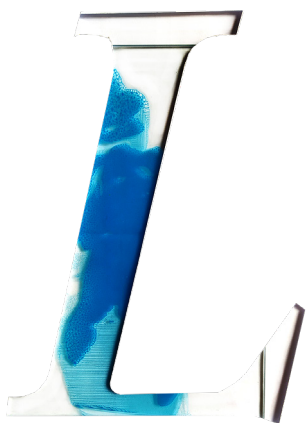


As Imagens do Levantamento

O levantamento e o diagrama na metodologia de projeto



Sebastião Estanislau Pinto de Gusmão
Mestrado em Design Gráfico 2022
Escola Superior de Arte e Design
Instituto Politécnico de Leiria
Caldas da Rainha



As Imagens do Levantamento

O levantamento e o diagrama na metodologia de projeto

Orientadores

Célia Ferreira

Marco Balesteros

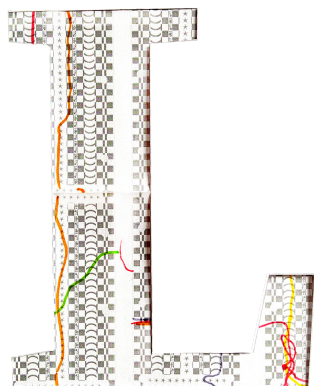
Sebastião Estanislau Pinto de Gusmão

Mestrado em Design Gráfico 2022

Escola Superior de Arte e Design

Instituto Politécnico de Leiria

Caldas da Rainha



As Imagens do Levantamento

O levantamento e o diagrama na metodologia de projeto

Obrigado a todos aqueles que ajudaram neste longo processo. Desde o meu irmão Bartolomeu Gusmão, pelas conversas, onde surgiu a primeira vez o nome levantamento, ao meu avô Luís Gusmão pela preciosa dedicação e ajuda final.

Às pessoas mais importantes neste processo,
a minha imensa admiração e gratidão

Célia Ferreira
Luna Gil

Resumo

No entendimento do design enquanto disciplina que poderá promover uma estrutura consolidada de projeto, encontrou-se na fase do levantamento, um conceito em que os seus princípios de ação e da experiência, nas suas dimensões técnicas, também, exploratória e experimental poderão fazer uma revisão e proposta à atividade projetiva.

Este projeto/dissertação explora o levantamento enquanto etapa e auxiliar essencial da metodologia processual do designer. Recorrendo à revisão de casos, entrevistas e a uma prática experimental, a representação gráfica do levantamento é analisada através do conceito de diagrama. Partindo destes conceitos procura-se compreender de que forma é possível uma renovação do discurso e da operabilidade do design. Pretendeu-se centralizar estes conceitos, não como instrumentos teóricos desligados da prática, mas como conceitos operativos que nos ajudam na construção de um design mais flexível face aos desafios da atualidade.

Desenvolveu-se, assim, uma análise aos elementos gráficos enquanto conceitos que segundo uma articulação com o levantamento e o diagrama, nos ajudam a perceber de forma mais clara a prática real do design.

Palavras-chave

Levantamento

Diagrama

Espaço

Identidade

Multidisciplinaridade

Abstract

In the understanding of design, as a discipline that can promote a consolidated project structure, we found in the survey phase, a concept in which its principles of action and experience, within its technical, but also exploratory and experimental dimension, can provide a review and a proposal to the projective activity.

This project/dissertation explores the survey as a step and as an essential assistant of the designer's procedural methodology. Using case reviews, interviews and an experimental practice, the graphic representation of the survey is analysed through the concept of the diagram. Based on these means of research, we seek to understand in what way it is possible to renew the discourse and its operability in design.

We aimed to centralise these concepts, not as theoretical instruments disconnected from practice, but as operative concepts that help us in the conception of a more flexible design in face of today's challenges.

We thus undertook an analysis of the graphic elements, as concepts that, according to an articulation with the survey and the diagram, help us to understand more clearly the actual practice of design.

Keywords

Survey

Diagram

Space

Identity

Multidisciplinarity

Índice

Agradecimentos	I
Resumo	II
Abstract	III
Indice	IV
0. Antecedentes	.12
1. Introdução	.22
1.1. Levantamento e diagrama.	.22
1.2. Pertinência disciplinar.	.24
1.3. Objetivos.	.25
1.4. Metodologia de investigação.	.27
1.5. Estrutura de apresentação.	.30
2. Processo e Pesquisa.	.34
2.1. Breve resenha.	.34
2.2. Segundo o olhar do design gráfico.	.46
2.3. A pesquisa e o processo.	.70
2.4. Identidade e contexto crítico.	.82
3. Levantamento.	.96
3.1. Introdução.	.96
3.2. As Imagens do Levantamento.	.106
3.3. Observação, representação e comunicação.	.136
3.4. Arquitetura e representação gráfica.	.158
3.5. Levantamento no design gráfico.	.182
3.6. Dispositivos de levantamento.	.204

4. Diagrama.	.232
4.1. O que é o diagrama.	.234
4.2. Diagrama, conceito e ferramenta.	.237
4.3. Pertinência e atualidade.	.247
4.4. Diagrama e levantamento.	.254
4.5. O diagrama na arquitetura.	.260
4.6. O diagrama no design.	.272
4.7. A anterioridade e Interioridade.	.280
5. Parte prática	.286
5.1. Exposição ‘As imagens do Levantamento’	.286
5.2. As ‘Conversas sobre o Levantamento’	.304
5.2.1. Conclusões sobre as conversas.	.330
5.3. Editoriais.	.342
6. Conclusões.	.376
7. Índice de imagens.	.386
8. Bibliografia	.398

Antecedentes

Design de Ambientes

Antes de introduzir e desenvolver os conteúdos investigados nesta dissertação, entendeu-se ser essencial revelar alguns conceitos e temas que os originaram. A sua apresentação prévia permite um melhor entendimento dos assuntos abordados, assim como antecipa, de forma evidente, a razão das escolhas e das perspetivas à volta destes temas.

No âmbito do design de ambientes, é da maior relevância antecipar o espaço, que se cria através de um projeto, numa abordagem prospetiva abrangente. Mesmo tentando encontrar nesta dimensão um sentido amplo, o objetivo foi sempre uma aproximação de uma funcionalidade realista e exequível. No presente trabalho, o entendimento do que poderia ser esta área em termos laborais e da sua recente contribuição para o alargamento do campo do design, incentivou a investigação das suas origens e dos seus desenvolvimentos, o que se revelou ser fundamental para a elaboração do que agora se apresenta.

A necessidade de conferir uma leitura e uma personalidade a espaços construídos acrescenta-se, também, ao crescimento do meio urbano e à conseqüente requalificação desses espaços na perspetiva da sua funcionalidade. O aumento do número de espaços que procuram uma identidade própria assim como novas dinâmicas entre os seus utilizadores, veio acelerar a criação de projetos com uma ação mais ampla. É assim que, a parceria entre designers gráficos e arquitetos foi sendo

notoriamente mais explorada até chegar aos dias de hoje, onde uma intervenção gráfica, lumínica, estrutural e comunicativa é aplicada a vários tipos de espaço, nascendo assim a área em Portugal que se designa por ‘design de ambientes’. Uma área ainda pouco consolidada e recente em termos académicos, mas onde já se veem mais exemplos práticos de empresas a atuar nesse âmbito.

A relação entre design gráfico e arquitetura será uma das alianças multidisciplinares mais visíveis dentro desta área. São exemplos disto mesmo, a sinalética (ou wayfinding) e a aplicação de cores, texto ou pictogramas em arquiteturas ou espaços exteriores, sendo a relação entre áreas, dentro e fora do design, fundamental no desenvolvimento deste tipo de projetos. São percursos nestas iniciativas designers gráficos como Paula Scher (fig.12), ou Lance Wyman (fig.16), autores estes que exploraram a aplicação de grafismos no espaço com o intuito de o organizar, de orientar ou de lhe conferir novas dinâmicas.

Atualmente, este tipo de trabalhos, são concretizados por empresas que alargam o espectro de atuação gráfica com ligações à arquitetura, ao urbanismo, à multimédia, ou às restantes áreas do design. São exemplos representativos em Portugal, empresas como a P-06, (fig.3) ou o atelier R2 (fig.1).

Em 1973 surgiu a SEGD (Society for Experiential Graphic Design) que publicou trabalhos e estudos dentro do tema. Esta entidade alterou o termo ‘environmental’ para ‘experimental’, pois “descreve de forma mais exata aquilo que tem sido feito nos últimos vinte anos” (SEGD, para.3). Esta sociedade descreve o cruzamento de áreas nucleares para o desenvolvimento deste campo de trabalho, como a arquitetura, o urbanismo, o design de interiores, o design gráfico ou de produto, com o

objetivo de orientar, informar, transformar e de conferir identidades aos espaços (para.1). O conceito de ‘Environmental graphic design’ é entendido como a origem daquilo que é hoje entendido como o ‘design de ambientes’. É por isso indissociável a relação entre a projeção e a elaboração de espaços com a componente do projeto gráfico.

Mais um exemplo desta relação é o conceito de “Supergraphics”, que, como o nome indica, é a utilização de grafismos em grandes escalas, um movimento que surgiu nos anos sessenta nos Estados Unidos da América, (Brook & Shaughnessy, 2010, para.3) onde “Large bands of coloured stripes adorned bland waiting rooms and municipal government offices in the 1970s”¹ (Adams, 2018, p.9). A própria definição do termo foi-se transformando e a sua aplicação ampliada, desde um desenho gráfico em paredes de edifícios até à própria configuração de espaços e ambientes: “...the definition of supergraphics has changed over the last twenty years. Once, only a large geometric design on a wall or building was a supergraphic. Today, the term encompasses architectural delineation, wayfinding and identifying signage, illustrative murals, and branding elements.”² (Adams, 2018, p.9). Arquitetos assumiam a tentativa de “remover a solidez, gravidade e até a história” dos edifícios com que trabalham, com a aplicação de pintura e grafismos no interior e exterior de arquiteturas (Brook & Shaughnessy, 2010, para.3). Não só pelo carácter informativo e comunicativo, a aplicação de grafismos neste tipo de escala, traria então uma nova identidade e expressão aos mais diversos espaços. Um grande número de projetos, já foram compilados em livros como ‘The field guide to Supergraphics’, de Sean Adams, ou em ‘Supergraphics’, de Adrian Shaughnessy e Tony Brook.

Vemos então desenhar-se uma parceria multidisciplinar que vai ampliando o espectro do pensamento gráfico assim como

vem fomentar o pensamento do design no espaço. Vai surgindo então um pretexto histórico e disciplinar em continuar a investigar a relação entre o design gráfico e os elementos que compõem e prefiguram um espaço ou um ambiente.

¹ Grandes faixas de listras coloridas adornavam salas e escritórios do governo na década de 70 (tradução pessoal)

² A definição de supergraphics mudou nos últimos vinte anos. Antigamente, apenas um grande desenho geométrico numa parede ou num prédio era um supergraphics. Hoje, o termo abrange uma planeamento arquitectónico, sinalização e identificação de caminhos, murais ilustrativos e elementos de branding (tradução pessoal)



Figura 1. House of Tales, Porto, R2, 2017

Não-Lugares

O frenético crescimento das cidades vai tirando história e identidade aos locais, criando novos modelos estéticos e funcionais da vida no espaço urbano. Surge uma substituição do espaço real, por um mais disperso e despersonalizado, que acaba por se afirmar como um constrangimento, preso a uma ideia crescente de progresso, uma preocupação única daquilo que se ganha e o esquecimento daquilo que se perde. A percepção do espaço de uma forma holística e multidisciplinar é importante para um entendimento mais verdadeiro e esclarecedor.

É perceptível que a relação entre o homem e os espaços que concebe se torne uma relação de dependência mútua, e o objetivo de fazer cada vez mais coisas em menos tempo vai acabando por transformar os dois. O foco projetual na construção de novos espaços está cada vez mais fixo numa perspectiva comercial, criando a existência de ‘espaços-outros’ como os chamados ‘não-lugares’ – conceito de Marc Augé, ou dos espaços heteroscópicos - conceito de Michel Foucault.³

‘Não-lugares’ são, assim, espaços com múltiplas funções, que correspondem a todas as necessidades do homem moderno: Espaços de consumo e de criação de mais consumo, repletos de informação e publicidade - são exemplos significativos os centros comerciais, os aeroportos ou as cadeias de hotéis (Augé, 1994, p.74); espaços que conferem ao indivíduo uma outra

imagem de si próprio, onde se praticam relações de solidão, empiricamente não identificáveis (*Ibid.*) uma perda de orientação geográfica que nos distancia do quotidiano e da nossa própria presença no espaço - um fenómeno que o mesmo autor chama de “sobremodernidade”, em que as dimensões da circulação e do consumo contrastam com as dimensões identitárias, históricas e relacionais características dos “lugares antropológicos” (Augé, 1994, p.99)

Lugares antropológicos, como caracteriza Marc Augé, serão, portanto, o contrário - espaços com história e identidade, e que mantêm uma relação direta com o indivíduo e com o meio em que estão inseridos.

Após esta noção mais esclarecedora daquilo que são as transformações do espaço público e do meio urbano acrescenta-se, à vontade de investigação, a necessidade de um olhar analítico mais aprofundado na relação entre o homem e o espaço. A vontade de trabalhar estas questões espaciais intensificam-se com um sentido mais responsável face aos desafios identitários e da história dos lugares. A presente investigação vira-se, portanto, para uma tentativa de avaliar estes atributos e começa-se a desenvolver um critério mais crítico. Começa a ser pensada não uma forma de resolver estas problemáticas, mas uma necessidade de as sintonizar e de as ter presente no início do projeto de investigação que se inicia.

Praça da Fruta

A ambição de aprofundar a aliança entre grafismos e o espaço, somada à tentativa de aprofundar um olhar sobre a perspetiva identitária, começa a criar a necessidade de iniciar um projeto de investigação concreto. Começou-se a pensar de forma sucinta como é que uma investigação sobre elementos gráficos

poderia atribuir um melhor entendimento sobre determinados espaços. Será que os elementos gráficos poderiam ser assumidos como sintomas, ou elementos de análise que refletissem as transformações urbanas e antropológicas? Para responder a estas questões surgiu a necessidade de escolher um espaço como objeto de problematização e análise das temáticas que se pretendia desenvolver.

A oposição entre um ‘não-lugar’ e um ‘espaço antropológico’, originaram um olhar bifurcado para os espaços que iam envolvendo a rotina quotidiana. Assim surgiu a ‘praça da fruta’, nome usualmente dado à ‘Praça da República’, nas ‘Caldas da Rainha’.

A praça da fruta, onde tudo culmina. As ruas de comércio convergentes, as travessias pedestres e de automóveis, as aldeias em redor que veem os seus produtos apresentados, os encontros casuais, os passeios de cães, ou as corridas noturnas -uma praça que, tal como a ágora grega, é um centro privilegiado onde, para além do comércio dos produtos da terra (e não só), são debatidos, conversados e proliferados os assuntos transversais à vida da cidade. É, portanto, indissociável a um espaço de comunicação, um espaço de movimento, um espaço de conflitos visuais e acima de tudo um espaço antropológico, cultural, e histórico, que reflete em si toda a dissolvência do tempo. De todas as atividades que vão decorrendo nesta área houve um foco na praça enquanto mercado.

O mercado da praça da fruta, conhecido por todo o país como o único operacional todos os dias da semana, impõe-se, deste modo, como objeto relevante de estudo. A oposição que o mercado faz a um sistema de consumo comum dos ‘não-lugares’, como o dos hiper e supermercados, foi um dos argumentos

principais para escolha do espaço, na medida em que preserva modelos de grande impacto histórico e identitário.

Os componentes que o integram começaram a ser analisados sob um signo gráfico. O olhar passou a ter uma relação mais crítica com símbolos, palavras, linhas, desenhos, cores, mapas, estruturas e dimensionalidades, não só por si mas também na forma como coabitam e se projetam face às envolventes. A vontade de captar todos estes elementos, de os isolar e de atribuir significados que auxiliassem a perceção individual e coletiva daquele espaço, vai dar início à investigação e a todo o trabalho desenvolvido.



Figura 2. Praça da República, 2020

³ Espaços de múltiplas camadas de significados, de referências e de relações a outros espaços, que se desmarcam de uma fisicalidade própria e se tornam, também, ilusórios e mentais, espaços que estão e não estão ali, espaços de colisão e confronto de realidade. São por isso espaços que “estão fora de todos os lugares, embora sejam efetivamente localizáveis. (Foucault, 2013, p.116)

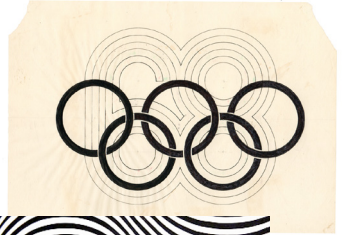


8

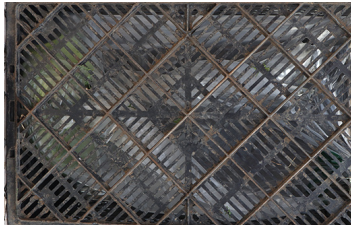
5



6



9



10



13



14

16



17



1. Introdução

1.1. Levantamento e Diagrama

De forma a pesquisar os assuntos ligados à definição disciplinar do design, os seus mecanismos de projeto e a sua atividade, o presente trabalho focou-se nos vários parâmetros daquilo que se assume, de modo corrente, ser a sua metodologia. De entre todas as fases de um projeto, encontrou-se no 'levantamento' uma fase estratégica primordial para a presente dissertação, assumindo-se que esta é uma fase preponderante na antevisão e definição das qualidades de um processo de projeto em design. Entendemos, que o projeto poderá ser potenciado nesta fase inicial, sendo por isso o levantamento um estágio privilegiado de prospeção e antecipação que, na presente tese, se tentará analisar e problematizar.

A forma como o designer olha para o problema/opportunidade e o resolve/desenvolve cria uma metodologia analítica pessoal (e como tal única) da qual irá depender todo o processo posterior. Ou seja, é a maneira como se envolve física e psicologicamente com o objeto/espço e como procede ao levantamento das carências projetuais que define todo o processo de projeto. Procura-se aqui encontrar as vantagens de um levantamento com base na fundamentação e potenciamento das práticas individuais, enquanto métodos intransferíveis, numa resposta capaz de entender o meio em que se insere. Deste modo, o levantamento deverá conseguir-se, não só potenciar a eficácia do projeto, como conseguir descodificar de forma única as

potencialidades de cada caso. O levantamento, de acordo com os seus conhecimentos disciplinares, e em função das suas idiosincrasias, é capaz de fazer uma apreensão da relevância dos elementos presentes no objeto da intervenção na evolução processual de um projeto, por forma a conceber uma matriz abrangente (própria), da qual se gera a intervenção.

O conceito de diagrama não tem uma definição cristalizada, pois não contém um carácter estático, mas sim evolutivo. Surge, nesta dissertação, como ferramenta de auxílio ao levantamento na articulação e representação de conteúdos, partilhando, os dois, um carácter especulativo de abertura ao planeamento, podendo assim trazer uma renovação das premissas metodológicas.

Neste caso, o modelo diagramático serve como ferramenta à criação de relações entre o material levantado, enquanto representação de uma leitura analítica da realidade, sendo esta relação não apenas um movimento de dentro para fora, mas sim, um sistema de diálogo interno do próprio processo.

O designer está constantemente a produzir simbioses entre a sua prática e o que o rodeia, entre aquilo que é sistémico e objetificável e as suas experiências não lógicas, tais como a intuição, as emoções e as suas pulsões existenciais, na procura por uma abstração individual, através de um meio de comunicação descodificável.

O diagrama surge, então, como essencial ferramenta ativa desse processo especulativo e prático do projeto, em qualquer área tanto dentro das artes visuais como nas ciências sociais e humanas. Através do seu registo vetorial e adaptação a qualquer tipo de registo, o diagrama trará um modo de expressão livre, na relação entre observador e o objeto. Revelará relações

inesperadas e imprevisíveis entre as partes que compõem o todo, ou seja, os conteúdos levantados e o ambiente resultante. Quer-se portanto assumir, que a introdução e estímulo desta ferramenta multidisciplinar, no processo metodológico do design trará benefícios à prática do projeto. O diagrama propõe e facilita os encontros inesperados, constituindo, assim, uma ferramenta indispensável na concepção do projeto.

1.2. Pertinência disciplinar

O design é um sistema vivo, por vezes inconsciente do seu próprio crescimento, sendo o esforço, aqui, o de entender como potenciar essa vivacidade. Pretende-se desacelerar um processo que se demonstra ser célere e abrandá-lo ao ponto de escutar a sua passagem pelo tempo.

Esta dissertação vem investigar uma perspetiva teórica e operativa do Design, que olhe para a sua prática e consiga aperceber-se da sua herança disciplinar, assim como da sua pertinência face aos novos desafios da atualidade. O olhar para a operabilidade da disciplina é fundamental, para superar a sua rigidez e vícios estruturais. Como exercício de investigação, pensa-se no estado das coisas e especula-se sobre outras possibilidades operativas, baseadas nos novos dados da realidade.

Existe um discurso, que se mantém dominante desde o modernismo, que vê como fundamental na prática e representação do design, ideais como a universalidade, imparcialidade ou neutralidade; uma suposta supressão de questões inerentes à concepção da disciplina, como a história, a autoralidade, ou conceitos, como afirma Mário Moura (2018), de raça, género ou classe (p.11).

A ideia comum de que o design é uma prática que se ocupa de uniformizar métodos, práticas e objetos, não se revela desatualizada e, pelo contrário, ainda se torna evidente em vários contextos. O ideal modernista de suprimir uma prática individual em função da identidade de um cliente e de uma disciplina, força aquilo que esta dissertação procura contrariar - um sistema generalizado e imparcial da prática do design.

Desde o discurso de poder associado às disciplinas, desenvolvido por Michel Foucault, até ao desvelar de uma identidade que o design parece não ver, como demonstrado por Mário Moura, esta investigação visa encontrar evidências do controle das práticas disciplinares, promovendo um olhar crítico e de proposta para novas abordagens. Através de uma investigação teórica e simultaneamente prática tenta-se ampliar uma conceção disciplinar, assim como fomentar uma prática individual, livre e multidisciplinar de projeto.

Procura-se aqui validar o potencial destas temáticas nas práticas que partilham a disciplina do design, no seu sentido mais geral. Entende-se que a própria prática de projeto de design é hoje muito diferente - a sua dispersão em várias especializações cria um ambiente ambíguo de interpretação, obrigando por isso a uma revisão das premissas disciplinares.

1.3. Objetivos

A partir da intuição de que a ação de projeto pudesse estar condicionada por uma agenda estética e operativa do design, tentou-se investigar meios de a questionar. Nesta investigação o objetivo principal é abordar o contributo projetual, do levantamento e do diagrama, no pensamento teórico e prático da

disciplina e refletir sobre a sua importância, quer num âmbito profissional quer pedagógico e académico.

Procura-se responder às questões: Será que a revisão e estímulo da ação inicial do levantamento poderá contribuir para um melhor entendimento das necessidades de projeto? Poderá ele servir como um distanciamento dos pressupostos projetuais, aproximando-se assim de uma ação mais livre e individual? Será que um levantamento que se entende amplo e sem limites definidos, permite, à disciplina, novos contributos conceptuais, formais e pedagógicos?

Se um dos principais objetivos é o de analisar e confrontar os problemas em torno da identidade e definição disciplinar, posteriormente o objetivo passa por encontrar, no enquadramento gráfico, a contribuição para a identificação e gestão dos elementos levantados.

Sendo as imagens do levantamento material usualmente associadas ao trabalho do designer gráfico, tenta-se, a partir do seu entendimento, atribuir o seu contributo para o projeto. Quer-se responder à questão: Como pode a apresentação gráfica do trabalho de pesquisa/levantamento funcionar como um modo de problematização e indeterminação do próprio projeto de design? Será feita uma análise dupla que concentra o design gráfico na relação com outras áreas e contextos, na tentativa de entender qual a influência destas metodologias, que usam elementos do vocabulário do design gráfico, nos processos projetuais de design. De modo contrário, pergunta-se: De que forma esses elementos, apropriados por outras disciplinas, retornam em práticas do design gráfico e, em simultâneo, como permitem uma crítica das suas metodologias?

Por fim, propõe-se uma ferramenta de estímulo gráfico e processual. O diagrama é proposto como tentativa de compreender como se podem articular pensamentos, imagens, ou desenhos num mesmo plano, e como é que através dele podem resultar encontros inesperados. Tenta-se então encontrar a pertinência de uma ferramenta conceptual e operativa na articulação do pensamento de projeto.

O objetivo desta investigação é, então, tentar diagnosticar os constrangimentos da ação individual do design, encontrando conceitos, ferramentas e estímulos que possam servir como elementos de revisão, crítica e problematização das práticas de projeto.

1.4. Metodologia de investigação

Em termos metodológicos, salienta-se que esta investigação se inicia num outro âmbito. A anterior etapa académica (design de ambientes¹) foi o início deste trabalho, e ele conduziu a um processo de aproximação ao espaço, do qual vai fazer depender todo a investigação.

O método de projeto no espaço, desde o design até à arquitetura, ou urbanismo obriga a uma inicial abordagem às características do mesmo. Antes de qualquer outra coisa, no projeto é necessário uma observação e representação do objeto de estudo, para depois se poder trabalhar através dele.

Esta premissa vai ser aproveitada, trazendo à luz o conceito base da investigação - o levantamento - como iremos ver mais tarde. Não só a introdução deste conceito, mas também os procedimentos metodológicos de outras áreas, são considerados

neste processo - destaca-se a arquitetura onde, através da forma como os seus profissionais tornam gráfico as suas percepções do espaço, vai criar o interesse em utilizar a vertente gráfica como o estudo das práticas de projeto.

As metodologias defendidas na bordagem à história e à arquitetura, respetivamente por dois autores fundamentais desta temática - Aby Warburg e Eduardo Souto de Moura - não só demonstram-nos uma ação que acaba por problematizar as metodologias usuais das suas áreas, como a estabelecem através de um recurso ativo de imagens. Vemos por isso métodos que, ao serem críticos dos modelos em que se inserem, criam um discurso renovado, pessoal e de estímulo de novos desdobramentos.

Esta investigação vai assim incidir, através destes exemplos e no confronto com a estrutura do design, em novos formatos e abordagens que permitam esta revisão metodológica ativa e propositiva.

Todo o processo irá depender de imagens, e assim apresenta-se um método em que tudo é envolvido e confrontado fisicamente no espaço de trabalho. Desde o primeiro mapa adquirido da 'praça da fruta', até às frases que eram sublinhadas em livros, o método do levantamento e do diagrama ia conduzindo ao processo de exposição e confronto de resultados, nas paredes do atelier. Assim, toda a investigação vai ser fruto deste método proposto e desenvolvido.

Tanto o método de acumulação excessiva de imagens (que se observou no 'Atlas Anómico' de Gerard Richter, no '800 Views of Airports' de Peter Fischli e David Weiss, ou no 'Museu Imaginário' de Malraux, como os métodos empíricos de experiência no espaço, vistos na 'Composição em Tempo Real' de

João Fiadeiro, ou na ‘Suite Vénitienne’ de Sophie Calle) foram abordadas e postas em prática várias metodologias de trabalho, que acabaram por conformar esta que agora se constrói.

Este modelo de trabalho que se apresenta surge, assim, através da aproximação e articulação de muitos outros, que ajudaram a um processo sempre heterogéneo, multidisciplinar e crítico dos métodos pré-estabelecidos. Poderá parecer contraditório que na presente investigação se proponha, de certo modo, um modelo, que mesmo com o suporte de ideais livres e individuais das práticas de projeto, não deixa de ser um modelo. A própria dissertação, assim como os ritmos de investigação e apresentação, participa de um mesmo método, desde o modelo científico de uma dissertação, até ao método mais pessoal de organização que, neste caso, se aproximou de exemplos do repositório académico. Com risco à incoerência do projeto, é necessário clarificar que aquilo que se apresenta de forma crítica, sobre as questões metodológicas, tem que ver com o desejo de confrontar ações repetitivas, a ideia de pertença disciplinar e questões de identidade.

A escrita foi conduzida por um olhar à desconstrução, análise e problematização de um método a favor de outras leituras acerca da disciplina. Um exercício que se assumiu poder contribuir para um olhar crítico em termos pedagógicos e da própria ação disciplinar. O próprio conceito de levantamento, que é o tema chave da dissertação, é aqui entendido como parte integrante de uma metodologia de projeto; assim torna-se incontornável não o pensar enquanto parte de um todo, fazendo com que esse todo acabe inevitavelmente por ser credibilizado.

Entenda-se este modelo de investigação como uma recolha de ideias, de conceitos, de informação, de opiniões, etc, um arquivo de levantamento que procura proporcionar um con-

junto de signos destinados à aproximação do leitor, ou receptor, dos temas propostos. Pretende-se, tal como mais tarde se define na reflexão sobre o levantamento, que a matriz desta investigação se desenhe através de vontades individuais, de ligações intuitivas, de uma sucessão de temas pouco ou nada hierarquizados, mas sim correlacionais, interdependente e rozimáticos. Estabelece-se uma organização não aleatória, através de relações de proximidade ou de “boa vizinhança” - como diria Warburg. Os temas vão surgindo nas seguintes páginas de forma discursiva e diagramática que, tal como a fase de levantamento pressupõe, tem que ver com uma análise pessoal dos componentes e a sua sistematização poderá recair sobre princípios, cuja lógica e racionalidade apenas se justifiquem nas idiosincrasias do designer.

Trata-se de uma investigação teórico-prática, no sentido em que, até a exploração referencial e teórica tem uma interpretação prática, visto que propiciaram o aparecimento de imagens, de esquemas, ou desenhos que foram também conduzindo os elementos práticos.

¹ Ver antecedentes

1.5. Estrutura de apresentação

Nesta dissertação é indissociável o trabalho teórico do prático - sejam os estudos de caso, as referências bibliográficas, ou os elementos de produção gráfica, tudo implicou um processo conjunto e construtivo sob o signo do levantamento; no entanto, para sistematização da exposição, a parte teórica é apresentada em três temas principais:

I - O ‘processo e pesquisa em design’, onde se direciona o olhar às problemáticas do design e do seu contexto histórico, passando por questões como a metodologia, a identidade, ou o formalismo, onde se justifica a importância do levantamento.

Este capítulo reflete sobre as questões fundamentais que levaram à exploração dos temas em investigação, pois eles surgem, não apenas de uma vontade, mas pela sua pertinência num panorama atual da disciplina e daquilo que a envolve e define. Ao abordar uma perspectiva externa e interna do design, entende-se qual a relação desta área com outras, assim como demonstra a pertinência do design gráfico na problematização e concretização do projeto. Desenvolve-se uma contextualização histórica e crítica, que permite orientar o leitor ao entendimento do levantamento e diagrama.

II - O ‘levantamento’, que poderíamos assumir como o assunto principal - o aspeto do projeto que reconhecemos como o crivo por onde passam os temas da nossa pesquisa.

Começa-se por definir o que é o ‘levantamento’ (3.1) e toda a anatomia do conceito, seguida de uma exploração sobre a ideia das ‘imagens’ que o compõem (3.2); depois, explora-se o conceito enquanto ação, dividindo-o em três momentos fundamentais ao seu entendimento - ‘observação’, ‘representação’ e ‘comunicação’ (3.3); apresenta-se em seguida (3.4) a relação do levantamento e a arquitetura, com principal enfoque na representação gráfica; explora-se, ainda, uma perspectiva interna ao design gráfico (3.5), através de três referências; por último, apresentam-se os ‘dispositivos do levantamento’ (3.6) - uma abordagem aos suportes que permitem a operabilidade do levantamento.

III - O 'diagrama', aqui abordado como ferramenta de auxílio ao projeto e que foi investigado desde o seu ponto de vista histórico, passando pelas suas várias aplicações e definições, até à sua relação com o design e com a presente dissertação.

Explora-se uma contextualização disciplinar deste conceito, assim como as suas interpretações e adaptações em vários contextos; procura-se a potencialidade do diagrama, enquanto ferramenta que poderá auxiliar a atividade projetual, permitindo também um desdobramento dos pressupostos disciplinares. Apresenta-se o conceito de diagrama (4.1), as suas definições base e o conceito de 'espaço em branco', seguido de uma definição histórica (4.2). Analisa-se o diagrama (4.3) quanto à sua pertinência e adaptação à atualidade. O capítulo seguinte faz uma das relações mais fundamentais deste ponto, a sua relação com o levantamento (4.4). Numa articulação com a arquitetura (4.5) ou com o design (4.6) vemos de que forma o conceito opera ou poderá ser aplicado nestas duas disciplinas. No capítulo final (4.7) anterioridade e interioridade é o tema central da última abordagem a este conceito.

Na parte prática, explora-se a relação direta entre grafismos e espaço e a forma de tornar visível o processo de levantamento, o que levou à criação de um ambiente expositivo que reflete o trabalho, evidenciando principalmente a abordagem à 'praça da fruta'.

Para o efeito, foram concretizados os três projetos seguintes:

Os editoriais (5.3) - uma constelação de experimentos gráficos onde são aplicados os temas abordados. É aqui onde se apresenta a operabilidade do trabalho de levantamento na sua aplicação a um projeto hipotético em design gráfico;

Uma exposição, “As Imagens do Levantamento” (5.1) - aqui apresentada através de registos fotográficos, é uma ampliação do espaço de ateliê, onde podem ser visitados todos os componentes da dissertação numa relação direta com o público; e por último

As Conversas sobre o Levantamento (5.2) - uma coleção de três publicações que relatam as conversas entre mim e autores de áreas distintas, e que trazem um olhar prático, teórico, pedagógico e pessoal aos temas em investigação.

2. Pesquisa e processo

2.1. Breve Resenha

Existe uma dificuldade significativa na definição do design, tanto a nível formal, técnico, conceptual ou cultural, como no tipo de impacto e de fronteiras que estabelece.

As heranças e movimentos históricos procuram trazer um melhor entendimento acerca do que se faz, como se faz e de como podemos definir aquilo que acontece hoje no campo do design; no entanto, essa categorização parece agora ser mais complexa.

Ramificam-se, sem consenso, várias determinações, tais como – usando as palavras de Blauvelt, (2008) - “os maneirismos da chamada *Grunge Typography*, o brilho de um termo como o Pós-Modernismo ou, inclusivamente, o rótulo reacionário de Neo-Modernismo”. (para.2)

A distância temporal permite-nos fazer as ligações necessárias que reúnem um entendimento social, tecnológico, económico, ou cultural, no entanto, nos dias de hoje, por um avanço, dispersão e especialização da área, esta avaliação torna-se mais complexa, ainda para mais numa época que, como diz Blauvelt (*ibid.*) não tem “nada tão definitivo, como nos anos anteriores” (*ibid.*). Andrew Blauvelt assume, ainda, que a mudança de paradigma é visível em todos os campos da área do design, e que nunca foi tão transformadora.

Esta dificuldade reside, como nos alerta Agamben (2009), no olhar e definição, do nosso tempo, daquilo que “pertence verdadeiramente” a ele: Em ‘O que é o Contemporâneo’, este autor desenvolve uma análise perante esta dificuldade, na qual assume necessário manter um olhar fixo, para “perceber, não as luzes mas o escuro” (p.58)

Quando o autor revela esta ideia de escuro, percebemos que não está a falar de uma não-visão, de uma ausência de factos, ou de uma passividade perante aquilo que de mau nos atravessa, mas antes de um meio que nos permite ver verdadeiramente o que nos rodeia. Ou seja, trata-se de uma visão que não se limita apenas a um vislumbre perante o avanço das tecnologias, ou sobre os desenvolvimentos que caracterizam um avanço disciplinar ou social, mas que pretende, para além disso, colmatar a necessidade de procurar “compreender um mal, um inconveniente e um defeito, algo do qual a época justamente se orgulha” (Agamben, 2009, p.58).

Este entendimento é especialmente relevante, porque se procura precisamente incidir sobre a forma como olhamos e vemos a disciplina, que não é por uma aceitação, ou adaptação do estado da prática e teoria do design, mas, pelo contrário, por uma tentativa de a questionar, na persecução de novas perspetivas.

Na tentativa de analisar o estado atual do design, Andrew Blauvelt acredita que nos encontramos na terceira grande fase do design moderno, uma era ‘relacional’ e ‘contextual’. Segundo o autor, os binómios recorrentes de forma/função ou ação/reação, e toda a polémica comum dos debates das últimas décadas, começam a ser redutores face aos trabalhos que hoje em dia são apresentados.

Blauvelt, na tentativa de mapear e situar este último momento do design moderno, vai analisá-lo dividindo-o em três fases:

A **primeira fase**, que começa no início do século XX, é marcada pela procura da plasticidade das formas e da criação de uma linguagem universal para ser aprendida e divulgada. A comunicação gráfica seria assim influenciada pelos movimentos das vanguardas, como o ‘Futurismo’, o ‘Suprematismo’, ou o ‘Construtivismo russo’ e das suas amplas inovações na forma, bem como por esta herança modernista que ainda hoje utilizamos - o conceito de ‘linguagem visual’.

Estas teorias formais e a simplificação de formas, que daqui resultaram, demarcam uma linguagem abstrata que ainda hoje está latente (Blauvelt, 2008, para.3). Este é o momento que conduz os designers aos valores da simplificação e redução das formas, até ao seu essencial.

Esta simplificação que vai da prática à pedagogia, marca a vontade de criar um entendimento transversal da linguagem gráfica: “Nos anos vinte do século passado, a Bauhaus e outras instituições analisavam a forma sob o aspeto de elementos geométricos básicos, acreditando que esta linguagem seria compreensível para todos, apoiadas no simples facto de o olho ser um instrumento universal” (Lupton, 2008, p.8), sendo que este valor homogéneo das formas permitiria, também, uma comunicação que nivela as diferentes classes sociais.

Este momento é, assim, demarcado e proliferado pelos fundamentos da Bauhaus, que trouxe uma nova estética aos produtos massificados e industrializados. Como afirma Lupton (2008):

Os designers da Bauhaus acreditavam não apenas numa maneira universal de descrever a forma, mas também no seu

significado universal. Reagindo contra essa crença, o pós-modernismo desconsiderou o experimento formal como componente primário do pensar e do fazer nas artes visuais. O estudo formal estaria contaminado pela sua conexão com as ideologias universalistas. (p.9)

A **segunda fase**, na transição a partir da primeira, demarca-se por uma deslocação da preocupação do designer sobre a forma, centralizando a sua atenção no seu valor simbólico e semântico.

Em meados da década de sessenta, o design passou a valorizar o significado, algo que transpusesse o domínio formal e que assim atribuisse uma vertente narrativa aos objetos. A dimensão plástica das formas é assim substituída pela sua função prática, procurando exercícios que enaltecessem o trabalho do designer.

A década de oitenta é para Blauvelt (2008) o ponto mais alto desta fase, marcada pelo debate acerca da autoria no design (para.4). Com o crescimento do consumo, o designer começa a posicionar-se ao dispor de marcas na venda de produtos ou na crítica das mesmas, evidenciando assim um novo estatuto comunicativo.

A evolução computacional cria um grande aumento dos profissionais da área, com maior autonomia na medida em que, para um trabalho, a necessidade de recorrer a diferentes fontes, “como composição, fotografia, seleção em páginas de contacto, ampliações em laboratório e retoques de um técnico, era assim suprimida por um único computador” (Phillips, 2008, p.10). Nasce assim a possibilidade de “designers e usuários de todo o tipo editem os seus trabalhos infinitamente, no conforto de um local de trabalho caseiro ou profissional” (Phillips, 2008, p.10).

A rapidez produtiva e criativa, as ferramentas digitais e o crescimento acadêmico da área, aliados ao aparecimento da internet e o acesso a todo o tipo de informação generalizada - cultural e artística - vai originar uma nova fase do design. Todas as novas formas de olhar e trabalhar orientam a disciplina para uma diluição das suas características e tendências, passando estas a ser representadas por grupos de designers, com diferentes estilos e abordagens.

A sociedade, agora mais plural, cria uma maior amplitude daquilo que é a linguagem do design, contribuindo assim para uma disciplina mais vasta. Toda esta diluição de interpretações e de diferentes práticas origina um constante debate acerca daquilo que seria o design e o papel do designer.

A tentativa de enquadrar os vários tipos de trabalho na história da disciplina é fruto de uma crescente reflexão e crítica do posicionamento dos designers. Um dos temas que foi mais debatido, nesta altura, foi a questão da autoria. Michael Rock (1996) e Ellen Lupton (1998) escrevem dois ensaios que analisam esta nova realidade do designer enquanto 'autor', e 'produtor', respetivamente. A requalificação do designer, de uma passividade projetiva, face à criação de novos significados e de envolvimento em todas as esferas de um projeto, cria assim uma nova forma de o qualificar. São várias as interpretações acerca deste novo papel do designer e desta questão de autoria, e vemos por isso opiniões divergentes e todo um debate à volta do tema.

Um destes casos é o texto '*Fuck content*', de Michael Rock (2009), que surge como resposta às interpretações do seu outro ensaio, intitulado '*Designer as Author*'. O seu texto foi entendido como um ensaio que fomentava a ideia e posição do designer como gerador de conteúdo. O título foi levado de tal forma literal, ao

ponto de dar a entender, de maneira falaciosa, uma necessidade à definição do designer - a de ter um estatuto de autor e de criador de conteúdos - criando em muitas pessoas um entendimento falso que, tal como refere Rock (2009), assumiram '*Designers as authors*' em vez de '*Designers and authors*' (para.2).

Esta interpretação vem incentivar a ideia de que, se não existe um conteúdo profundo na forma de projetar, este ato é reduzido aos seus recursos técnicos e estéticos. A relação conhecida entre a forma que segue a função é, segundo o autor, substituída por este novo movimento da forma que segue o conteúdo (Rock, 2009, para.3).

O referido texto de Michael Rock surge, então, como reação a este pensamento, mostrando o potencial do design, enquanto força criadora de linguagens que falam sobre assuntos e não na necessidade de os criar. No entanto é necessário referir que este processo, é também, um ato de desconstrução, de questionamento e de síntese, tanto da forma, como daquilo que a sustenta. Nunca se olha para o tratamento da forma como um tipo de criação em si profunda e referencial. Ao desenhar, o designer cria uma relação entre o usuário e o mundo, assim como o cineasta filma, ao seu próprio estilo, uma história que não escreveu (Rock, 2009, para.8). '*Fuck Content*' não menospreza o conteúdo de um objeto, mas chama a atenção às consequências que o seu foco e exclusividade pode determinar, como via para atingir um crédito autoral. Ano após ano, as grandes mudanças não se observam pela diversidade de conteúdos, mas sim pelos desdobramentos, interpretações e alianças que o próprio designer vai criando no seu ato de projeto.

Na **terceira fase** vemos o desenvolvimento do design, num âmbito mais performativo e de exploração das interações sociais.

No início dos anos noventa, os avanços das tecnologias digitais apressam um mundo mais programático e interativo, a quantidade de informação disponível, os ‘blogs’ e as ‘redes sociais’ conduzem o designer a ser um dinamizador de conteúdos, que deverá, através dos seus projetos, suscitar sobretudo interações sociais.

O ‘design relacional’ abrange um campo que ultrapassa o domínio físico do objeto e inclui “elementos performativos, pragmáticos, programáticos, abertos, experienciais, participatórios e orientados para o processo” (Blauvelt, 2008, para.5)

As constantes mudanças da evolução tecnológica e digital conduzem a uma prática do design de constante adaptação com o seu meio. A atualização dos seus processos, técnicas e métodos torna-se constante, e a sua envolvimento em vários meios torna-se necessária, na consolidação de projetos que cada vez mais exigem uma interação entre vários campos.

Uma das grandes mudanças é o público que, de alguém idealizado ou hipotético, passa a ser um ‘utilizador real’, num mercado cada vez mais personalizado. A participação do público é então frequente, até no processo de projeto, onde conceitos como o ‘*make your self*’ demonstram como esta “relação” entre pessoas, meios e processos é um dos traços evidentes desta época do design.

As colaborações, entre programadores ou engenheiros tecnológicos e o design, começam a ser mais evidentes, começando este a desviar-se do desenho das formas e objetos para o desenho de sistemas que geram outros sistemas e formas generativas para uma interatividade.

Já não se trata do design de um poster, mas “a criação de uma posterwall digital, automatizada, alimentada por algoritmos, concebida para produzir seiscentos posters num dia” (Blauvelt, 2008, para.10).

Da primeira à terceira fase vemos, assim, uma mudança significativa dos pressupostos que envolvem esta disciplina. Da preocupação principal com a forma, onde a abstração conduz a uma preocupação mais acentuada no seu valor expressivo e plástico, passando para a interpretação dessas formas e da variação das mesmas, atribuindo um novo valor simbólico que gera assim uma nova preocupação com o conteúdo, chegando, por fim, ao design relacional que abrange um número de sistemas e soluções, que com as quais se procura contornar os limites da forma ou da função e criar ligações com vários outros sistemas e contextos que produzam modelos abertos e versáteis.

É assim que, na opinião de Lupton (2008), a “preferência modernista por formas sintéticas e simplificadas convive, agora, com o desejo de construir sistemas que produzam resultados inesperados. Hoje em dia, o impuro, o contaminado e o híbrido parecem tão interessantes quanto formas polidas e perfeitas”(p.8).

Podemos ver que em termos formais existe também uma mudança das chamadas formas base do modernismo até às híbridas que contêm, devido às diferentes interações com áreas e meios, uma representação mais indefinida, ou fluída.

Blauvelt (2008) assume que ainda não é possível, nesta fase, ter uma percepção formal unificada e que o confronto com

métodos convencionais pode não tornar aparente que toda esta diversidade de formas e processos possam determinar o design no próximo século (Blauvelt, 2008, para.13).

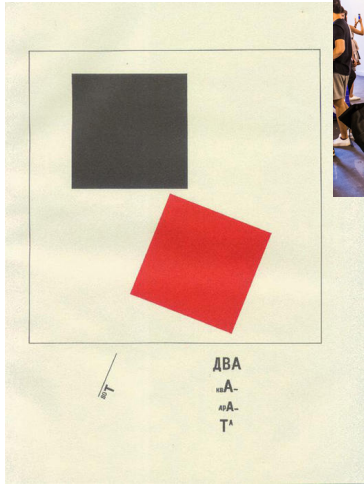
A pouca capacidade de gerar uma herança formal parece conduzir esta fase a algo efêmero, assim como os avanços tecnológicos parecem não deixar prever as conquistas da inteligência artificial, tornando incerto o rumo da disciplina.

Neste sentido, foi necessário nesta investigação pensar o design através dos vários momentos apresentados; aproveitar a exploração abstrata das formas base, numa relação entre as imagens do levantamento e o projeto; entrar dentro do significado iconográfico e iconológico dessas mesmas imagens, numa tentativa de criar uma aproximação simbólica entre o projeto e o espaço; e por fim, criar relações multidisciplinares e programáticas através do diagrama e de uma relação interativa com a ação do levantamento.



Figura 18. Forum Internacional de Gaia, Serafim Mendes, 2019

21



22



23



26



27



28

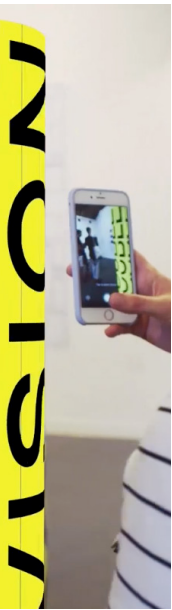


30



31



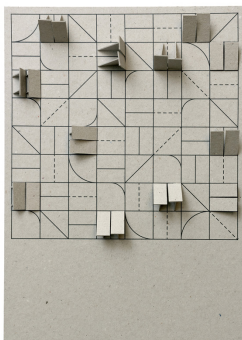


24



20

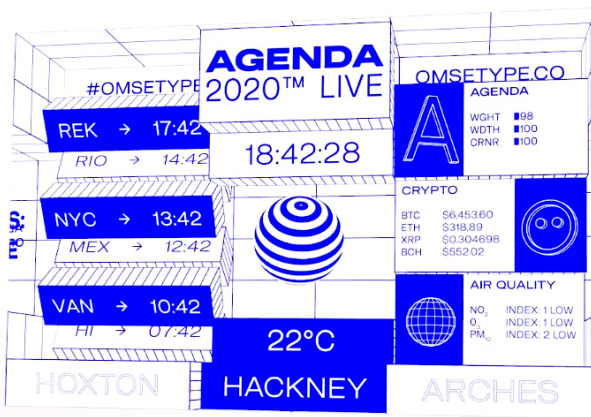
25



29



32



2.2. Segundo o olhar do design gráfico

Esta dissertação vê nas temáticas abordadas - mais especificamente naquilo que se assume ser o 'levantamento' e o 'diagrama' - a pertinência do estudo e investigação na relação com o design gráfico, em dois movimentos principais: um ponto de vista centrífugo e um centrípeto.

Sob o **ponto de vista centrífugo**, preocupa-se, através de um movimento de dentro para fora, com a problematização dos elementos vulgarmente associados ao design gráfico, na sua adequação aos interesses de outras disciplinas projetuais. Sob o ponto de vista centrípeto, pensa na forma como as representações de outras áreas, e os elementos por elas apropriados, retornam à prática do design gráfico, reformulando os aspetos estéticos e operativos da disciplina.

Na primeira perspetiva, procura o entendimento de como, uma disciplina preocupada com os signos visuais (imagens, textos, desenhos, esquemas) e a sua conseqüente comunicação, consegue auxiliar o processo de projeto de outras áreas que participam da noção de projeto.

Acredita-se que o domínio da produção/seleção/utilização dos elementos intimamente ligados à prática comum do designer gráfico poderá contribuir para o sucesso do projeto, num momento específico da metodologia do projeto que aqui se

denominou levantamento. Sendo o design gráfico uma área que procura um domínio de elementos visuais, admite-se que ela consegue ajudar de forma mais incisiva e rápida, o processo de levantamento. A forma como se habitua a criar narrativas entre símbolos e a sua comunicação, confere-lhe uma visão privilegiada num plano de levantamento e de produção de diagramas.

Nos testemunhos históricos do Design, encontram-se evidentes confrontos estéticos e operativos que marcaram a identidade da própria disciplina. É possível identificar-se, através de uma análise gráfica, pontos essenciais desses confrontos. Por exemplo, em Inglaterra, verifica-se, nas '*Arts and Crafts*' a imposição do adorno e dos motivos orgânicos, na tentativa de aumentar a qualidade estética da produção massificada do pós-revolução industrial. (fig.34)

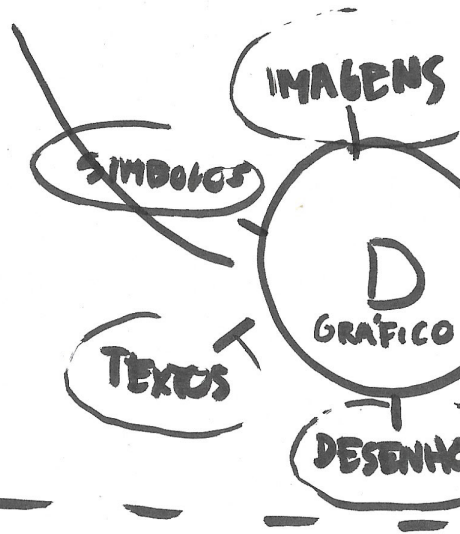
Este ponto de viragem permitia uma comunicação entre o trabalho desenvolvido por artistas, arquitetos, escritores e designers e os métodos produtivos de projeto. Uma reforma que via na experimentação e nas alianças disciplinares, uma forma de criar novos e únicos objetos, que pretendiam eles mesmos transmitir um processo artesanal de ligação entre o artesão e o artista, longe de uma produção mecânica e massificada.

Mais tarde, todos estes valores foram substituídos por um estilo universal, que encarava a depuração das formas, como um modo único, intemporal e neutro de comunicar. O estilo suíço propunha uma produção de símbolos simples, concretos e racionais, onde o ornamento era visto como inútil - uma interferência visual, ou uma distração sobre a comunicação pretendida. Tudo teria de ser claro na relação entre o homem e a mensagem a passar: as fotografias concretas, a nitidez, as grelhas e estruturas rígidas de equilíbrio de página, uma man-

LEV + DIAGRAMA

1º MOVIMENTO

DE DENTRO PARA FORA

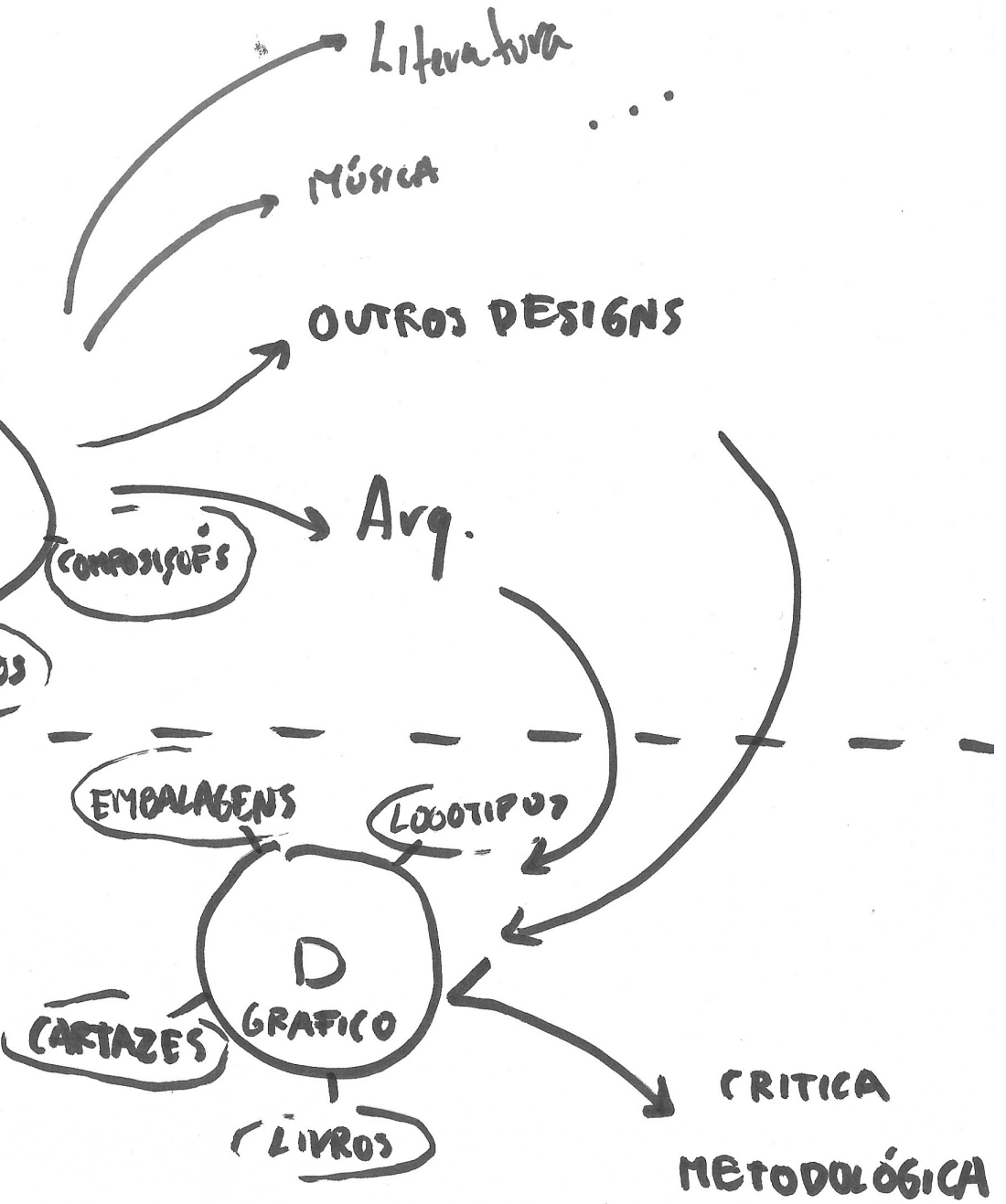


2º MOVIMENTO

DE FORA PARA DENTRO



*



cha de texto equilibrada, sem serifa e com formas simples. Este meio de expressão baseava-se num modelo ordenado para concluir uma comunicação clara dos temas tratados.

Fontes tipográficas como a ‘*Univers*’ ou a ‘*Helvética*’, representam o raciocínio lógico e estrutural do estilo internacional tipográfico. Sendo visualmente simples e harmonioso, propunha uma comunicação clara, onde o design deveria fazer nada mais do que comunicar uma mensagem e, por isso, desprovido de qualquer elemento formal que não fosse otimizado para a sua função. Uma palavra como por exemplo ‘flôr’, não deveria na sua estrutura formal tipográfica florir - a prática do design serviria uma comunicação neutra e invisível, uma identidade escondida por entre outras.

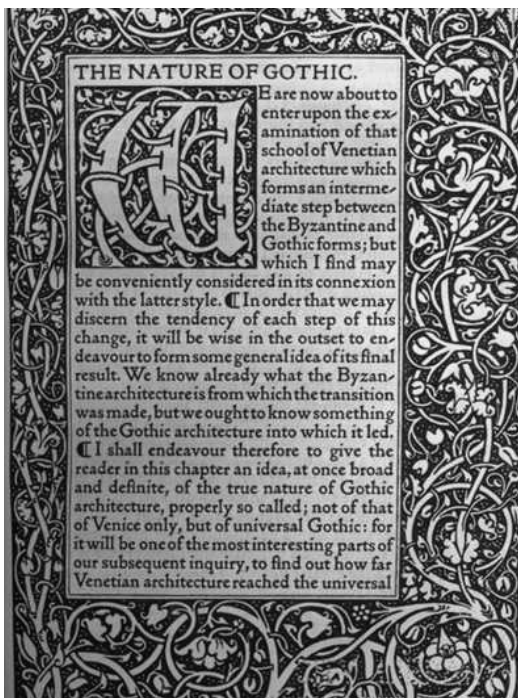


Figura 34. William Morris, 1892



Figura 35. Poster da família tipografia Univers

Através destes exemplos, queremos destacar a forma como a definição dos elementos formais do trabalho do designer gráfico são, numa primeira instância, definidos pela disciplina e, em segundo plano, definidos por um ideal comunicativo.

As transformações da disciplina vêm propor diferentes modos de olhar para os signos gráficos como intermediários de comunicação. Seja numa comunicação que potencia aspetos formais e artísticos dos símbolos, seja na comunicação de uma mensagem em si, ou numa conceção de comunicação em que a dimensão pragmática nos direciona para um questionamento dos efeitos comunicativos do levantamento/diagrama. O design gráfico procura articular os códigos visuais e a consequente comunicação. Esta preocupação é então essencial, na investigação dos elementos que resultam do levantamento, na medida em que nos permite ter um discurso mais fundamentado sobre estes.

A fase de projeto que analisamos - o levantamento - é marcada pela recolha e produção de elementos visuais de natureza diversa e pelo diagrama - ferramenta esta que destacamos, e que propõe uma análise dos referidos elementos visuais e a criação de diálogos, relações vetoriais, imagéticas e textuais. Se o que nos interessa é questionar e problematizar estes elementos, que área melhor que o design gráfico, que testemunhou todas estes avanços e recuos, estilos e métodos de comunicação, para nos auxiliar a pensar: de que forma o diagrama, ferramenta esquemática, rizomática, relacional, e os elementos de levantamento de projeto podem dialogar diretamente com o processo de projeto de outras áreas do design.

No **movimento centrípeto**, vemos como os elementos do vocabulário gráfico, apropriados por outras disciplinas, retornam em práticas do design gráfico e, em simultâneo, como permi-

tem uma crítica das metodologias desta disciplina. Procura-se entender, um plano onde as representações do levantamento e dos diagramas sejam legitimadas de um ponto de vista final - um mapa de representações que, no contrário da operabilidade móvel vista no movimento anterior, visa um caráter estático e fixo. Este movimento permite que, o material pertinente à disciplina, se desenvolva a partir de um novo olhar. Todos estes elementos do léxico gráfico, que temos vindo a referir, são transversais a inúmeras áreas - não apenas a das artes, do design ou da arquitetura, mas também de campos completamente alheios ao design. Permite por isso, ao destino das formas, conteúdos e métodos uma constante reinterpretação.

A mais valia em acrescentar à disciplina novos meios de operar e de representar de outros campos, reside exatamente em apercebermo-nos dessas apropriações exteriores. Significados que olham para estes mesmos elementos de formas tão díspares, que acabam por trazer novos conceitos, obrigando a novas leituras e consequentemente, originando novos resultados que vêm trazer um novo pensamento sobre o uso das imagens, dos textos, ou das formas, na sua aplicação aos dispositivos comuns do trabalho do designer gráfico, como livros, cartazes, logótipos, entre outros. Desenha-se assim um trajeto articulado pelos dois movimentos; neste último, retornam as imagens do levantamento, reinterpretadas por outras áreas. Depois, pensa-se na mais valia da sua aplicação aos dispositivos utilizados pelo designer gráfico, acabando por, não só de um modo formal como também metodológico, criticar/questionar os modelos da prática disciplinar.

Podemos pensar desde as pautas musicais de John Cage ou Gyorgy Ligeti, que através de composições diagramáticas, na construção das suas obras musicais, criavam novas e revolucionárias formas de compor e de fazer música.

Na perspectiva deste segundo movimento, surge um novo olhar para a composição gráfica das formas, dos ritmos visuais, dos símbolos e ao mesmo tempo questionam-se as estruturas pré-estabelecidas das ações disciplinares. Estes autores, no questionamento dos procedimentos da produção musical comum deram, de forma inédita, novos significados à composição musical, através tanto de desdobramentos formais, como de disrupções metodológicas. Os exemplos por eles deixados revelam novos pensamentos sobre as formas e as suas respostas face a uma determinada função. Elementos do vocabulário musical (claves, semínimas ou colcheias), assim como linhas de pauta, entre outros, criam autênticos desenhos abstratos, disrupções compositivas e diálogos que não param de questionar o binómio – forma/função. Estas referências surgem aqui, pelo seu interesse na relação entre ações disciplinares e a forma como são reformuladas as suas representações. Tal como a composição musical, o design apresenta-se com regras sob a sua participação (notam-se tanto elementos formais como operativos) e, desta forma, podemos comparar estes exemplos face a uma exploração dos cânones representativos do design gráfico, fomentando este tipo de disrupções.

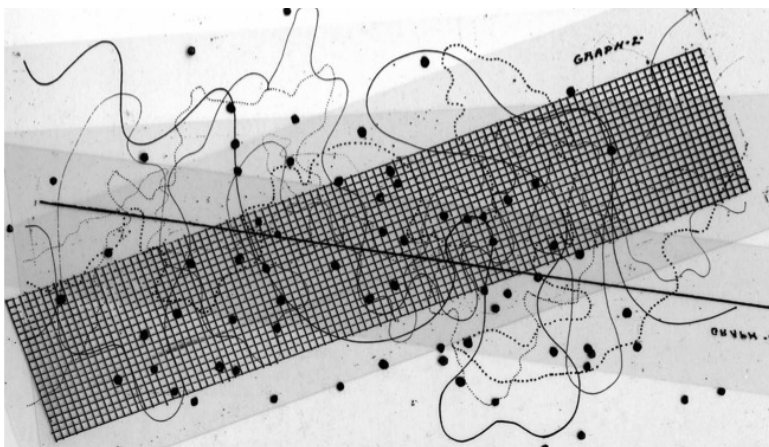


Figura 36. Fontana Mix, John Cage, 1958

Propõem um olhar para as práticas das diferentes disciplinas e assim trazer um novo discurso ao design gráfico e às suas formas de metodologia.

Na literatura, Stéphane Mallarmé, por exemplo, renovou a escrita poética. Através dos símbolos criava novos ritmos de leitura que se opunham à tradicional narrativa, onde as pausas são ‘brancos’ e o texto ‘ilhas de significação’, que aproveitam a folha como um território, onde são dispostos não os comuns versos mas aquilo a que chamava “subdivisões prismáticas”. Até de um ponto de vista mais técnico, na época, a publicação destas obras trazia um novo desafio à produção e edição de textos - a estética de esboço ou de levantamento, onde são visíveis rasuras, sublinhados, pensamentos soltos, numerações, ou sobreposições, criavam documentos únicos de difícil reprodução. Este exemplo é uma referência muito pertinente ao pensamento gráfico, desde a composição e organização de texto, até às escolhas tipográficas ou aos desdobramentos visuais que se desvelam, são algumas das muitas influências que podemos constatar. É também importante estabelecer, que este exemplo transmite um sentido de subversão às práticas

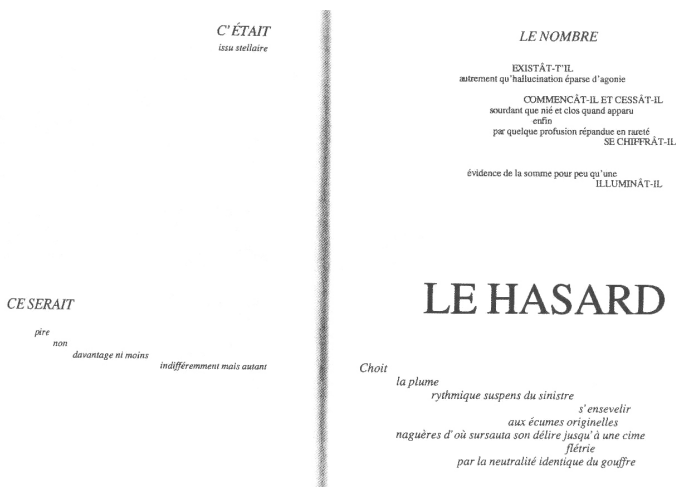


Figura. 37. Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard, Stéphane Mallarmé, 1897

comuns, através de novos modelos de produção e de representação, conseguindo assim, fazer uma análise crítica aos adotados pelas outras disciplinas e, mesmo que seja na literatura ou no design, será um processo transversal a múltiplas áreas. Os mapas cartográficos, através de um pensamento sobre as práticas do levantamento das cidades, nas áreas do urbanismo ou arquitetura, criam ideias e conceitos, como o de “deriva” de Guy Debord, que aqui se tornou importante salientar. Nos conhecidos mapas ‘psicogeográficos’ o conceito de ‘deriva’ propunha um novo olhar para as cidades, um olhar agora livre, motivado por uma relação emocional que define novos e ocasionais trajetos a partir das vontades de cada um.

A psicogeografia pensa e analisa as interações entre o homem e o seu ambiente - entre os seus comportamentos afetivos e os sistemas cognitivos dos indivíduos. Através de um pensamento gráfico conseguimos analisar a proposta representativa para este tipo de análise. Na formulação destes mapas, Debord concebia cartografias dadas aos turistas onde apresentava um mapa de geografias desconstruídas, recortada em diferentes zonas e com setas entre estas diferentes ‘unidades de ambiência’, como lhe chamou Debord (fig.38).

Estes mapas apresentam então imagens que procuram sugerir novas formas de apreender o espaço, em vez de uma representação gráfica que apenas os descreva superficialmente. A fratura de uma imagem contínua e totalizante da cidade subverte conceitos como o de distância, fronteira ou proximidade e permite, sob formas gráficas, novas narrativas de representação e de diálogo (neste caso com as cidades). Surgem como consequência, novos argumentos na produção gráfica de mapas, ou sinalizações, entre outros elementos de orientação.

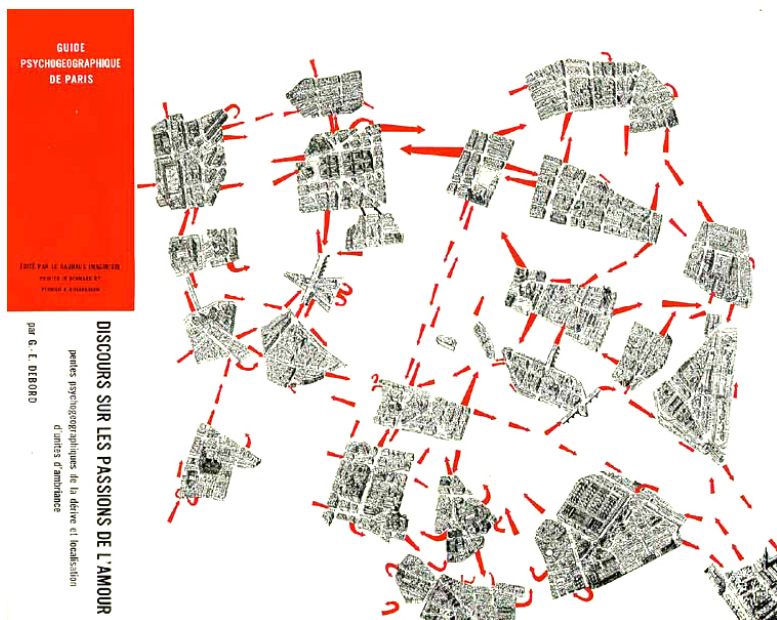


Figura.38. Guia psicogeográfico de Paris, Guy Debord, 1955

Todos estes diferentes meios de representação e comunicação aplicados desde a música à literatura, passando pelo urbanismo ou arquitetura, criam novas configurações formais na sua relação com modelos metodológicos. Dentro das disciplinas, através de métodos de representação, de ‘levantamento’ ou de ‘diagrama’ evocam-se novos possíveis caminhos de interesse ao design gráfico. Um movimento que vem de fora para pensar o interior da disciplina, e em que estes exemplos servem como auxílio desse mesmo processo. Exaltam os trajetos multidisciplinares e as contribuições geradas, estimulam respostas entre ações e representações, e trazem novos significados e possibilidades aos objetos do uso gráfico.

o modo como se organiza, a maneira como se estrutura o processo do design à luz de um *briefing* negociado com um cliente, tudo isto é parte dominante da identidade do designer, ao ponto de se duvidar se alguém pode sê-lo realmente se não exercer neste modelo (Moura, 2019, p.10).

No modelo de operação do design, repara-se que há uma forma tipológica de entender o *briefing* recebido e de rapidamente o colocar numa esfera do design, num conjunto de sistemas de trabalho e de apresentação credibilizados por este estatuto disciplinar, que não são apenas aplicados como também ensinados: “O mesmo pode dizer-se de certos formatos institucionais: a escola de design, o estágio, a revista de design, a apresentação - todos tão típicos, talvez até mais, que formatos gráficos como o logótipo, o cartaz, a embalagem ou o livro de ficção” (*ibid.*).

Posto isto, entende-se que existe uma valorização das tipologias apresentadas pela disciplina: O método de ensino – onde se privilegia a heurística - de trabalho e daquilo que se espera de um produto de design, tudo está refém daquilo que se concorda institucionalmente. A reflexão, aqui, é como poderá então a disciplina misturar-se, influenciar e conectar-se com outras áreas, visto que as barreiras se querem fechadas e que a única preocupação é o estabelecer dos seus limites. Diagnostica-se que estes limites podem ser suportados pela representação formal, e também, que a forma não se baseia na simples conceção de uma figura, sendo antes plasmada como um ato representativo, um ato de manipulação, um ato que codifica todo um universo de conceitos e de disciplinas.

As opções com que o design se rege para criar a sua identidade ditam as suas ações, tornando-as parte integrante da sua coesão: “A forma é um conceito político porque a sua tarefa de ordenar, distribuir e dispor figuras sobre uma superfície, no espaço e no tempo, pode ser exercida sobre as pessoas, limitando-lhes as possibilidades e ditando-lhes os movimentos” (Moura, 2019, p.16).

O próprio termo 'levantamento' é aqui transportado para o design num mesmo movimento centrípeto. É um conceito ubíquo em muitos campos, sendo maioritariamente aplicado à topografia ou à arquitetura, abrangendo muitos outros campos, na aplicação de uma pesquisa quantitativa ou qualitativa de um local, objeto ou ideia. A informação que procura, por ser recolhida de diferentes formas, através de diferentes instrumentos e destinada a campos de interesse díspares, cria esta transversalidade disciplinar.

Pretendeu-se, aqui, à apropriação do termo 'levantamento', como processo de trabalho de pesquisa no design gráfico, analisando este movimento de fora para dentro, em dois momentos principais: um formalista e outro onde se aborda a forma como elementos do vocabulário gráfico, imagens, símbolos, textos ou tipografias, se aplicam aos formatos da disciplina - cartazes, logótipos, embalagens ou livros - e onde estes elementos que retornam à disciplina, auxiliam uma crítica metodológica dos modelos impostos.

Ambos os casos carecem de uma reflexão aprofundada, e aqui pensa-se no potencial ganho através de fontes exteriores ao design gráfico, que poderão ser reinterpretadas e apropriadas pela disciplina.

Nos casos anteriores tentou-se encontrar, noutras áreas, exemplos ilustrativos deste movimento, salientando estes dois contextos (o formal e o metodológico) tomando consciência de como as formas podem questionar os modelos operativos e, simultaneamente, de como são objeto de especulação metodológica.

Através de um trajeto aplicado em elementos pertinentes ao discurso gráfico (pautas, textos, esquemas ou mapas), vemos

como estes podem ser úteis na transposição para esta disciplina, pois todos estes exemplos propõem, não só um novo pensamento sobre a força e responsabilidade das formas, como também o modo como estas incentivam reformulações disciplinares.

O primeiro movimento que se desloca de uma área para outra é o do lançamento de um *briefing* ou pedido de trabalho, que surge maioritariamente de um campo exterior ao design e que recorre a este para o desenvolvimento de um projeto. Este movimento compreende uma leitura apriorística daquilo que é a prática do design, ou seja, aquilo a que se está a requerer. Compete então à vontade da disciplina consolidar aquilo que é o seu campo de ação e as técnicas e meios utilizados, assim como, exemplos profissionais que ilustrem da melhor forma essa mesma vontade. O que está por detrás deste movimento é então uma definição disciplinar e, simultaneamente, a vontade de o estabelecer com integridade. Em Portugal a ...

“História do design português é a da longa luta para implantar o design, para nele estabelecer instituições, enquadramentos legais, reconhecimento público: as primeiras iniciativas individuais, as primeiras tentativas de o praticar e ensinar primeiro em ateliês e depois em escolas, primeiro em disciplinas depois em cursos; as várias associações e institutos destinados a fomentar o design; a construção de um cânone através de exposições, catálogos e monografias dedicadas à obra de designers ilustres” (Moura, 2019, p.9).

Estas construções disciplinares são muitas vezes interpretadas, não como partes integrantes da identidade da disciplina, mas como dispositivos que auxiliam a sua prática – são elas a aura dominante do design que negligencia a sua própria natureza. “Há muitas visões possíveis do que é o design. Da nossa parte,

cremos que o design não pode ser separado do seu *BackOffice*” (Moura, 2019, p.10).

Há várias formas de entender o design e, de um ponto de vista formal, podemos concluir que a prática do design gráfico não poderá ser entendida como uma redutora manipulação de formas. Em ‘History of Graphic Design’ podemos ver que “design gráfico sem significado simbólico ou semântico deixaria de ser comunicação gráfica para se tornar arte” (Meggs, 1998, *as cited in* Moura, 2019, p.12).

O modelo modernista, no seu caso mais exemplificativo - o ‘Estilo Tipográfico Internacional’ ou ‘Estilo Suíço’ - produzido através de rigorosas composições e regras formalistas, acreditava na adequação desse sistema em vários contextos diferentes no qual, apenas pequenas alterações se faziam notar.

Este modelo via o design como uma linguagem formalista, porque ignorava o teor dos conteúdos e das funções de que a forma se rege; como afirma Moura (2019), na crítica deste modelo, “é o jogo das formas que interessa e não qualquer significado ou conteúdo exterior” (p.11). Este argumento formalista, associado ao binómio ‘forma/função’, muito utilizado pela disciplina, ou ‘forma/contéudo’, detém algumas vantagens na sua análise crítica, porque estes “binómios significam ao mesmo tempo uma união e uma antinomia, pois tanto podem ser as duas faces da mesma moeda como uma divisão de conceitos, de tarefas, de responsabilidades” (Moura, 2019, p.10).

Os manifestos *‘first things first’*, publicados em 1964 e 1999, convidavam os designers a trocar as ações de trabalho de novos produtos de consumo, por causas sociais, políticas ou ambientais. Suportado pela ideia de um design imutável, propunham que se alterasse antes o cliente e não a sua estrutura ou forma

como é pensado e praticado, sendo da responsabilidade do designer a procura por enunciados que alterassem o conteúdo da sua identidade e o conteúdo da ação do design, sendo que aqueles não podem ser atribuídos através da sua expressão ou projeção.

Entendemos que o modernismo nos traz uma noção de autoria formal, uma “obediência a um programa universal” (Moura, 2019, p.14). Um *briefing* enviado seria então subordinado a um panorama identitário do design, que se reduzia a uma prática técnica ou de mediação.

O conceito de ‘*design thinking*’ é um exemplo desta solidificação metodológica, pois é em si uma apropriação da metodologia do design, como processo de gestão e de recursos humanos “empregava-se uma metodologia originalmente concebida para definir hierarquias de pontos, linhas e planos para criar e gerir hierarquias administrativas” (Moura, 2019, p.14). O que se conclui, é que o único movimento que é pretendido pela disciplina é o centrífugo, pois é aquele que acentua cada vez mais a solidez disciplinar. Reduz-se, portanto, uma prática a um corpo, a uma forma: “Esta transposição para outra área, despojada do seu conteúdo e funções de origem, dá a entender que o próprio design pode ser usado apenas como forma” (Moura, 2019, p.15). Esta separação comum entre forma e conteúdos, cria uma divisão entre aquilo que é o território do designer - a forma - e aquilo que é o do cliente - os conteúdos.

Entende-se então que este aspeto formal tem de ser pensado e, ao contrário dos métodos impostos pela disciplina, que resultam unicamente em movimentos de dentro para fora, admitindo que, propondo um movimento contrário, este tipo de coesões formais poderão ser desdobradas.

Pretende-se agora pensar num mecanismo de projeto, que não atue como mediador, mas sim como um fim em si mesmo. É importante que este mecanismo questione noções formais e metodológicas presentes. Acredita-se que a natureza do material levantado e diagramado, por trazer material exterior, propõe um carácter crítico que pode servir o design gráfico como dispositivo de problematização de modelos de apresentação. No sentido em que, quando nos auxiliamos de exemplos exteriores à disciplina (como nos exemplos anteriores), este movimento que agora propomos, pensa-se de que forma é que aqueles mecanismos que foram disruptivos no processo do projeto de outra área, podem agora ser pensados como imagem conclusiva no nosso atlas de levantamento.

A problematização das formas é especialmente significativa para a produção gráfica. Mais do que qualquer outra disciplina de projeto (salienta-se as de projeto, para excluir as artes por exemplo, onde este carácter também é especialmente pertinente), o design gráfico pode servir-se destas representações para questionar e repensar os seus produtos finais - livros, cartazes, embalagens, etc.

Do ponto de vista da composição, por exemplo, o ato de 'levantamento' e do 'diagrama', propõe um sistema unipessoal, intransmissível e livre que resulta, conseqüentemente, em novas formas e novas composições. Recrutando imagens e contextos formais exteriores, e colocando elementos de interesse gráfico em constante questionamento, estes modelos vão introduzir na disciplina momentos de análise, fundamentais para questionar e reformular os cânones operativos e representativos da disciplina, sendo por isso resgatados elementos que não respondem a nenhuma fórmula ou método imposto.

Ao evidenciar este contexto formal e metodológico, sublinha-se também a necessidade de os repensar. Ao analisar a força das formas que solidificam identidades políticas, sociais, ou institucionais como consolidação de poderes, de manipulação e de comunicação, apercebe-se que o design também não é indiferente e não sai impune destas forças que congelam a sua metodologia.

Conclui-se como método de análise e de proposta, um movimento que parte do exterior e que é interpretado no interior, um movimento que propõe aos objetos de criação do design gráfico novos modos de operar, novos modos de ver e novas formas de reinterpretar os códigos visuais.

O exemplo do livro 'Eduardo Souto de Moura, Atlas de parede, imagens de método', acerca da presença das imagens nas metodologias do trabalho do arquiteto, mostra-nos bem a diferença entre estes dois movimentos que apresentamos. O livro revela um conjunto de ensaios de diferentes arquitetos e investigadores que se deslocam ao ateliê de Eduardo Souto de Moura e são atraídos pelas imagens na parede - aquilo que podemos denominar aqui de 'imagens de levantamento'.

Ao depararem com as imagens presentes na parede do ateliê, (fig.39) apercebem-se de imediato de um confronto entre imagens aleatórias e projetos de arquitetura. Descrevem que aquelas imagens poderiam demonstrar, não só a complexidade do saber e dos métodos do arquiteto, mas também a representação daquilo que é o seu trabalho, aquilo que representa de forma mais crua a sua realidade projetiva: mais ainda, aquilo que representa propriamente o processo metodológico - a arquitetura.

Souto Moura serve-se de várias imagens de contextos completamente díspares e distantes da arquitetura e, através desses conjuntos, cria um atlas onde “as imagens se assumem como metodologia para pensar o projeto de arquitetura” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.11). Numa primeira análise ao livro, podemos verificar o primeiro ponto (externo): identificamos a utilidade dos componentes gráficos para ação de outras áreas, ou seja, de que forma estes elementos gráficos são úteis para o processo de projeto de arquitetura. As imagens que resgata de outros inimagináveis contextos passam a ser, através daquela parede, elas próprias Arquitetura, concluindo por Pedro Bandeira, autor do primeiro ensaio, que “Tudo é arquitetura” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.14). Quando o autor o assume, pretende tal como nesta dissertação, validar os objetos que são apropriados de outros contextos para uma prática interna. Tudo aquilo que podemos aclarar para o levantamento na nossa investigação de projeto poderá estabelecer uma forte relação com as ações processuais, tornando-as ferramentas de projeto, ou parte integrante de um método e, consecutivamente, de uma disciplina.

Esta preposição ajuda a cimentar a posição crítica que foi exposta anteriormente, no sentido em que se diagnostica que,



Figura.39. Eduardo Souto de Moura no seu atelier, 2020

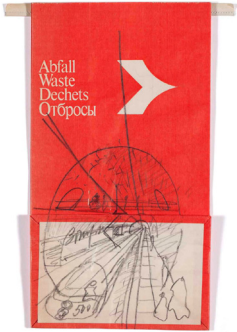


Figura 40. Desenho em saco de enjoo, Eduardo Souto de Moura, 2011



Figura 41. Coleção de slides Atenas I, Eduardo Souto de Moura, 2011

através de um ponto de vista formal, o design propõe à sua prática elementos próprios, característicos e elementares. Souto Moura ajuda-nos a tomar uma posição contrária e a salientar a nossa crítica, permitindo assumir que formas, imagens, símbolos, e até métodos exteriores, podem servir o design e ser eles próprios parte integrante da disciplina - o design como ferramenta multidisciplinar, que poderá servir-se de tudo como forma de questionamento, de identidade e de formulação de novos significados.

Numa segunda análise observe-se, sob o ponto de vista centrípeto, a perspetiva dos autores que têm como objeto final a publicação do livro acima referido ('Eduardo Souto de Moura, Atlas de parede, imagens de método'). Neste livro está subjacente a ambição de criar um atlas que, através dos elementos presentes no ateliê do arquiteto, e daquilo que foram as conclusões da sua operabilidade, permitisse uma reinterpretação na realização de um documento editorial que demonstre esse processo. "Ao centrarmos a nossa atenção nas imagens de uma parede, procurando com ela a legitimação de um método, estamos conscientemente a abdicar de um outro universo de referências vinculado à palavra." (Ursprung, *et al.*, 2011, p.12).

A representação deste trabalho de levantamento num dispositivo (livro) obriga a um outro entendimento. Aquilo que era

parede, e que servia o propósito de conservar e dialogar com o próprio processo, agora torna-se um livro - uma consolidação e comunicação desse processo. Entende-se que um método utilizado por um arquiteto é transportado para a idealização gráfica de uma publicação - é aqui que se resume este movimento, um percurso entre um método e uma representação de outra área, trajeto este que origina também uma forma de questionar/problematizar as metodologias da própria disciplina.

A prática dos elementos compositivos comuns do designer gráfico é negligenciada como forma única de representar, estimulando um processo que apenas pretende otimizar e representar o processo de trabalho de Souto Moura.

Mais do que procurar o sentido específico de cada uma das imagens na parede, procura-se o sentido inerente ao processo da sua seleção e combinação. Indagamos o seu sentido legitimador do projeto, sem ignorar os riscos que corremos (Ursprung, *et al.*, 2011, p.15).

Estes riscos de que o autor fala, são os perigos deste movimento centrípto. Percebemos que não se trata de uma mera mimetização de um olhar, mas o entendimento de um método que encontra num outro método consequente, uma vontade de o comunicar.

Levantam-se então possibilidades, presentes no design gráfico que auxiliam este processo representativo, como seleção de informação de imagens, construção de textos, combinação e hierarquização, na medida em que, como afirmam Souto Moura (2011) “na nossa condição de arquitetos, quase sempre mais reduzidos pela forma do que pelo conteúdo, não hierarquizamos nada” (p.16).

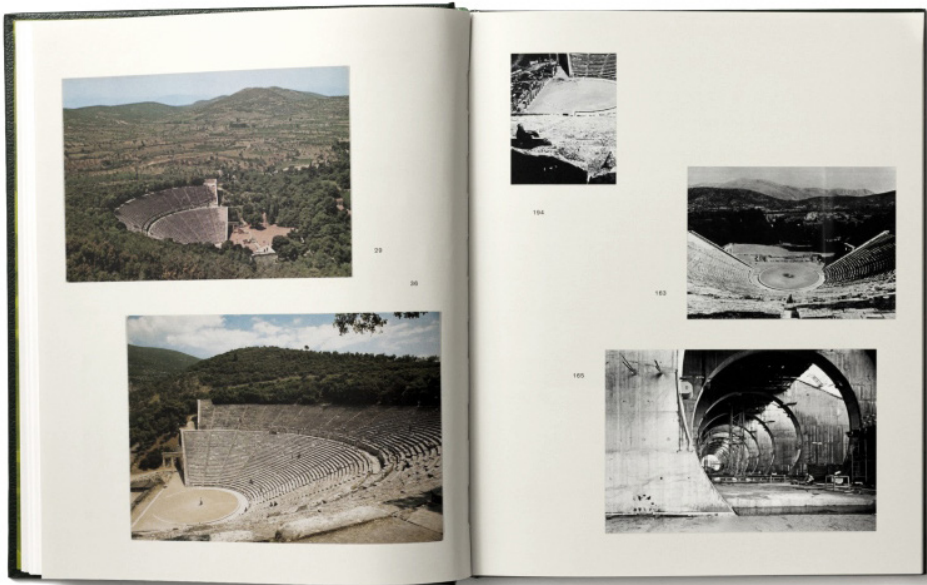


Figura.42. Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método, 2011

Este movimento que resgata um conteúdo externo e que procura uma adaptação interna à disciplina, implica entender a natureza e configuração do material levantado, assim como adquirir, na sua formulação, as razões que o sustentam, afirmando Souto Moura (2011), de forma metafórica, que “Este atlas de parede, enquanto dispositivo vertical, não deixa de ser uma mesa apesar de se apresentar agora cristalizado na sua forma de livro.” (*ibid.*)

“Este atlas de parede, a mesa, na sua forma cristalizada de livro foi acompanhada por Eduardo Souto Moura, abdicou da última palavra na seleção e combinação final das imagens (na sua ordem e na sua associação), na expectativa de ser também ele surpreendido por uma nova narrativa construída a partir das imagens que ele conhece tão bem.” (Ursprung, *et al.*, 2011 p.16).

Verificamos uma assimilação dos conceitos expostos, ainda que estes acabem por ser adaptados por uma nova organização.

Este segundo movimento propõe, na ótica do design gráfico, um aproveitamento de universos exteriores à disciplina, que a renovam e que a fazem desvincular-se dos seus modelos projetivos. Neste caso em específico, o fazer em arquitetura traz um novo discurso à composição e produção gráfica. Como vimos, a parede como atlas de levantamento transporta para o projeto editorial um novo pressuposto compositivo. A relação entre imagens é provocada por uma individualidade projetiva e por uma ideia de relação e correspondência.

O modo como a imagem, elemento tão utilizado pelo designer, é apropriada por outro meio, permite espaço de experimentação, de confronto e de novas propostas de projeto. A forma como as imagens são operacionais no modelo de projeto de Souto Moura (ponto externo de partida), são por outro lado representações da sua operação (ponto interno de chegada).

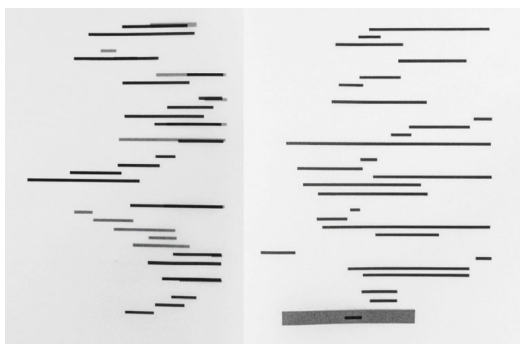


Figura 44. Un coup de des n'abolirá le hasard, Marcel Broodthaers, 1969

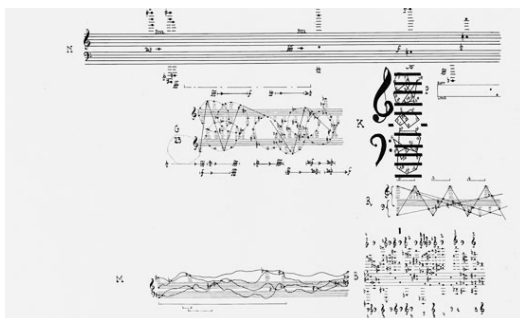


Figura 43. Partitura para piano, John Cage, 1957-58



Figura 45. Bunkers, atlas de imagens de Eduardo Souto de Moura, 2011

2.3. A Pesquisa e o processo

O foco nos conceitos de levantamento e diagrama pretende responder a um contexto mais amplo - pesquisa e processo em design. De forma a problematizar a prática do design, não foi desenvolvido um pensamento acerca dos diferentes objetos que ilustram a sua prática, mas antes daquilo que os precede. Tenta-se encontrar, nos modelos de pesquisa e do processo de desenvolvimento da mesma, um diagnóstico da atividade profissional e acadêmica do design a partir do seu contexto.

Acredita-se que o momento inicial, que o levantamento e o diagrama ocupam e a sua implementação precoce estabelece, assume uma importância significativa, que aqui se tentou evidenciar. Neste sentido, o conceito de levantamento, enquanto termo de pesquisa, e o de diagrama, enquanto ferramenta processual da mesma, vêm acrescentar um pensamento crítico em relação à prática atual do design.

O crescimento da disciplina e a consequente validação dos seus pressupostos consolidou um modelo de projeto. O método de resposta a um problema, por meio de uma estrutura disciplinar, sugere aos seus praticantes a sua adaptação, originando assim um conjunto de sistemas que conservam este modelo. Os sites de pesquisa são um desses sistemas, que integram respostas já idealizadas e produzidas.

As imagens que os compõem promovem uma autossuficiência disciplinar, na medida em que a procura é feita no próprio campo de ação. São plataformas ou aplicações, como o *'Pinterest'*, *'Behance'*, ou *'Dribbble'*, que sugerem uma autopromoção de trabalho, assim como estabelecem quadros de inspiração para outros.

O material apresentado nestes sites é amplo, por isso a necessidade de especificar a pesquisa. O paradoxo estabelece-se aqui, na medida em que aquilo que se encontra obriga a uma noção clara do que se procura. De uma outra forma, tem que se sentir aquilo que ainda não se sabe.

Se pensarmos que, num determinado trabalho a fase inicial é uma etapa sem um caminho já consumado, um momento de abertura de observação e de dispersão que permite recolher informação de vários contextos diferentes, é contraditório pensar na predefinição desse caminho.

Assume-se que estes sites possibilitam uma apreciação de trabalhos que, no seu estado finalizado, mais não permitem que demonstrar pormenores maioritariamente técnicos. Acredita-se que a abordagem inicial aos trabalhos já materializados desvincula a pesquisa de algo condicionado a uma solução. Phillips (2008) assume que “muitas vezes, a tentação de recorrer ao computador impede níveis mais profundos de pesquisa e pensamento – esta zona de destilação que ultrapassa o apetite mediano para testar novos terrenos e explorar alternativas”. É sob esta preocupação, revelada pelo autor, que o levantamento surge e permite problematizar os métodos processuais e de pesquisa. (p.10)

Estes ‘níveis profundos’ são aqueles que dificilmente o material presente nos sites referenciados consegue alcançar, reforçando

assim a necessidade de implementação de outros modelos. Acrescenta-se ainda que, usualmente, este material é apresentado fora do seu contexto, ou seja que todo o processo, primeiras ideias, objetivos, ou métodos que o formaram são de certa forma negligenciados.

Estes objetos, por perderem tudo aquilo que os sustêm, limitam-se a uma apresentação formal e dos valores comunicativos; “assim, cabe ao bom senso julgar as ideias e as primeiras opções da lista de pesquisa do *Google*, que apresentam apenas resultados superficiais, normalmente desgastados e banais” (*ibid.*) Para idealizar um novo cartaz, ver outros já feitos parece fazer parte natural do processo, no entanto aquilo que se retém é uma conclusão, a forma como algo foi aplicado ou definido tecnicamente. Observa-se assim uma aplicação de conclusões num momento inicial, o fim no início.

A concepção do levantamento vem problematizar e propor modelos de pesquisa de forma imersiva e pessoal. Tenta salientar a importância de procurar em objetos de diferentes densidades e importâncias, um encontro próximo entre o designer e o espaço/objeto de trabalho. Os pressupostos do levantamento são assim contrários a este tipo de sites e de aplicação de referências. Sugere a supressão das mesmas e dá preferência a outro tipo de imagens e ações que privilegiem a experiência e articulação de vários elementos disciplinares, contextuais, materiais, ou conceptuais. Vemos assim que o que está em causa, na necessidade de aceder a estes sites, é a procura de uma ideia.

O primeiro pensamento que se tem ao utilizar este tipo de plataformas é o de encontrar uma ideia num arquivo de ideias. É o de procurar uma resposta em locais onde se apresentam conclusões, e o facto de corresponderem à mesma prática dis-

ciplinar cerceia toda a possibilidade de pesquisa. A ação do levantamento e do diagrama, com o seu foco num momento inicial, vem deste modo privilegiar principalmente a ação e a experiência na criação de uma pesquisa e do processo de um projeto.

Na análise à problemática da pesquisa, tentou-se entender o que é ter uma ideia ou como se pode aceder a uma. Segundo referiu Gilles Deleuze (1987), numa palestra à 'Fundação Europeia de Imagem e Som', e posteriormente inserido no texto 'O ato da criação' "ter uma ideia é um acontecimento raro, é uma espécie de festa (01:38). O filósofo francês afirma, que não se tem uma ideia em geral - "uma ideia, assim como aquele que tem a ideia, já está destinada a um domínio" (Deleuze, 1987, 02:08).

Conseguimos entender que este momento inicial, em que procuramos algo incomum ou raro, implica já uma orientação de um modo de expressão. Uma ideia em design significa assim, um potencial já comprometido com o seu contexto. O autor refere que há algo essencial na origem das ideias e que permite ao cineasta, ao artista ou ao filósofo criar 'a necessidade'. O autor esclarece o trabalho do filósofo como um criador de conceitos, referindo que a origem dos mesmos não é "uma espécie de céu", onde se encontra um conceito/ideia - é preciso fabricá-los, e essa ação surge de modo transversal ao cineasta, ao artista, ou outro criativo, sob o signo da necessidade.

Com aquilo que se entende como pesquisa e processo, e segundo o que nos revela Deleuze, podemos adaptar ao design o que o autor define perante as disciplinas criativas - o fazer a partir de uma necessidade. Concorde-se que as ações do design, da arte, ou da filosofia se distanciam no momento em que o designer responde, maioritariamente, a uma outra necessidade - a do cliente.

É certo assumir que o processo em design passa por uma comunicação, por um prazo, no entanto não está longe de uma atitude criativa e, conseqüentemente, não está longe de encontrar a sua própria necessidade. É neste princípio que se tenta pensar na disciplina enquanto ação de procura, tal como o pintor não diz “vou fazer um quadro assim” (Deleuze, 1987, 02:08), o designer não define que vai fazer um cartaz, um livro daquela forma.

Entende-se, dentro do compromisso da necessidade, uma procura e um envolvimento que permitem que a disciplina se coloque numa esfera criativa, que permita que os seus praticantes não repliquem de uma ou de outra maneira um resultado, mas de uma motivação de procurar e de encontrar as suas próprias vontades.

O trabalho de pesquisa pode ser assumido como a ação que mais próximo está das vontades e necessidades pessoais; o momento em que, pelo seu desprendimento técnico e da sua leveza face à materialização do projeto, surge o tempo de maior liberdade e, assim, o de maior desafio quanto às nossas idealizações.

A questão da criatividade, ou da procura por ideias, pretende ser pensada através desta investigação, num modelo ativo de procura e de encontro. Neste sentido, o levantamento assim como o diagrama vêm salientar um processo que não pretende ser inteligente ou astucioso, mas que tenta encontrar na experiência e nos diferentes desdobramentos da mesma, a origem de diferentes possibilidades.

Porque o design, tal como a arquitetura, “ao contrário das ciências ditas ‘exatas’, não é o resultado garantido de um processo meramente dedutivo ou ‘inteligente’, demonstrando racio-

nalmente a partir do somatório simples de diferentes partes” (Ursprung, et al, 2011, p.11). O arquiteto Eduardo Souto de Moura vai mais além, ao afirmar que “o inferno está cheio de projetos inteligentes”.

No contexto da arquitetura, que pode ser apropriado pelo design, podemos constatar que os projetos não nascem de questões de intelecto ou de uma capacidade prévia de resposta, mas de um sentido de trabalho que salienta o processo e a experimentação. O autor reforça ainda, com evidente ironia e aparente humildade, que “para ser bom arquiteto não se pode ser inteligente, porque atrofia(...), não se pode ter a informação toda, precisamos de arriscar(...), muita inteligência leva a uma visão olímpica e isso não serve” (Moura, 2010, *as cited in*, Ursprung, *et al.*, 2011, p.11). O que, no entanto, parece estar subjacente a esta aparente asserção será uma forte convicção do potencial da intuição, bem informada, na perspetivação da obra, relegando para segundo plano os argumentos de uma racionalidade imediatista vigente, nem sempre fundada em alicerce sólido.

Ao analisar, esta busca por ideias, como algo que se inicia com uma necessidade e que se fabrica e opera através da experiência e trabalho, é importante, também, entender os mecanismos de apoio a todo este processo de pesquisa.

A ‘biblioteca Warbug’ surge como um exemplo que ilustra bem este entendimento, no sentido em que a compreendemos como autorizando o tipo de pesquisa que o levantamento propõe - num primeiro sentido por ser um contínuo projeto de investigação, algo que não tem uma validade, ou capacidade definida. É também uma biblioteca multidisciplinar que, tal como refere António Guerreiro (2017) “anulava fronteiras disciplinares” (p. 79), em prol, não de uma visão generalis-

ta mas, da resolução de problemas concretos - no seu caso “a sobrevivência da antiguidade pagã na cultura europeia do Renascimento” (Guerreiro, 2017, p. 85).

Sendo esta biblioteca, como definiu Fritz Saxl¹, “uma biblioteca de problemas” (*Ibid.*), a sua conceção assentava no problema, enquanto premissa legitimadora das vontades do historiador alemão, e a sua organização serve como meio que lhe permite respostas não estritas, mas que, pelo contrário, permite encontrar neste modelo um novo modo de pensar.

A explanação de um problema e a disposição de o confrontar através de uma visão multidisciplinar, permite criar uma ponte com os interesses do levantamento, no sentido que este também é, tal como a ‘biblioteca KBW’ (*Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg*), um meio que permite e auxilia uma pesquisa em torno de um problema que, neste caso, é específico e definido por um *briefing* ou cliente.

A pesquisa aqui sugerida através do levantamento e do diagrama, tal como a biblioteca KBW, formam um contexto dinâmico de pesquisa que encontra, sob o entendimento de vários contextos, a mais valia das suas correlações:

A biblioteca de Warburg destinava-se a levantar problemas, a orientar o leitor ao longo de percursos problemáticos, criando circulações, e não a oferecer títulos isolados de um complexo de questões inter e transdisciplinares. Ou seja, a biblioteca organizava-se não segundo as regras da biblioteconomia, não por índices ou ordem alfabética de autores, não por qualquer espécie de numeração, mas antes segundo uma lei que Warburg designava por lei da boa vizinhança (*Ibid.*)

A ‘lei da boa vizinhança’, conceito criado pelo próprio Warburg, é o ponto que distingue a sua biblioteca das restantes. A principal característica da biblioteca é o seu modelo epistémico, porque tal como Warburg procedeu na elaboração do seu ‘*Atlas Mnemosyne*’², aproximando imagens historicamente distantes ou até incompatíveis e tirando ilações, dessas relações, num diagnóstico do homem ocidental, o mesmo acontece na biblioteca.

Neste caso, através de livros, de contextos e áreas diferentes, cria-se uma organização inusitada na qual, por exemplo, estrategicamente dispõe uma edição de astrologia ao lado de uma de antropologia. Warburg quis romper a tendência e abrir este campo de estudo a outras dimensões do saber, como “a religião, a antropologia, a história da cultura em geral” (Guerreiro, 2017, p.87).

Do mesmo modo, a biblioteca formava percursos invulgares, porque os temas, as disciplinas ou as matérias não estavam agrupadas, mas dispersas sob este conceito de “vizinhança”, que agrupava livros de diferentes contextos numa certa lógica de investigação - “a disposição física dos livros era a manifestação de uma ordem conceptual, uma ordem que refletia o trabalho do próprio fundador” (*Ibid.*).

Figura 46. Sala de leitura da Biblioteca Warburg, Hamburgo, 1995



O autor da biblioteca KBW ia também alterando a disposição dos livros, conforme o desenvolvimento da sua investigação, o que originava uma biblioteca em movimento e que constantemente se transformava. Um livro com o qual outrora nos deparámos pode nunca mais ser encontrado.

Guerreiro (2017) assume que “a lei da boa vizinhança significava isto: criar contiguidades imprevistas e improváveis que não estavam à partida nos cálculos do visitante” (*Ibid.*). A imprevisível relação entre um visitante e a biblioteca caracteriza um modelo de pesquisa importante para se pensar no âmbito de projeto.



Figura 47. Sala de leitura do instituto Warburg no instituto em South Kensington, 1936-57

Ao contrário dos sites, que vimos anteriormente, este modelo suprime uma ideia pré-definida daquilo que se encontrará, porque a biblioteca obriga ao visitante a uma pesquisa empírica, pessoal, imersiva em que consiga, segundo os seus próprios impulsos e caminhos mentais, encontrar as suas respostas.

O ‘levantamento’, ao estar mais preocupado com perguntas do que com as suas respostas, aproxima a sua prática à ideia fundadora desta biblioteca, assim como o ‘diagrama’, enquanto ferramenta que permite articulação de diferentes elementos, encontra neste método uma referência na ligação de diferentes domínios.

Isto porque a biblioteca não é apenas um arquivo bibliográfico, mas antes um espaço que transforma o material que recebe através das ligações que cria. Todos os elementos são assim constantemente reativados e tornam-se pontos-chave para novas pesquisas.

Tanto em termos académicos como profissionais, a pesquisa é algo com profundidades e tempos diferentes, e pode acontecer voluntariamente ou em momentos inesperados³. Os momentos não esperados caracterizam o levantamento como algo intemporal e que está presente em vários momentos do dia-a-dia, sendo que é nos momentos de pesquisa induzida quando se permite uma análise mais precisa sob o signo do projeto.

A utilização hegemónica do computador faz convergir, esta etapa, numa ação de pesquisa, estabelecida por meio da internet, de sites de inspiração e de apresentação de trabalhos. O suporte único destes *sites* cria respostas fechadas que não são visíveis e que afastam as formas dos seus contextos, o que origina uma pesquisa maioritariamente formal e técnica, dependente do algoritmo.

Ao contrário de uma vontade de pesquisar vemos desenvolver-se uma dependência de uma ação de pesquisa que é diminuída e suportada por elementos já finalizados e interpretados.

Souto de Moura (2010), define o projeto como “a procura das razões para o acaso” (as cited in, Ursprung, et al, 2011, p.21); segundo esta interpretação do arquiteto vemos que um projeto é operado segundo uma imagem ou estímulo, neste caso o afeto é a tentativa de justificar uma imagem de um outro projeto, uma vontade de o voltar a representar. Mais ainda, aquilo que se observou não foi um acaso, mas um projeto já inserido num âmbito no qual se tenta credibilizar a sua aproximação.

Toda a argumentação na defesa das novas tecnologias dos instrumentos de representação, e a concepção digital e algorítmica, parece assentar no esbatimento da distância entre concepção e materialização dos edifícios; maior previsibilidade e controlo; maior domínio e relação com produção; maior plausibilidade das imagens do projeto; e, não menos importante, maior aproximação estética e formal do objeto arquitectónico à sua própria imagem digital. (Ursprung, *et al.*, 2011, p.17)

A aproximação das imagens ao seu aspeto final consolida aquilo que é o exercício de pesquisar trabalhos já feitos. Os desenvolvimentos digitais e a preferência por representações mais próximas de uma materialização, acabam por reduzir o espaço entre a ideia e a sua concepção. Esta aproximação reduz, assim, a prática a uma mimetização de imagens. Esta ação corresponde a um momento que se considera superficial, no sentido que tal como o nome indica, pretende um aproveitamento único da superfície das imagens.

Podemos afirmar que a realidade está a “tentar imitar a simulação e, neste sentido, poderemos dizer que a forma já não segue a função, a forma segue a representação” (Ursprung, *et al.*, 2011,p.17)

Como vimos, o aparecimento de ideias não é algo simples e de acesso imediato - não se pode simplesmente ativar e desligar este processo - sendo o seu aparecimento, algo que obriga à existência de uma necessidade.

Pode-se pensar, à partida, que a volatilidade de algo inconsistente, como a questão da necessidade, não é associável a uma disciplina com prazos e clientes, como é o caso do design, no entanto, ao nos concentrarmos na fase da pesquisa, abordá-mos a questão da necessidade como uma vontade pessoal de descobrir e de se envolver como o espaço/objetos de trabalho.

Por isso é importante entender o levantamento como algo que não responde a um programa pré-estabelecido de informações base que deveremos assimilar, mas antes às vontades pessoais de querer salientar e trabalhar sobre certos assuntos. Esta necessidade é então assumida e aplicada enquanto vontade pessoal sob o signo do projeto.

1 Fritz Saxl, nasceu na Áustria e foi diretor da biblioteca enquanto Warburg estava hospitalizado. Saxl foi dos primeiros a caracterizar a biblioteca como um labirinto, acabando por ser uma metáfora que foi muito utilizada por outros visitantes (Guerreiro, 2017, p.81). Também é da sua autoria a designação '*Problembibliothek*' - uma biblioteca de problemas (Guerreiro, 2017, p.85) Foi também um dos responsáveis pela transferência do material da biblioteca de Hamburgo para Londres, com o domínio nazi na Alemanha.

2 O 'atlas *Mnemosyne*' será desenvolvido no capítulo 'imagens do levantamento'. Aqui observamos a biblioteca Warburg

3 Fernando Brízio em 'Conversas sobre o Levantamento' assume que a sua pesquisa acontece em momentos por vezes inesperados, como, por exemplo, um almoço de piquenique, a visualização de um filme, ou a ver uma receita de culinária (Brízio, 2020, p.32). O designer assume também que às vezes é frustrante estar de férias, pois é a altura em que mais ideias lhe surgem, mas reconhece este processo como algo que está constantemente no subconsciente.

2.4. Identidade e contexto crítico

Existe uma ideia vulgar de que o trabalho do designer tem de corresponder a um modelo sistematizado que, de projeto a projeto se vai apenas ajustando a diferentes configurações, mas que na sua essência é mais ou menos imutável. Um sistema automático de ações credibilizadas pelo nome e prática da própria disciplina. A disciplina configura até uma identidade que permanece impensada:

O design não pensa a sua própria identidade; acredita que já tem uma definida e acabada, não precisa de mais; acha-a tão natural, tão inerente à condição humana, que não consegue vê-la como construção. Acredita que os seus praticantes, ao entrar, deviam abandonar toda a sua identidade; deviam perder-se no design. Para criar as identidades de outros, os logótipos, os posters, as capas de livros deviam abdicar das suas. (Moura, 2018, p.10).

O que se pede ao designer é um trabalho que sistematize as tendências da disciplina como um operário dos modelos impostos. A anulação das (outras) identidades, contudo, mais não faz do que reforçar uma identidade pré-instituída; uma disciplina que opere de forma estanque possui práticas sistematizadas de ação e representação; uma representação única

dos códigos da disciplina cria um léxico do design que acaba por justificar qualquer ação que dele resulte. Pretende-se com isto dizer que se se participa das técnicas e métodos associados à prática do design está-se, por assim dizer, credibilizado a participar deste espaço disciplinar.

Deste modo os métodos pessoais mais idiossincráticos, que poderiam inscrever outras identidades na representação de projeto, são suprimidos na procura da desejada credibilidade disciplinar. O discurso coerente e fixado dos processos projetuais ativa uma pedagogia, também ela assente nestes conceitos base; um estímulo à prática, não de uma escuta interior de procura de processos individuais e de intuições criativas, mas de uma fórmula disciplinar que crie soluções “à moda do design” para um outro - o cliente. A procura da desejada neutralidade e invisibilidade do design, cria o fenómeno contrário: o consumir de uma identidade hegemónica, obsessiva e contraditória.

Acreditamos que os modelos e processos de projeto, que cada vez mais se apegam aos arquétipos da disciplina, começam a ficar presos a formalizações cristalizadas, constituindo uma identidade fechada em si mesma. Cria-se portanto uma noção apriorística daquilo que poderá ser um projeto de design, restringindo a sua prática àquilo que lhe é instituído pela sua identidade. Esta construção de identidade é aquilo a que Mário Moura chama “o design que o design não vê”. Como afirma o autor, a disciplina não pensa a sua própria identidade, acha que já tem uma que quando não é vista como ideal é vista como inócua e, por isso, cria um processo estanque em si mesmo e como tal se apropria de um trabalhador/designer que deixa de ser livre, que deve abdicar da sua própria identidade, em prol de uma outra maior e estabelecida - “um serviço em nome dos outros”, uma atividade que se diz querer ser neutra

e invisível mas que contém em si uma pré-determinada marca representativa, vincada, “contraditória, obsessiva, instituída, mas inconsciente” (Moura, 2018, p.10).

Mário Moura traz-nos alguns exemplos que, no percurso discursivo e prático do design, nos levam para uma consolidação identitária, mas que essa consolidação é formada, não por fatores utópicos de imparcialidade, mas por questões sociais, raciais ou de classe, que tendem a ser vistas como elementos exteriores e não como “peças identitárias crucias, que formam e reformam o design por dentro”.

Esta análise mostra-nos que até os conceitos de imparcialidade ou de neutralidade estão, de forma contraditória, sujeitos à volubilidade do espaço e do tempo, e que esta identidade do design se torna uma falsa ideia de transparência projetual e uma construção inconsciente das definições da prática disciplinar. “Seria paradoxal uma disciplina tão dedicada à identidade não ter também a sua” (*Ibid.*).

No património lexical da disciplina, podemos também observar as máximas como ‘*less is more*’, ‘*form follows function*’, ou “o melhor design é o invisível e neutro” - conceitos formados que, segundo o autor, apesar das revisões que tiveram por diferentes praticantes sofrem de uma grande inércia, mas que vão ecoando pelo tempo e pela história e vão criando estereótipos estéticos, teóricos e operativos. Mas mesmo estes supostos conceitos estáticos podem divergir, como é o caso do binómio forma/função, que no modernismo europeu significava uma fusão e no norte-americano uma separação de tarefas, ou uma sobrevalorização de um pelo outro. (Moura, 2018, p.11)

Podemos então através da utilização destes conceitos encontrar mudanças na identidade da disciplina, e perceber a elasticidade

de toda a sua definição e prática, provando que na realidade é uma ilusão pensar numa disciplina estática, mas por alguma razão a disciplina quer demonstrar que assim o é.

Através destes conceitos, que tentam evocar um espírito de imparcialidade universalizada, ocultando o que realmente a caracteriza e a vai moldando, “alcança-se a coesão, mas apenas limitando e hierarquizando o acesso ao design”. (Moura, 2018, p.45); o que nos demonstra que toda esta suposta “neutralidade” está condicionada por fatores exteriores à própria disciplina, tornando este conceito de ‘identidade do design’ não tão dependente como queria da sua imaculada metodologia.

Para confirmarmos esta consolidação metodológica podemos notar a sua apropriação em questões de “secretariado ou gestão”. Isto leva-nos a assumir que esta prática, na sua matriz, pode ser transportada para outros terrenos, e isto só é possível acontecer graças à sua estrutura pré-estabelecida. O ‘*design thinking*’ é um exemplo desse aproveitamento metodológico, colocando-o como um modelo estratégico no desenvolvimento de planos de secretariado ou de gestão.

Podemos concluir que um gestor, por exemplo, poderá trabalhar sobre o mesmo molde que um designer, divergindo apenas na sua finalidade. Esta especialização apenas se aproveita da estrutura solidificada da metodologia de projeto, não tem qualquer tipo de ação direta na área. A disciplina vive num tal auto-reconhecimento e concretização das suas metodologias que acredita na sua adaptação generalizada em vez de a questionar. Porque será que não lhe interessa questionar as suas próprias transformações, ou aperceber-se que elas existem? Porque será que a disciplina estará interessada em alcançar um universalismo neutro e intemporal? Mário Moura apresenta-nos uma hipótese:

O universalismo, a neutralidade e a intemporalidade do design mantêm-se porque cumprem funções importantes para a identidade do design. Prometem uma economia metodológica, garantindo que se possa usar o mesmo processo em todos os contextos e épocas. Asseguram a coesão interna da disciplina, aplanando as diferenças existentes entre os praticantes. Certificam a durabilidade das soluções encontradas que, aos olhos dos praticantes, assim se distinguem dos caprichos da moda. (Moura, 2018, p.42)

Entende-se, por isso, que esta suposta identidade do design não é algo que surge naturalmente, da necessidade do projeto, mas sim de uma tentativa de unificação da disciplina - uma tentativa de se preservar a ela própria constantemente, e de credibilizar as suas ações.

Nesta dissertação procura entender-se, nos elementos gráficos, uma forma de contributo processual que, com impacto logo na primeira etapa de projeto, nos faça refletir sobre a nossa própria prática e que nos obrigue a criar encontros fortuitos, imprevisíveis e constants; que faça com que seja a própria ação a dar-nos pistas para diferentes resultados, e não uma conceção apriorística daquilo que poderá ser um objeto de design.

Ao olhar para esta prática, inconscientemente repetitiva, e para a sua metodologia, na tentativa de entender o que a torna estanque, procura-se pensar no que poderá ser um esforço contrário - o que poderá criar um ato projetivo flexível e elástico e que permita reinventar-se a si próprio constantemente.

No plano teórico e operativo da disciplina entende-se que há algo que vai reforçando uma inércia prática e discursiva - uma inércia que, como vimos, é proveitosa para que a disciplina re-

force o seu suporte metodológico, controlando de certa forma a produção de discurso que possa contrariar essa passividade. A vontade em assumir uma neutralidade intemporal e universal é indissociável de uma vontade de poder, escondida por de trás de um ‘discurso’ insidiosamente excludente. É importante, então, pensarmos no conceito de ‘discurso’ e na forma como este se prolifera indefinidamente, porque o seu domínio representa um igual domínio de todos os outros mecanismos de poder.

Foucault, no livro ‘A ordem do discurso’, enumera os princípios da organização e produção do discurso na sociedade, a forma como é selecionado, controlado, organizado e redistribuído, através de certos procedimentos, numa relação direta com a vontade de poder e os princípios de exclusão.

Este exercício de olhar para os procedimentos externos e internos da fundamentação do discurso, e para os mecanismos de ligação entre o sujeito e o discurso, permite-nos entender os perigos, que a proliferação de um discurso traz ao nosso entendimento das definições disciplinares, das suas margens e dos jogos pela sua identidade. Tanto quanto o discurso desta dissertação poderá recair dentro de um procedimento de exclusão das problemáticas aqui trabalhadas. A construção de um discurso que procura afirmar-se como “discurso verdadeiro”

O discurso verdadeiro, que a necessidade da sua forma liberta do desejo e do poder, não pode reconhecer a vontade de verdade que o atravessa; e a vontade de verdade, que se nos impõe há tanto tempo, é tal, que a verdade que ela quer não pode deixar de a mascarar (Foucault, 1970, p.17).

não é senão um jogo entre desejo e poder.

Salienta-se então que não é o discurso proferido em si, mas sim a forma como se luta pelo seu domínio para que este gere

controle e poder; “não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo pelo qual se luta, o poder do qual nos queremos apoderar” (Foucault, 1970, pp.10-11). Entende-se que o discurso que é articulado neste âmbito disciplinar - o nosso foco de investigação - é agora convocado numa análise aos perigos que dele derivam.

Já vimos que há uma consolidação disciplinar que é desejada e, como bem assinala Foucault (1970), o que será melhor que o domínio do discurso para adquirir esse poder, para “dominar o seu acontecimento aleatório, esquivar a sua pesada e temível materialidade”. (pp. 9-10),

Temos conhecimento de vários exemplos onde o discurso ganha esta evidência, demonstrando aquilo a que Foucault chama de ‘procedimentos de exclusão’ - coisas que não podem ser ditas, como por exemplo, questões interditas, ou ‘tabus do objeto’, relacionadas maioritariamente com questões de natureza sexual, política ou religiosa, que tornam o discurso, não num elemento transparente ou neutro, mas sim num espaço de eleição para a imposição de certos poderes.

O design é, então, mais um exemplo onde este fenómeno se evidencia, onde poderíamos também acrescentar mais alguns ‘tabus’ que se desvelam, como questões de raça, género ou classe. Vemos que, ao serem assim interditos ao discurso, se manifestam elementos estrangeiros ou distantes das noções disciplinares e, por isso, criam-se formas de desejo e poder.

Poderíamos elencar mais destes procedimentos de exclusão que, de forma externa ou interna ao próprio discurso, representam “alguns dos seus mais temíveis poderes” (Foucault, 1970, p.10): A oposição entre ‘razão e loucura’ na atribuição de uma distinção ou rejeição do direito ao discurso, por exemplo,

orienta-o, desta forma, com um direito privilegiado e outro rejeitado. A ideia da ‘loucura num louco’ na alta idade média - aquele cujo privilégio de ser escutado não era atribuído ou que o seu discurso não deveria circular - pode ser atualizada pela ‘especialização do especialista’, “ basta pensar em toda a rede de instituições que permite a alguém - médico, psicanalista - escutar essa palavra” (Foucault, 1970, p.12).

O especialista é quem tem o direito privilegiado para falar, aquele que, do discurso livre que recebe, recalca a diferença subordinante do sujeito ‘que fala’ e do ‘que é escutado’, na ‘manutenção da diferença’, na ‘manutenção da autoridade’ do discurso, numa escuta marcada pelo desejo.

O design, atualmente ramificado em especializações incontáveis, é reforçado por este direito privilegiado do discurso, numa exaltação dos poderes enquanto disciplina autossuficiente. A autoridade discursiva permite, não só criar uma identidade vincada e estabelecida, como permite criar limites e estabelecer fronteiras sobre aquilo que são os contornos disciplinares.

Entendem-se agora os conceitos de ‘vontade de saber’ de Michel Foucault, ou de “vontade de verdade’, de Nietzsche, como o terceiro e último sistema de exclusão externo ao discurso - “um sistema histórico, modificável e institucionalmente condicionador que vemos desenhar-se” (Foucault, 1970, p.13). Se pensarmos neste ponto de uma perspectiva interna, podemos não conseguir atribuir a carga dominante em que se assenta, contudo Foucault convida-nos a observar de um outro ponto, fazendo-nos pensar qual é a vontade de verdade por trás dos nossos discursos.

Ao transferir agora a preocupação do discurso em si, para

aquilo que de facto ele apresenta, cria-se uma distinção entre aquele que seria um discurso verdadeiro e um discurso falso. Este binómio vai marcar e definir a forma da nossa vontade de saber. Aquilo que nos é desconhecido cria em nós uma necessidade de distinguir aquilo que está certo daquilo que está errado - uma forma generalista que ignora as individualidades.

Ao definirmos um discurso como verdadeiro, estamos automaticamente a excluir todas as restantes formas que não foram definidas como certas, num panorama de exclusão institucional. A educação, os livros, as bibliotecas ou as investigações científicas são então o testemunho da proliferação e organização dos discursos, que podemos analisar como “consequências de uma descoberta, mas podem também ser lidas como o aparecimento de novas formas na vontade de verdade” (Foucault, 1970, p.14).

Estas avaliações são, com o tempo, recolocadas e distribuídas institucionalmente, exercendo sobre outros possíveis discursos uma pressão e um “poder de coerção”. Assim, é necessário um olhar que consiga pelo menos reconhecer estas vontades. Foucault dá o exemplo de autores como Nietzsche, Artaud e Bataille que, “em cada momento da nossa história, procuraram contornar essa vontade de verdade e de a recolocar em questão contra a verdade” (Foucault, 1970, p.18).

O desejo e o poder, aliados à nossa vontade de verdade, caracterizam a principal razão para a nossa vontade em assumir a validade de um discurso, acabando por ignorar e eclipsar a necessidade de o questionar, de o contrariar e de o repensar.

Esta ideia de problematizar a vontade de verdade, presente no discurso disciplinar que aqui se aborda, parece ser uma ação chave para enfrentar os perigos da sua proliferação. Neste

caso, formam uma consolidação identitária controlada, onde o desejo se apodera do poder discursivo, que pode ser observado na forma como “o saber é aplicado na sociedade, como é valorizado, distribuído, repartido e de certo modo atribuído” (Foucault, 1970, p.16).

O design, e a sua vontade ao definir-se intemporal, neutro e universal cria um sistema discursivo, que reforça essa sua suposta condição, inibindo-se outros possíveis discursos. Assim, só se evidencia uma “verdade”, que seria riqueza, fecundidade e força doce e insidiosamente universal, ignorando, em contrapartida, a vontade de verdade, como prodigiosa maquinaria destinada a excluir (Foucault, 1970, pp.17-18)

Como concluímos anteriormente, esta vontade de verdade corresponde à consolidação e divisão do que é verdadeiro e falso. Esta distinção cria uma teia de acontecimentos e conceitos, que foram sendo traduzidos noutros binómios, que vemos repetir-se ao longo da história da disciplina: “*Less is more*” (Mies Van Der Rohe) vs. “*Less is bore*” (Robert Venturi), “*Function follows form*” (Vilem Flusser) vs. “*Forms follows function*” (Louis Sullivan), “*Designer as producer*” (Ellen Lupton) vs. “*Designer as author*” (Michael Rock).

Este princípio de exclusão que falávamos anteriormente é, segundo o autor, aquele que “não cessa de se reforçar, de se tornar mais profundo e mais incontornável” (Foucault, 1970, p.17), na medida em que os restantes princípios de exclusão se orientam em direção a ele mesmo - sendo este último aquele que menos se fala, é também aquele que nos é menos perceptível.

Até agora, apenas analisámos o ponto de vista relativo ao ‘exterior’ do discurso, embora Foucault enumere um outro - o princípio de exclusão ‘interno’ ao discurso.

Em forma de resumo, internamente, apresenta-nos: o ‘comentário’ - “narrativas maiores que se contam, se repetem e se fazem variar” (Foucault, 1970, p.18); o ‘autor’ - “unidade de origem das significações” (*Ibid.* p.22) “que limita o acaso pelo jogo de uma identidade que tem a forma do eu” (*Ibid.*); e a ‘organização das disciplinas’ - “sistema anónimo à disposição de quem quer ou pode servir-se dele” (*Ibid.*).

Este último referido, é especialmente preponderante e surge várias considerações; interessa-nos entender que tipo de discurso é este produzido e controlado pelas disciplinas, fazendo a ponte com as problemáticas do nosso campo disciplinar. Salienta-se, em primeiro lugar, um ponto contencioso - “Para que haja disciplina é preciso que haja possibilidade de formular, e de formular indefinidamente, proposições novas” (Foucault, 1970, pp.24-25). Uma disciplina, segundo o autor, não é o resultado de tudo o que se assume verdadeiro ou que pode ser aceite por motivos de coerência; está para além da “soma das verdades” que apresenta - “a botânica ou a medicina, como qualquer outra disciplina, são feitas tanto de erros como de verdades” (Foucault, 1970, p.25). O papel do erro é indissociável da função da própria verdade, e a complexidade disciplinar exige mais do que o adquirido pela mesma. Tendo isto em conta, é necessário suportar condições diferentes, como o erro e elementos fora do seu espectro metodológico.

Na botânica, por exemplo, a partir do século XVII, para que uma proposição fosse aceite como elemento da disciplina, deveria dizer unicamente respeito a questões físicas ou mecânicas das plantas, em contraste com o século anterior, onde eram tidos em conta os seus valores simbólicos ou propriedades

atribuídas na antiguidade (Foucault, 1970, p.26).

Em quase todas as áreas foram surgindo regras, métodos e proposições que definiram os horizontes disciplinares, elementos estes que, para pertencer à disciplina, deveriam estar assentes naquele panorama teórico, complexo e exigente que se altera no espaço e no tempo, de acordo com a sua vontade de verdade.

O autor dá-nos o exemplo de Mendel, na biologia, que de forma inovadora introduziu novos instrumentos, métodos e fundamentos teóricos que para o século XIX estavam fora do panorama da disciplina, e que por isso foram descredibilizados. Só com os desdobramentos e refundamentações dos planos disciplinares, foi possível entender a exatidão de todos aqueles processos e resultados.

De forma contrária, Schleiden, com a teoria da “*transmutation of species*”, obedecendo a todos os procedimentos e discursos biológicos da época, e antecipando as conclusões de Charles Darwin, consegue assumir uma diferente solução. Também “Mendel dizia a verdade, no que se refere aos fundamentos da genética, mas não estava no verdadeiro do discurso biológico do seu tempo” (Foucault, 1970, p.28).

Schleiden, estando certo em pleno século XIX, “não formulava senão um erro disciplinado” (Foucault, 1970, p.28). Com este caso, adquirimos uma noção pertinente para o presente estudo, conseguimos entender a disciplina como uma forma institucional de controlo e produção do discurso - um “policiamento” restritivo aos formatos e métodos que fogem às regras encorajadas pela disciplina.

Como forma de jogo pela identidade, estas regras restringem, de forma coerciva, formas exteriores ao consenso disciplinar.

O apelo à identidade disciplinar é então uma forma de poder e controlo que, sob a organização dos discursos, vem promover um mesmo método, uma mesma linguagem e uma mesma exclusão.

Todos estes pontos abordados ajudam a diagnosticar a solidificação metodológica e identitária do design, conseguindo entender o objetivo e o mecanismo para o exercer. O discurso mais do que uma ferramenta de comunicação, torna-se uma máquina de exclusão, e esta máquina está presente no dia-a-dia da operabilidade e teoria da disciplina. Como vimos, os objetos de difusão das suas temáticas rodeiam-nos constantemente: na escola, nos livros, em conferências, investigações e outros meios de condicionamento para o *establishment* no *design*. Lemos, aprendemos, trabalhamos e ensinamos, muitas vezes sob uma verdade mascarada, sob uma identidade que se quer consolidada e que precisa destes meios para o fazer.

Vemos desenhar-se um horizonte ritualístico de processos e doutrinas que notamos repetirem-se - por vezes transparentes, porque não cessam em recolocar-se e movimentar-se, mudando as suas denominações e ações.

O que está em causa é visível, numa outra escala, à qual Foucault nos convida: um patamar por detrás do discurso e das suas vontades, que consiga contornar, questionar e diagnosticar os seus perigos. Aquilo que se denomina por 'discurso verdadeiro' tem de ser repensado pela vontade de o referir. A própria 'sociedade do discurso', que pretende manter, organizar e fazer circular o discurso, tal como este exercício dissertivo que aqui concerne, tem uma vontade última de o reafirmar.

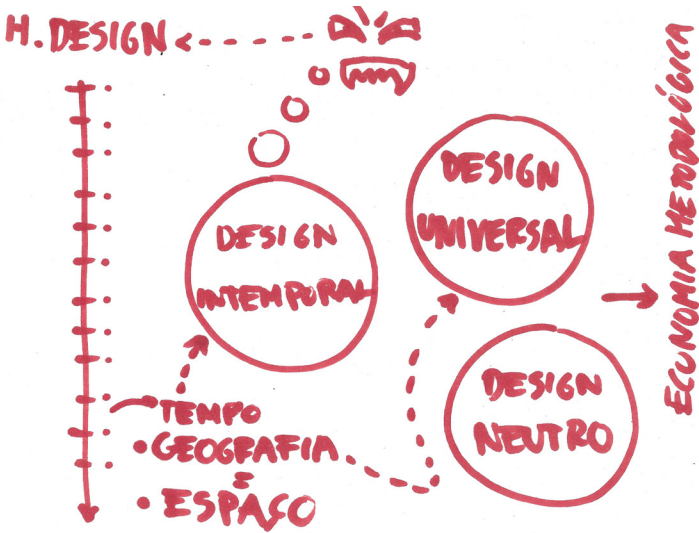
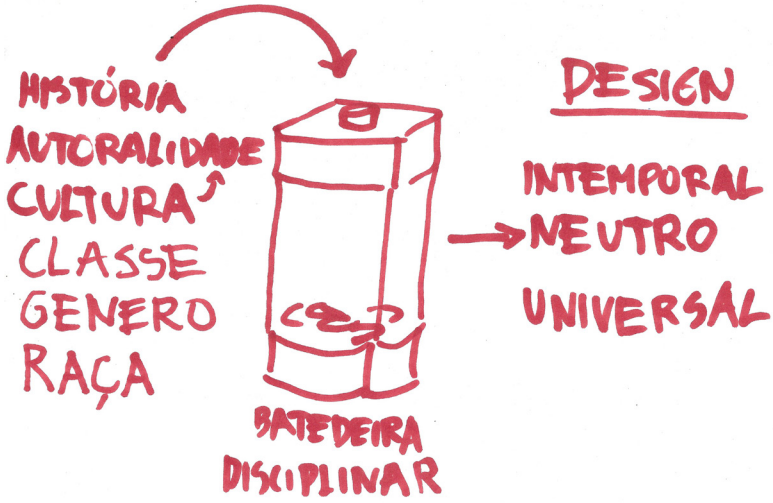


Figura 48 e 49. Diagramas realizados no desenvolvimento do capítulo, 2020

3. Levantamento

3.1. Introdução

O 'levantamento' surge do cruzamento de dois pontos essenciais da investigação - grafismos e espaço. Na abordagem à arquitetura, o termo levantamento aparece, inicialmente, como o conjunto de material, maioritariamente gráfico, presente no desenvolvimento de projetos para o espaço.

O conceito de levantamento, enquanto etapa inicial da metodologia de projeto, acabou por se desenvolver, passando a ter duas principais vertentes: o levantamento enquanto ação de identificação e recolha de material e informação, potencialmente relevante para o projeto, e o levantamento como ferramenta de gestão de informações sobre um espaço ou objeto - deste modo, o levantamento pode ser entendido, quer na perspetiva substantiva, quer na perspetiva especulativa.

No âmbito da pesquisa por nós desenvolvida, o levantamento surge de um contexto exterior ao design, que procura, sob a transposição das fronteiras da praxis, um olhar amplo, multidirecional e descomprometido. É um conceito de prática e crítica; enquanto ação foi dividido em observação, representação e comunicação, e em termos metodológicos vem substituir outras abordagens. Existem diferentes designações comuns sobre a primeira fase de uma metodologia projetual, sendo consensuais as fases de pesquisa, projeto prévio ou fase de investigação; no presente trabalho, optou-se pelo levantamento, porque

“o levantamento sempre foi digamos a primeira etapa para se realizar qualquer tipo de projeto.” (Pereira, 2020, pág.34)¹

Relevância

A relevância em trazer o levantamento à investigação gráfica, parte do interesse pelos elementos que ele opera. Analisando as diferentes fases de um projeto de design, concluímos que a fase do levantamento é aquela que contém um conjunto de elementos de maior diversidade e exploração gráfica.

A evolução dos programas digitais, assim como a rigidez dos pormenores de produção técnica, padroniza um tipo de imagem que, por isso, se torna banal para a investigação. Por contraste, encontrou-se no levantamento uma fase de maior desprendimento técnico, de menor pressão disciplinar, e acima de tudo uma fase onde ocorre o maior número de desdobramentos, de testes e de experiências.

O avanço da tecnologia e dos novos modelos de representação parece potenciar e multiplicar as possibilidades de resposta, no entanto também demonstra um certo constrangimento no que toca ao processo. O desenvolvimento de uma fase inicial, como o levantamento, é suprimido, perante a rapidez das respostas impostas pelas novas tecnologias.

É patente a progressiva substituição de um trabalho oficial, manual e de exploração analógica, por uma dependência da componente digital. Estes avanços técnicos reduziram expressivamente o tempo de envolvimento e exploração de um projeto, assim como os métodos académicos, do pós-Bolonha, parecem confirmar, mais uma vez, uma tendência por um ensino técnico que, devido à sua duração, não permite um envolvimento profundo da pesquisa inicial.

Fernando Brízio, em conversa², admite que o design “é cada vez mais uma disciplina focada em coisas muito concretas e fechadas” (Brízio, 2020, pág.65), assumindo que a licenciatura, que passou de cinco para três anos, diminuiu uma possibilidade de diálogo e de exploração de assuntos que, mesmo não estando relacionados com a área, auxiliam novos desdobramentos. Brízio conclui, que o tempo de trabalho e aprendizagem acadêmica, acaba assim, por se basear, maioritariamente, em “competências básicas de projeto, do contexto do design industrial” (Brízio, 2020, p.67). A possibilidade de supressão do ensino e trabalho desta fase inicial é um dos sintomas analisados através do levantamento.

O tempo escasso de resposta a um aluno, ou cliente, reforça a obrigatoriedade de uma resposta rápida, o que, de forma lógica, tende a ser maioritariamente técnica. Tendo isto em conta, e a possibilidade de uma crescente inadaptação do levantamento, procura-se reforçar a sua pertinência, pois acredita-se que a abordagem ao levantamento valoriza um processo desacelerado, que pretende prolongar e estimular o tempo de experimentação, observação, procura e diálogo, que confira ao design novos horizontes de estética e pedagogia, no quadro de um retorno a uma originalidade identitária.

Objetivo

A hipótese que sustenta o destaque do levantamento pelos seus componentes gráficos, elementos de análise e de problematização de métodos de projeto, assim como, de forma inversa, através de diferentes métodos e desdobramentos de projeto, passa por entender como estes retornam em práticas do design gráfico.

A compreensão da relevância do levantamento orientou a investigação sob as potencialidades, as exigências e as necessidades do mesmo. Especulou-se, sob o signo do levantamento, de que forma é que a sua atividade (ação e tempo) não é apenas um sintoma de uma ação pessoal, mas antes a possibilidade de um diagnóstico mais amplo, sobre a prática do design contemporâneo, sobre questões de identidade, até à sua realidade pedagógica.

O levantamento vai ser, assim, o palco para a problematização destes parâmetros, e vai ser investigado através dos seus aspetos formais, características processuais, as relações multidisciplinares que estabelece e a sua adequação a um pensamento crítico, prático e pedagógico. Através de referências e casos de estudo - mesmo que não utilizem o termo 'levantamento' - pretende-se criar um entendimento prático sobre estas questões, tentando admitir que este não é um conceito desligado da prática, nem fixado apenas num contexto específico de investigação.

Definição

A utilização do termo 'levantamento' é transversal a vários âmbitos, estando maioritariamente associado às áreas da geografia, da arquitetura ou do urbanismo, mais especificamente no estudo da topografia.

Como está implícito na sua etimologia, a palavra 'topografia' refere-se à representação gráfica de um lugar; no entanto, não sendo, esta investigação, um estudo topográfico, podemos adaptar este conceito à descrição do conceito de levantamento - um conjunto de informação gráfica na descrição de um espaço.

O termo 'levantamento', conforme consta no *Priberam* (2021), pode ser entendido como uma "listagem ou recolha de infor-

mações”, no entanto, no design, consideramos mais abrangente e específica, a sua definição, como uma ‘pesquisa, recolha e listagem de informações’ - sendo que o levantamento deve estar intrinsecamente ligado ao estudo histórico, social e contextual, e, como tal, transcendendo amplamente a percepção do *Priberam* (*ibid.*), no caso da arquitetura, ao compará-lo com o “desenho da planta de um terreno, da carta de uma região, etc., depois de feitas as medições necessárias” (2021). A nossa percepção nesta matéria, baseia-se no facto de, no design, a pesquisa precede a recolha e esta precede a listagem.

No léxico português, o significado é plural, mas observamos a clara conotação profissional, métrica e precisa. Na tradução direta para o inglês, ‘*survey*’ sugere a ação de olhar de perto, ou de examinar uma situação, uma área ou alguém: “*to take a general or comprehensive view of or appraise, as a situation, area of study, etc*” (Collins, 2012)³. Embora também a associem a uma atitude profissional - “*an examination of the structure of a building by a specially trained person*”⁴ ou “*to measure an area of land and to record the details of it, especially on a map*” (Cambridge, 2022)⁵ - o termo assume uma maior elasticidade pois é entendido, desde uma forma mais ampla, na descrição geral de um assunto - “*a description of the whole of a subject*” (*ibid.*)⁶ - até a um modo mais detalhado e específico - “*to view in detail, especially to inspect, examine, or appraise formally or officially in order to ascertain condition, value, etc.*” (Collins, 2012).⁷

É possível verificar que tanto em inglês, como em português, o termo levantamento é definido, quer por uma conceção generalista que resume um olhar atento para algo, quer como forma específica, no âmbito de diferentes áreas, em particular nas medições de terreno e de toda a análise de um espaço. Portanto, o conceito cruza um território de múltiplas interpretações, que legitima a sua adaptação ao contexto da nossa investigação.

Esta interpretação de levantamento, para a área do design, incentiva a transposição e interferência de fronteiras disciplinares. A apropriação do termo, enquanto algo resgatado do contexto do espaço, reforça uma ação que não é apenas uma acumulação de informações, mas que promove uma aproximação física e emocional ao espaço ou ao objeto de estudo. A associação comum de levantamento, enquanto trabalho de campo ou de investigação *in loco* das propriedades físicas de um espaço, é também mais uma referência à necessidade de um envolvimento e aproximação física com o objeto de estudo.

Entendemos o levantamento como um conceito dinâmico, elástico e multidisciplinar, próximo da interpretação do conceito de memória, em Warburg, como é proposto por Agamben - “a capacidade de reagir a um acontecimento ao longo de um período de tempo; quer dizer uma forma de conservação e transmissão da energia desconhecida para o mundo físico” (Agamben, p.122). Esta definição, menos literal, ajuda-nos a criar uma conceção mais ampla do levantamento. Quer-se entender o conceito também como algo que não acontece apenas nos tempos de projeto, pois faz parte de uma atenção constante perante o que nos rodeia (o contexto). É um momento que, ao mesmo tempo que pode ser ativado em prol de um projeto específico, está a acontecer permanentemente. O levantamento, neste sentido, não é algo muito definido, rígido, ou preciso, mas antes algo que pode acontecer quase involuntariamente:

O levantamento que eu tenho, aquilo que me serve para trabalhar, é uma coisa onde eu estou permanentemente dentro. Ou seja, por curiosidade em relação ao mundo, estou sempre de algum modo atento e estou sempre num processo de aprendizagem. Primeiro é um processo de aprendizagem e de observação onde estou emocionalmente e intelectualmente entretido (Brízio, 2020, p.32).

O levantamento é, em suma, a forma de condensar, representar e articular uma memória, ideia, ou vontade no âmbito do processo de projeto

Estrutura

O capítulo 'levantamento' divide-se em cinco partes diferentes:

Começando nas 'Imagens do levantamento' (cap. 3.1) tenta-se responder às questões principais: Que tipo de imagens compõem um levantamento? Quais são os elementos que o levantamento opera e quais as suas relações com esta fase?

A pertinência, face a um estudo em design gráfico, coloca este capítulo como o centro da investigação, no olhar sobre o material gráfico e imagético do levantamento. Como auxílio à compreensão destas imagens, e das suas múltiplas plasticidades formais e conceptuais, o capítulo centra-se nas duas principais referências para a elaboração desta investigação - Aby Warburg e o seu atlas *Mnemosyne* e o livro 'Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método'.

No capítulo 3.2 - 'Observação, representação e comunicação' - temos uma análise ao levantamento enquanto ação. Através de uma separação em três momentos diferentes, investigaram-se diferentes tipos de ação inseridos no levantamento, com base em três referências muito distintas: os 'Mapas Psicogeográficos', da 'Internacional Situacionista' e o livro 'A sociedade do Espetáculo', do seu fundador Guy Debord; o conceito de 'Composição em tempo real', de João Fiadeiro; e o trabalho artístico da dupla Christo e Jeanne Claude.

Numa terceira abordagem - capítulo 3.3, 'A arquitetura e a representação gráfica', - a aproximação à área da arquitetura

vem explorar a aliança entre grafismos, na sua relação direta com a disciplina. Pretende-se entender quais as relações que os dois entendimentos podem estabelecer mutuamente, e que benefícios trazem à problematização do projeto. Através do ateliê inglês ‘Archigram’ e dos italianos ‘Superstudio’ e ‘Archizoom’, analisamos de que forma os mecanismos gráficos, especialmente na comunicação de projetos, são objetos fundamentais à crítica e especulação da arquitetura. Depois, no livro *“Learning from Las Vegas”* de Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour, analisamos a leitura de símbolos gráficos enquanto elementos de produção de identidade e, ao mesmo tempo, enquanto mecanismos de processo e exploração do pensamento de projeto.

No capítulo 3.4 - ‘Levantamento no design gráfico’, - apresenta-se uma breve análise sobre quatro casos, em que diretamente se aborda a prática do design gráfico, e de que forma se pode pensar no levantamento através dela. Faz-se uma observação, a projetos em específicos ou a de uma vertente de trabalho mais generalizada, sobre o entendimento do levantamento dentro destes projetos – ‘*Colours on the beach*’, de Karel Martens; ‘Os cartazes do designer português’, de Bráulio Amado; e o livro ‘*Save*’, de Ines Cox.

Por último, o capítulo 3.5 - ‘Dispositivos do Levantamento’, - apresenta um ensaio sobre, como se torna físico, onde é suportado, ou como se torna operacional um levantamento. Após uma distinção entre ‘planos de consulta’ e ‘planos de envolvimento’, exploraram-se exemplos de como se torna ativo um levantamento. Esta exploração é demonstrada através de três conceitos chave: ‘o arquivo’, através da análise do texto de Nuno Faria, presente no livro ‘O que é o arquivo?’; ‘O atlas de imagens’, com base nos trabalhos de Warburg, de Gerard Richter e de Souto de Moura; e ‘O caderno’, desenvolvi-

do em torno dos livros, ‘Eduardo Souto de Moura, atlas de parede, imagens de método’, de Pedro Bandeira, Diogo Seixas Lopes e Philip Ursprung, ‘A casa de lava’, de Pedro Costa, e o ‘Mestres flamengos’, de Alexandre Vanautgaerden, acerca do trabalho de Fabienne Verdier.

¹ Conversa com Fernando António Baptista Pereira no âmbito da publicação ‘Conversas sobre o levantamento’, presente na parte prática da investigação.

² Conversa com Fernando Brízio no âmbito da publicação ‘Conversas sobre o levantamento’, presente na parte prática da investigação.

³ “Ter uma visão geral ou abrangente, ou avaliar, como uma situação, área de estudo, etc.” (tradução pessoal)

⁴ “Um exame da estrutura de um edifício por um especialista” (tradução pessoal)

⁵ “Para medir uma área de terreno e registar os detalhes da mesma, especialmente num mapa” (tradução pessoal)

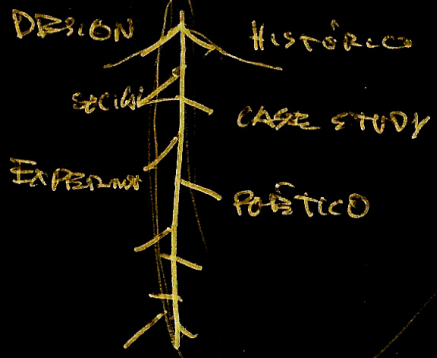
⁶ “A descrição do todo de um assunto” (tradução pessoal)

⁷ “Para ver ao detalhe, especialmente para inspecionar, examinar, ou avaliar formalmente ou oficialmente para verificar condição, valor, etc.” (tradução pessoal)

B

LEVANTAMENTO

D.A ←→ D.G



Porque aqui estou
a esquecer o projeto de
execução?

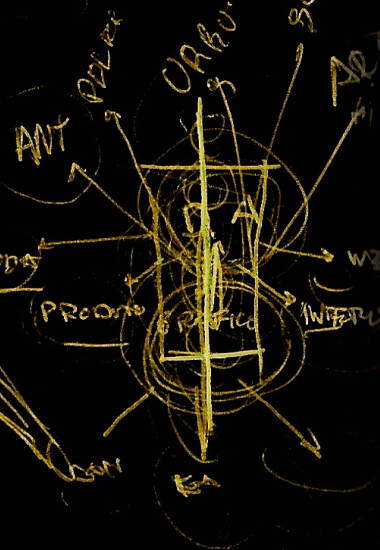
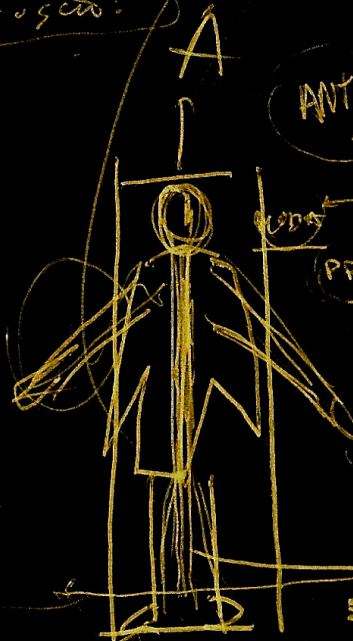
DA — LEVANTAMENTO — D.G

Juní
By inter.

revelar
prelúdio

DA

Espos
Pingu



DESCRIÇÃO

Figura 50. Diagramas realizados no desenvolvimento do capítulo, 2020

3.2. As Imagens do Levantamento

Definimos ‘imagens do levantamento’ por aquilo que é produzido/reproduzido no olhar, escuta e registo de um espaço/objeto. A representação de uma informação percetiva poderá acontecer em diversos formatos, aqui tentamos olhar para estes registos e identificá-los, analisá-los e entender as relações que estabelecem com quem os produz, ou se apropria deles, e as relações que estabelecem entre si.

No processo de qualquer projeto, a recolha e produção de material referente à pesquisa produz registos, que são formas de consolidação das tensões entre a prática e aquilo que se identifica, e que queremos salientar como assunto do nosso próprio trabalho.

Podemos assumir que será de início um trabalho de observação, ou seja, uma procura por imagens que traduzam e problematizem um determinado olhar para algo. Imagens que achamos serem material relevante para o trabalho, na medida em que carregam informação nos seus diferentes planos de compreensão. A escolha de uma imagem poderá recair sobre inúmeras intenções, como uma procura formal, conceptual, técnica, entre outras. O que entendemos por imagens do levantamento pode ser, tanto a captação e escolha de imagens, como também a produção das mesmas.

Qualquer transposição do olhar para um tipo de representação é, assim, analisada como objeto de especulação projetual, procurando na sua diversidade de apresentação, novas relações e entendimentos sobre estas imagens. Queremos entender estas imagens, não apenas como objetos de inspiração projetual, mas como elementos de trabalho que podem ser transformados, reinterpretados ou manipulados.

Como iremos abordar no capítulo ‘observação, representação e comunicação’, João Fiadeiro, artista e coreógrafo, apresenta-nos o seu projeto, ‘Composição em tempo real’. Num dos temas-que compoem este projeto, o autor alerta-nos, no contexto da improvisação e da dramaturgia, para a importância de uma inibição dos nossos instintos, ou daquilo que achamos que já sabemos, na tentativa de nos protegermos de uma repetição. Num dos exercícios que propõe, Fiadeiro procura olhar para um elemento e para a sua potência, promovendo uma suspensão dos juízos que nos interpelam. Este exercício é importante para pensarmos, aqui, o modo de perceber as imagens do levantamento: No contexto da dramaturgia, encontra-se uma cadeira no meio do palco, rapidamente associamos aquele objeto à sua tipologia – cadeira - e à sua função de sentar. Perante a inibição de uma contextualização, aquele objeto é uma cadeira, assim como é tudo aquilo em que ela se puder tornar - “um objeto em aberto”. Assume-se a suspeita de cadeira caso, num segundo momento, se alguém se sentar; até lá é um objeto em potência. Se hipoteticamente alguém colocar outra cadeira, confirma-se a desconfiança de que se tratava de uma cadeira, mas o foco altera-se do objeto enquanto cadeira para uma ideia de repetição por exemplo. (Fiadeiro, 2008, p.6).

Este espaço em potência confronta, então, a nossa concepção passada e a potência do que poderá ser. Queremos assim estabelecer que a leitura, análise e produção destas imagens requer,

por isso, uma noção de potência e uma necessidade de inibir um juízo pré-estabelecido, pois ele anula um olhar em aberto para a amplitude das imagens. A suspensão de uma catalogação destas imagens, vai permitir encontrar nelas, elementos chave no entendimento e auxílio de projeto. Serão elas não apenas mecanismos de representação, mas sim potenciadores de significados.

Os assuntos representados pelas imagens do levantamento não são, de todo, pré-definidos, muito pelo contrário, representam uma imprevisibilidade apenas desvelada caso a caso; são a tentativa de encontros furtivos entre o sujeito e o que o rodeia, na procura de novas soluções de projeto. Por isso quer-se legitimar também a escolha de qualquer material de inspiração que possa, numa primeira abordagem, parecer estranho à convencional prática do design. Vemos por isso também, como importante exercício de projeto, a procura por uma recolha de imagens que se distanciem de um campo próximo da ação.

Num primeiro plano, conseguimos identificar as tipologias da natureza deste material imagético, que geralmente é utilizado: fotografias, desenhos, colagens, pinturas ou textos, podendo estes ser da autoria do seu utilizador, ou não. Elencamos por isso, aqueles elementos que mais se repetem e se legitimam pela sua constante utilização, sendo que nos interessam, também, elementos de natureza mais distante ou até a sua não existência - como espaços vazios entre elementos, distâncias, ou envolverias - na tentativa de colocar na equação tudo aquilo que poderá criar ou influenciar as imagens de levantamento.

Multidisciplinaridade

Acredita-se que são as diferentes alianças disciplinares, e a interação com outros territórios visuais e operativos, que criam

um novo sistemas de soluções que permitem à disciplina reinventar-se constantemente.

Se por um lado se acredita, que a solidificação das permissas metodológicas e da operabilidade da disciplina é fomentada pela tentativa da disciplina de se autossustentar e de criar, nos métodos da prática de design, o modelo único, impermeável a qualquer dispersão de identidade, a favor da sua própria, entendemos, por outro lado, que caímos numa armadilha que assume que o design poderá responder aos problemas mais díspares, graças à sua imaculada estrutura, fazendo-nos procurar, unicamente, soluções dentro dela própria.

Ora, como na presente dissertação, se invoca o esforço por compreender a multidisciplinaridade da disciplina, como forma de lhe conferir mais elasticidade e dinamismo, incentivam-se também as suas estruturações, uma auto-avaliação e reestruturação constante.

Acredita-se que estas sucessivas tentativas de alargar o espectro de entendimento e prática disciplinar são um formato mais ativo e real da prática do projeto. Assim, conseguimos propor que será importante encontrar noutras áreas a possibilidade de um olhar mais autêntico para a disciplina. Tito Vignoli, numa perspectiva relativa à história de arte, vem defender, através do seu livro *'Mito e Scienza'*, a necessidade de uma perspectiva multidisciplinary, que reúna áreas como a antropologia, etnologia, mitologia, psicologia e biologia, na tentativa de estudar os problemas humanos (Agamben, 2013, p.115).

Giorgio Agamben, no olhar para o método warburiano, acrescenta que toda a obra de Aby Warburg “só tem sentido se a entendermos como um esforço levado a cabo através e para lá da história de arte, no sentido de um ciência mais ampla para qual ele não conseguiu encontrar um nome definitivo, mas

para cuja configuração trabalhou afincadamente até à morte” (Agamben, 2013, p.116).

O próprio Warburg, na conferência sobre arte italiana e astrologia internacional, no palácio Schifanoia de Ferrara, convidava a uma “ampliação metodológica dos limites temáticos e geográficos” da história de arte (Agamben, 2013, p.117). O esforço aqui é precisamente esse, entender as diferentes configurações das imagens do levantamento como potenciadoras de uma disciplina mais ampla, que questiona os seus próprios limites.

Não nos interessa, por isso, uma definição disciplinar que fique completa, mas que se complete através de outras - uma disciplina que depende de outras para se reinventar e se definir. Se pensarmos no contrário, ou seja, numa pesquisa suportada por imagens que correspondem apenas ao seu próprio léxico e campo de ação, veremos um tipo de solução pobre e repetitiva que está sentenciada, à partida, a ficar presa na sua própria prática.

Warburg e a ciência sem nome

Vê-se especial pertinência, para este estudo, as ideias e teorias de Aby Warburg e da sua “ciência sem nome” (Agamben, 2013, p.126). O método warburiano é um processo que inspira a análise que aqui se tenta desenvolver, em relação tanto à prática disciplinar como ao benefício de uma leitura das imagens e das suas camadas de interpretação. O olhar que aqui se pretende desenvolver, em relação às imagens do levantamento e ao seu contributo de projeto, incide na forma como Warburg vê, na interpretação profunda das imagens, o contributo para uma melhor definição dos momentos históricos da humanidade.

Como exemplo prático Warburg pergunta: “Em que medida a ocorrência da transformação estilística da figura humana, na arte italiana, tem de ser considerada o resultado de um confronto a um nível internacional com os conceitos figurativos da civilização pagã dos povos do mediterrâneo Oriental?” (Agamben, 2013, p.117). Nesta dissertação, poderíamos, do mesmo modo, perguntar: Em que medida a ocorrência de imagens ilustrativas dos anfiteatros gregos, no atlas de imagens de Eduardo Souto de Moura, poderão auxiliar o desenho arquitetônico do estádio Municipal de Braga? Este exemplo, talvez represente de forma demasiado iconográfica a relação, mas se pensarmos num outro exemplo do mesmo caso, mas com uma perspectiva mais iconológica, de que forma a representação de duas mulheres de burca ao telefone poderá problematizar e estimular a prática arquitetônica de Souto Moura?

A profundidade dos significados e interpretações das imagens, tem sentidos polissêmicos, tanto carregam singularidades interpretativas como compreensões generalistas - Warburg tenta encontrar, nelas, respostas para compreender a História, no nosso contexto, uma nova forma de ver o processo de projeto. Agamben (2013) refere que Warburg não pretende, no olhar para a disciplina, “um novo modo de fazer história de arte, mas mais uma tendência para a superação dos limites da história de arte...” (pág 115). É de salientar que também aqui, não se procura criar um novo modelo de projeto, mas sim uma vontade de interferir com os seus limites.

A nossa jovem disciplina fecha-se à perspectiva histórica universal através da posição fundamental ou demasiado materialista ou demasiado mística... Com o método que utilizei na tentativa de interpretar os frescos do Palácio de Schifanoia, espero ter mostrado uma análise iconológica que não se deixe intimidar por um exagerado respeito em

relação aos limites e considere a antiguidade, a idade média e a idade moderna como uma época ligada, e interrogue também as obras de arte autônoma e da arte aplicada na medida em que são ambas, com iguais direitos, documentos de expressão, espero ter mostrado que este método, procurando iluminar com cuidado uma obscuridade singular, ilumina, na sua conexão, os grandes momentos do desenvolvimento geral. Para mim, importava menos a elegante solução do que a elucidação de um novo problema... (Warburg, 1922, *as cited in*, Agamben, 2013, p.117).

Tanto na supressão de limites temáticos como disciplinares, a vontade expressa pelo autor, de ampliar possibilidades ao invés de encontrar uma resposta, demonstra o alargar de um domínio de possibilidades. Da mesma forma, as imagens do levantamento são vistas, como meios que procuram esse aumento de possibilidades e não uma tentativa de responder a algo em concreto. Faz parte deste momento inicial não procurar soluções, mas antes agrupar um número indefinido de elementos, que possam alargar um entendimento sobre o espaço/objeto.

É importante referir que, no caso desta 'ciência sem nome', um dos objetivos será resistir às barreiras da interpretação meramente formal, das quais a história de arte, segundo o autor, tem uma forte dependência, e que vigora na leitura de obras de arte e de outras imagens. O objetivo é, não a sua desvalorização mas, a partilha da preponderância com outros tipos de valores de uma imagem. Como refere Agamben (2013):

esta atitude não nascia de uma aproximação, puramente erudita e antiquária, aos problemas da obra de arte, nem tão pouco de uma indiferença aos seus aspetos formais: a sua obsessiva - quase iconoclasta - atenção à força das imagens prova, se isso fosse necessário, que ele era até bastante sensível aos valores formais. (pág.114)

O perigo para a nossa disciplina, que agora se apresenta, é como o que Warburg assume na interpretação das imagens da história de arte, uma tendência de suporte único às questões formais apresentadas. É necessário não descurar os valores formais, no entanto, o autor alerta para o perigo de uma abordagem exclusivamente sensível à forma.

Quando falamos de levantamento num projeto, é fundamental a abordagem à primeira camada interpretativa, pois ela atribui dados fundamentais ao desenvolvimento do projeto, mas a sua dependência cria uma leitura imparcial e geral do observado. Uma leitura que será transversal, e por isso, genérica, das características observadas.

Em conversa com Fernando António¹, o autor apontava para a pertinência do historiador de arte em aprender a desenhar, na tentativa de ir ao encontro de uma leitura mais próxima e ao mesmo tempo profunda das imagens da história de arte.

uma das coisas que eu hoje em dia sei é que os historiadores que são formados na faculdade de letras, não fazem história da arte, fazem apenas história. Porque para fazer história da arte era preciso que eles tivessem aprendido como é que se faz a arte. E no mínimo era aprender a desenhar” (Pereira, 2020, p.69)

O aprender a desenhar seria, então, o aproximar de questões outras que ajudariam a uma percepção e problematização das imagens mais coerente - “... se eles aprendessem a desenhar, provavelmente conseguiam chegar a esta metodologia com muito mais rapidez e, então, conseguiriam pôr em relação gráfica todas as informações, quer aquelas que vêm em documentos, como aquelas que vêm em imagens” (Pereira, 2020, p.69).

O envolvimento ente as camadas do observar, analisar e do fazer contribui, assim, para uma abordagem mais ampla e real dos seus significados. O desenho é então, neste caso, um elemento que pode agrupar essas características e permitir esse envolvimento perante as imagens da história de arte - "... a história da ciência não é feita por cientistas? A história da medicina não é feita por antigos médicos? Porquê a história da arte não ser feita, também, por pessoas que saibam no mínimo desenhar?" (Pereira, 2020, pp.69-70).

É importante esclarecer, que nunca se assume que a seleção/escolha das imagens do levantamento não possa estar assente numa afeição formal. Com este recurso warburiano não se pretende, assim, inibir a compreensão formal, mas encontrar para além disso, outros valores de uma imagem.

Num mundo de constante disseminação de informação e partilha frenética de imagens, a assimilação de conteúdos imagéticos pode estagnar numa abordagem meramente superficial. Um dos perigos iminentes a esta prática, e que já atrás tivemos oportunidade de referir, tem a ver com o facto das inspirações formais e estilísticas ganharem um especial foco num panorama de referências, especialmente, e em particular nas imagens que correspondem a uma prática interna da disciplina. Reforça-se que esta estagnação entende, que a recolha de imagens, já finalizadas pela disciplina, cria uma falsa ideia de inspiração e uma tendência a uma readaptação formal de uma resposta já dada.

Olhando para este constrangimento, conseguimos identificar que, um dos reforços identitários e de unificação formal e operativa advém deste processo repetido *ad eternum*; ou seja, as imagens que documentam um livro, por exemplo, vão servir de referência para um outro livro e assim sucessivamente. As

referências vão sendo auto-alimentadas e criam um círculo hermenêutico, cristalizado, que vai unificando valores estéticos dentro da disciplina, limitando também a sua definição e entendimento.

O tipo de imagens que são selecionadas para formar o conjunto de um mapa de levantamento tem, para quem as compõe/seleciona, um entendimento estratificado nas diferentes camadas de interpretação de uma imagem ou do conjunto. É, por isso, necessário entendermos a profundidade de cada camada que desvela informações presentes nas imagens, e que aqui nos podem auxiliar à prática de projeto.

Warburg convida-nos a entrar nas mais profundas interpretações de imagens, para que com elas consigamos superar os limites estetizantes, e criar novas formas de as ver.

O ‘círculo hermenêutico warburguiano’ desenvolve-se em três planos principais: O primeiro é o da ‘iconografia’, no entendimento raso dos componentes estilísticos das imagens, onde o autor revela uma grande dependência da prática da história de arte, então fechada neste primeiro plano; o segundo é o da ‘história da cultura’, numa perspectiva de relações entre símbolos e a sua posição face ao nosso entendimento cultural; e o terceiro, e mais alargado, é o epicentro do estudo warburguiano e da ‘ciência sem nome’ - a descoberta do real significado dos códigos imagéticos, uma análise profunda das representações da nossa história e a das imagens, no diagnóstico do homem ocidental (Agamben, 2013, p.126).

Erwin Panofsky foi um discípulo de Warburg, que continuou parte da sua obra e que se tornou um dos mais significativos estudiosos a propor a designação de ‘ciência sem nome’. Para Warburg, na tentativa de dar nome a esta ciência, todas as

designações que lhe foram aparecendo – ‘história da cultura’, ‘psicologia da expressão humana’, ‘história da psique’ ou ‘iconologia do intervalo’ - não o satisfizeram por completo. Para Agamben, a mais “respeitável” conceção e denominação pós-warburiana foi a de Erwin Panofsky (Agamben, 2013, p.127). Panofsky, a este último valor das imagens, atribuiu o nome de ‘iconologia’ - termo este também já utilizado por Warburg - em complemento ao termo ‘iconografia’ – um, como estudo de um assunto, outro, como expressão do seu significado.

Panofsky traz-nos também, num formato estratificado desta perceção imagética, três momentos dos quais aqui nos podemos apropriar, nomeadamente: Um **primeiro nível** é designado por ‘assunto primário e natural’; ou seja, a interpretação de imagens pode ser suportada por um fascínio emotivo que não procura entender o porquê de o ser, mas que existe por uma força da imagem em si. Trata-se de um momento interpretativo que estabelece relações formais, ou cromáticas, por exemplo - momentos de decisão característicos do designer, que escolhe e rejeita formas, por uma empatia ou repulsa de símbolos visuais, nos momentos de decisão intuitiva.

Um **segundo nível** é designado por ‘assunto secundário ou convencional’, e corresponde a um momento de ‘análise iconográfica’. Aqui o interesse da sua interpretação é em estabelecer relações entre as imagens percecionadas e as histórias e alegorias que lhe estão associadas – entramos, então, mais fundo, no valor absoluto das imagens, permitindo-nos criar alianças entre formas e narrativas que suscitam uma comunicação mais ampla entre leitura e representação de imagens.

E, finalmente, um **terceiro nível**, que é designado por ‘significado intrínseco ou conteúdo’ - plano mais profundo, que

constitui 'o mundo dos valores simbólicos'. Este último momento, permite ao observador perguntar o que algo significa; perguntar qual o real significado dos símbolos da imagem e, através deles, descodificar a sua interpretação.

Esta abordagem às imagens pressupõe um trabalho de correção e de procura, por níveis que podem ir desde vontades intuitivas, a crenças e interpretações dos chamados 'valores simbólicos de uma imagem'. O autor considera-os, por um lado, "documentos do sentido unitário da conceção do mundo", por outro, "sintomas da própria essência da personalidade artística", sendo que, quando escreve o ensaio 'Movimento Neoplatónico e Miguel Ângelo', acaba por definir como 'sintomas da própria essência da personalidade de Miguel Ângelo' (Agamben, 2013, p.127). Panofsky entendia, assim, que na leitura dos símbolos artísticos de uma obra (iconologia), estes pudessem depender da personalidade do artista - neste caso Miguel Ângelo.

Para Giorgio Agamben, perante esta visão de Panofsky, o estudo de Aby Warburg e a sua noção de símbolo arriscariam ficar reduzidos ao âmbito das constatações estilísticas tradicionais, que consideravam a obra de arte como uma forma de expressão do artista. Para o filósofo italiano, a hipótese de que o último plano de compreensão de uma imagem pudesse ser a personalidade de um artista nunca seria uma resposta que Warburg pudesse aceitar.

Para Warburg, os símbolos, são manifestações intermédias entre a consciência e a 'identificação primitiva', ou seja, algo que, por estar no meio de ações conscientes e inconscientes, permite uma unificação da cultura, superando tipologias opostas - 'história como estudo das expressões conscientes' e 'antropologia como estudo das condições inconscientes' - na procura de um diagnóstico real do humano (Agamben, 2013, p.128).

Este entendimento é, então, importante para aprofundar uma noção das imagens de levantamento, no sentido em que, tal como Warburg nos consciencializa, não se considera que seja, a escolha/produção/seleção de imagens, uma questão de personalidade ou autoralidade - neste caso, do designer - mas um sintoma da sua relação com o seu meio.

O testemunho de Warburg ajuda-nos a entender os significados polissémicos, das diferentes camadas de interpretação das imagens, que nos fazem aceder a novos entendimentos sobre a relação que estas podem criar com o processo de projeto. Quando aqui se pergunta, que tipo de imagem poderá aparecer num mapa de Levantamento, poderíamos assumir que todas as imagens poderão ser legitimadas, por uma camada de compreensão aplicada, pelo seu utilizador, no seu mapa. No entanto, estas imagens, que Warburg propõe na definição dos símbolos, deverão ser manifestações intermédias, que nascem no intervalo entre aquilo que, de certo modo, já sabemos e os nossos instintos - a 'identificação primitiva'.

Entendemos que esta escolha de imagens, que criam sinergias específicas entre o seu utilizador e o projeto, é uma questão tipológica que reina nos intervalos entre a consciência e a inconsciência, entre a escolha racional e irracional, ou entre uma perspetiva iconográfica e iconológica. É neste intervalo que se tem a capacidade de determinar a pertinência de certas imagens num levantamento.

Warburg produziu grandes painéis, com milhares de fotografias, criando o '*Mnemosyne*' - o seu atlas de imagens que ficou incompleto devido à sua morte. São dezenas de painéis negros, onde estão afixadas várias fotografias, de naturezas diferentes, que estabelecem entre si relações à partida pouco distintivas. Poderíamos eventualmente definir como um modo de organi-

zação que reflete os conflitos psíquicos pessoais do autor, mas ao mesmo tempo constitui, de forma muito clara, a tentativa de criar um novo método - um novo sistema que ajude a entender melhor a ‘história da psicologia humana’; um processo pessoal que pensa na organização do todo.

Os painéis de *Mnemosyne* são um modelo do que gostaríamos de fazer com os ‘mapas de levantamento’, na medida em que contêm, tanto no dispositivo que são como no seu conteúdo, as qualidades que nos interessam para exemplificar o que poderá ser um modelo de levantamento.

São compostos por cerca de sessenta e três painéis, feitos com tábuas de madeira, com cerca de cento e cinquenta por duzentos centímetros, aproximadamente, e cobertos com tecido preto. Cada um deles, enumerado e ordenado, evidencia uma sequência dos temas inseridos ainda mais ampla.

O material ali exposto é uma tentativa de mapear um ‘pós-vida’ ou ‘*nacheleben*’² das imagens que marcaram a antiguidade, em especial, a altura do renascimento, pelo seu grande valor emocional, simbólico ou intelectual, num período histórico em que o autor assume haver um grande confronto entre racionalidade e irracionalidade. Uma sequência dos assuntos da história da arte clássica, fotografias de mapas, páginas de manuscritos e recortes de jornais e de revistas, até às mais diversas temáticas - como “publicidade de uma companhia de navegação, uma jogadora de golfe ou o Papa e Mussolini que assinam a Concordata” (Agamben, 2013, p.123).

¹ Conversa com Fernando Antônio Baptista Pereira no âmbito da publicação “Conversas sobre o levantamento”, presente na parte prática da investigação.

² O termo ‘*nacheleben*’ (do Alemão, ‘reviver’) é essencial no entendimento da obra de Warburg, ele propõe a ideia de seguimento de uma outra vida, de uma vida póstuma, uma continuidade neste caso da herança pagã, que segundo o autor permite fazer um diagnóstico do homem ocidental. (Agamben, p.119)

O atlas de imagens de Souto Moura

Uma das influências que levaram à estruturação da ideia de levantamento ou, mais precisamente, do que seria uma imagem de levantamento e que relação estabeleceria com o projeto, foi de facto a de Eduardo Souto de Moura.

A dúvida inicial de que os componentes em estudo pudessem ter uma aplicação prática, encontrou no ‘atlas de parede’ de Souto Moura o exemplo principal para o podermos começar a assumir e a desenvolver. A relação entre imagens, o levantamento e a concepção de um projeto tornaram mais clara a aplicação dos temas em estudo.

No livro ‘Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método’, de Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Banderia, apercebemo-nos de uma abordagem que vê, num conjunto de imagens, um método de projeto do arquiteto português. Logo aqui é possível entender a pertinência dos temas em estudo pois, de forma transversal, esta investigação procura, nas imagens e representações gráficas, formas de problematizar e analisar práticas de projeto. Ou seja, é através daquilo que Souto Moura decide rodear-se, que se analisa a prática do autor.

Neste livro, os autores e investigadores descrevem um conjunto diversificado de imagens que rodeavam o espaço do arquiteto:

desenhos de projetos recentes, a fotografia da vista de uma janela do convento da *La Tourette*, os depósitos de água de Bernd e Hilla Becher, uma plataforma petrolífera (talvez no Mar do Norte), duas mulheres cobertas com uma burca a tirar fotos com o telemóvel, uma secção da Torre de Pisa como se tivesse sido projetada inclinada, a porca de murça

em que o granito bujardado a pico grosso se confunde com a trama da impressão em papel de jornal, uma fotografia de Herberto Helder entre outros rostos e outros desenhos” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.10).

A natureza tão diversificada das imagens que cobriam as paredes, criaram curiosidade nos autores, pois confrontavam-se imagens, que associamos diretamente às práticas da arquitetura, com outras de universos mais distantes; estas últimas, que curiosamente se aproximam de um meio projetual, foram rapidamente compiladas pelos autores, na medida em “que também elas serviam, na complexidade do saber, para o projeto de arquitetura” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.11)



Figura 51. Mulheres de burka, atlas de imagens de Eduardo, Souto de Moura, 2011

É neste entendimento que se origina o interesse pelas imagens do levantamento, pois elas são, mais do que um “processo meramente dedutivo ou inteligente” (*Ibid.*), sintomas de uma atividade pessoal, criativa e multidisciplinar, que se baseia no “confronto saudável entre objetividade e subjetividade, entre ciência e arte, entre regra e exceção” (*Ibid.*)

Tal como as áreas da arquitetura e do design se baseiam numa interligação constante de diferentes áreas, o surgimento de imagens que surgem de âmbitos diferentes não poderá significar algo disperso ou contraproducente - pelo contrário, vai evidenciar o melhor dessas alianças, na construção de algo que necessita delas.

Logo à partida, Pedro Bandeira coloca várias questões importantes, que assumimos serem essenciais no âmbito desta dissertação, mais precisamente na qualificação e função das ‘Imagens do levantamento’:

As imagens têm valor em si, isoladas, ou esse valor decorre da sua associação? Permanecem vinculadas à sua origem, mantêm um referente, ou podem ser legitimamente descontextualizadas? As imagens existem neste suporte pelo seu conteúdo ou pela sua forma superficial? São procuradas com intuito específico ou encontradas por causalidade? Têm um sentido efémero ou expressam a vontade de serem perenes? São um meio, um veículo, ou um fim? Conformam um todo, conformam um arquivo? São apropriáveis? Valem mais do que mil palavras? São realidade ou representação? Simulam ou substituem o objeto? E sobretudo, como se relacionam com o projeto e o pensar da Arquitetura? (*Ibid.*)

Perante a impossibilidade, da definição exata da função destas imagens e do entendimento e relação que o arquiteto Souto Moura poderá ter com elas, os autores do livro 'Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método' procuraram estratificá-las na tentativa de as problematizar enquanto legitimadoras de um método.

O centralizar as imagens neste tipo de associação traz o risco de abdicar de 'um pensamento autêntico', isto porque nunca saberemos o que está para lá das imagens, o que é que Souto de Moura, ou qualquer outro no seio do seu levantamento, poderá entender nas diversas camadas de interpretação de uma imagem. Porém, os autores afirmam que esse risco não trará obrigatoriamente uma abordagem contrária à autenticidade, mas "que se deixa corromper pela subjetividade, pela superficialidade ou mesmo pela mentira" (Ursprung, *et al.*, 2011, p.12); mentira esta que, segundo o arquiteto, "é o ponto máximo da autonomia em que eu estou a tratar das coisas só para o puro deleite" (Ursprung, *et al.*, 2011, p.13). A abordagem dos autores procura, numa leitura mesmo que subjetiva, entender a relação entre individualidade do autor e a coletividade a que o projeto se destina.

Segundo Bandeira, a maior revolução na metodologia de projeto da arquitetura foi a 'invenção do desenho e da perspetiva' (*Ibid.*). Depois da arquitetura se desvincular da oralidade e dos tratados disciplinares escritos, começou-se a utilizar os desenhos técnicos, enquanto elementos de representação. A prática profissional passou a ser assim, definida por imagens - "a representação desenhada, a imagem, passou a ser aquilo que mais próximo está da ideia e do pensamento" (*Ibid.*). Para Bandeira, a especialização técnica da arquitetura e a sua representação cada vez mais encriptada levam, porém, a uma procura por imagens que a descompliquem.

A relação entre os desenhos/imagens da arquitetura e a abordagem de um observador, parece por vezes confundir a realidade com a ficção. Nesta área é necessária uma comunicação clara, entre o profissional e o público, que obriga a uma adaptação a diferentes meios; no entanto, o crescimento das representações tecnológicas parece conduzir o observador a uma incompreensão daquilo que é possível ou real num projeto.

Este entedimento ficcionado, segundo o autor, traz também novas possibilidades e novas alternativas a um mundo cada vez mais regulamentado. Perante a instabilidade que vivemos, as imagens e a sua subjetividade espelham o “melhor e o pior da incerteza”, ou seja, o desejo e o medo (*Ibid.*). Em relação às imagens no contexto do projeto, o controlo das mesmas é algo imprescindível:

qualquer atlas tem inerente à sua ambição totalitária uma entropia, que poderemos classificar como desumana, conseqüentemente, com um excesso de informação inassimilável. A incomensurabilidade da informação disponível na internet é muito provavelmente a melhor ilustração desta utopia - ou melhor, distopia - porque a ganância intrínseca desse meio castiga-nos como uma consciência de impossibilidade - impossibilidade de controlo, de limite, de conteúdo” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.9).

Vivemos numa era em que é difícil escapar à imponentia e imposição das imagens. Somos bombardeados diariamente por um excesso de informação inassimilável, disponibilizada de forma crescente pela internet. A posse livre e abundante deste recurso traz, também, uma dificuldade na assimilação e controlo das imagens.

Numa primeira fase desta pesquisa, tentava-se propor uma prática de levantamento vasto, mais quantitativo que qualitativo, ou seja, que não coloque obstáculos na pesquisa de imagens, porque o esforço inicial seria derrubar o preconceito de que nem todas as imagens potenciam um bom contributo de projeto.

No entanto, é necessário esclarecer que esta hipótese também poderá tornar-se numa armadilha ao projeto, no sentido em que se se estimula uma prática de levantamento demasiada aberta, no que toca à escolha e representação de imagens, criando um espaço demasiado amplo de absorção que, pela falta de objetividade mais confunde do que esclarece, dada a imensidão das imagens. É por isso necessário uma condição, ou motivo de levantamento. Entedemos que este controlo não é saber exatamente a função de cada imagem, mas mais a percepção da “clara desproporção entre aquilo que se disponibiliza e aquilo que se proporciona” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.14).

O controlo das imagens poderá resultar num desfecho contrário às potencialidades do levantamento, porque “o excesso de informação poderá mesmo levar à incomunicabilidade, gerando uma entropia, comum aos nossos dias, que se refere à incapacidade humana de processar tantos dados” (*Ibid.*). Nesta condição, é ativado um sistema de seleção que protege da dispersão, sendo que é necessário salientar que o filtro do controlo das imagens não corresponde a “um processo meramente lógico ou dedutivo” (*Ibid.*). É revelador salientar, também, que esta aura quase inconsciente da seleção e escolha não depende apenas de uma vontade ou de um saber generalizado, mas também da “especificidade do método e processos de pensar e projetar a arquitetura” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.15)

Sendo um atlas de imagens uma composição que procura um fim, é importante que, não só a escolha como a articulação e correlação de imagens sejam pensadas; torna-se, por isso, essencial encontrar “o sentido inerente ao processo da sua seleção e combinação” (*Ibid.*).

Devemos diferenciar as imagens de levantamento, das imagens, pinturas, desenhos e objetos que se colocam em paredes, que os próprios investigadores observaram na casa de Souto Moura - “as paredes intensamente preenchidas por quadros e pinturas; retratos e objetos que competem com os livros pelos lugares cimeiros das prateleiras...” (*Ibid.*).

Esses elementos são obrigatoriamente diferentes daqueles que se tornam operacionais no ateliê, mas isso não quer dizer que aquilo que cobre as paredes, fora do espaço de trabalho, não possa também ser transferido para o ambiente de projeto, no entanto é a escolha de uma ativação das imagens que faz com que o arquiteto decida colocar umas no escritório, outras em casa ou no arquivo. É a decisão, escolha e articulação de um conjunto de imagens que as coloca sob o signo de projeto - que as define como ‘imagens de levantamento’.

Nesta abordagem, a natureza das imagens, sobre as quais agora nos debruçamos, e a multiplicidade de representações que nos trazem os autores do livro ‘Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método’, tornam-se essenciais para conseguirmos credibilizar objetos e elementos, que parecem estranhos à prática da arquitetura ou do design, mas que desempenham funções importantes no seu desenvolvimento e que, conseqüentemente, definem práticas versáteis e flexíveis de projeto.

A embalagem espalmada de um maço de cigarros Camel com as pirâmides do Egito e minaretas na linha do horizonte, uma nota de *Un Leu* romeno com um palácio suspeito, o erotismo quase pronográfico do canal do Corinto (ou do estádio de Braga), quatro garrafas de vinho que flutuam no céu nublado do Museu Grão Vasco; uma planta ingénua, provavelmente o levantamento de uma casa ou uma proposta de projeto desenhada sem habilidade por um cliente; sacos de enjoo esquisitados em mais uma e outra viagem; um toalhete de restaurante e a perspectiva de um projeto, ironicamente colado à frase “Gostou? Volte outra vez” (*Ibid.*)

O olhar que vislumbra num maço de tabaco o fenómeno da construção das pirâmides, que consegue ver no desenho tosco de um cliente traços ingénuos que possibilitam outros, ou que vê como potencial inspiração de projeto, a relação estreita entre um navio e a escassa largura da margem que este atravessa sublinha, a heterogeneidade das imagens do levantamento.

Estes elementos conferem, à prática da arquitetura, um grau de abstração e experimentação essencial na ampliação do fazer e projetar. É certo que, neste último caso, podemos reparar que todos os exemplos contêm, com maior ou menor evidência, a presença de elementos arquitetónicos; ainda assim, tanto os suportes como a proveniência destes elementos, revelam uma procura diária por referências fora do espetro habitual da arquitetura e, acima de tudo, uma prática sensível e ativa de levantamento. Da maior relevância, este método de Souto de Moura, em aprender com tudo, demarca uma intensa atitude de descoberta e de exploração de um olhar amplo e diversificado, que orienta um caminho para encontrar no novo, no intocado ou no desconhecido os elementos de uma renovada exploração da prática pessoal.

Os autores do estudo sobre Souto de Moura, olham para as imagens com uma vontade de as enquadrar num método de projeto e vão, por isso, orientar uma análise “para compreender o sentido operativo das imagens deste Atlas de Parede” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.17). Apresentam-nos uma primeira categorização das imagens em quatro grandes grupos: ‘Imagens de concepção’, que surgem ainda antes do início do projeto; ‘Imagens de produção’, que acompanham o desenrolar das idealizações projetuais; ‘Imagens de comunicação’, que usualmente são evidenciadas num pós-projeto; e ‘Imagens de receção’ que assentam na apropriação da obra (*Ibid.*)

São representadas, nestes grupos, o que podemos denominar de ‘imagens-tipo’ do projeto, que associam a ‘concepção’ aos desenhos livres, a ‘produção’ aos desenhos à ‘mão levantada’, a ‘comunicação’ aos desenhos técnicos, e a ‘receção’ às plataformas de exposição do projeto.

Esta divisão é importante; no entanto, procura-se “ultrapassar o impasse desta classificação temporal” (*Ibid.*) e, por isso, direciona-se mais para um campo “alargado da cultura visual, acreditando que direta, ou indiretamente, consciente ou subconscientemente, algumas destas imagens informam, estimulam e condicionam o pensar da arquitetura” (*Ibid.*).

É, assim, proposto no projeto de investigação do atlas de imagens, de Souto de Moura, uma nova segmentarização das imagens que, depois de uma seleção prévia, vão ser analisadas em diferentes tipologias. Esta exploração permite isolar e identificar diferentes densidades e intensidades das imagens, assim como especular sobre a natureza operativa das imagens e sobre que relação estabelecem elas com o projeto.

Imagens utópicas

As imagens utópicas são imagens isoladas e que, por isso, podem facilmente ser transpostas para outros contextos: São colecionadas por um fascínio estético e pela narrativa individual que transportam e surgem de ações não explicitamente intencionais, no sentido em que as colecionamos vindas de jornais, postais e revistas e, não sendo, imediatamente revelado o seu potencial assumem um universo de imaginação e especulação, como na metáfora de Souto Moura, em que dois lutadores japoneses de sumo se enfrentam, para mais tarde o primeiro aproveitar o “movimento impetuoso” do segundo para o derrubar (Ursprung, *et al.*, 2011, p.18).

Imagens afetivas

As imagens afetivas são imagens com as quais nutrimos um profundo respeito, pois elas são exatamente aquilo que desejaríamos ter feito ou que representam exatamente aquilo que pretendemos; são especiais no sentido em que vivemos diariamente com elas e que, por uma incompreensão alheia sobre a nossa leitura, preferimos guardar para nós; não aparecem involuntariamente como as anteriores, pois derivam de um fascínio pela sua génese, pelo seu autor, ou por uma memória ou história associada - São imagens estáveis, “dificilmente têm futuro, porque não poderão ser mais do que aquilo que já são” (*Ibid.*).

Imagens latentes

As imagens latentes partilham uma posição intemporal, e vão acompanhando um percurso disciplinar, na medida em que estão vinculadas a uma área. São imagens representativas de exemplos marcantes e, por isso, tornam-se de certa forma universais, o seu entendimento, quase vulgar, atribui uma facilidade de comunicação, pois qualquer um que a visualize entenderá o porquê do seu posicionamento e escolha.

Neste caso, o seu contexto está mais ligado à prática disciplinar; “são imagens de arquitetura, imagens clássicas que estão na base da cultura arquitetônica de quase todos” (*Ibid.*); podem impelir sentimentos mistos, no sentido que são exemplos de perfeição inquestionável, mas podem inibir a ação. A convivência que tivemos com elas obriga-nos a um distanciamento, para que possamos através delas ser críticos e superar a sua intemporalidade. Um exemplo no atlas de Souto de Moura são os “cadernos de esquiço do pavilhão de Barcelona com a capa de um burro a puxar uma carroça” (Ursprung, et al, 2011, p.19)

Imagens analógicas

As imagens analógicas são muito úteis, no sentido em que completam um entendimento sobre algo; “tentam explicar o inexplicável”; servem como elementos de discurso que permitem elaborar uma fundamentação sobre o projeto; fazem a ponte entre uma ideia e um entendimento; ajudam a clarificar uma ideia, para a sua execução prática, como os pilares de uma base petrolífera que forma a estrutura do metro da Trindade. Também podem surgir como auxiliares, numa fase posterior do projeto, ao concluírem “coincidências” entre projetos, com vista a reforçar uma força retórica e de explicação projetual” (*ibid.*)

Imagens recorrentes

As imagens recorrentes operam em correlação ou conjunto, no sentido em que não são detentoras de um valor intrínseco individual, mas operam coletivamente. Tornam-se evidentes e relevantes quando estrategicamente colocadas ao lado de outras, como no exemplo “estrados de madeira ao lado de estacas de granito empilhadas, ou pão fatiado a construir uma torre; o tema da repetição modular” (*Ibid.*)

Como referenciado por Pedro Bandeira, estas imagens têm tendência em acompanhar um processo de trabalho; neste

sentido, não justificam ou auxiliam um projeto em si, mas sim um sentido mais vasto da prática autoral.

Como podemos verificar na sucessão das janelas de um edifício, da vista área de São Paulo, e uma imagem das favelas no Brasil, elas sugerem, em conjunto, uma perspectiva superficial das imagens, uma leitura de repetição, recorrência ou padrão (*Ibid.*).

Imagens utópicas

As imagens utópicas são aquelas mais próximas da vertente autoral, elas não têm qualquer tipo de compromisso, e por isso a sua existência não tem um sentido de utilidade. Elas são a representação da autonomia e a expressão do fazer em arquitetura, imunes a imposição produtiva elas tornam-se “económicas porque se contentam em ser apenas imagens, apenas pensamento” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.20). Esboços, colagens e desenhos pertencem a este grupo, pela independência que têm ao ser produzidos e pela pouca ou nenhuma finalidade que adquirem, são por isso demonstrações de vontades e de pensamento independente (*Ibid.*).

Estas imagens, no seu todo, legitimam também “um olhar sobre a forma desresponsabilizada da função” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.21). O conceito de arbitrariedade é empregue, tanto por Pedro Bandeira como por Souto de Moura, na definição de uma complexa e quase ininteligível escolha das imagens. O termo é utilizado como um reforço de liberdade no processo inicial: “Eduardo Souto de Moura defende que a arquitetura começa por ser arbitrária, há sempre qualquer coisa de inexplicável na origem de um qualquer projeto” (Moura, *as cited in* Ursprung *et al.*, 2011, p.21).

A arbitrariedade inicial é aquilo que produz e direciona as imagens do levantamento, no entanto estas têm, da mesma forma, que credibilizar, no percurso do projeto, a sua pertinência. São estas imagens, não um mero exercício especulativo mas, mais do que isso, uma fundamentação da força dos resultados: Como descrito por Souto de Moura, “o projeto é a procura das razões para o acaso” (*Ibid.*); ajuda-nos, assim, a concluir que estas imagens não só ajudam no processo de pensar e projetar, como são as justificações para a nossa liberdade processual, na medida em que “o projeto fica tanto mais coeso ou mais forte, quanto mais nos encontramos com os meios para justificar a arbitrariedade inicial, até ela parecer evidente” (*Ibid.*) Ainda assim, é escasso este percurso, que solidifica um pensamento e que reconhece uma arbitrariedade, no seio do projeto como essencial à produção disciplinar.

O método do levantamento e da sua representação é, como investigado e admitido aqui, um reconhecimento da arbitrariedade projetual e, segundo o arquiteto, este tipo de processos são hoje em dia mais escassos. “Eduardo Souto de Moura, não deixa, simultaneamente, de lamentar a ausência de processos legitimadores da arbitrariedade em grande parte da produção arquitetónica contemporânea: o percurso transformou-se numa coisa efémera” (*Ibid.*). Se o processo tender a perder tempo e força, e como “a arbitrariedade do conceito terá que ser validada por um processo ou percurso” (*Ibid.*), direciona-se, por um lado a impossibilidade de conexão entre projeto e pesquisa, e por outro a leitura da prática projetual enquanto processo livre.

Sendo as imagens do levantamento, elementos por vezes efémeros, descartáveis, substituíveis e em constante mutação, será certo assumir a presença de outras que, estando já assimiladas, não necessitam de ser transpostas para a parede, pois já fazem parte de uma composição esbeleçada e interiorizada.

Assim, é correto assumir que as imagens do levantamento operam sobre algo que ainda está por estabelecer. A sua escolha e seleção revelam um fascínio pelo novo, uma vontade de encontro pelo desconhecido, “neste sentido talvez o Atlas de Parede seja a materialização visível daquilo que ainda está por consolidar, por aprender” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.22).

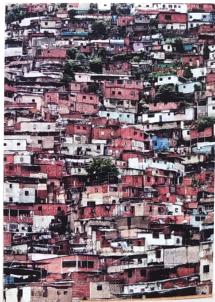
As imagens da coleção de Souto de Moura não são, por isso, itens passivos numa coleção, são agentes activos de um processo em curso. A sua função recorda o conceito de imagem como entidade que nunca é estática e se vê colocada em movimento constante.

Henri Bergson, no seu livro ‘Matéria e Memória’, definiu a imagem como “uma dada existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, mas é menos do que aquilo que o realista chama coisa; - uma existência situada a meio caminho entre a “coisa” e a “representação”. (Bergson, *as cited in* Ursprung, *et al.*, 2011, p.125).

As imagens são de certa forma o desvelar das intenções e daquilo que move um autor; elas são o *backstage* de um projeto que, por vezes, não espelha as vontades autorais; resumem desejos, pretensões e até os desgostos, ou incapacidades; são o melhor e o pior de nós, o medo e o sonho, a libertação e o aprisionamento. A dicotomia que elas apresentam esclarece um olhar sincero permanente e plural do mundo - “este atlas de parede é essencialmente sobre essa vontade discreta de complexidade e contradição.” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.23)

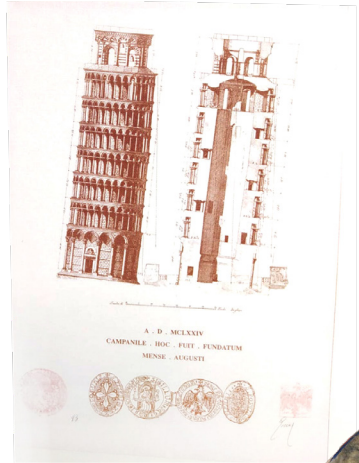


54



56

52



57



60



59

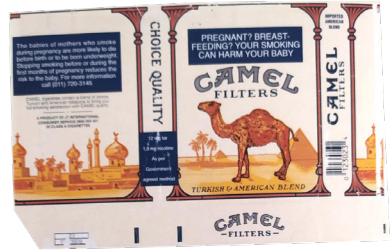


65

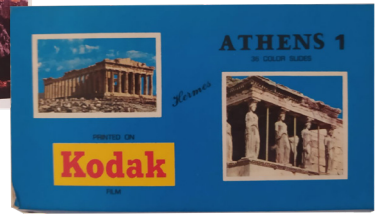
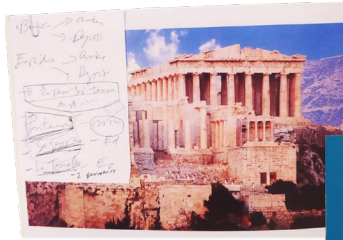
53



55



58



62

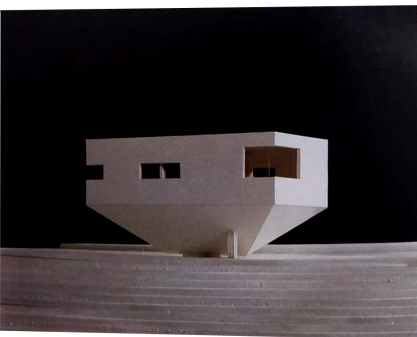
61



64



63



66



3.3. Observação, representação e comunicação

Neste capítulo exploram-se três funcionalidades substantivas que, de uma forma genérica, pretendem sumariar a ação do levantamento, o qual pressupõe uma etapa metodológica, assim como um processo prático de análise através da observação, representação e comunicação. Pretende-se, pois, aqui analisar a ação do levantamento, nos ‘momentos’ que se consideraram mais preponderantes.

Perante um objeto ou espaço, a observação será a primeira etapa. Desde a escolha do objeto até à seleção dos elementos de interesse, a observação necessita de uma atitude desinibida e totalmente aberta às potencialidades do mesmo. Na ‘observação’, o olhar procurará primeiro afeições pessoais e não imposições disciplinares ou do campo de trabalho. Deverá por isso ser uma procura, sem preconceitos, por algo de que já se está à espera.

Este ponto revela assim alguma exigência, no sentido em que o nosso olhar e a nossa perceção adquire certas tendências que por vezes são difíceis de contornar. Poderão estar nos pormenores mais pequenos os elementos mais essenciais. O exercício de abertura e escuta ao espaço é essencial. De seguida, focamo-nos na ‘representação’ desse olhar, ou seja, como se tornam visíveis as afeições sentidas. Este é um ponto de análise mais formal e iconográfico, na medida em que são as formas,

os símbolos ou os gestos que traduzem o momento anterior. Neste ponto, é importante referir, que não se delimita um corpo, ferramenta ou suporte de apresentação, pois este momento não é apenas uma mimetização dos estímulos recolhidos, mas mais uma produção de imagens, literais e abstratas, que resumem um entendimento pessoal e experimental do espaço/objeto. Deverá, por isso, ser considerado qualquer técnica ou suporte, como possível instrumento de representação. Esta é uma transposição de afetações individuais, e por isso, é necessária uma inibição de impulsos que pertençam a um modelo disciplinar, ou de repetição - premissa esta que irá ser desenvolvida na análise à 'composição em tempo real' de João Fiadeiro

Como prática ativa e versátil, o levantamento pressupõe uma integração numa sucessão de acontecimentos e, por isso, esta fase deverá ser dialogante entre o autor o projeto e as restantes fases processuais. A 'comunicação' é, portanto, aquilo que articula a observação, a representação e a ação de projeto, pois é ela que vai atribuir e explicar significados. A elaboração de uma linguagem não deve procurar ser algo decodificado, ou de fácil entendimento para outros, porque a construção de um levantamento é sempre de âmbito pessoal. Esta comunicação não compreende, por isso, uma demonstração das vontades/necessidades, de um projeto, a ser apresentada para a sua elaboração; estando incluída como parte integrante do levantamento, destina-se ao diálogo interno de projeto, como a relação de diferentes elementos entre si, e como as sinergias entre as representações gráficas, o autor e o projeto - uma relação entre relações.

De forma a analisar estas ações, debruçamo-nos sobre três estudos de caso, que auxiliam a pensar nestes segmentos internos do levantamento e, assim, demonstrar a sua pertinência.

Os mapas psicogeográficos, elaborados pela ‘internacional situacionista’, surgiram na proximidade à leitura que agora desenvolvemos: Num primeiro plano, o levantamento do espaço como forma de produzir análises entre o comportamento humano e o meio urbano - premissa para elaboração destes mapas - foi uma importante ponte de entendimento; depois, as representações gráficas, como meios de analisar essa relação, foram essenciais para fazer uma conexão direta com aquilo que se entende por imagens do levantamento.

Estes mapas são desconstruções do espaço urbano, feitas a partir de recortes e colagens. Aquilo que anteriormente seria um mapa comum de uma cidade, como a de Paris por exemplo, ganha uma nova configuração plástica (fig.57), que permite representar a experiência de um processo pessoal, como a ‘deriva’.

A deriva é um processo de pesquisa relevante que reforça, mais uma vez, o primeiro ponto - a observação. Criada por Guy Debord, é referida como um “procedimento psicogeográfico” em que o/os interveniente/s se propõem a traçar um caminho indefinido e dependente apenas das vontades intuitivas de cada um (Alexandre, 2016, para.2). Este processo resulta na criação de um mapa, que sumariza essas escolhas - uma cartografia que não pretende substituir o mapa convencional, mas que se aproxima de uma topografia psicológica, e específica; ou seja, não deixa de ser partilhada a representação gráfica, mais ou menos fidedigna, do espaço, a diferença estabelece-se na especificidade literal ou mental do espaço.

Em termos gráficos podemos já estabelecer as relações entre o mapa comum, onde as proporções, a escala e a delimitação de fronteiras tem um rigor matemático na sua representação, enquanto os mapas psicogeográficos, sendo traduções de afeições espontâneas e materializações de processos psíquicos, a

sua composição acompanha uma linguagem plástica, intuitiva e rizomática (Leonidio, 2015, para.3).

Podemos verificar, num dos exemplos mais demonstrativos - a *'Naked city'* - um mapa realizado pelo grupo *'Internacional Situacionist'* (IS), onde são apresentados vários recortes de um mapa comum da cidade de Paris, recolocados e reorganizados noutra disposição. Através do recorte, foram isoladas dezoito zonas da cidade, formando aquilo que Debord denomina *'unidades ambientais'*, formadas, não por uma delimitação administrativa ou política mas, por uma vertente emotiva, ou afetiva dos moradores. As setas representam os fluxos, assim como as direções da passagem entre as diferentes zonas e a sua dimensão resumem a sua incidência (Leonidio, 2015, para.1). Com este mapa conseguem-se tirar várias conclusões, como



Figura 67. Naked City, Guy Debord, 1957

a confluência de pessoas e a associação de ambientes mais ou menos desejados, assim como as relações entre espaços de ambiência, demonstrando por vezes percursos não convencionais. Permite por isso, cartografar certas relações entre ambiências e estabelecer percursos e organizações afetivas - uma representação da cidade elaborada por quem a habita e formada pelas ações que nela ocorrem.

A reação política, social e artística da IS vai direcionar-se para aquilo a que chamam a ‘sociedade do espetáculo’ - a caracterização da sociedade moderna que, segundo o grupo, vive uma “degradação do ser em ter” (Debord, 2012, p.13). Onde a imagem da realidade é transfigurada num produto comercializável, e nas experiências transmitidas por um intermediário, nunca permitem uma compreensão pessoal e imparcial do real. O crescimento da sociedade moderna e as suas condições de produção constituem, segundo o autor francês, um sintoma de alienação da vida - de forma ríspida e assertiva, a sua postura indicia o espetáculo, como uma “negação da vida que se tornou visível” (Debord, 2012, p.11).

Entendemos, assim, um perigo à observação a que agora nos debruçamos. A ação inicial do levantamento, que implica um olhar imparcial e a supressão de forças exteriores de leitura, encontra naquele espetáculo um outro modelo dominante. Pretendemos, pois, clarificar a necessidade de uma relação livre entre o indivíduo e o espaço, a qual confronta e evita uma sociedade que “constitui o modelo presente da vida socialmente dominante (Debord, 2012, p.10).

Através dos mapas apresentados, esta relação tenta desviar um olhar, pré-definido ou espetacularizado, de “uma visão do mundo que se objetivou” (Debord, 2012, p.10). Assim, procura evidenciar a experiência através de descobertas individuais,

que não lhe são endereçadas ou intermediadas, mas que são vividas.

Como consciencialização do processo de observação, inerente ao levantamento, conseguimos entender que este não é, nem deve ser, um mero instrumento ótico; este processo deve procurar compreender outras funções que possam estar mais sensíveis às vivências pessoais do espaço, porque “o espetáculo não é identificável com o simples olhar, mesmo combinado com o ouvido. Ele é o que escapa à atividade dos homens” (Debord, 2012, p.13).

A representação vem tornar clara as intenções de criar um espaço urbano, onde todos os habitantes são agentes construtores do ambiente. Os mapas psicogeográficos contemplam uma nova visão do espaço, procuram uma imagem da cidade concebida por todos. Esta concepção não é um ideal urbano, ou uma vontade de planear a cidade, pois ela é baseada na ação e na experiência. As representações dos percursos são as traduções de afetações - são elas, em si, as novas imagens da cidade.

A imagem da cidade é, assim, concebida através de um método que foge da espetacularização e do seu “monopólio de aparência” (Debord, 2012, p.12). Percebemos, assim, a importância do levantamento na procura de imagens que, ao não serem mediatizadas por um outro, esclarecem uma visão mais pessoal e esclarecedora de uma vivência.

Perante a crítica severa que caracteriza a IS, e as demonstrações dos mapas propostos, percebemos algo importante para o presente estudo, a relação das imagens como meios de diagnosticar e problematizar, tanto a sociedade como o espaço. O espetáculo assume uma positividade face àquilo que é trans-

mitido, alegando que “o que aparece é bom, o que é bom aparece” (*Ibid.*). Esta afirmação direciona, não um desdobramento das imagens no sentido de encontrar novas formas de olhar o real mas, as imagens como um modelo de imposição das relações da produção e do consumo, porque “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens” (Debord, 2012, p.10)

Ampliámos, assim, o espectro da utilização e definição das imagens, e podemos assumi-las como diagnósticos essenciais e como propostas gráficas que podem gerar novas formas de olhar para tudo. Por outro lado, a observação aqui materializada, no passeio ou na caminhada, surge também como um ato anti-espetacular; a tentativa de encontrar na paisagem os dados que o espaço engloba, e representá-los através de mapas de afeições, é assim uma reação ativa à sociedade do espetáculo.

A deriva e a psicogeografia são, assim, procedimentos ativos e demonstrativos da prática do levantamento. Estes exemplos promovem, num primeiro plano, uma observação livre e, posteriormente, uma representação que permite através de uma composição gráfica ser um diagnóstico da vivência do real.

Composição em tempo real

A análise e definição do conceito de ‘Composição em tempo real’, de João Fiadeiro, foi essencial na exploração interna do ato de levantamento e na aproximação aos três momentos que propomos.

A abordagem apresentada pelo autor incide, principalmente, nas áreas da representação, *performance*, teatro ou dança, mas poderá ser pensada numa perspetiva transversal às áreas de projeto, no âmbito da relação entre corpo e ação. O conceito

de ‘Composição em tempo real’ interessa como possibilidade de análise das nossas percepções e afeições, bem como à forma como as traduzimos.

A origem do conceito é importante, no sentido em que surgiu quando o autor se depara com a ideia de liberdade na sua prática. O imprevisto, uma ação que rapidamente associamos a movimentos livres, soltos, sem uma idealização prévia revelou-se, para o autor, não ser assim tão comum - “a ideia de que porque imprevisto sou livre, estava longe de ser verdade” (Fiadeiro, 2018, 02:46).

O autor revela que, quando estava no ateliê à procura de material para compor, apercebeu-se que a improvisação que praticava não estava diretamente ligada a uma ideia de liberdade. Um conjunto de hábitos que sentia, no modo como percecionava e interpretava o real, manifestava ser uma reação que se baseava nos mesmo géneros de leitura, em diferentes momentos. Sentiu por isso a necessidade de os contrariar.

Surge assim, a ‘Composição em tempo real’, assunto que vai investigar durante muito tempo e que vai permitir não só analisar aquilo a que chama “estrutura de poder” (conjunto de elementos que de certa forma monitorizam os seus movimentos) como, propor um método de desativação dos mesmos (Fiadeiro, 2018, 04:03).

Fiadeiro define o conceito de ‘tempo real’, como um intervalo de tempo entre algo que nos chama a atenção ou que nos afeta , e o momento de resposta ao estímulo - a ação - sendo esse o momento onde é traduzida essa afeição. Este intervalo de tempo poderá ser de curta ou longa duração e de nano ou macro aplicação. Completando o conceito, o autor revela a ideia de “com-posição”, ou seja, uma atribuição de posições, o

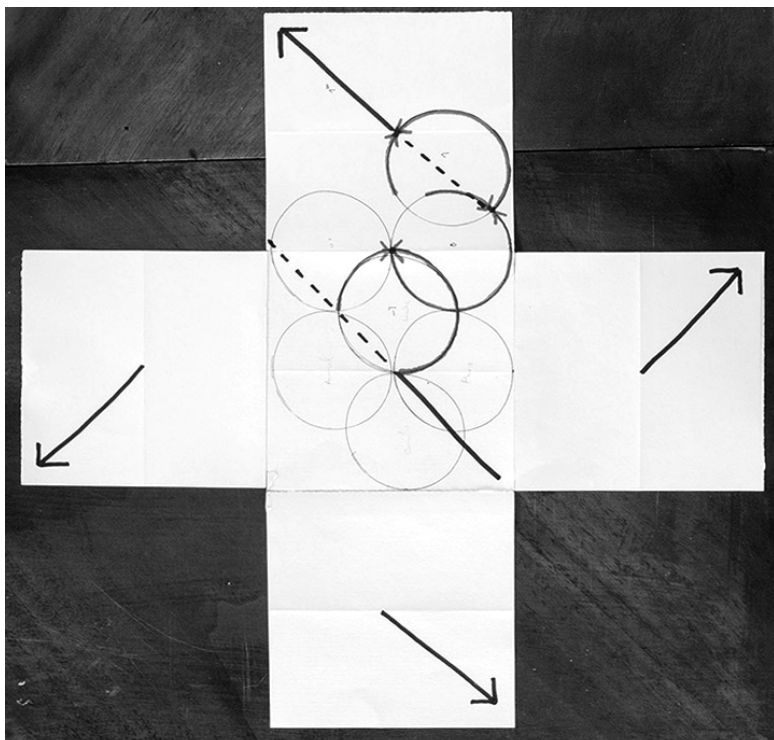


Figura 68. Anatomia de uma decisão, João Fiadeiro, design de Marco Balesteros, 2017

meio que permite mapear diferentes estímulos obtidos; tanto na sua relação interna como naquilo que os rodeia - a ‘relação entre relações’.

O ‘tempo real’ é aqui articulado com a ideia de levantamento. Algo que estimula e atrai, neste caso o designer; sejam características formais ou emocionais do espaço, até ao momento da sua resposta que recai sobre as mais diversas formas de registo - escrita, desenho, esquemas, diagramas, etc.

Este espaço de tempo engloba os três momentos que enunciámos: o momento de observação, a sua representação e a comunicação interna dessa afeição. O conceito de ‘composi-

ção', enquanto dimensão de relações, é entendido como um meio de articular as expressões dos afetos, sendo que no caso do trabalho do autor, será entre o sujeito e quem o rodeia ou quem trabalha e, para nós, aqui, tem que ver com a relação entre sujeito, projeto e as suas restantes fases.

Através da 'relação entre relações', que o autor define, este caso é pensado nas sinergias entre diferentes tipos de registos/documentos e a forma como são apresentados/direcionados os resultados de um levantamento. Ou seja, quer na parede quer em outros planos de levantamento, quais as relações que criam as imagens de natureza diferente, desde distância tipológica à sua proximidade física.

Dentro desta relação entre afeto e ação (tempo real), Fiadeiro diz-nos que existe uma 'estrutura de poder' no modo como percecionamos o real - um código pré-formatado que analisa, julgando, tudo o que percecionamos. Esta estrutura pode ser formada tanto pelos nossos hábitos, vícios e virtudes, ou até mesmo pelos nossos medos; ou seja, por um campo irracional das nossas perceções.

O autor alerta-nos para a importância da desativação dessa mesma estrutura, para que possamos estar sensíveis àquilo que realmente está a acontecer, sem cairmos em repetições automáticas. Este conceito propõe que a nossa perceção, deva desligar-se do seu sujeito e potenciar apenas o acontecimento, para que a ação possa realmente ser livre. Esta desativação do sujeito pretende uma proteção de si próprio, no sentido em que este tem uma natural tendência de repetição; inevitavelmente, esta repetição corresponde à de um código pré-formatado, em vez de a uma leitura espontânea e intuitiva dos acontecimentos.

No contexto desta dissertação, é importante ser pensada esta estrutura de poder, pois, desde o início, é um dos objetivos contornar uma monitorização disciplinar ou autoral de projeto, que torne a ação condicionada *a priori*.

A ideia de levantamento, encontra aqui um importante exercício, que vai questionar a ação de projeto e que, ao mesmo tempo, vai ajudar a revigorar uma atividade mais versátil, um processo importante de auto-análise.

Fiadeiro fala de um processo de ‘esquecer o sujeito’, que implica, neste caso, esquecer a disciplina, os modelos académicos ou os impulsos profissionais - uma leitura renovada e inesperada de diferentes dados que, conseqüentemente, trarão novos resultados e desdobramentos.

O conceito apresentado pelo autor vem enfatizar uma ideia fundamental à prática do levantamento e da sua representação - a ‘intuição’; definindo-a como o “bem mais precioso que possuímos” (Fiadeiro, 2008, p.3), o método da ‘composição em tempo real’ tem a finalidade de a ‘ativar’ e ‘muscular’ (*ibid.*). “A intuição é a única forma de viver realmente o tempo real, de gerir e prolongar a potência de um intervalo, de forma a estar pronto para o acontecimento”. (Fiadeiro, 2008, p.4).

Quer-se admitir que a supressão de códigos apriorísticos - em prol de uma atividade que desafia constantemente o olhar, a abstração e a procura por afeições genuínas - provoca um tipo de projeto que obrigatoriamente será mais imprevisível e elástico, e que consegue desdobrar uma definida materialidade.

No exemplo de improvisação em teatro ou *performance*, os impulsos que deverão ser inibidos não espelham uma identidade do acontecimento, mas sim do interveniente, criando uma falsa

sensação de liberdade. No projeto em design, o mesmo poderá acontecer, sobrepondo a identidade da disciplina à do próprio espaço/objeto de estudo e à sua representação. Quando o autor fala da necessidade de se proteger a si próprio - o sujeito que se repete sem diferença - alerta-nos para a proteção do designer, que se repete numa prática não consciente, que desvaloriza a singularidade de cada caso.

Como resposta ou solução a estes pressupostos, Fiadeiro revela-nos que existe uma possibilidade de desativarmos esta nossa ‘estrutura de poder’, mas que é necessário trabalhar para isso. Fomentar uma ideia de liberdade, como supressão às nossas vontades e desejos, não será, na sua opinião, a melhor maneira de a solucionar. A inibição do impulso, será a primeira chave para a trabalhar, pois “só inibindo o impulso é que eu consigo criar uma distância perante o afeto, que me permite mapeá-lo e colocá-lo numa espécie de topografia das relações, entre mim e os outros e entre mim e eu próprio” (Fiadeiro,2018, 04:43). A segunda chave será a capacidade de identificar, nesse mapeamento, a relação entre relações, as sinergias entre as nossas afeições. Esta ideia de mapeamento e topografia que o autor refere, é também pertinente naquilo que se pretende para a representação do levantamento. Vai-se, portanto, proceder a esta análise das diferentes representações gráficas captadas, fomentando as suas correlações.

Como modo operativo do treino de ‘musculação’ dos conceitos básicos referidos, João Fiadeiro sugere três diferentes fases que representam momentos desta relação, e que poderão também elas ser aplicadas à prática do levantamento:

A primeira fase consiste em ler o espaço, não enquanto ‘espaço esvaziado’, mas sim enquanto ‘espaço em potência’. Um espaço entre dois tempos - um passado e um por atingir - em que a

‘não ação’ é fundamental para que nada aconteça nesta fase, evitando assim o reflexo e o impulso;

A segunda fase reside na nomeação “do que lá está”; não “reduzir o mundo ao que ele aparenta”. Nesta fase, pede-se uma leitura clara do observado, evitando uma dedução demasiado literal; pede-se um olhar para o alargamento de possibilidades presentes na próxima fase;

A terceira fase é a criação de possibilidades e hipóteses na relação com o espaço, não esquecendo os seus limites; aperceber-se das suas possibilidades reais e a forma de tornar uma ação possível. Não pode ser esquecido, que esta fase de criação de hipóteses faz já parte da própria ação, e deve ser pensada dentro dos limites do próprio espaço (Fiadeiro, 2008, p.5).

Tal como Fiadeiro propõe, poderíamos fazer uma apropriação deste exercício pela fase do levantamento. Esta leitura clarifica então a importância da observação - uma observação ampla que, ao não conter uma representação imediata, suspende ações impulsivas que possam fazer parte de um mecanismo automático de projeto, provocado por vícios académicos, referencias, ou pessoais, proporcionando, deste modo, como refere Fiadeiro, um olhar novo para aquilo que já sabemos, protegendo-nos de nós próprios.

Num segundo momento já se faz uma descrição do observado, começam a ser representados os nossos afetos. Sem que seja uma representação demasiado literal, este ponto é já um desvelar amplo das características aparentes do espaço; a transposição simbólica, abstrata e também analítica do espaço, em qualquer suporte ou dispositivo.

No terceiro momento, que nós designámos por ‘comunicação’, é então gerida a articulação das representações anteriores - a forma como dialogam todas as informações registadas. A comunicação entre o sujeito e o projeto começa a gerar as primeiras relações e a criar sinergias entre os diferentes elementos, potenciando o aparecimento de novos; a tradução das nossas afeições começa a definir possibilidades de resposta, perante as necessidades e os limites do espaço. Será este o ponto onde se materializam os painéis de levantamento.

Este estudo elaborado por João Fiadeiro é importante pois salienta e propõe alguns mecanismos de problematização e de ação de projeto. Lembra-nos uma vez mais, algumas armadilhas que rodeiam a nossa prática, assim como aquelas que colocamos a nós mesmos. A ‘composição em tempo real’ propõe uma construção de plataformas onde são circunscritas as nossas afeições, permitindo que estas sejam relacionadas e que, assim, surjam novos entendimentos e desdobramentos. Trata-se de um privilegiar da observação sensível dos acontecimentos e da demonstração desse olhar, longe dos pressupostos de comunicação e representação.

Usámos este exemplo para salientar a necessidade de repensar as nossas práticas, desde o olhar até aos nossos sistemas de representação. Propõe-se que se encaremos a inibição e a intuição, respetivamente, como métodos e capacidades que ajudam na reformulação dos códigos metodológicos e visuais, numa tentativa de superar a rigidez disciplinar para promover mecanismos livres, ativos, versáteis e adaptáveis.

Christo e Jeanne Claude

Christo e Jeanne Claude trabalhavam, como dupla, desde 1961 até à data da morte de Jeanne Claude, em 2009. Exploravam as

grandes escalas, e uma das principais características dos seus trabalhos é o envolvimento de elementos naturais ou construídos com tecidos e plásticos.

A controvérsia criada pelo impacto simbólico e conceptual das suas intervenções foi sempre uma realidade, embora não fosse essa a intenção dos seus criadores, que referem que a mensagem dos seus projetos passa apenas por um potenciar das formas, dos volumes e do resultado estético criado (wikipedia, para.4).

São projetos de uma ambição e impacto invulgares; em particular o projeto 'site specific' resulta em ambientes únicos de contemplação e de interação. Podemos observar que estas obras são integradas tanto em centros urbanos - seja no 'Reichstag', no 'Central Park' ou no 'Arco do Triunfo' (fig.69), onde se pode observar uma interação próxima com os fluxos diários dos pedestres - ou em espaços remotos e áridos - contemplados em '*The Umbrellas*', (fig.71) '*Running Fence*' (fig.76) ou '*Ocean Front*', onde é visível a integração de materiais e de novas formas na contemplação da paisagem.

Dentro da obra de Christo e Jeanne Claude, focámo-nos nos desenhos preparatórios para as suas peças, a que a dupla chama de "registos de preparação". Para além da relevância pecuniária, para os autores - pois são a única fonte de rendimento para a produção das suas peças - estes registos bidimensionais são os únicos elementos perenes do trabalho. No entanto estes registos, enquanto planos de projeto, permitem uma leitura no âmbito do levantamento - folhas que convocam todo o tipo de informação e registos numa exploração, recolha e análise de imagens. Analisamos estes registos de proposta, pois entende-se que são bons exemplos visuais e conceptuais, para ilustrar a relação entre observação, representação e comunicação, no contexto do levantamento.

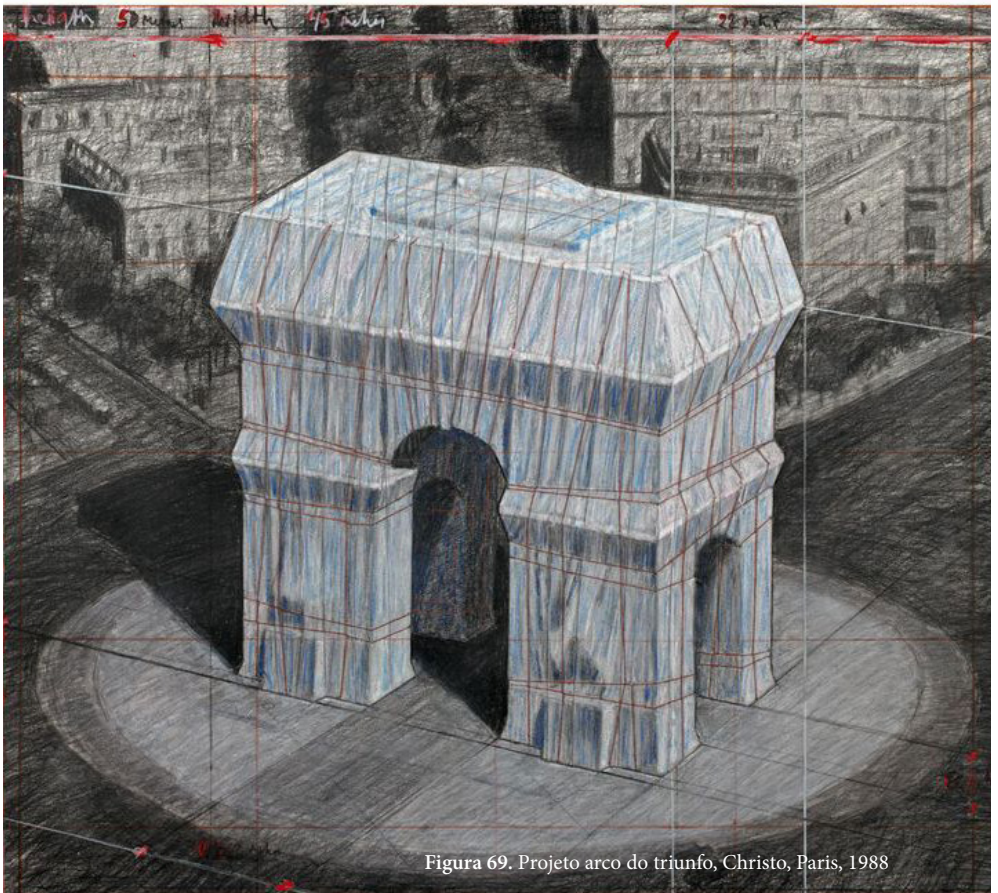
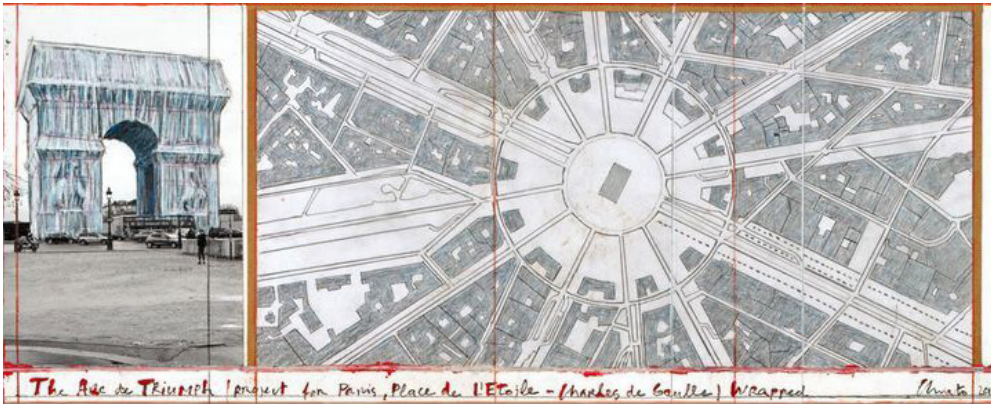


Figura 69. Projeto arco do triunfo, Christo, Paris, 1988

A conjugação de diferentes materiais e técnicas, desde o desenho à colagem, passando por apontamentos escritos e descritivos ou mapas, esquemas e topogramas, criam autênticos apanhados informativos e composições pictóricas, em páginas individuais que resultam, também, pela sua singularidade. É notável o registo de apontamentos técnicos que servem como manifestações diagramáticas para aquilo que se projeta. As medidas, texturas, cores, formas e mapas são representados no mesmo plano, onde é visível o equilíbrio gráfico, através de guias e de uma representação esquematicamente organizada, em contraste com a plasticidade do desenho.

A ideia de liberdade, no processo de observação, análise e representação do espaço, para Christo e Jeanne Claude, é um conceito fundamental na construção destas obras, que são exemplos expressivos que demonstram, que essa liberdade nos guia do desenho ao projeto, e que esses registos podem não ser cristalizações de pensamentos, mas sim parte do processo de pensar. Entendemos, então, a representação, não como uma materialização de algo, mas mais como uma vertente ativa de pensar e projetar. Mesmo que, neste caso, o propósito seja a criação de um objeto artístico, a ativação da metodologia do projeto é evidente, e permite-nos fazer um aproveitamento sob os conceitos ativos do levantamento. A vertente comunicativa das imagens do levantamento, aqui, é ativada pela recolha e articulação de dados de variadíssima natureza, onde o diálogo se forma entre as correlações desses dados. A criação de moodboards de levantamento cria não só páginas de uma grande qualidade plástica e expressiva como, coerentes mapas de projeção, demonstrando diferentes linguagens de comunicação e de diálogo entre as demais fases do processo.

Na análise aos componentes gráficos, que encontramos nestes trabalhos, pensa-se na relação entre a representação e a sua

operabilidade, na maneira como podem estar relacionados com o ato de levantamento.

Nestes ‘planos de preparação’, identificam-se várias escalas de trabalho: Uma representação macro ao nível de ‘satélite’, que nos informa sobre a sua inserção no espaço e a situação de implementação (através do auxílio da cor); uma representação pormenorizada de uma fração do trabalho (através de um registo ilustrativo), que poderá ter mais ou menos detalhe e que aparece com mais incidência (demonstrando questões de hierarquia e de peso de imagem); representações pontuais técnicas, de mecanismos estruturais com pouco peso, mas onde o detalhe é explorado na sua forma mais meticulosa; retângulos de informação cromática e textural, onde são demonstradas as propriedades visuais do material a ser utilizado, fazendo parte de mais um estarto de representação; pormenores descritivos do projeto (apontamentos que acompanham o comprimento das páginas e que descrevem informações úteis ao projeto); e, por último, as grelhas e sistemas métricos, que nos remetem para uma ideia de desenho, enquanto planeamento espacial, uma apresentação vetorial das proporções técnicas, tais como, comprimentos, larguras, inclinações e ângulos.

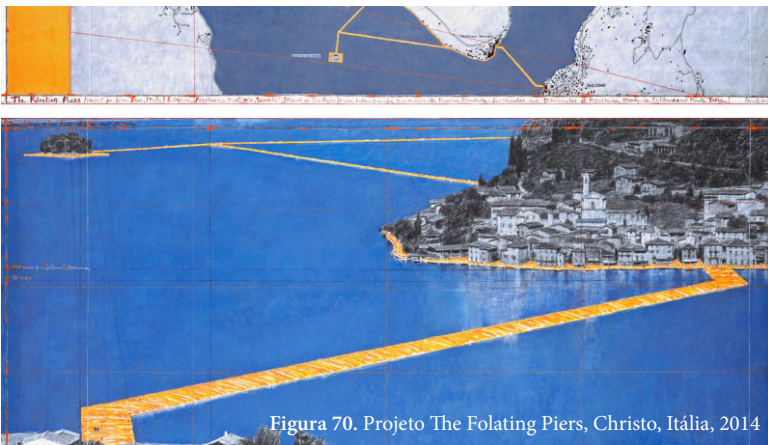


Figura 70. Projeto The Folating Piers, Christo, Itália, 2014

Podemos concluir, depois da enumeração de todas estas camadas de informação gráfica, que se trata da construção de um diálogo, ou de um desenvolvimento de representações dialogantes, num processo de comunicação entre o desenho e o projeto, e entre a representação e a execução. Desde a informação mais genérica até ao pormenor mais demonstrativo, temos acesso a vários tipos de representação, em escalas diferentes (material levantado), e duas funções distintas, demarcadas pela cor – quer para informar (o preto), quer para propor (a cor) - numa esquematização autoral, que faz parte do processo dos artistas.

Podemos então criar algumas pontes entre estes esboços, produzidos por Christo e Jeanne Claude, e os elementos associados à representação convencional do design gráfico. Apontamos como exemplo, a cor, as grelhas, as hierarquias de texto/imagens e a composição do plano folha. Estas pontes são importantes na definição da representação gráfica e no processo de projeto, seja ele qual for, e indicam a necessidade de criar estas alianças no discurso representativo, para assim encontrar novas formas de operar que descentrem e reformulem as práticas de design.

Quer-se reforçar a pertinência da utilização de referências - modos de ver e representar de outros meios disciplinares - na tentativa de ir ao encontro da prática de levantamento, como ação sensível, holística e adaptável, sendo assim que este processo consegue proporcionar boas diretrizes às seguintes fases de projeto, bem como encontrar novas e conjurações.

Do ponto de vista comunicativo, a relação entre material gráfico de natureza diferente cria composições e sinergias na materialização do processo de projeto. Essas relações apresentam um nível de abstração entre cada elemento, permitindo examinar, comunicar e desenvolver o material levantado.

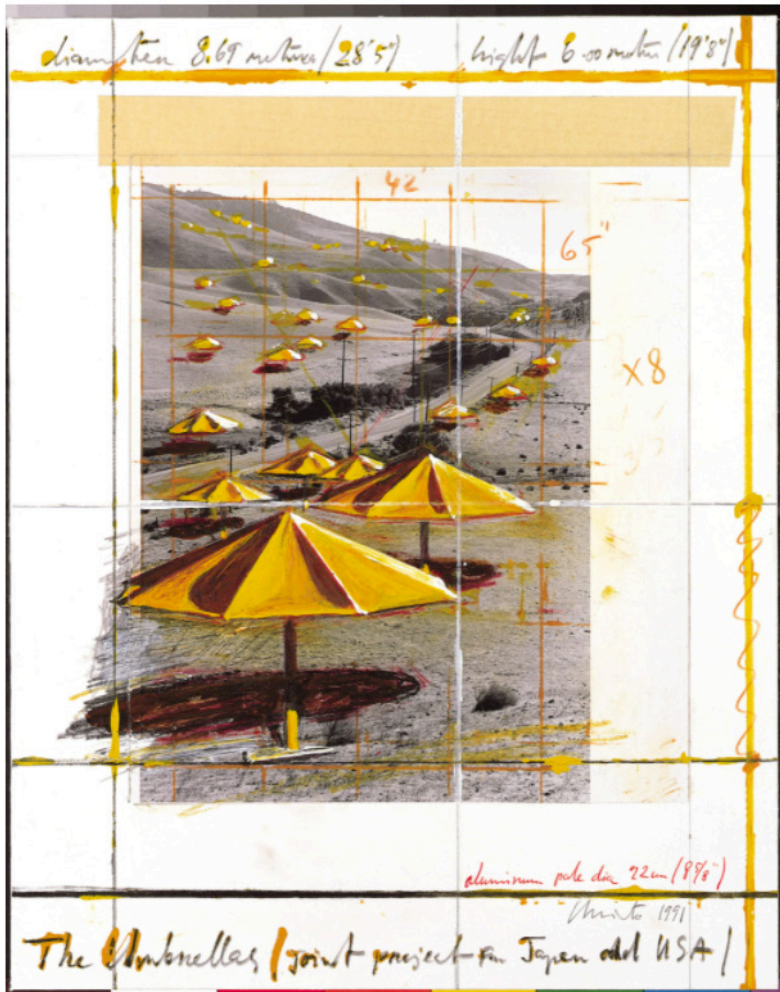
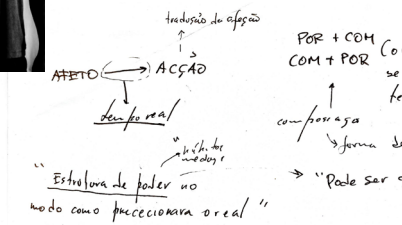
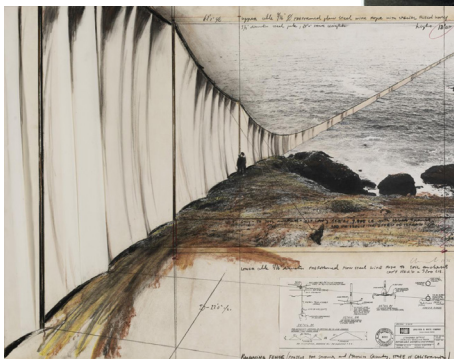
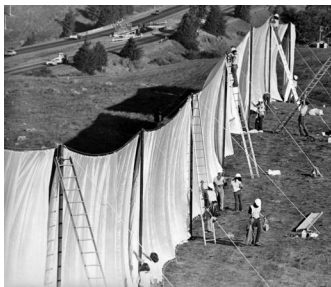
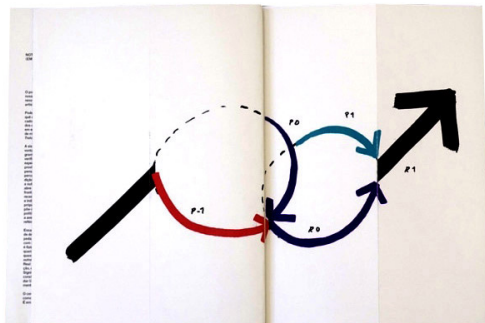


Figura 71. Projeto The Umbrellas, Japão e EUA, Christo, 1990



3.4. Arquitetura e a representação gráfica

Na presente dissertação, a interação disciplinar entre a arquitetura e o design é recorrente, seja de um ponto de vista metodológico, processual ou das técnicas de representação. A relação entre estas áreas auxilia a compreensão do projeto, enquanto algo que necessita de ser pensado de uma forma holística e multidisciplinar, porque a sua evolução depende sempre de um processo colaborativo. Como afirma Montaner (2017) “a arquitetura avança e evolui enquanto um saber interdisciplinar, e não como uma disciplina fechada e autossuficiente” (p.8). Vendo no design a mesma vantagem colaborativa entende-se as vantagens desta abordagem mútua.

A arquitetura, essencial na relação entre o homem, o espaço e a comunicação, aproxima o design a uma matriz projetual já iniciada na arquitetura. A atual intensa ramificação do design, que acaba por servir apenas outras áreas, foi um dos motivos para centralizar, aqui, o design enquanto disciplina essencialmente projetual.

A ideia do design como disciplina que reunia todas as práticas de projeto já não corresponde ao design que se exerce hoje, disperso por especializações que só partilham o nome. A arquitetura, uma matriz da ideia de design, é hoje uma área à parte. O design aproxima-se do secretariado ou da gestão, graças a ideias como o *design thinking* (Moura, 2018, p.10).

Neste capítulo, a relação entre design e arquitetura é explorada através da observação, da vertente comunicativa dos projetos e do modo como estes poderão auxiliar e problematizar a prática do design. Como vimos na ideia de ‘não-lugar’ (capítulo ‘Antecedentes’), o contínuo crescimento de uma sociedade de consumo desdobra-se numa descaracterização dos espaços, principalmente urbanos, sendo nos símbolos que se encontrou, um meio de diagnosticar essa descaracterização, como de potenciar novos estímulos de projeto.

Dos diagramas produzidos por Peter Eisenman, ao ‘atlas de imagem’ de Souto de Moura, é evidente uma quantidade expressiva de diferentes abordagens do pensar e comunicar a arquitetura. É também visível uma associação direta entre símbolos, desenhos ou imagens e uma abstração da prática pessoal. A procura por validar outros elementos de apoio ao projeto, que se distanciam de uma conceção usual das técnicas de um arquiteto, vem promover, não uma desvalorização do desenho, enquanto ferramenta, mas uma procura por outras articulações materiais ou conceptuais.

Há uma série de hábitos e métodos, dentro das áreas de projeto, tanto no design como na arquitetura, que contribuem bastante para aproximar estas duas disciplinas e, em muitos casos, a ideia de se pensar através de diagrama ou do desenho, tem dois aspetos contraditórios, mas que interagem entre si; por um lado, a ideia do desenho como uma prática mais ou menos universal, que pode ser compreendida por todos - porque de certa maneira até transcende das dificuldades da linguagem falada - mas por outro lado, é visto como uma linguagem interna, uma coisa que fecha a área ao exterior (Moura, 2020, p.36).¹ A reação a essa linguagem de projeto, e a procura por outros estímulos gráficos, que possam contribuir para uma representação e comunicação do processo, influenciou um olhar

comparativo entre uma representação e o projeto. É certo posicionar o desenho em arquitetura, como uma das principais ferramentas, na medida em que o desenho é, não só um modo de mimetizar o olhar, ou de tornar clara a realidade que visualiza, mas de através dele construir o próprio pensamento - um meio de exploração formal, conceptual e de comunicação.

A função das imagens do levantamento pode ser comparada com a função que o desenho estabelece num projeto de arquitetura², no entanto, o design procura outros elementos de expressão, para contornar a hegemonia desta ferramenta, que apresenta a maioria das representações num projeto, nas duas áreas.

O levantamento foi o motor para pensar que outros mecanismos poderão ajudar à prática da arquitetura e, consequentemente, do design. Um deles, que foi a construção de um atlas que aglomera vários tipos de representação de imagens (fotografia, recortes, colagens, etc.), surgiu como um elemento-chave no desdobramento do modelo único do desenho. O primeiro, e mais relevante, exemplo deste olhar foi o atlas de imagem de Eduardo Souto de Moura.

No livro “Eduardo Souto de Moura de atlas de parede imagens de método”, os autores referem que encontraram na parede do ateliê do arquiteto uma quantidade de material distinto que cria narrativas operativas de apoio aos seus projetos. O método de recolha e fixação de informação que retira fotografias, imagens ou textos de jornais e revistas, surge como exemplo de como imagens de outros meios, auxiliam direta e indiretamente uma prática. Acima de tudo, o importante neste ponto foi pensar de que forma as diferentes representações gráficas do projeto, em arquitetura, problematizam a prática de projeto em design; desde uma aprendizagem metodológica, onde é visível tanto

um modelo de levantamento amplo como o tipo de influências que vão resgatando de outras áreas.

A nível formal, os desdobramentos das recolhas e do processo de trabalho têm um nível de plasticidade e abstração que, sob o signo do projeto, oferecem grandes influências que tentamos transportar para o design.

A relação que agora abordamos, entre a representação gráfica e o projeto de arquitetura, é bem ilustrada nos trabalhos dos grupos dos anos 60 do século passado, ‘*Archigram*’, ‘*Archizoom*’ e ‘*Superstudio*’ - ateliês oriundos de Inglaterra (o primeiro) e de Itália (os seguintes). A intenção não construtiva, demonstra a dimensão das suas propostas, privilegiando mais a força comunicativa do que a sua exequibilidade - um modelo de projeto, utópico, que se vai debruçar sobre a relação entre o homem e todas as revoluções que ocorrem dentro e fora do espaço urbano; vão pensar o futuro da arquitetura, assim como exercer uma forte contestação acerca da sua prática.

Como podemos observar no estúdio inglês (*Archigram*), as suas intenções práticas centravam-se na criação de revistas e projetos de reflexão sobre as cidades, através de uma linguagem ilustrativa e descodificada. A comunicação e vocabulário, utilizados, aproximava-se da cultura de massas, da expressão ‘*pop*’, da influência das bandas desenhadas e da televisão. Assim, a substituição de uma linguagem fechada à disciplina, amplia-se numa comunicação mediática e globalizante.

A contestação quanto à produção, representação e ensino da arquitetura orientava uma atividade crítica positiva em relação ao futuro da arquitetura e da sociedade. O otimismo quanto à era da máquina e dos avanços tecnológicos marca uma série de projetos, que desafiam a área a acompanhar o espírito do tempo. O universo consumista influenciou uma estética

computorizada e de descarte, na projeção de estruturas leves, móveis e mutáveis. Por isso, e de forma irônica, propunham um nomadismo das estruturas arquitetônicas, numa reação à obsolescência do espaço urbano e ao supérfluo descarte contínuo na sociedade de consumo.

Todo este universo vai desafiar uma linguagem de projeto que reage a uma standardização e padronização do estilo moderno. A expressão pouco contida, visível na tipografia, nas colagens e nas composições de imagens, demonstra um rompimento absoluto com a representação arquitetônica até então. A relação entre desenhos, imagens e cores e a integração de palavras, cria uma narrativa que desdobra completamente a estética que habitualmente se associa a um projeto.

A composição e a vertente plástica das imagens são evidenciadas, e vêm substituir uma linguagem analítica e literal das imagens do projeto. São por isso exemplos que estimulam novas formas de representação de projeto, e que ilustram bem as premissas do levantamento, assim como a operabilidade do diagrama.

Os ateliês *Superstudio* e *Archizoom*, ambos italianos, demonstram uma vontade de subverter o sistema e criar novas formas de olhar a arquitetura e, conseqüentemente, as cidades. A ruptura das técnicas e representações usuais da arquitetura aproxima a disciplina de uma revisão formal e simbólica, e conduz a um processo mais livre onde a abstração é fundamental para suprimir vícios e estruturas pré-estabelecidas.

A arquitetura passa a ter uma nova leitura essencial - a comunicação. Ergue-se, assim, uma disciplina que pode agir sem a construção de objetos e edifícios, e que estende a sua prática num discurso teórico de crítica cultural.

Tal como veremos nos exemplos deste capítulo, a arquitetura, como disciplina, passa a assumir traços claros de uma função comunicativa, o que vai, inevitavelmente, atribuir aos símbolos, às formas e à representação da arquitetura, em si, um papel essencial face à definição e processo de projeto. Deste modo, estes símbolos passam a ser sintomas da atividade, assim como dinamizadores de novas leituras sobre a arquitetura. Este processo não é um mero processo de representação da arquitetura, mas sim a credibilização de uma aprendizagem por meio simbólico; ou seja, não é só a forma como os arquitetos encontram novos métodos de demonstrar os seus projetos, mas a forma como as diferentes representações problematizam uma prática. Podemos observar o exemplo dos *Superstudio*, onde a crítica a um planeamento urbano que se baseia, constantemente, num sistema métrico de grelhas é satirizado nos seus projetos (fig.82). A grelha, ou sistema métrico, enquanto símbolo

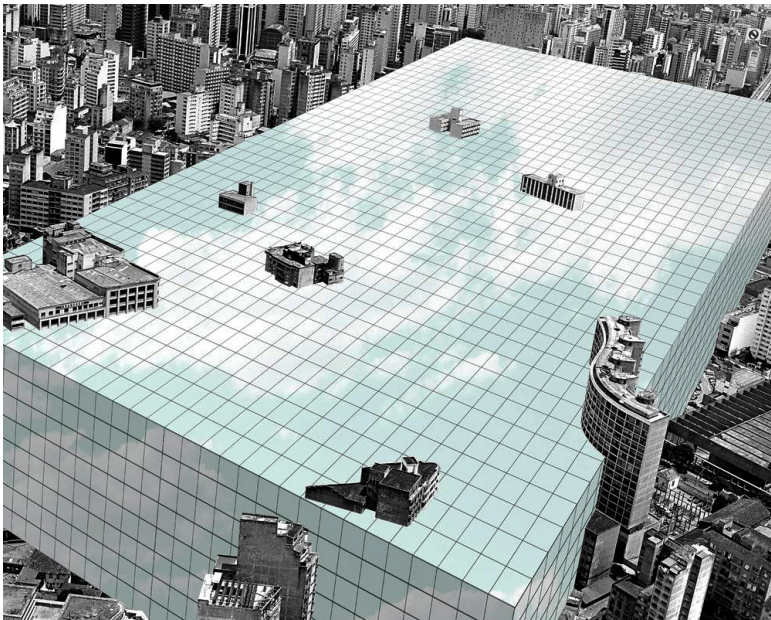


figura 82. Monumento contínuo, Superstudio, 1971

sintomático de um método, vai ser criticada através da sua transposição literal para os projetos. Da mesma forma, os *Archigram* procuravam, nos símbolos herdados da *pop* e da cultura de massas, um diagnóstico da sociedade moderna e um meio de representação (fig.101).

Podemos resumir a duas ações os requisitos da representação simbólica na arquitetura: uma, a da observação ou problematização dos símbolos, como meios de diagnosticar o espaço; outra, a da representatividade dos símbolos, como forma de a expressar e expressar. É necessário salientar o interesse visual das imagens que nos deixam os *Archizoom*; a subversão dos códigos estéticos, associada à imagem de projeto, ganha especial evidência nos seus trabalhos (fig.83). As suas imagens, para além de proporem interessantes desdobramentos gráfi-

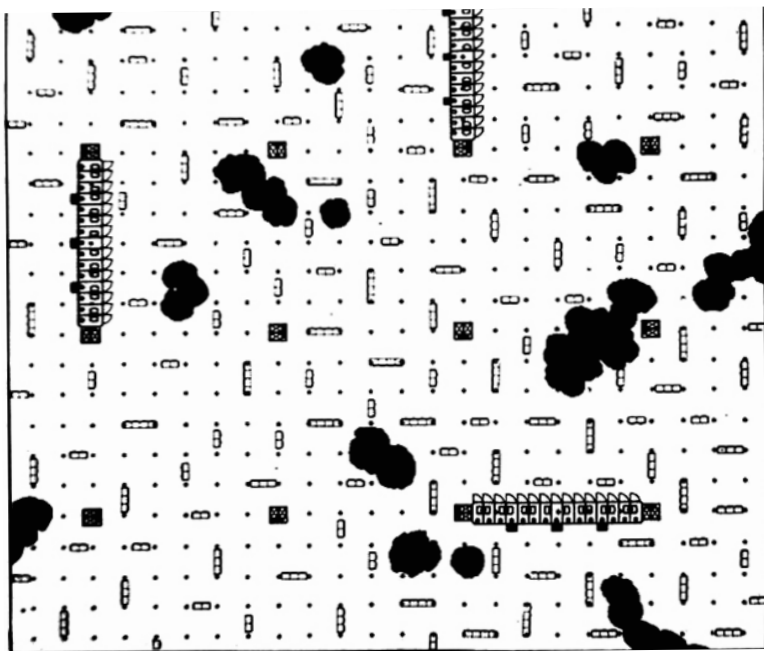


figura 83. Non stop city, Archizoom, 1969-72

cos, apelam a um nível de abstração que, segundo Montaner (2017), é imprescindível ao desenvolvimento da arquitetura e do urbanismo - “a arquitetura e o urbanismo não podem avançar sem o esforço humano da abstração” (p.8). Assim, tentamos, mais uma vez, encontrar e demonstrar a importância da problematização das representações gráficas na análise do método de projeto.

Outro exemplo de articulação entre representações gráficas e processo de projeto de arquitetura, pode ser visto no livro *‘Learning From Las Vegas’*, de Robert Venturi e Denise Scott Brown e Steven Izenour, de 1972. Ao defenderem que “a documentação e a análise cuidadosa da sua forma física é tão importante quanto foram os estudos da Europa medieval e da Grécia e Roma antigas para gerações anteriores” (Venturi, *et al.*, 2003, p.11); estes autores, em parceria com alunos da faculdade de artes e arquitetura de Yale, criaram um grupo de pesquisa, entre arquitetos, urbanistas e designers, para uma abordagem à famosa *‘strip’* de Las Vegas.

No nome do ateliê - *‘Aprendendo com Las Vegas’* ou *‘Análise da forma como pesquisa de projeto’* - é perceptível algo importante: a elaboração de uma pesquisa por meio de uma análise formal. Ou seja, uma credibilização da forma como meio de levantamento. A abordagem formalista aqui efetuada vê, nos símbolos e em todos os elementos comunicativos, os meios para diagnosticar um espaço. Tal como as formas desenvolvidas na arquitetura clássica ou medieval, os letreiros, cartazes, néons, símbolos e setas de orientação vão ser pensados e analisados como reflexos de novas práticas que interessam à arquitetura contemporânea.

Os autores assumem não ter abordado algumas vertentes essenciais, devido à complexidade e riqueza de informações

arquitetônicas possíveis de retirar de Las Vegas: Uma delas é a vertente pedagógica, pois a formação do ateliê, que foi elaborada em prol da investigação efetuada, surge como uma boa ferramenta para o ensino da arquitetura. A relação dos estudantes com uma pesquisa prática, onde foi desenvolvido um levantamento exaustivo quer no local quer posteriormente na universidade, demonstrou grandes resultados na aprendizagem heurística e no desenvolvimento do contexto acadêmico; Outra vertente que os autores assumem que foi pouco abordada, é a do “interesse particular em encontrar meios gráficos mais apropriados do que aqueles hoje usados, por arquitetos e planeadores urbanos, para descrever o urbanismo” (Venturi, et al, 2003, p.13).

Encontramos, assim, mais uma premissa comum, a necessidade de encontrar em outros meios gráficos o acompanhamento das evoluções disciplinares da nossa sociedade e, conseqüentemente, do espaço em que vivemos. Uma premissa, anteriormente sublinhada em Mário Moura, é também validada por estes autores: a de que são necessárias novas ferramentas que, por não serem linguagens internas à disciplina, permitem que esta se amplie e se reformule constantemente.



figura 84. Las vegas, fotografia de Denise Scott Brown, 1966

Tal como descrito no capítulo referente à identidade, também os autores afirmam um prolongamento desmedido da herança modernista:

Uma vez que criticamos a arquitetura moderna, cabe aqui declarar a nossa admiração intensa pelo seu período inicial, quando os seus fundadores, sensíveis ao seu próprio tempo, proclamaram a revolução correta. A nossa discussão tem a ver principalmente com o prolongamento irrelevante e distorcido dessa revolução até agora (*Ibid.*).

A reação é direcionada ao estilo moderno, não pelas suas características ou pelo movimento em si, como expressão formal, económica ou social, mas pela sua perpetuação no tempo, numa ideologia de adaptação sistemática em qualquer tempo e em qualquer lugar.

A vertente crítica deste livro vai reprovar a ideia moderna de procurar uma forma pura, um resultado do racionalismo e das necessidades humanas. Sendo o ambiente de Las Vegas um objeto muito longe de um raciocínio lógico de uma máquina civilizacional, ou de uma ode à construção, a vertente comunicativa e comercial da *'strip'* parece ser um tema à partida pouco apreciado pela arquitetura.

Na recente publicação *'Impossível'*, de Mário Moura, o autor descreve a presença de vários elementos que, mesmo partilhando de todo o espectro do entendimento gráfico, parecem sempre intocáveis pela própria disciplina. Um deles é a forma, que para o autor é um ponto intocável no design (Moura, 2020, p.8). Não existe uma credibilização da vertente formal no trabalho do designer, pois como Moura (2020) exemplifica – “definir um trabalho ou designer como formalista pode ser visto como um insulto” (p.61).

Tal como a forma, existe uma censura de elementos que não apresentam certas condições definidas ou credibilizadas pela área. O autor dá-nos exemplo de um objeto que, mesmo com todo o envolvimento e cuidado gráfico, se não tiver a componente tipográfica poderá não ser entendido como um objeto de design².

Como estes exemplos no design, existem na arquitetura temas - como a *'strip'* - que parecem criar uma certa indignação quanto à sua aceitação enquanto estudo essencial no entendimento da arquitetura contemporânea. O tema do livro não é Las Vegas, mas sim o simbolismo da forma arquitetónica; ainda assim Las Vegas é objeto de estudo ideal, porque está obrigada a uma elasticidade a que os arquitetos modernos não estão habituados, pois “perderam o hábito de olhar para o ambiente sem emitir julgamentos porque a arquitetura moderna ortodoxa é progressista, se não revolucionária, utópica e purista; ela está insatisfeita com as condições existentes” (Venturi, et al, 2003, p.25).

A crescente construção da *'strip'* é marcada, não por um avanço histórico das temáticas, das ferramentas, métodos e saberes arquitetónicos, mas de um crescimento incessante do consumo e da sociedade que o rege, acabando por, de certa forma, inibir o arquiteto à sua abordagem. A escolha de Las Vegas como objeto de trabalho vem por isso desafiar “o arquiteto a assumir um ponto de vista positivo e não arrogante ou depreciativo” (*Ibid.*). É necessário um ato flexível de transgressão e de novos desdobramentos; uma vontade de desafiar a própria disciplina a atualizar-se, a questionar-se e a progredir.

Suspender os preconceitos iniciais, perante algo, é também um modo de atribuir potencial a tudo o que nos rodeia e, assim, permitir julgamentos posteriores, para que se possa evoluir e tirar conclusões com eles.

À semelhança do conceito ‘Composição em tempo real’, de João Fiadeiro, que propõe uma supressão dos nossos instintos que impedem que nos repitamos vezes sem conta; um levantamento que pareça alheio às diretrizes disciplinares é também, em si, um modo de evitar a uma monotização dos nossos movimentos.

Las Vegas é um modo de escapar ao destino da arquitetura, é “uma maneira de aprender com tudo” (Venturi, *et al.*, 2003, p.27). Numa apreciação formal ou comunicativa, um casino em Las Vegas poderá ter tanto ou mais material de investigação que uma igreja gótica, como exemplificam. Este exemplo é então importante para podermos pensar a trajetória ou o foco de um levantamento, no sentido de criar um igual peso entre um néon e um vitral, por exemplo.

A credibilização de uma leitura formal dos objetos, sem juízos de contexto ou de integração, valoriza a disciplina em si, porque se trata, mais uma vez “de um estudo do método, não do conteúdo” (*Ibid.*).

Perante a crítica que vê a escolha de um espaço como Las Vegas, ou a associação do processo de levantamento, como uma ação idiossincrática, despojada de um olhar generalizado e comunitário, Denise Scott Brown enuncia que os autores aprenderam, com Las Vegas, a “reavaliar o papel do simbolismo na arquitetura e, no processo, adquirir uma nova recetividade aos gostos de outras pessoas, uma nova modéstia ao elaborarmos projetos e uma perceção do nosso papel como arquitetos na sociedade” (Venturi, *et al.*, 2003, p.20).

Em contraste com a preferência, dos arquitetos modernos, em “mudar o entorno existente em vez de realçar o que já existe” (Venturi, *et al.*, 2003, p.25), a posição destes autores afirma

que “aprender com a paisagem existente é, para o arquiteto, uma maneira de ser revolucionário” (*ibid.*). Tanto o urbanismo americano como os ‘métodos de persuasão comercial’, que são caracterizados por uma monotorização própria, são objetos de análise e de aprendizagem que ensinam ao arquiteto uma melhor compreensão perante os novos projetos a ser desenvolvidos.

A arquitetura vernacular comercial deverá, por isso, causar o mesmo tipo de interesse que qualquer outra, sendo que, segundo os autores “o que a arquitetura moderna fez não foi tanto excluir o vernacular comercial quanto assumir o seu comando, inventando e fazendo valer um vernacular próprio, aperfeiçoado e universal” (Venturi, *et al.*, 2003, p.28).

Esta ideia de universalismo é semelhante em Mário Moura, quando aborda a vontade disciplinar do design em se inscrever numa estética e métodos universais, uma herança moderna que parece ainda hoje ter grande presença. O simbolismo comunicativo dos letreiros da ‘*strip*’ vai contrastar com as alegorias e narrativas da arquitetura clássica, ou até com o pragmatismo e a comunicação intuitiva da arquitetura moderna. É ele a manifestação de uma nova visão da disciplina onde “o sinal gráfico no espaço tornou-se a arquitetura dessa paisagem” (Venturi, *et al.*, 2003, p.39).

As escalas das *duomo*, em Itália, estabelecem a relação desigual entre a pequenez de quem as visita e a grandeza do divino. As *piazze* eram adornadas com um espaço que armazena em si narrativas que vão além do ornamento. Os pavilhões modernos pretendiam abandonar a anterior iconologia, e separar as artes - como a pintura, a escultura e a literatura - da arquitetura, na procura de algo puro, onde:

o significado não devia ser comunicado por meio de alusões a formas previamente conhecidas, mas pelas características fisionômicas, inerentes à forma. A criação da forma arquitetônica deveria ser um processo lógico, livre de imagens da experiência passada, determinada somente pelo programa e pela estrutura” (Venturi, *et al.*, 2003, p.31).

Já esta nova arquitetura comercial é uma arquitetura “mais de comunicação do que de espaço” (Venturi, *et al.*, 2003, p.33); a escala já não é a deambulação do pedestre, mas o carro e a velocidade. A comunicação dada pelos letreiros, vistos pela estrada, não é assim alheia a uma definição e caracterização da arquitetura comercial, mas é parte integrante da sua concepção. A representação da arquitetura passa a ser, não apenas o edificado, mas a sua comunicação.

Os estacionamentos ocupam espaços frontais, como símbolos à disponibilidade e acesso; os prédios são baixos por questões da circulação do ar e porque não são necessários andares superiores; a pouca visibilidade que têm, cria espaços neutros despojados de qualquer identidade, pois esta é expressa pelos grandes letreiros.

A arquitetura é, assim, moldada pelos sinais - a comunicação e o símbolo são os dinamizadores da forma. Tanto os produtos de venda como a arquitetura, em si, estão distantes do olhar único que é a estrada; deste modo, as placas de anúncio são o único elemento que liga o homem ao espaço. Estas placas, tal como uma estátua no centro de uma praça italiana, são esculpidas, trabalhadas e carregam significados por vezes complexos e associativos. A sua presença pictórica e posicionamento no espaço são sempre mais que pensados, a diferença entre as duas seria a sua leitura, que no caso dos letreiros é feita em poucos segundos e em movimento.

Neste modelo comercial, onde “o símbolo domina o espaço, a arquitetura não é suficiente” (Venturi, *et al.*, 2003, p.40). As relações entre os espaços são assim mediadas por símbolos, em vez de formas, e os letreiros passam a ter mais importância que o próprio edifício - são eles maiores e mais representativos quanto à identidade e à mensagem que se pretende passar - “se tirarmos os letreiros não existe o lugar” (*ibid.*).

Na relação arquitetônica, pré-moderna, entre interior e exterior a exaltação das fachadas - as cúpulas e a construção geral de edifícios - era concebida numa manifestação grandiosa que se sobrepunha à realidade do interior. As formas serviam, assim, de meios para um desejado impacto urbano, e a arquitetura como um símbolo de comunicação. O mesmo acontece em Las Vegas, onde o apelo suscita mais interesse que aquilo que se esconde. Na *strip*, há exemplos onde a própria estrutura é o símbolo, como o famoso ‘*Long Island Duck*’ (fig.97) O letreiro funde-se com a arquitetura numa manifestação literal da sua identidade.

Incidimos agora na questão do símbolo, não como elemento definidor da arquitetura comercial, mas como elemento de representação e análise. Os mapas apresentados no decorrer do livro e as imagens que ilustram as premissas anteriormente referidas, assentam numa base demonstrativa das características do espaço, mas também numa representação de processo.

Na abordagem ao levantamento, os elementos gráficos, presentes em todo o decorrer do livro, podem ser analisados pelas suas diferentes funcionalidades: Mapas e cartografias que demonstram um formato analítico de entender a *strip*, uma representação literal e direta do que se visualiza e que pretende representar, graficamente, um olhar sobre particularidades do espaço - como o terreno ocupado por edifícios, por espaços cerimoniais, por estradas, ou a intensidade lumínica.



Figura 85. Níveis de iluminação, Las Vegas, Venturi, *et al.*, 1977

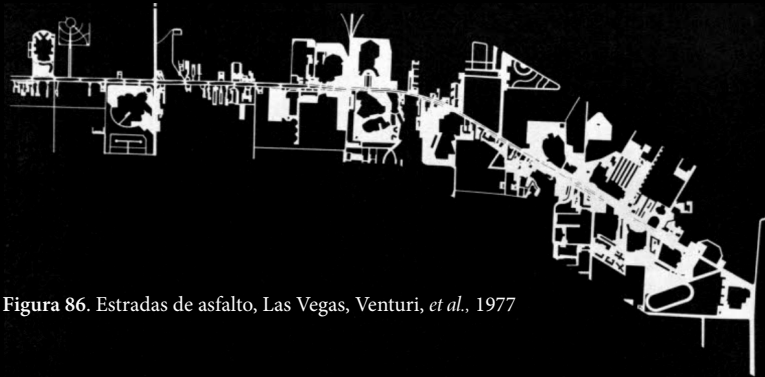


Figura 86. Estradas de asfalto, Las Vegas, Venturi, *et al.*, 1977

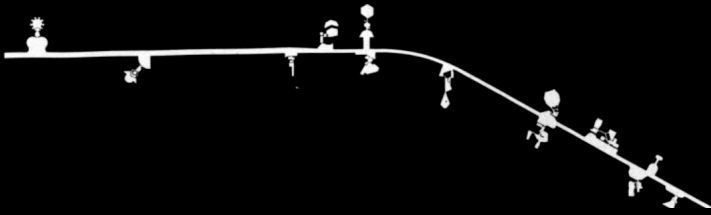


Figura 87. Espaços cerimoniais, Las Vegas, Venturi, *et al.*, 1977



Figura 88. Edifícios, Las Vegas, Venturi, *et al.*, 1977

Este modelo comparativo (geralmente em planta) ao isolar cada uma destas temáticas, permite criar conclusões direcionadas ao ambiente geral e particular da *strip*. Por outro lado, a utilização de elementos gráficos relaciona-se como uma vertente processual.

Ao contrário de uma vertente mais ilustrativa, vista no caso anterior, é notório o recurso, destes elementos, na criação de códigos e abstrações que permitem a catalogação e comparação de dados. A criação de diferentes símbolos pretende, através da inserção em alçados de diferentes cidades, contrastar certas características, como a escala, a dimensão ou o tipo de símbolo de uma paisagem. Um dos exemplos é a comparação entre 'espaços vastos' - desde Versalhes até à *strip* - através da incidência de símbolos, de textos ou da arquitetura nas folhas, para tirar conclusões sobre o espaço (fig.89). Assim, através de iconografias, cria-se um sistema gráfico, único e pessoal, de leitura e de análise das propriedades de cada espaço - um sistema de abstrações gráficas na sintetização de um método.

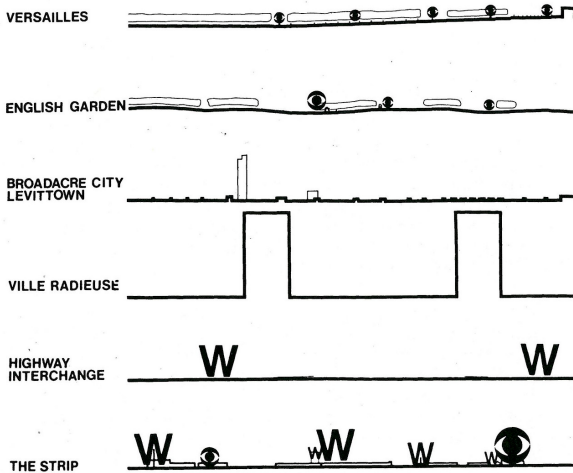


Figura 89. Espaço, escala, velocidade e símbolo, Venturi et al., Las Vegas, 1997

Os vários registos gráficos apresentados nesta dissertação, trazem-nos alguns dos exemplos mais representativos daquilo que se entende pelas imagens do levantamento. A ativação do diagrama, como ferramenta de articulação de dados, encontra aqui um privilegiado exemplo de aplicação. O processo de pensar e comunicar a informação do espaço encontra representações muito diferentes que, desde uma apresentação mais manual até outra mais cartesiana, potenciam olhares múltiplos para o mesmo objeto de trabalho.

Aproveitam-se estes exemplos para demonstrar o espectro das infindáveis materializações de um levantamento - a articulação entre desenhos manuais, técnicos, fotografias, páginas de jornais, mapas e textos, e o tipo de organização destes elementos - ilustra aquilo que aqui se entende como um plano de levantamento. A elaboração de imagens que descrevem um olhar macro e micro sobre Las Vegas, propõe uma abordagem totalizante e minuciosa das propriedades da cidade, desde os mapas que englobam toda a área a ser investigada até à análise de um letreiro específico.

A multiplicidade das imagens apresentadas e a dimensão da recolha salientam a necessidade de aplicar todo o tipo de olhar. A representação de todas as perspetivas de um hotel, a captação de um mesmo letreiro visto de dia e de noite ou o estudo fisionómico de um letreiro (fig.91) são exemplos da densidade que um levantamento poderá conter, assim como as especificações que poderá atingir.

'Learning from Las Vegas' vem demonstrar, mais uma vez, a articulação entre arquitetura e a componente gráfica, e as valências dessa aliança. Por um lado, os benefícios da análise dos elementos gráficos como meios para auxiliar a arquitetura ou o urbanismo (como vimos nos exemplos dos símbolos criados)

- a iconologia, os esquemas de imagens e o diagrama servem de ferramentas úteis para a análise, neste caso. Por outro lado, a forma como a representação da ação arquitetónica pode problematizar a ação projetual, assim como desenvolver desdobramentos visuais de interesse para a prática do design gráfico.

Os mapas onde os autores isolam propriedades da *strip* surgem como exemplos de uma plasticidade relevante, onde as composições assumem um interesse pictórico e formal que permite ao mesmo tempo projetar e comunicar. A configuração das restantes páginas, agrega texto, imagens e desenhos, numa composição que se pretende harmoniosa e funcional. Assim a forma como um arquiteto trabalha, analisa e representa o seu trabalho propõe novos estímulos e desdobramentos, que podem ser úteis na prática do projeto de design.

Ao ler '*Learning from Las Vegas*' é possível fazer várias análises: A estreita relação entre projeto e um panorama social, cultural e económico, que obriga a alianças antropológicas, históricas e políticas; é visível o impacto dos símbolos e dos seus sistemas nos nossos ambientes, quer construídos quer sociais; a presença dos símbolos tem assim a força de esclarecer e diagnosticar os espaços. Em oposição à arquitetura moderna, que procura uma forma dita 'pura', este livro mostra como o símbolo e a arquitetura podem ser lidos como um só - a arquitetura não apenas como expressão estrutural, ou uma máquina de habitar, mas como um modelo de comunicação.

Sobre questões metodológicas, é patente um vasto trabalho de recolha. A ação inicial (levantamento) é, assim, evidenciada pela quantidade de diferentes materiais, que servem como suporte às várias descobertas sobre a *strip*. As saídas de campo, o estudo prévio, os mapeamentos, as recolhas de materiais, as imagens de todos os ângulos, os fluxos e toda a recolha exaus-

tiva de elementos de possível interesse; tudo isto demonstra a importância desta fase e a relevância que tem para as fases seguintes de projeto.

Em termos formais, as composições dos vários elementos gráficos permitem uma relação clara entre observação, representação e comunicação. As iconografias, os esquemas de imagens, os mapas e os esboços propõem desdobramentos gráficos que associamos à prática do levantamento, ajudando na sua ilustração e configuração.

Os atlas de imagens, que enchem os planos de levantamento, parecem propor mais do que uma otimização de leitura, a criação de desdobramentos visuais e operativos, como podemos observar na imagem xx. O levantamento efetuado às palavras vistas em letreiros, e outras indicações, são representadas num mapa do local em que se encontram. O resultado é um jogo gráfico de posições e intensidades que permite não apenas uma leitura analítica, mas também plástica. As manchas gráficas propõem assim um sistema de relações simbólicas e operativas, experimentos visuais que, por meio de uma observação e representação individual e abstrata, permite não apenas uma leitura literal, mas também um entendimento mais amplo ligado à experiência que nos aproxima do espaço.



Figura 90. Diagrama, Estereotomias de edifícios da Praça da Fruta, 2020

¹ Conversa com Mário Moura no âmbito da publicação “Conversas sobre o levantamento”, presente na parte prática da investigação.

²“Os arquitetos fazem isso através do desenho, para eles o desenho é uma linguagem não só de representação, mas de problematização. O que significa que para além disso há uma linguagem argumentativa, ou seja, não é só uma questão de representar ou projetar qualquer coisa, no fundo dar instruções a alguém, mas também é uma maneira deles discutirem entre si ou para eles mesmo, aquilo que eles estão a fazer, o levantamento agrupa também essas funções. Não é só uma maneira de representar o espaço, de dar uma representação visual de qualquer coisa, mas representar visualmente qualquer coisa com uma série de funções, com vista a preparar e discutir o projeto, convencer pessoas com validade daquilo que se percebe como problema do projeto e tudo isso acaba por estar dentro do levantamento.” (Moura, 2021, p.36)

³ O autor refere-se a um exemplo específico. Quando foi júri de um concurso, um dos outros membros questionou a validade de um objeto que era “muito bem encadernado, impresso, estruturado e com uma boa estrutura narrativa, mas que não tinha tipografia”. O facto de não ter este último elemento condicionava o objetivo, recolocando-o noutra esfera fora do design. (Moura, 2021, p.64)

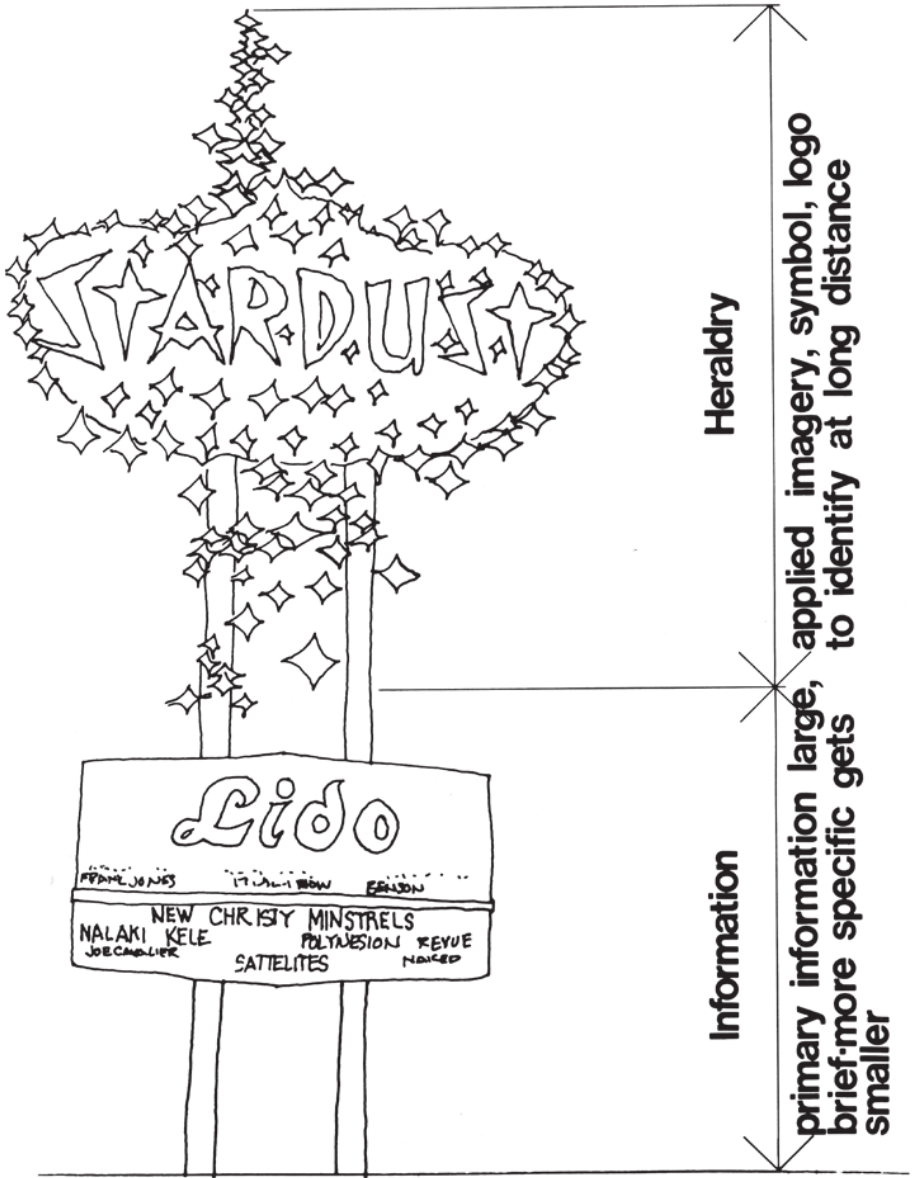


Figura 91. Fisionomia de um letreiro típico, Venturi et al., 1997

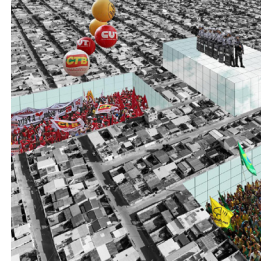
92



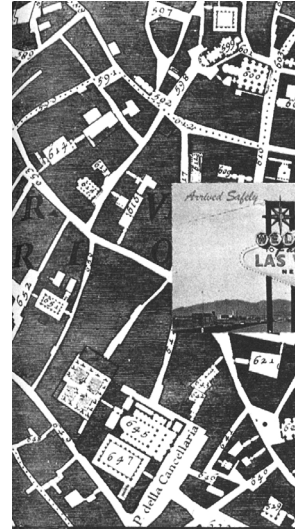
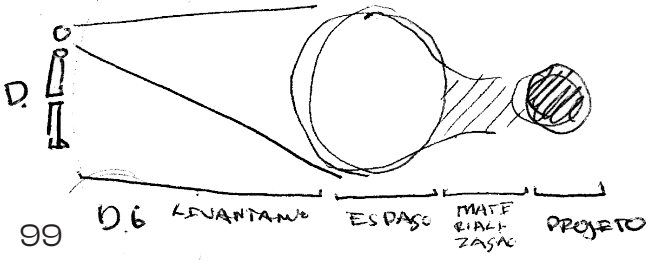
94



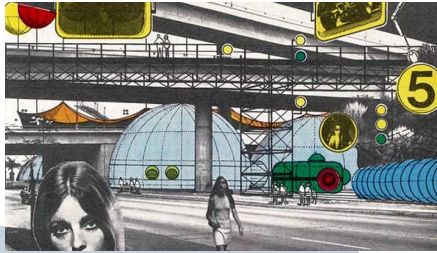
95



98



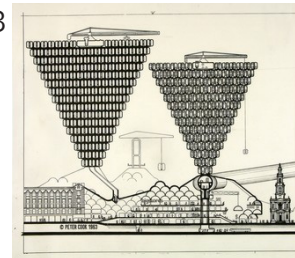
100



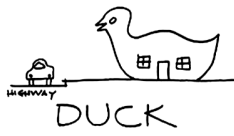
102



103



93



DUCK

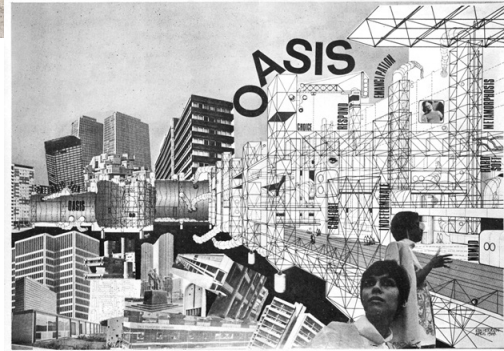
96



97

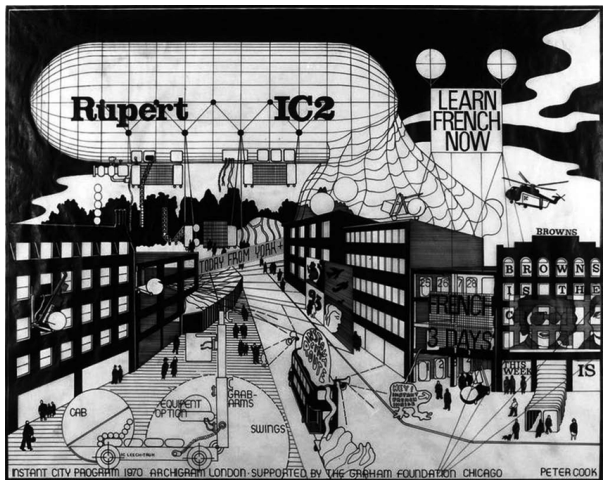
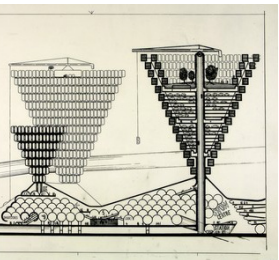


DECORATED SHED



101

104



INSTANT CITY PROGRAM 1970 ARCHIGRAM LONDON SUPPORTED BY THE GHARANI FOUNDATION CHICAGO PETER COOK

3.5. Levantamento no design gráfico

Neste capítulo procurou-se, com exemplos e referências, refletir acerca da prática do levantamento no design gráfico. Mesmo sem enunciarem estritamente o termo levantamento, os três projetos/autores ilustram-no na aplicação do conceito à prática da disciplina. Tanto por se acreditar que estes exemplos são referências atuais e singulares do design gráfico contemporâneo¹, como pelas suas características formais, processuais e conceptuais, encontraram-se nelas exemplos que melhor exploram ou permitem problematizar o levantamento.

Para termos acesso à relação destes autores com a sua prática e com o levantamento, seria talvez mais revelador fazer entrevistas e visitar os seus espaços de trabalho; face à impossibilidade dessa solução, no entanto, podemos ter acesso a algum material revelador do processo de cada designer, seja através do formato livro, redes sociais, ou entrevistas.

Os três casos de estudo apresentados são: Karel Martens - designer gráfico neerlandês, com o projeto '*Colours on the beach*', que abordou o 'projeto no espaço', e é autor do livro com o mesmo nome; Bráulio Amado - numa análise a cartazes que produz, com articulação do texto '*Problems of design problems*', de Kees Dorst; e Ines Cox - com a publicação '*Save*' e a palestra '*Buttons and Icons as Metaphors of the Physical World*', que realizou para o *Strelka Intitute* em Moscovo.

Karel Martens

O primeiro exemplo de uma referência visual sobre o levantamento foi o projeto ‘*Colours on the beach*’, de 2017, da autoria de Karel Martens. Na mediação entre espaço e plano, o designer apresenta um projeto de grande escala, na praia de *Le Havre*, na Normandia. O projeto consiste numa aplicação gráfica nas cabines da praia francesa e num livro. O que chamou principalmente a atenção para o projeto foi a articulação entre grafismos e ambientes - a referência de um designer gráfico a trabalhar o espaço.

As aplicações, em grande escala, de linhas de dez cores diferentes, em cabines de praia brancas, fazem uma homenagem histórica e representativa do local. Esta ação, por um lado, traz um novo ambiente ao espaço, por outro, uma resposta nostálgica daquilo que era *Le Havre*.

No livro ‘*Colours on the beach*’, temos acesso às quatro fases do projeto, onde é demonstrado o processo, desde a fase do levantamento até às fotografias finais. É na primeira fase que podemos observar a história do ‘espaço’, desde 1830 até 1980, através de textos e de um arquivo disponibilizado de fotografias e postais ilustrados (fig.120). Na segunda fase, mostram-se as cabines antes da aplicação das cores, seguindo-se a terceira fase onde é visível o atlas cromático com o estudo das cores aplicadas. O último momento reporta o projeto final.

Salientam-se a primeira e a terceira fase, no sentido em que estabelecem uma ponte mais direta com os objetivos do levantamento: Na primeira fase, por demonstrar as características do local - num levantamento histórico do espaço - podemos considerar as imagens, como ‘imagens de levantamento’. Salienta-se a recuperação das cores presentes nas antigas cabi-

nes de praia, e a transposição das faixas verticais que marcavam o olhar em redor. Na terceira, vemos como essas imagens retornam à prática do design gráfico, na organização e apresentação de códigos cromáticos, que se tornaram o ponto chave de todo o trabalho editorial (fig.106).



Figura. 105 Páginas 46-47 do livro “Colours on the beach”, Karel Martens, 2017

Figura. 106 Páginas 125-126 do livro “Colours on the beach”, Karel Martens, 2017

Tal como desenvolvido no capítulo, ‘Segundo o olhar do design gráfico’, existem dois movimentos na análise entre levantamento e design gráfico - um centrífugo e outro centrípeto: o primeiro entende, através do domínio de elementos gráficos, o auxílio de outras áreas; o segundo refere-se à forma como os elementos de outro âmbito podem retornar em práticas do design gráfico. Este exemplo, que nos traz Karel Martens, permite demonstrar, na prática, estes movimentos duplos que interessam especialmente ao levantamento.

No primeiro movimento, vemos como o domínio das ferramentas e do léxico gráfico de Martens lhe permite uma aproximação a áreas como o urbanismo - neste caso, balnear - a arquitetura ou o design de produto, no desenvolvimento das barracas de praia. A forma como o designer consegue articular imagens, cores e símbolos é transposta para a escala do espaço, onde podemos observar uma manipulação dos vários elementos que o compõem e moldam; ou seja, podemos verificar como as ferramentas gráficas auxiliam outras práticas. Desde a manipulação de fotos antigas, e a exaltação dos seus pressupostos formais, até a uma clara leitura e articulação das potencialidades gráficas do ambiente, vemos como o seu domínio perante o campo do design gráfico o auxilia numa prática ampla e multidisciplinar; por outro lado, o movimento oposto também é visível, principalmente no objeto livro.

Podemos observar como as barras de cores verticais, recuperadas das barracas antigas do espaço, ou o trabalho computacional da equipa de investigação da universidade local, com a qual o autor estabelece uma parceria, retornam em práticas do design gráfico, neste caso no campo editorial. A multiplicidade de conjuntos e códigos de cores, gerada pela engenharia da equipa de investigação, envolve, desde a capa até ao interior do livro, tornando as faixas do ambiente balnear a característica

identitária e expressiva deste objeto/livro. Estes sistemas, auxiliados pelo grupo universitário, começam a produzir e a gerar códigos e estudos cromáticos, que auxiliam um pensamento sobre a cor (fig.107).

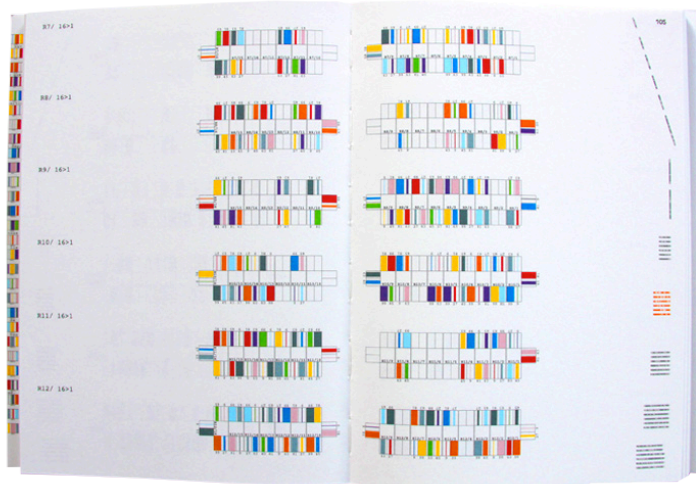


Figura 107. Páginas 104-105 do livro “Colours on the beach”, Karel Martens, 2017

De referir, também, que o projeto recupera um tratado, escrito pelo rei, sobre a fundação do espaço, o que vai influenciar o projeto do designer. Podemos salientar um levantamento histórico e antropológico do lugar, como um fator chave no desenvolvimento dos objetos gráficos, reforçando mais vezes as parcerias disciplinares que se estabelecem, sendo estes exemplos ilustrativos de um movimento de fora para dentro. As premissas fundadoras e identitárias do espaço são resgatadas, como objetos de entendimento e reformulação que o vão ajudar, tanto na sua percepção holística, como na produção de propostas para o mesmo.

Este caso é um bom exemplo para ilustrar a presença e o auxílio do designer gráfico perante outros contextos, ou áreas, e vice-versa, e representa também um interessante exemplo que

pode ilustrar o trabalho de um designer gráfico, através de um levantamento na construção de um ambiente.

O autor assume o trabalho como uma espécie de coreografia, uma composição complexa de cores que reforça a unidade em prol da diversidade (Martens, 2017, *as cited in*, Hambly, 2018). ‘*Colours on the beach*’ é um exemplo que reporta sob dispositivos gráficos uma leitura espacial, multidisciplinar e identitária - é uma ilustração do levantamento e dos seus possíveis resultados.

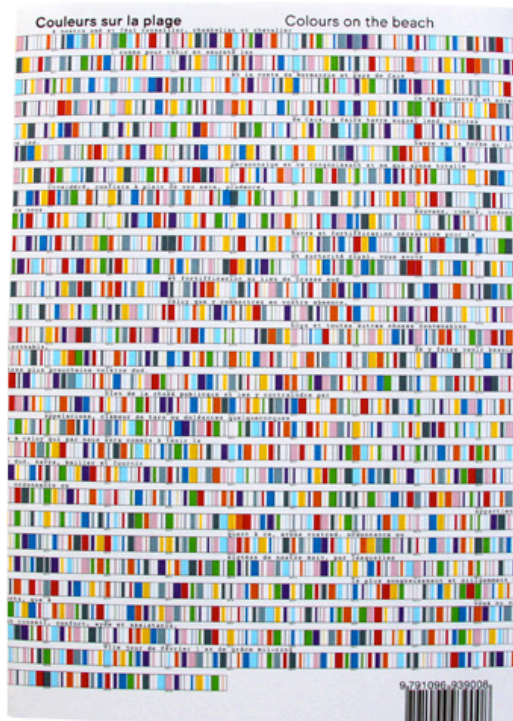


Figura 108. Capa do livro “Colours on the beach”, Karel Martens, 2017

Bráulio Amado

Braulio Amado é um designer gráfico português, que apresenta um portfólio que inclui posters, a capa de álbuns, ilustrações, vídeos e muitos outros objetos que podem ser vistos, tanto no seu *site*, como em várias plataformas e redes sociais.

A qualidade e a exposição dos objetos e processos de trabalho do designer, nas redes sociais, tornam-no num exemplo de interesse na nossa pesquisa.

É possível aceder a imagens que nos demonstram como chegou ao objeto final, podemos ver o trabalho ao lado da imagem que o antecede. Este processo é maioritariamente simples, e vemos como um saco de plástico (fig.111), um manequim ou ovos estrelados numa chapa são traduzidos nos vários dispositivos gráficos. Nas publicações que vai partilhando, vemos que estas peças surgem de uma transposição de imagens que captou, em momentos que nos parecem ser casuais e espontâneos, tal como um passeio, um jantar ou até na abertura de um rótulo.

A captação de imagens parece variar desde momentos em que decide produzi-las e, através de tinta espatulada ou recortes de folhas, vai criando formas que depois aplica graficamente. Outras vezes, parece que surgem de pequenos pormenores diários, em qualquer momento, ou em qualquer sítio.

Num dos muitos cartazes que produz para a ‘*Good Room*’, (uma sala de espetáculos em Nova Iorque), podemos identificar o que parece ser uma pintura de três ovos mexidos que, pela plasticidade e movimento, facilmente poderíamos associar a outra coisa qualquer. Na descrição que coloca nas redes sociais, o designer afirma que desenhou o cartaz porque foi jantar fora num domingo. Conseguimos ver, tanto em vídeo como na imagem em baixo (fig.109), que de facto se torna óbvia a utilização de uma fotografia de ovos que tirou enquanto jantava.

As peças que cria, sob uma cenografia que nos apressamos em caracterizar como comum, diária ou pobre, são explorações que potenciam as imagens do dia-a-dia a um patamar de uma grande exploração gráfica. O manequim que “resgata” (fig.121) numa qualquer montra, pela qual passamos sem dar conta, transforma-se na capa de algum evento ou livro.

Amado traz-nos a reconciliação com aquilo que poderíamos chamar ‘imagens menores’, imagens que estranhamos e às quais



Figura 109. Fotografia de Ovos, Bráulio Amado, 2021



Figura 110. Poster, Good Room, Bráulio Amado, 2021

talvez nunca daríamos importância. Não pelo facto da imagem se tornar relevante, mas por o designer nos mostrar a potência das pequenas coisas.

Como abordagem ao trabalho de Amado, fazemos um paralelismo importante para entender o processo do designer. No texto “O problema dos problemas de design”, Kees Dorst (2003)

apresenta uma análise que o próprio adjetiva como escassa e desatualizada (p.1). Sob o entendimento da metodologia do design, ele vem propor uma abordagem aos problemas com que os designers têm de trabalhar, assumindo-os como complexos e determinantes.

Na análise à forma como Bráulio Amado aborda os seus trabalhos e os concebe, tornou-se pertinente pensar, sob o signo do levantamento, qual a relação entre o designer, os problemas e as soluções que cria. Na sequência de alguns dos seus trabalhos é fácil, em termos formais e processuais, verificar uma constante, como no tratamento da imagem, na tipografia e na técnica ilustrativa, por exemplo. Esta constante acaba por ser uma das principais razões desta abordagem, porque sendo o levantamento um método de recolhas e representações múltiplas, como o podemos associar a uma prática constante?

Foi assim necessário, neste contexto, entender o papel do levantamento noutro plano, e começar a pensar que talvez existam outras vertentes que possam definir o levantamento



Figura 111. Fotografia de um saco de plástico, Bráulio Amado, 2022



Figura 112. Poster, Good Room, Bráulio Amado, 2022

sem ser um olhar único para o processo. A forma como olha para imagens, diárias e distantes umas das outras, e com elas cria soluções, esclarece que o seu levantamento facilmente é canalizado para um trabalho.

A maneira como cria soluções para os problemas parece-nos quase imediata, remetendo para uma estrutura, entre problema e solução bem articulada; mas será que essa relação tão rápida desvaloriza o papel do levantamento? Podemos admitir, numa abordagem ao processo da sua prática, que não é muito mutável, que a forma como trabalha parece já ter ganho uma autonomia, que é constante no seu trabalho. No entanto, começou a pensar-se que a ideia de levantamento, enquanto processo moroso e profundo, parece encontrar no trabalho de Amado, uma nova configuração.

Será este processo, que acontece de forma rápida e de certo modo sistematizada, se pode aplicar à estrutura do levantamento que temos vindo a explorar? Serão não apenas o processo, mas também outro tipo de estruturas, responsáveis pela ação e definição do levantamento? Estas questões surgiram, acima de tudo, neste confronto, e como principal estratégia serviu para problematizar e ampliar a noção de levantamento e das ações associadas ao mesmo.

Segundo Kees Dors (2003), a análise à metodologia do design é sempre feita através do processo do design, e raramente é abordada segundo a estrutura dos seus problemas (p.1). Vamos, neste caso de estudo, que não só o processo, mas também outras estruturas agem e influenciam diretamente a prática do design. O autor sugere uma primeira análise aos problemas do design, ou seja, ao enunciado que o designer terá que determinar. Na abordagem a esta estrutura dos problemas, Dorst expõe a influência que a sua natureza estabelece nos objetos e

na ação dos designers. Ao debruçar-se sobre esta influência, vai perceber que existem vários formatos destes problemas, começando por afirmar que eles não podem ser considerados “como completamente determinados, nem como completamente livres” (Dorst, 2003, p.3), admitindo que os problemas têm três naturezas:

No que se refere à **primeira**, afirma que parte dos problemas são determinados por necessidades duras e inalteráveis que o designer tem que assimilar e interpretar²; no **segunda** explica que também podem ser subdeterminados, pois dependem de uma interpretação³; e na **terceira** e última, afirma que parte dos problemas do design podem ser indeterminados, na medida em que o designer é em grande parte livre para projetar, através dos seus gostos, estilos e técnicas.⁴.

De uma perspectiva a outra conseguimos identificar, no caso de Bráulio Amado, a determinação de um problema inicial, claro e explícito, como a identidade gráfica de uma banda, ou a comunicação de um evento, por exemplo. Neste ponto inicial, as necessidades de um cliente, ou recetor, são entendidas como o momento mais rígido, porque obriga a uma resposta num sentido já estabelecido; depois a indeterminação da forma como o designer a interpreta será a sua relação das características essenciais dessas identidades; ou seja, a segunda perspectiva, segundo a qual se demonstra a mutação da informação de algo que é recebido por um outro, tornando-a numa reinterpretação; e por último, a indeterminação do problema, no sentido em que conseguimos ver uma transversalidade nos trabalhos, que invoca a possibilidade de uma expressão própria, que neste caso é evidente nas suas ilustrações, na tipografia ou nas deformações das imagens.

O autor evidencia que esta estrutura dos problemas ainda é mais complexa, e que pode depender do problema em si - em que o autor ramifica um 'bem-estruturado' e um 'mal-estruturado' - ou das interpretações desse problema, podendo estas ser objetivas ou subjetivas⁵ (Dorst, 2003, p.5).

Poderíamos definir que Amado corresponde, maioritariamente, a exercícios mal estruturados, no sentido em que não lhe são impostas diretrizes muito definidas, ou que a sua interpretação é sempre subjetiva, pois acaba por criar novas leituras; no entanto, Kees aponta para a dificuldade em estabelecer uma estrutura dos problemas do design, alertando para uma outra ramificação, que é visível através de dois paradigmas epistemológicos, o positivista e o fenomenológico,⁶ divergindo assim um processo mais científico e outro mais emocional.

Através da dicotomia 'problema/solução', e da tentativa de entender como o caso de Braúlio Amado é um exemplo importante, para problematizarmos acerca do levantamento, Kees Dorst vai desenvolver uma abordagem especialmente pertinente. Ele vai relacionar a forma como os designers abordam um problema através do grau de experiência dos mesmos. Ou seja, será que o nível de experiência de Amado consolidou um tipo de levantamento já intrínseco e mais rápido? Para entender esta abordagem aos 'níveis de especialização', o autor, vai se basear na palestra de 2003, de Hubert Dreyfus, na qual o filósofo norte-americano entende a natureza dos problemas através do nível de conhecimento da pessoa que os resolve. Dreyfus, ao definir cinco níveis distintos de especialização, vai conseguir correspondê-los ao modo como os designers percebem, interpretam, estruturam e resolvem problemas (Dorst,2003, p.9):

O **‘novato’** irá abordar um problema de forma rígida, pois foi -lhe transmitido por alguém especialista, sendo que ele ainda não o é, e assim, o tipo de resposta demonstra uma grande objetividade perante as regras que lhe foram impostas.

Para o **‘iniciante avançado’** já existe uma maior flexibilidade e espaço de interpretação - ele já tem uma maior sensibilidade para a subversão das regras rígidas apresentadas, e consegue ainda aproveitá-las no sentido de se orientar perante os problemas.

Um **‘solucionador de problemas competente’** trabalha sobre um modelo completamente diferente, no sentido em que ele escolhe os elementos de maior relevância e define um plano para conseguir alcançar os objetivos. Este processo implica um envolvimento maior com a disciplina, atribuindo uma maior responsabilidade e envolvimento com a ação. Neste patamar, o designer está comprometido com o trabalho, ao ponto de este o obrigar a um tempo de estudo e de reflexão, sob as propostas que vai criando, num sistema de tentativa e erro.

Finalmente, o **‘perito’**, ou o **‘designer competente’** conseguem aperceber-se rapidamente dos elementos mais importantes do problema e a melhor forma de os abordar; e finalmente o **‘especialista’**, que responde de uma forma intuitiva e que em pouco tempo consegue dar uma resposta adequada. O problema e o raciocínio exercido para o resolver não são diferenciáveis, no sentido que não há uma distinção notória entre problema e solução, pois assume-se um processo híbrido que envolve harmoniosamente os dois (Dorst, 2003, p.9).

De todos estes passos, o autor salienta a passagem do **‘iniciante avançado’** para o **‘solucionador competente’**, pois é este o estágio mais comum no ensino, e é onde existe um maior envolvimento e reflexão dos problemas dos projetos.

É nesta passagem que, segundo o autor, existe a mudança mais significativa que altera para a leitura objetiva de um problema, para uma interpretação pessoal. O autor acrescenta, que estes níveis de experiência são também passíveis de coincidir, no sentido em que ninguém é especialista ou novato em todos os pontos do design.

Os paradigmas que vimos anteriormente são adaptados, desde o 'novato', com o paradigma racional e objetivo, até ao 'designer competente' e restantes patamares, onde o paradigma é o de uma prática reflexiva. Conseguimos assim perceber que a prática de Bráulio corresponde já a um entendimento experiente na relação com um problema. A linguagem transversal dos seus vários trabalhos trazia a dúvida em relação a amplitude do seu levantamento; no entanto agora é entendido como um indicador de uma independência na resolução do problema.

A referência gráfica, que já associámos ao designer, é o exemplo que ilustra a forma já experiente com que Amado decide apresentar as suas soluções. A sua resposta não é por isso uma solução objetiva, em que o levantamento tenta procurar uma aproximação ao problema, mas antes uma exploração pessoal, onde a elasticidade da resposta é atribuída ao tempo de trabalho que Amado já tem.

Vemos, por isso, na sequência de trabalhos que o designer apresenta, uma articulação harmoniosa do binómio 'solução/problema', que, tal como o último estado da experiência definido por Dreyfus, não apresenta uma distinção visível. Bráulio Amado é assim um exemplo singular, num trabalho plástico, onde o físico e o virtual se concebem mutuamente.

O levantamento que faz é maioritariamente um levantamento das formas e dos movimentos físicos do próprio trabalho.

Estas imagens de uma suposta rápida resposta entre um afeto e a reação ao mesmo, mostram-nos, de uma forma concreta, a transposição formal e iconográfica do seu levantamento. Orienta assim uma possibilidade mais direta à utilização de um levantamento e, como vimos, não é inexistente, mas está já intrínseca na experiência e no trabalho que lhe é reconhecido.

Bráulio Amado, pela absoluta expressão e originalidade, demonstra-nos, também, que a captação de uma imagem pode ocorrer em qualquer momento, em qualquer pormenor, ampliando significativamente o espectro daquilo que se quer identificar como uma 'imagem de levantamento'. Este exemplo ajuda-nos a definir, de forma convincente, a amplitude das 'imagens do levantamento', assim como os momentos indefinidos em que elas ocorrem.

Através de Kees Dorst, entendemos também a interpretação, acerca da estrutura dos problemas do design, que auxiliou um entendimento mais fiel da prática de Amado e da forma como os designers os enfrentam - conseguimos ter, assim, um entendimento mais amplo sobre o levantamento e sob a forma como os designers interpretam, estruturam e resolvem problemas. Pudemos assim associá-lo, não apenas à ideia de processo que até aqui era maioritário mas, desde a estrutura dos problemas até à forma como os designers os recebem, e ainda ao nível de experiência que estes detêm. Vemos, pois, que todos estes considerandos entram direta e indiretamente no entendimento do levantamento e da prática do design - por vezes, de forma subliminar, eles são a 'espoleta', para uma análise mais verdadeira dos processos de projeto.

Ines Cox

A designer gráfica belga, Ines Cox, desenvolve um trabalho muito consistente e de grande interesse para a investigação. Através da expressividade e de um espírito assertivo, desenvolve projetos marcantes em que a experimentação parece dominar todos os momentos do trabalho. A manipulação das imagens e dos elementos gráficos com que trabalha demonstram uma atitude disruptiva, capaz de transformar elementos maioritariamente sóbrios e insignificantes em objetos de uma grande singularidade e expressão gráfica.

Neste trabalho, o entendimento do levantamento pode ser visto pela ação de observar, representar e comunicar elementos que fogem, de certa forma, à habitual inspiração projetual. Em termos de observação eles são exemplos que desafiam o olhar comum, face aos objetos de interesse; a autora debruça-se sobre pormenores pouco esperados e específicos, como desenhos mal vetorizados, erros digitais ou anúncios de rua (Ines Cox, 2019, 13:40)

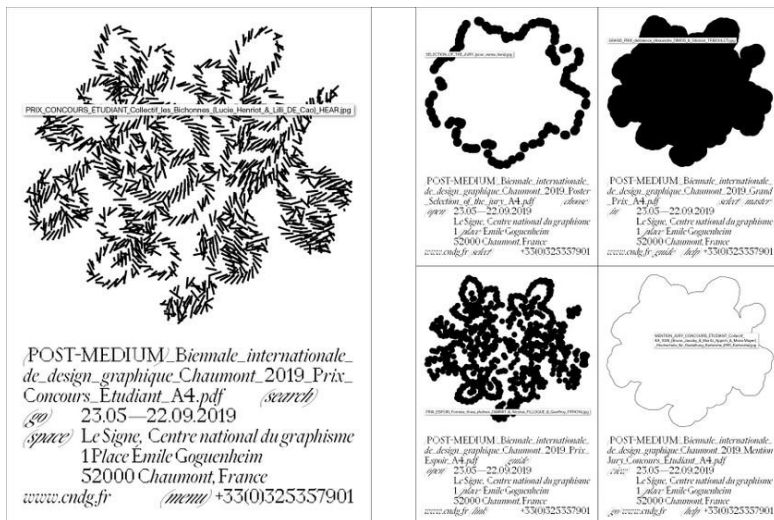


Figura 113. Post-Medium, identidade para a bienal de design gráfico de Chaumont, Ines Cox, 2019

Na representação, vemos uma manipulação experimental dos elementos formais como sucessivas digitalizações (fig.114), ampliações, ou recortes, que resultam na exaltação do observado, transformando algo irrelevante num objeto em potência.

Em termos comunicativos, o humor e experimentação procuram sempre novas formas de dialogar com o interlocutor e com as próprias imagens, sugerindo, como a própria designer afirma, uma articulação dos elementos gráficos como intervenientes de uma peça de teatro (Ines Cox, 2019, 7:59).

O livro que a designer apresenta - *Save* - é o resultado de uma investigação de dois anos, em que Ines Cox explora a relação com a tecnologia, em específico entre o designer e o seu computador. A autora vai se debruçar sobre aquilo que acontece no seu computador enquanto trabalha, o levantamento surge assim no fazer da sua prática. Um trabalho que dialoga entre as interações recíprocas do trabalho digital, assim como explora um olhar pictórico para as imagens produzidas pelo computador. Esta publicação é, por isso, um atlas de levantamento, em que as interações digitais são cristalizadas em *screenshoots* e, posteriormente, isoladas, comparadas, contrastadas com outros elementos que permitem dialogar sobre processos de trabalho (fig.116). O próprio livro propõe estas interações formais, descontextualizadas, que nos remetem para uma operabilidade diagramática, também importante para a investigação.

O levantamento de imagens e ações, que a autora congela, surgem do próprio processo de trabalho como uma meta-ação, de fotografias do dia-a-dia, e de elementos que retira de sites e de redes sociais. Através de um levantamento sobretudo formal, ela resgata acontecimentos como erros, arrastamentos, sobreposições ou até mesmo a linguagem operacional do computador (fig.115) que, segundo a autora, podem não ser

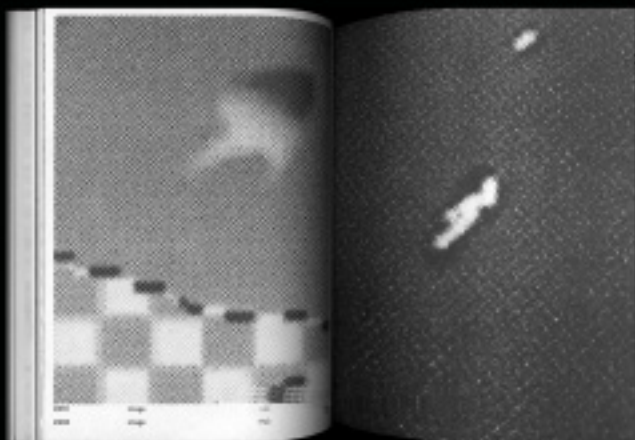


Figura 114. SAVE, Imagem 79-80, Ines Cox, 2019

Figura 115. SAVE, Imagem 115-116, Ines Cox, 2019

Figura 116. SAVE, Imagem 119-120, Ines Cox, 2019

significantes, mas que ganham novas materialidades (Ines Cox, 2019, 5:20), e que isolados criam, entre grafismos, imagens e textos, o que ela chama uma coreografia específica (Ines Cox, 2019, 8:03).

Os acontecimentos previsíveis e imprevisíveis que ocorrem no ecrã de forma instantânea e rápida surgem como imagens do levantamento que Cox vai resgatar, como forma de dialogar com o nosso tempo.

O trabalho de Ines Cox é um exemplo que desafia as referências que usamos, as imagens de que nos apropriamos e o olhar que oferecemos às coisas que nos rodeiam. As referências formais são, assim, desafiadas e problematizadas. Como podemos ver no caso da designer; pontos de seleção, pré-visualizações, pontos de âncora, entre outras interações digitais (fig.115), vão ser reinterpretados e descontextualizados, a partir de uma abstração dos elementos gráficos, atribuindo assim, novos simbolismos e materialidades.

Este projeto reforça uma noção importante para a conceção do levantamento, no sentido em que problematiza a seleção e escolha de imagens, assim como os suportes, meios e materialidades em que elas aparecem. A forma como 'Save' subverte a ideia de computador enquanto um meio, e como o transforma num fim reforça a amplitude dos objetos de levantamento, assim como promove uma prática experimental de conceção de 'imagens de levantamento'. 'Save' é um atlas de imagens que põe em evidência a potência dos pormenores esquecidos, ou vulgarmente despercebidos, numa referência à observação, à experimentação e à vontade de promover outros olhares e desdobramentos.

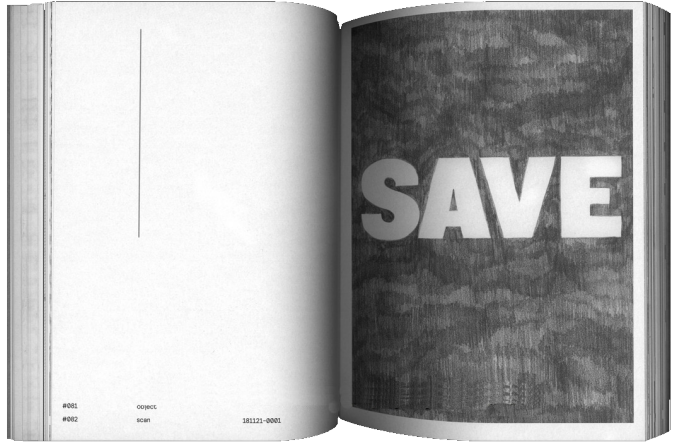
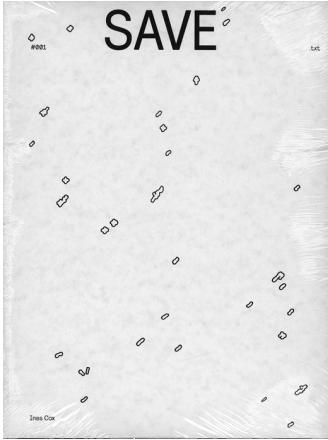


Figura 117. SAVE, Capa, Ines Cox, 2019 Figura 118. SAVE, imagem, 281-282, Ines Cox, 2019

¹ Karel Martens é associado ao modernismo neerlandês, no entanto, consideramos o seu trabalho atual, não só por este projeto recente, como pelo impacto no design que ainda hoje observamos.

² Parte do processo inicial, segundo o autor, passa por desvelar estes factos concretos e trabalhar sob essas especificações, o que o autor assume como um *input* necessário para começar um trabalho (Dorst, 2003, p.3).

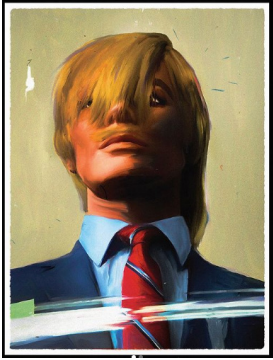
³ Esta fase só pode ser demonstrada durante o processo de projeto, segundo as soluções e propostas dadas pelo designer, sugerindo, assim, uma flexibilidade dada através da interpretação do problema (Dorst, 2003, p.3).

⁴ Não quer dizer que ele não se terá que justificar quanto aos mecanismos e soluções encontradas, mas neste ponto o designer mostra-se subordinante face ao problema, podendo julgá-lo (Dorst, 2003, p.3).

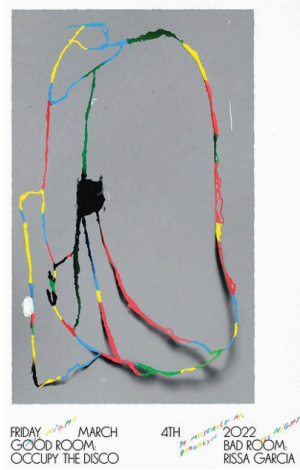
⁵ No problema bem estruturado o designer é levado a uma ação dedutiva, lógica e definida por um enunciado. No mal estruturado é necessária uma 'ação de enquadramento', com a qual o designer terá uma maior amplitude de entendimento do problema. Na dicotomia 'objetivo/subjetivo' vemos como a estrutura do problema pode ser recebida - a interpretação objetiva é a 'revelação do que a própria coisa aponta' e a interpretação subjetiva é a "atribuição de valor a algo" (Dorst, 2003, pág.5).

⁶ Os paradigmas da metodologia de projeto são a base para entender a estrutura dos problemas do design, e podem ser pensados através das suas epistemologias. O autor fala de dois paradigmas na relação entre sujeito e objeto: a "solução racional de problemas" baseada na epistemologia positivista, e o paradigma da ação reflexiva, baseado no modelo fenomenológico. O primeiro, com base no método científico, procura uma objetividade por meio dos sentidos e através de métodos pré-definidos, já elaborados e estudados. A fenomenologia sugere um método mais dinâmico, com base numa perceção mais emotiva e pessoal; este modelo é, assim, definido pela forma como o sujeito interpreta o problema ou o objeto de estudo; assim sendo, o positivismo e a fenomenologia ocupam posições opostas do espectro epistemológico (Dorst, 2003, p.5)

121



123



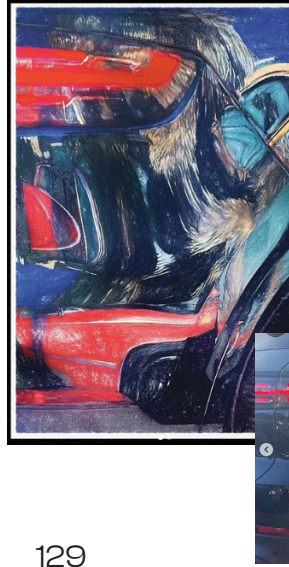
126

FRIDAY MARCH 4TH 2022
GOOD ROOM OCCUPY THE DISCO
BAD ROOM
RISSA GARCIA

120



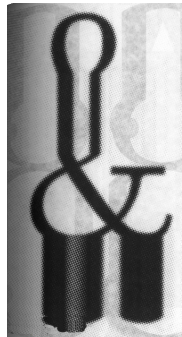
124



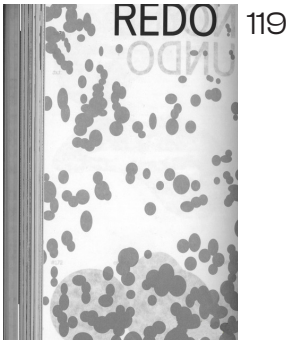
129



131



132

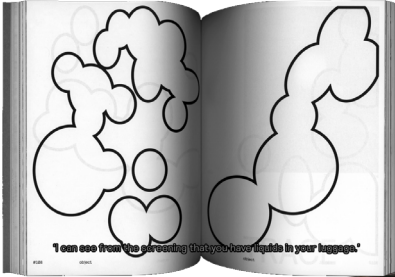


119

122



125



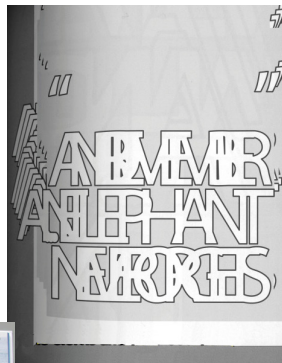
127



128



130



133



FIND

134

NOT
FOUND

3.6. Dispositivos de levantamento

Nesta procura por dispositivos de apresentação de um levantamento, é importante explorar onde ele se torna operativo - quais são os suportes onde assentam as imagens de um levantamento? Tanto na ideia de atlas, como na de mapa sinótico ou de plano de levantamento, interessa-nos pensar o dispositivo com que estes se tornam ativos e operacionais; ou seja, o local onde são evidenciados estes elementos na sua ação prática de projeto: Serão guardados em arquivos e consultados quando necessário? Serão apresentados nas paredes em torno do espaço trabalho ou em qualquer dispositivo horizontal?

Poderemos encontrar vários métodos: uns onde as imagens de levantamento surgem de forma constante, em todo o processo, e por isso ocupam um espaço estratégico de contemplação e uso; outros, que através de pastas, capas, ou outros arquivadores, vão organizando o material com o intuito de ser revisitado apenas quando necessário.

Podemos pensar a exposição e o arquivo de imagens de levantamento, como duas possibilidades de experiência das imagens de levantamento, remetendo para o que vamos chamar, respetivamente, 'planos de envolvência' e 'planos de consulta', entendendo como tal dois tipos de dispositivos: o que se desenvolve pelas paredes do espaço de trabalho, que representa um constante contacto com o material de levantamento; e o

arquivo de consulta esporádica, que propõe um olhar para estas imagens apenas quando necessário.

Com esta distinção conseguimos diferenciar dois tipos de leitura das imagens do levantamento: uma que procura que estas imagens acompanhem todo o processo de projeto, que acredita que a sua utilização deverá incidir em todos os momentos do mesmo e que, assim, é necessário que esteja constantemente ao serviço do designer, pela criação de um ambiente de projeto; outra, de anexos de consulta, que sugere que a sua utilização requer tempos próprios dentro do processo - um uso intensivo nas primeiras fases de investigação, pesquisa e desenvolvimento de ideias e uma desvalorização prática nas restantes fases. Isto leva-nos a questões importantes, sobre a utilidade destas imagens de levantamento, no sentido de entender os diferentes períodos de utilização dos mesmos. Que relação, que diálogo, mantemos com as nossas referências?

O arquivo

No âmbito daquilo que consideramos um 'plano de consulta', o arquivo surgiu como um dos primeiros conceitos na definição e análise do mesmo. A ideia de arquivo poderá imediatamente ser relacionada com um acervo de memórias guardadas em caixas, colocadas em prateleiras, montadas nas despensas e dentro de armazéns; porém, a sua compreensão pode ser alargada a um domínio mais ativo da memória.

Podemos, num primeiro plano, desdobrar a ideia de um arquivo, enquanto algo que, por segurança ou proteção, se encontra fisicamente guardado. Vamos perceber que este conceito, pode ser pensado, num sentido de preservação, mas sem que esta se torne obsessiva por uma acumulação de memória, ou confinada a um acervo. A acessibilidade esporádica do arquivo

exige uma consulta sob uma certa necessidade, assim como uma noção clara de conservação; será por isso também necessário entender os motivos desta acumulação e o seu impacto histórico, social e simbólico.

Nuno Faria (2017) sugere que a ideia de arquivo poderá estar ligada a uma obsessão do mundo ocidental, pelo trauma de destruição dos eventos presenciados na Europa (p.99). O caso da cidade de Colônia, completamente destruída na segunda guerra mundial, é um exemplo paradigmático, pois diz-se que alguns pilotos americanos evitavam atacar a catedral, que continha um dos mais importantes arquivos da Alemanha.

Sítios que, como este, carregam uma larga relevância histórica eram assim, de certa forma, evitados como alvo em operações militares mais cirúrgicas. Conseguimos entender, por isso, a consciência humana no realce e importância que se atribui ao arquivo. Estes eventos revelam, assim, uma certa “visão antropocêntrica e egocêntrica do homem” (Faria, 2017, p.97); conduzem o arquivo à materialização de uma obsessão pela memória, ao criar um espaço que se vem a tornar obsoleto, porque “a memória é para nós uma angústia e o arquivo tornou-se um lugar mórbido, um lugar anônimo também, e centrífugo, de uma certa forma, que pode ser interessante se se abrir para outros mundos” (Faria, 2017, p.99).

Este autor (2017) vem trazer uma outra forma de olhar para o arquivo “como uma ferramenta, não propriamente para conduzir conhecimento universal, mas para produzir conhecimento pessoal, que depois será transmitido” (*Ibid.*). Esta proposta que nos apresenta o autor, evidencia uma utilização do arquivo como um sistema vivo, que não vê a necessidade de uma excessiva acumulação de memória, mas mais uma construção individual e empírica dos elementos históricos.

O esquecimento poderá ser, assim, importante para uma definição do conceito de arquivo, tanto como as deslocções cronológicas podem ser parte da sua concepção; como afirma Faria (2017) - “Acredito numa visão expansiva do arquivo em cada um de nós, acredito no arquivo enquanto utopia, enquanto labirinto, mas sobretudo enquanto amnésia e enquanto anacronismo” (p.97).

O autor associa a construção do conceito de arquivo à ideia de atlas e da potência das imagens, na tentativa de ir ao encontro de uma visão histórica mais operativa - premissa que também já tínhamos analisado em Warburg. A noção de arquivo vem então contornar uma obsessiva vontade de acumulação, aproximando-nos das civilizações ameríndias, povos ecológicos que não guardam ou acumulam, e que suscitam, ainda assim, grande admiração por parte das sociedades ocidentais por este desaparego do passado e com os objetos que o certificam.

Mesmo que possamos admitir o arquivo como um repositório que permite a elucidação, a prova de algumas demonstrações de poder e um importante revisionismo histórico, é aqui importante reconhecer o arquivo enquanto atlas de memórias, que articula os seus elementos de forma operativa, onde a captação é feita pelo corpo, porque, como afirma o autor “nós somos o arquivo, cada um de nós é o arquivo” (*Ibid.*).

A acumulação empírica feita “com o corpo e não com a cabeça” (Faria, 2017, p.101), conduz a um entendimento da instrumentalidade do arquivo, que para nós aqui é importante, no sentido que esta visão se aproxima de uma utilidade operante das imagens do levantamento. Para confirmar, podemos notar a relação, direta e imprescindível, do conceito de atlas com o arquivo onde é partilhada a premissa essencial da ação: “o atlas é um projeto verdadeiramente performativo, um projeto

para ser feito com o corpo, um projeto para ser visto a ser feito” (Faria, 2017, p.103). O arquivo através da ideia de atlas vem permitir assim “uma construção de uma visão da história de arte bem operativa ou bem operante hoje em dia” (Faria, 2017, p.99).

Mesmo sendo formado em História de arte, o autor confessamos a sua preferência por uma investigação “mais próxima da origem das imagens, dos objetos, um trabalho mais próximo dos artistas, e talvez uma investigação mais feita com o corpo do que feita com a cabeça” (Faria, 2017, p.97); assume por isso que acredita mais no trabalho de um arqueólogo do que o de um historiador de arte, por exemplo.

Na análise dos elementos históricos, a atividade do arqueólogo é um trabalho de ação e transmissão, um exemplo que ilustra bem a prática empírica e ativa, porque “o arqueólogo tem este contacto direto com aquilo que é, que foi, mas sobretudo com o gesto, com a concavidade da mão” (Faria, 2017, p.101). Vemos por isso desdobrar-se a ideia inicial de arquivo, enquanto uma acumulação estática de informação para um “arquivo útil, instrumental” (Faria, 2017, p.103).

Nuno Faria dá nos exemplos desta visão; sobre uma delas já nos debruçámos (Warburg), mas também Richter, ‘o Livro dos Mortos’, do antigo Egito, ou as gravuras de Foz Côa, ilustrando assim a conservação como algo que podemos ver, sentir e fazer um juízo pessoal sobre as leituras que fazemos do passado - uma interpretação real através dos sentidos.

Faria aponta a obra de Alberto Burri, ‘*il grande cretto*’, na Sicília, como um exemplo de arquivo. A cidade italiana Gibellina foi o cenário de um terramoto que a devastou ao ponto de ter de ser construída uma nova. O artista italiano entrevistou na



Figura 135. Il Grande Cretto di Gibelina, Alberto Burri, Sicília, 2015

antiga cidade arrasada e, com cimento, deu forma aos cheios e vazios que completavam os destroços. Este trabalho é, segundo o autor, um monumento que serve de arquivo vivo de memórias, onde é através da experiência física do lugar que se manifesta a sua história. A obra do artista italiano é, assim, “... um monumento à escala do lugar e portanto, de certa forma, um arquivo seguramente vivo, porque o que propõe é uma vivência do lugar, a vivência de um luto, da memória de um lugar, mas uma vivência com o corpo não com a cabeça” (Faria, 2017, p.101).

Entendemos a pertinência de associar o arquivo com um dispositivo de levantamento e, principalmente, entendê-lo como uma ferramenta operativa e não como um método estático de acumulação de informação. O arquivo compreende uma possibilidade e potência de estimular a imaginação e de produzir novas imagens através de documentos. Percebemos que a articulação e reformulação dos elementos de um arquivo, que associamos a uma certa inércia, permitem, através de uma vivência dos sentidos, novos entendimentos e abordagens acerca dele.

O atlas de imagens

Na interpretação de como poderíamos classificar a composição e disposição das imagens de levantamento, os termos ‘plano de levantamento’, ‘mapa sinótico’ e ‘atlas’ iam sendo recorrentes. Como dispositivo que torna operacional o olhar e a interação das imagens, o termo deveria, por isso, sugerir, ajustadamente, aquilo a que se propõe - um olhar macro e micro, uma justaposição de informações, e uma articulação de diferentes dados que tornam coletivamente possível um fim.

Perante a infundável definição do que poderá ser um conjunto de imagens de apoio e problematização do projeto, Fernando António (2020)¹, em conversa sobre esta investigação, sugere a palavra ‘Atlas’, pelo facto de ser “talvez mais abrangente do que mapa” (p.80).

Tanto na questão operativa como na sua organização, segundo o historiador, o mapa assenta numa estrutura mais fixa, enquanto o atlas, ao conter em si vários outros mapas - ”Por norma, tens o atlas onde estão os grandes mapas e depois os mapas mais pequenos” (Pereira, 2020, p.80) - permite uma visão ajustável entre o geral e a seleção, que vai possibilitar a articulação entre abordagens holísticas e particulares.

Nas referências que se tornam incontornáveis para esta dissertação, o conceito de atlas era sempre referido para resumir este conjunto de imagens, que se tornam operacionais na sua coletividade - Warburg e o seu atlas *Mnemosyne*, Gerard Richter e o seu “atlas anómico”² e Eduardo Souto de Moura e o seu Atlas de Parede.

A particularidade do atlas, enquanto um dispositivo cuja materialidade e suporte são indefinidos (poderá assentar em cadernos, livros, folhas, paredes ou exposições), atribui uma elasticidade na sua construção, assim como clarifica a versatilidade das possibilidades que o caracterizam. A sua atividade enquanto dispositivo está associada à sua relação com a sua acessibilidade:

Visitámos as paredes do escritório de Souto de Moura, no Aleixo, visitámos as paredes da sua casa na Foz do Porto, visitámos um arquivo recôndito algures na cidade, abrimos gavetas e cadernos. As imagens têm um prazo de validade: um tempo breve no escritório, um tempo intermédio em casa, um tempo longo no arquivo e, pela mesma ordem, tornam-se intensas, suaves e por vezes esquecidas. (Ursprung, *et al.*, 2011, p.15)

Podemos interpretar este movimento por entre espaços; conseguimos entender que as imagens são colocadas estrategicamente, entrando em diálogo com o projeto. Desde o escritório, para casa e até ao arquivo, observa-se um afastamento das imagens ao espaço de trabalho. Podemos atribuir ao dispositivo, onde as imagens são apresentadas, um valor de necessidade, assim como de relevância face àquilo a que se destinam. Sendo o arquivo do arquiteto um dispositivo de acesso esporádico, e as paredes do escritório de acesso constante, podemos atribuir a ambas uma intenção projetual. Tanto os planos de ‘envolvência’ como os de ‘consulta’, demonstram que o conceito de atlas prevê uma promoção e uma desvalorização das imagens, evidenciadas pelo seu dispositivo.

Do conceito de atlas, podemos salientar alguns contrapontos que demonstram a amplitude do seu entendimento, assim como a elasticidade das suas barreiras. A nível temporal, o

atlas permite a coexistência de imagens de épocas diferentes, como podemos verificar num dos painéis de Warburg: Símbolos astrológicos, onde a crença no poder das estrelas resume o espírito da idade média, partilham o mesmo plano, com o símbolo renascentista do antropocentrismo – ‘o Homem de Vitruvius’ de Leonardo da Vinci.

A informação potenciada nas imagens, que um atlas acolhe, pode variar em função das mesmas; desde cartografias estáticas de uma representação da europa, por exemplo, até aos múltiplos significados que contém ‘um menino a ler uma história a um elefante’, no atlas de Souto de Moura (fig.138). Os conjuntos de imagens podem apresentar uma mesma tipologia, como os ‘For 48 portraits’³ ou a heterogénea proximidade entre uma favela da América Latina e o alçado do ‘System Center da Microsoft’ (fig.137), também no atlas de Souto de Moura. Ainda neste mesmo atlas do arquiteto, a função direta de um desenho técnico diverge da impresvisibilidade de uma pintura do Ângelo de Sousa. O atlas é assim um sintoma e suporte das diversidades e especializações de diferentes projetos, é o suporte da dúvida, da possibilidade e da construção de novos desdobramentos e entendimentos.

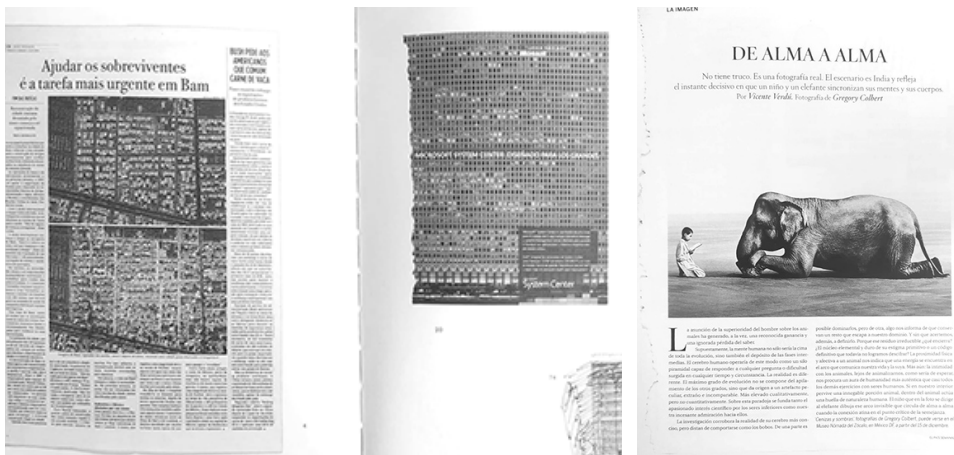


Figura 137 e 138. Recortes de jornais, imagem 4, 20 e 19, atlas de Eduardo Souto de Moura, s.d



Figura 139 Folha de atlas n.30, “Para 48 retratos”, Gerard Richter, s.d

Figura 140. Folha de atlas n17, “Fotografias de livros”, Gerard Richter, 1967

Na sua essência, o atlas de parede é um dispositivo complexo e alheio a objetivações: é estável na sua representação formal, mas dinâmico nos seus conteúdos; é pragmático enquanto método, mas imprevisível nos efeitos e resultados. Como será também imprevisível o desenvolvimento específico de cada projeto (Ursprung, *et al.*, 2011, p.21). O Atlas pode, assim, significar o suporte teórico e prático das imagens de levantamento. Tal como dispositivo de auxílio nos domínios da ciência, pode-se considerar um igual contributo nas áreas da arquitetura e do design. A execução de um atlas poderá adquirir a tarefa de dispor, segundo uma ordem, várias imagens de âmbitos diferentes ou, por outro lado, ser utilizado como processo metodológico, ou pedagógico. Podemos assim distinguir um estatuto comunicativo e um operacional.

No livro ‘Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de método’, a tarefa que apresenta Pedro Bandeira, Diogo Seixas Lopes e Philip Ursprung ilustra bem os dois movimentos já explanados (capítulo: ‘segundo o olhar do design gráfico’): o atlas do arquiteto enquanto um atlas ativo e em utilização; e

outro construído pelos próprios, na tentativa de o comunicar em formato de livro.

Entende-se, assim, duas utilizações; uma, que, tal como nos atlas de imagens onde consultamos mapas cartográficos, se define por uma organização de informação a ser comunicada; outra que, tal como o ateliê do arquiteto português, promove uma construção de projeto - uma é literal na amostra de dados, outra assume a sua procura.

Por todos os exemplos que vamos investigando, a relação entre constelações de imagens e a premonição de um fim, é idêntica àquilo que assumimos pertinente na articulação com o levantamento. A permissa construtiva de conhecimento coloca o atlas como um dispositivo de aproximação autoral aos mais vastos temas. Desde os painéis de Warburg, no reconhecimento do homem europeu ocidental, às imagens do Holocausto, presentes no atlas de imagens de Richter, ou na parede do escritório de Souto de Moura, o atlas, enquanto dispositivo ativo e operacional, é o cenário de uma presença heterogênea, de imagens que podem ser articuladas numa representação mais fiel do olhar para o mundo.

Na ótica mundial e da sua realidade fragmentada, a tarefa de construir um atlas pode ser ambiciosa. Poderíamos perguntar “de imediato, se dizer atlas é também procurar a universalidade do entendimento, a questão é se poderemos continuar a designar como atlas a visão colecionada de um mundo estilhaçado na ilusão do indivíduo, na ótica possível do individual” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.10).

Depois da transposição da definição do conceito, desde uma ótica geográfica, passando pelo diagnóstico do homem ocidental ou dos feitos bárbaros do Holocausto, até ao encontro

de um método autoral de um arquiteto, deparamo-nos com uma notória amplitude de imagens e de contextos. O atlas, essa “força divinal e descomunal” definida, também, como “caos e a desordem” (Ursprung, et al, 2011, p.9), obriga, perante as suas características universais, ser gerido por um motivo:

O que nos interessa é que perante a imensidão do mundo e do mundo representado, se torna impensável a construção de um atlas que não seja legitimado a partir de uma condição, ou condicionante específica, espelhando uma realidade inevitavelmente fragmentada em micro narrativas (*Ibid.*).

Como podemos observar nas nossas referências, assim como no trabalho prático desenvolvido, a condição sob a qual as imagens se reúnem é sempre evidente e, assim, a construção de pequenos universos estabelece um entendimento particularizado sobre os mesmos. Podemos admitir que “Qualquer atlas tem inerente à sua ambição totalitária uma entropia, que podemos classificar desumana, conseqüente com um excesso de informação inassimilável” (*Ibid.*); no entanto, se observarmos a organização proposta para as imagens de Souto de Moura, os 60 painéis temáticos a que Warburg se dedicou até ao final da sua vida, ou os mais de 800 painéis do atlas de Richter, a lógica de selecção, como ilustra bem a imagem do museu imaginário de André Malraux (fig.151) fazem do atlas um dispositivo que permite da entropia criar uma ordem, seja ela pessoal ou generalizada.

Para a geração de Souto de Moura, as suas obras e o conceito em geral, foram um ponto de referência crucial. A ideia de atlas tornou-se uma forma de cartografar o terreno movediço em que se movia esta geração. A acumulação e justaposição de fragmentos correspondiam ao seu cepticismo relativamente às grandes narrativas do moderno... (Ursprung, *et al.*, 2011, p.123);

e mesmo que seja desumana esta tarefa, pois trabalharam ou trabalham nos seus atlas autores até ao resto das suas vidas, a sua característica intemporal, caracteriza a infundável aproximação ao conhecimento.

Caderno

Apresenta-se o ‘caderno’, enquanto mais um dispositivo de levantamento – este, ao contrário dos exemplos anteriores, tem um sentido mais literal. As características móveis, pessoais e de organização, à escala da mão, colocam o caderno de projeto/pessoal/diário como um elemento que, não só tem um vasto interesse na área do design, como é um objeto incontornável naquilo que se acredita transversal à prática do levantamento.

A abordagem a este dispositivo também assenta na sua acessibilidade, pois ele poderá ser caracterizado, aqui, como um ‘plano de consulta’, sendo que a sua utilização constante o aproxima, igualmente, a um ‘plano de envolvimento’. É neste âmbito que o caderno se tornou importante, pois permite uma ativação e desativação rápida das imagens. É um dispositivo de levantamento que, ao não ter a informação fixada em conjunto e por obrigar a uma procura, substitui o acesso ao levantamento sinótico por um repartido.

Não pretendendo esgotar o tópico, consideraram-se três livros em que a referência ao formato caderno é o dispositivo da articulação entre imagem e projeto. Como já referido, o livro ‘Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método’ ilustra bem as diferenças práticas e teóricas entre o ‘atlas de parede’ e o ‘caderno’. Os próprios autores confrontam-se com a dificuldade de transpor aquilo que é a realidade das composições sobre a parede do ateliê, para o formato livro⁵: “Conicionados à estrutura rígida da lombada cosida e cola-

da, decidiu-se uma opção expositiva sem que houvesse uma vontade de a explicar, para não correr o risco de condicionar o estímulo sobre outras possibilidades de leitura”. (Ursprung, *et al.*, 2011, p.16); conseguimos entender que o dispositivo em si condiciona a leitura, da parede para o livro, o tipo de interpretação é obrigatoriamente diferente, cria-se assim um novo atlas. Isto porque o levantamento é a simultânea articulação entre imagem, organização e disposição; o dispositivo deve ser, por isso, considerado como parte integrante do levantamento, pois a sua deslocação está diretamente associada a uma outra composição, um outro atlas:

Este atlas de Parede - a mesa na sua forma cristalizada de livro - foi acompanhado por Eduardo Souto de Moura, que abdicou da última palavra na seleção e combinação final das imagens, na expectativa de também ele ser surpreendido por uma nova narrativa construída a partir de imagens que ele conhece tão bem (Ursprung, *et al.*, 2011, p.16).

É necessário clarificar que o rebatimento para outro plano não altera a tipologia de atlas, mas sim a função específica que este desempenhava, porque “este atlas, enquanto dispositivo vertical, não deixa de ser uma mesa apesar de se apresentar agora em livro” (Ursprung, *et al.*, 2011, p.16). O ‘caderno’, do qual agora falamos, não se trata apenas do objeto editorial de Pedro Bandeira e André Tavares, que serve de exemplo ao rebatimento dos suportes, mas aqui pensamos-lo, também, enquanto dispositivo de projeto (caderno) - o caderno que acompanha e que faz parte do processo de projeto do arquiteto, onde, com mais flexibilidade e com outro tipo de critério, preserva algumas das suas imagens e pensamentos:

Alguns itens podem perder-se e desaparecer, outros podem encontrar lugar nos cadernos de desenho, que Souto de

Moura guarda desde o início da sua prática, e que, ao contrário das imagens, organiza cuidadosamente e guarda, à sua mão, como arquivo pessoal (Ursprung, *et al.*, 2011, p.120).

A outra referência surge através de uma obra do realizador português Pedro Costa, que apresenta o caderno que acompanha o desenvolvimento do filme de 1994 ‘A casa de lava’. O livro em si, é um *facsimile* do caderno pessoal do realizador e nele temos acesso a todas as indecisões, páginas em branco e, como diz o realizador, todos os seus mistérios.

Comprendemos este dispositivo como um contentor de mistérios, que nos aproximam não só do filme, em si, como da sua idelização e construção. “A intenção era ser um caderno técnico, mas ao longo do tempo foi-se tornando num objeto autónomo, com exigências próprias e só concluídas muito depois do filme estar terminado e esquecido” (Costa, 2013, p.1).

Os elementos que o autor vai observando na sua visita a Cabo Verde (onde o filme decorre) vão sendo arquivados no seu caderno, e conseguimos entender a relação com o decorrer da narrativa: “a primeira página foi a do postal, com o selo de Cabo Verde, onde se veem três enfermeiras de costas contra a montanhas de Santo Antão e, ao lado, uma página do ‘*Público*’ com um artigo sobre vacinas perigosas que exportámos para os PALOP” (*Ibid.*). Saberíamos assim que “haveria uma enfermeira que acompanhava um operário imigrante, em coma, até Cabo Verde, ao mesmo tempo que levava a morte nessas tais vacinas perigosas. Eu não inventei nada vinha no ‘*Público*’ (*Ibid.*).

Vemos, que um recorte de jornal, que tinha encontrado, acaba por introduzir a ação do filme, evidenciando assim, de forma bastante literal, o primeiro contributo das imagens do levantamento no trabalho do autor.

O caderno vai sendo preenchido com recortes de jornais, desenhos, fotografias e textos, observa-se que a própria organização e disposição destes elementos, no caderno, vai permitindo, ao autor, aproximar-se daquilo que poderá vir a ser o seu filme: “coisas de frente coladas sobre coisas de costas, meias coisas, coisas retalhadas, rostos escondidos, viradas de pernas para o ar - era uma maneira de ir descobrindo o filme que andava a fazer...” (*Ibid.*)

É relevante salientar, que este caderno não é simplesmente um dispositivo de arquivo, que se limita a suportar, nas suas páginas, imagens que vão sendo recolhidas; pelas afirmações do autor e pelo folhear do livro, vemos que existem algumas ações de intervenção sob as imagens, como sobreposições, frases sublinhados, desenhos, imagens riscadas ou pintadas e anotações constantes. Estas intervenções significam, por isso, uma tentativa de encontrar ligações, de procurar pistas através das diferentes imagens, de permitir uma ativação do levantamento e, acima de tudo, significa o pensar através do caderno.

Em entrevista a Nuno Crespo, Costa assume que o caderno só ficou completo algum tempo depois do filme, porque após a sua conclusão, aquilo que não teve “força para fazer no filme” completou-o no caderno. Assume-se assim um tempo indeterminado da utilização do dispositivo-caderno: Aquilo que surgiu para apontar um guião e as notas de realização transforma-se num mecanismo de composição de novas narrativas. Tanto serve de meio para a comunicação de vontades autorais, expressas para outros técnicos, como posteriormente permitiu um pós-vida ao filme.

Na relação com os colaboradores do filme, Costa assume que o caderno permitiu uma maneira de contacto e que através dele

se podia “ver mais” e até “ouvir mais”; era por isso uma forma de apresentar a todos aquilo que pretendia. O caso do diretor de som é relevante, porque tal como referido pelo autor, foi ele quem passou mais tempo com o livro e consta que, através dele, conseguia encontrar o suporte para a criação do som para o filme. O próprio Pedro Costa conta que o diretor de som, “discretamente depois dum plano rodado, sussurrava-me: Pois, estava no livro...” (Costa, 2013, p.2)

É revelador que a prática do levantamento, assim como, a construção do caderno, permitem o entendimento de alguns pensamentos do autor, e servem, assim, não apenas para o auxílio direto do diretor de fotografia, mas para esclarecer que este dispositivo transporta, quem o folheia, para as vontades e para o pensamento de Pedro Costa.

O caderno acabou por adquirir um peso tal, que a própria ação de realização é de certa forma modelada por ele, sendo como o autor afirma, “o primeiro sinal de alarme para o que viria acontecer depois: o comportamneto errático e as primeiras manobras de boicote contra o guião, os actores, o produtor e contra mim próprio” (*Ibid.*). O filme que tinha como objetivo principal ser um *remake* de um filme americano, encontra no caderno e naquilo que foi compondo e propondo “o argumento de um filme que, felizmente, não foi o que deveria ter sido” (*Ibid.*).

Conseguimos entender que este dispositivo permite, assim, condensar a ação do levantamento, desde a observação, passando pela representação, até à comunicação: desde aquilo que capta na viagem a Cabo Verde, em jornais, livros, pinturas ou textos - na sua transposição, materialização e articulação desses elemento no caderno - até à sua comunicação, tanto com a restante equipa de rodagem, como quem folheia o caderno.

Este objeto é assim uma “forma de visualizar o projeto” mas, mais ainda, uma forma de pensar através dele: Como também afirma o autor é “uma forma de consciência crítica que acompanhou a rodagem de um determinado filme e que me provoca as crises e ansiedades que os argumentos convencionais, naturalmente, nunca devem provocar” (Costa, 2013, p.3). Foi, por isso, uma forma de o filme e o autor estarem em diálogo constante, ao ponto de ser a própria ação de projeto a propor novos desdobramentos, chegando ao ponto em que “um filme pode começar a pensar por si próprio” (Costa, 2013, p.4).

Existe até algo de expansivo em relação ao caderno, pois ele permite chegar aonde o projeto final, neste caso um filme, por vezes não chega. De um ponto de vista mais prático “num caderno destes pode fazer-se tudo o que os institutos e as televisões não deixam” (Costa, 2013, p.2) - permite fugir a uma linguagem (compromissos sociais, diplomacias técnicas, pressa, dinheiro) com a qual o autor assume não se indentificar; Permite, deste modo, “substituir as intenções, as indicações técnicas e as descrições pelos sentimentos, pelas sensações cromáticas, angulares, etc” (Costa, 2013, p.5).

O autor define este caderno como um “guia espiritual”, um “album de recordações” e até um *making of* do filme, que serve, de certa forma, para acabar com o início e com o fim de uma rodagem, porque no trabalho de realização, segundo Costa, é bom “não haver negociações, nem um princípio nem um fim, nem qualquer resolução” (*Ibid.*).

Tal como vimos em Souto de Moura, a presença de imagens novas à disciplina e que criam um diálogo projetual com o autor, está plasmada neste caderno. Pedro Costa traz-nos materiais distantes, desde equipamentos de equipas de futebol inglesas, até uma descrição de arte egípcia (fig.141), ou as ima-

gens sobrepostas de um pedreiro e Lenine, “os dois impotentes nas suas respetivas cadeiras de rodas” (*Ibid.*).

Neste caso, e em contraste com o primeiro (atlas de Souto de Moura), o dispositivo caderno, permitiu a comunicação entre Costa e os restantes membros da rodagem. Enquanto o arquiteto no seu atlas de parede demonstra que o seu levantamento terá única e exclusivamente a sua interpretação e utilização,



Figura 141 e 142. Páginas do livro “A casa de Lava”, Pedro Costa, 2013

o realizador promove a partilha deste dispositivo por todos, na tentativa de os aproximar às suas ideias. Salientamos, assim, mais um ponto fundamental do levantamento, a sua transmissibilidade. O modo como o caderno pode conseguir expressar as reais ambições do projeto, mostra a sua relevância face a uma comunicação mais comum. Como confirma Pedro Costa (2013): “Eu gostava que o filme tivesse sido mais parecido com o caderno, mas para isso ser possível ainda me faltavam mais uns anos. E a coisa amarga é que existem mistérios que fugiram do filme para o livro” (Costa, 2013, p.3).

A artista francesa, Fabienne Verdier, surge neste contexto através do livro ‘Fabienne Verdier e os Mestres Flamengos’, de Alexandre Vanautgaerden. Publicado em 2013, é mais uma vez uma edição dos “cadernos e notas” da prática artística de

Verdier e da sua relação com os mestres pintores flamengos, Van Eyck, Hans Memling e Simon Marmion.

Podíamos chamar a este trabalho um levantamento das obras dos mestres flamengos, onde a artista cria um sistema pessoal de análise de imagens de natureza díspar: “Ela lê e faz anotações pela manhã, consigna, fotocopia, desenha e arruma imagens, às vezes sem motivo. A seguir, reúne-as e pensa prolongadamente na relação entre imagens e textos” (Vanautgaerden, 2013, p.6). Esta tarefa, de recolha e de articulação de elementos, leva a artista a “sucessivos desvios”, essenciais na sua procura ativa por elementos de interesse. Vanautgaerden, no olhar para os cadernos da artista, descreve que “cada página dupla dos seus cadernos é um pensamento em ação, uma imagem que é escrita. Um quadro por vir” (*Ibid.*).

Segundo o autor, estes livros conseguem aproximar-nos dos caminhos visuais e espirituais de Verdier, onde é claro o aparecimento de muitas imagens diferentes, que são como “pedras no caminho”, colocadas pela artista para que se encontre o mais possível.

No primeiro par de páginas podemos observar uma análise da artista aos quadros da ‘Virgem de Van Eyck’. O levantamento que faz das pinturas contrapõe uma quantidade de relações, que nos aproximam da sua visão sobre elas. Podemos observar desenhos que se assemelham a colunas, na relação entre a arquitetura de fundo da figura e uma relação com o divino, e com uma ascensão representada com setas. Vemos também apontamentos que vão, desde uma citação de Carl Jung, até uma desconstrução da palavra “ilusão” (In+Lusio), com a descrição ao lado - “entrada no jogo da energia divina” (Vanautgaerden, 2013, p.8).

As diferentes informações têm um significado direto, no sentido em que, mesmo que por vezes pareçam desviar-se da análise principal às pinturas, fazem, de forma concisa, parte de todo um sistema de pensamento que é articulado através de vetores, setas e sobreposições, que evidenciam uma relação diagramática estrategicamente constante.

A disposição de várias pinturas da ‘Virgem’, do pintor flamengo, desde 1434 a 1437, ocupam as extremidades das folhas, e uma exploração exhaustiva do pensar sobre elas estabelece-se através de citações, explicações e desenhos, no centro da folha. Vanautgaerden (2013), na leitura destas páginas, afirma que Fabienne Verdier olha para o quadro e “sente o que vibra. Leva-nos ao que todos sentem diante desta pintura, mas que os historiadores de arte apenas mencionam de passagem, quase constrangidos à sensação de elevação” (p.10).

Seguindo o livro, vemos que as digitalizações do caderno de Verdier são alternadas com a edição do autor. É transcrito para uma folha seguinte aquilo que Fabien escreveu ,numa letra pouco perceptível, assim como um comentário por cada uma⁶.

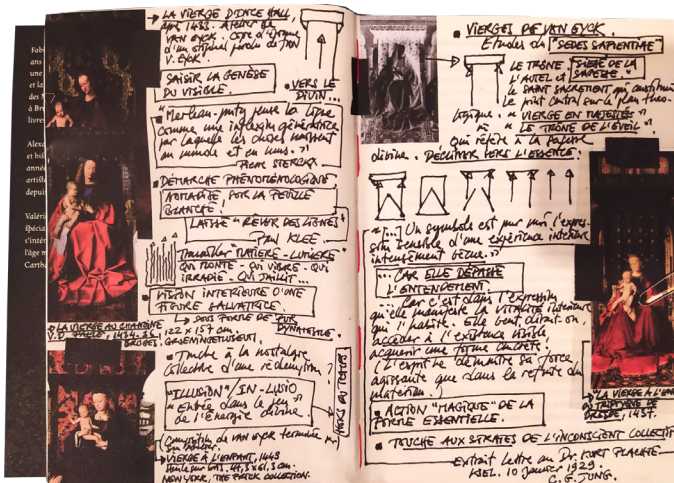


Figura 143. Páginas 8-9, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013

Enquanto dispositivo, o caderno de Verdier, assim como a obra editada, ao assumir a sua disposição usual de caderno, dividida em pares de folhas, entendemos as diferenças para um atlas de parede. Aquilo que o olhar sinóptico da afixação na parede permitia podia ser um entrave à disposição do levantamento, no entanto, repara-se que a estrutura deste dispositivo permite a separação de diferentes narrativas, o que vai facilitar a abordagem a vários temas da pintura flamenga.

Do século XV, ao modernismo, e até à contemporaneidade, a artista traz-nos um mapeamento por imagens e textos, onde articula os círculos de vidro, uma pintura de Kandinsky, caracteres chineses e pinturas da artista no mesmo plano da imagem. A justaposição de pormenores de drapeados em tecidos, com labirintos, cérebros e pinturas com gestos expressivos (Vanautgaerden, 2013, p.124) são mais exemplos das associações formalistas e conceptuais, que vemos repetirem-se ao longo do livro.

A complexidade do atlas, no formato de livro, mostra um pensamento vasto em torno da pintura flamenga, assim como a tradução do pensamento de Fabien Verdier sob as mais diversas abordagens seccionadas. Desde o desenho à pintura, às referências históricas e bibliográficas, aos objetos que cola, aos fragmentos que recorta, até à articulação de todo um entendimento, este livro surge como um exemplo fundamental de dispositivo de Levantamento.

Através da análise das pinturas dos mestres, da sua luz, cor, volumes, formas ou significados iconológicos, Verdier traça um processo de interpretação livre que nos remete e nos lembra a ação warburiana, na análise dos estratos das imagens da história de arte. Através de sucessivas comparações formais e conceptuais, por entre vários momentos cronológicos, por en-

tre diferentes materialidades, diferentes contextos e modos de ver, a artista modela um pensamento transversal, intemporal, e acima de tudo pessoal, sobre a arte flamenga.

O trabalho preparatório que associamos ao levantamento é referido por Vanautgaerden, no olhar para os cadernos:

uma relação triangular entre natureza, ícone e meditação pictórica. Eles são, portanto, muito mais do que puras anotações destinadas à execução de obras. Trata-se de redes-cobrir, confirmar ou mesmo acolher a intuição anterior, ao contemplar a abundância, a energia da natureza e das obras de arte para as subsumir num exigente exercício do corpo” (Vanautgaerden, 2013, p.136).

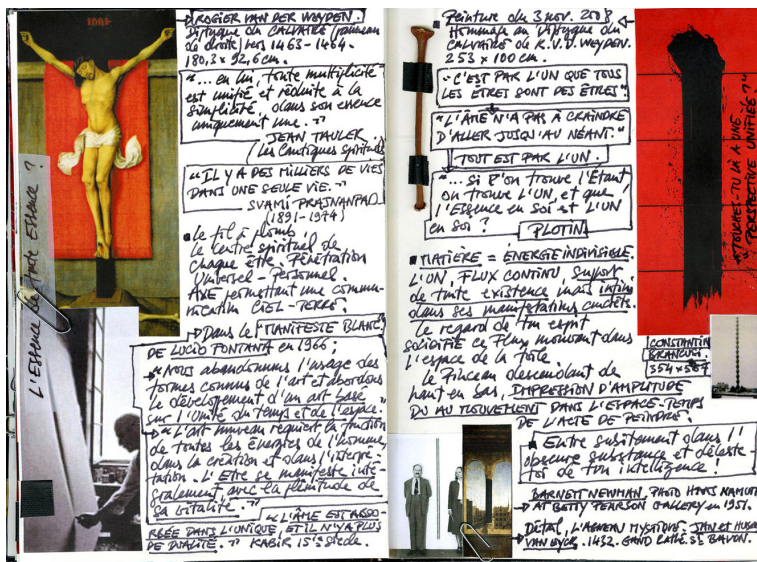


Figura 144 . Páginas 78-79, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013

Tal como Souto de Moura e Costa, vemos, no caderno da artista francesa, as imagens de um processo. Segundo a compilação de vários registos, técnicas, materias e contextos temos acesso

a algo mais do que um objeto de conservação de ideias, mas um objeto que permite pensar através da multiplicidade de registos. Tanto como Moura na idealização de edifícios e Costa na produção de filmes, vemos em Verdier como o processo que acontece no decorrer das páginas do seu caderno possibilita a sua pintura, como nos aproxima desse seu processo de pintar.

¹ Conversa com Fernando António baptista Pereira no âmbito da publicação “Conversas sobre o levantamento”, presente na parte prática da investigação.

² Referido por Buchloh: “*Atlas of photographs, collages and sketches*”. Nova Iorque, Art publishers, 1997

³ Atlas Richter folha 30

⁴ Este conceito é resumido desde o final do século dezasseis, por um “formato livro que compila e organiza o conhecimento geográfico e astronómico” (Buchloh, 1999, p. 196). A sua origem era direcionada para um saber científico, antes ainda de ampliar a sua aplicação para aquilo que hoje em dia, e nesta dissertação, se assume. Mais ainda, “sabemos que o nome desse formato remonta à coleção de mapas de um mercador de 1585, que possuía como frontispício a imagem do Atlas, o titã da mitologia grega que carrega o universo...” (Buchloh, 1999, p. 196). Segundo Benjamin Buchloh, a partir do século dezanove, o termo atlas foi começando a ser empregue em muitos outros âmbitos do “conhecimento sistematizado”: como na anatomia, na etnografia e em biologia, até nos manuais escolares. Só a partir do século vinte, depois dos “sistemas positivistas de conhecimento” perderem força, é que se começa a empregar num uso do termo mais metafórico (Buchloh, 1999, p. 196).

⁵ A aproximação formal do conceito de ‘livro’ e ‘caderno’ poderá confundir quando se trata de um ou de outro. Aqui, abordou-se livro, enquanto objeto publicado, e caderno, como o dispositivo pessoal.

⁶ Podemos assumir este livro editado, como um levantamento do levantamento, no sentido em que o dispositivo utilizado para a ação de pesquisa da artista, repleto de significados que articulam a sua prática com obras flamengas, pinturas contemporaneas, desenhos e descrições, é novamente desmantelado e analisado como um desvelar de novos dados. O atlas de um artista é visto enquanto processo e é analisado enquanto sintoma da sua prática.



Figura 145. "Peinture du 03 Novembre de 2008", Fabienne Verdier, 2008

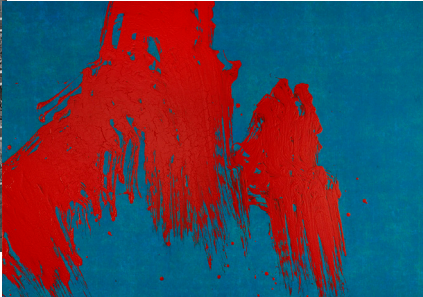
148



149



153



152



154



157



158

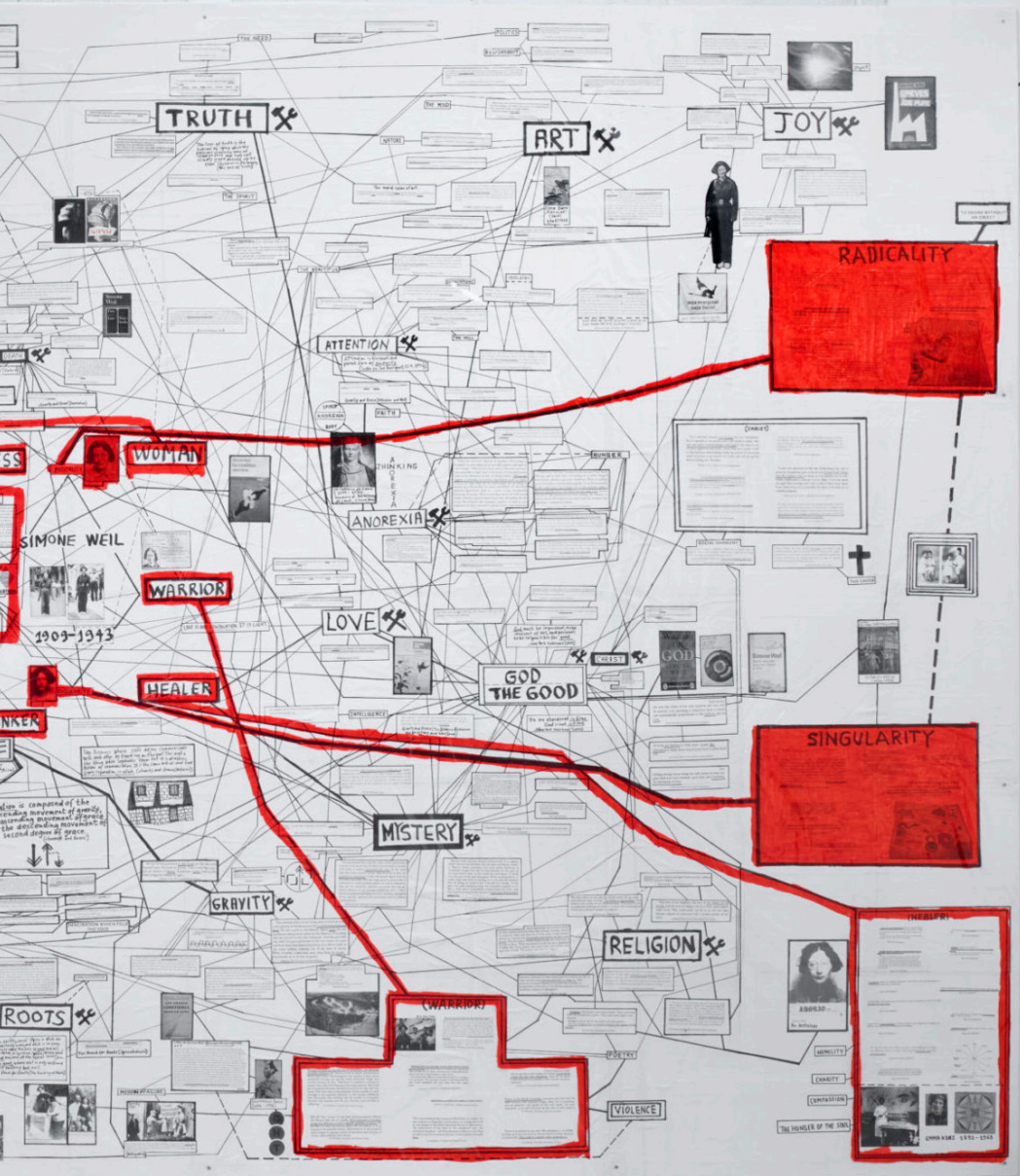


Figura 160. Mapa Simone Weil, Thomas Hirschhorn, Nova Iorque, 2020

4. Diagrama

4.1. O que é o diagrama

Existem inúmeras interpretações acerca do que são os diagramas, seja como conceito, seja como ferramenta. A própria natureza dos diagramas propõe um carácter especulativo e aberto a várias possibilidades, sendo por isso um conceito em constante transformação. A sua apropriação em diversas áreas torna difícil uma definição generalizada, assim como as suas diversas configurações lhe conferem uma abrangência polissémica.

É comum entender um diagrama como um sistema de representações com a função de organizar/interpretar e comunicar diferentes informações. A partir de um carácter vetorial, esta ferramenta propõe um olhar preferencialmente abstrato para a organização dos seus conteúdos, em vez de uma abordagem mais literal e quantitativa, assumido que, quando se fala de 'abstração', se trata de uma representação que utiliza formas para representar dimensões subjetivas por vezes não lógicas.

Neste caso, entende-se um diagrama como uma forma de representação e de raciocínio, ou pensamento, por meio de grafismos.

O diagrama surge como outro conceito importado, para o estudo e análise do design, assim como a forma de proposta de uma nova ferramenta na superação de uma autonomia

disciplinar estática e obsessiva, que temos vindo a salientar. A pertinência na abordagem do diagrama tem que ver, numa primeira instância, com o facto de se tratar de um conceito ativo, de forma contrária às vontades identitárias do design - o diagrama contém significados diversos, multidisciplinares e transversais – procura, segundo uma constante transformação, rupturas, transposições e indeterminações nas suas barreiras.

Pensa-se também que esta possível acessibilidade a esta ferramenta permite novos mecanismos de projeto e encontros inesperados. As suas características que cruzam a literalidade das formas geométricas e a natureza abstrata das emoções, das experiências e das vivências subjetivas, procuram fazer uma análise imersiva aos conteúdos abordados.

Os diagramas evidenciam relações entre diferentes elementos, e informação para a estabilidade material do projeto realizado. Constitui-se assim uma obra aberta, capaz de integrar dados heterogêneos e ser retificada constantemente (Montaner, 2017, p.24).

No pensamento projetual, o benefício desta ferramenta auxilia a análise da realidade projetiva, propondo novos caminhos e significados, pois “transforma solicitações funcionais, sociais, simbólicas, materiais e contextuais, num projeto que por fim se materializa em formas” (Montaner, 2017, p.7) É uma ferramenta que procura gerir desde conceitos até às formas de projeto. A natureza das suas metamorfoses cria novas interpretações das formas, dos conteúdos, das técnicas e, assim, também dos formatos disciplinares, propondo de forma constante uma reformulação ativa e crítica.

Para entender este conceito/ferramenta e entender como nos poderá ser útil nesta investigação, é necessário recorrer ao seu

contexto histórico e ao atual, à sua aplicação em diversas áreas e, por fim, à sua relação com o Design.

Para entender este conceito/ferramenta e entender como nos poderá ser útil nesta investigação é necessário recorrermos ao seu contexto histórico, atual, a sua aplicação em diversas áreas e por fim a sua relação com o design.

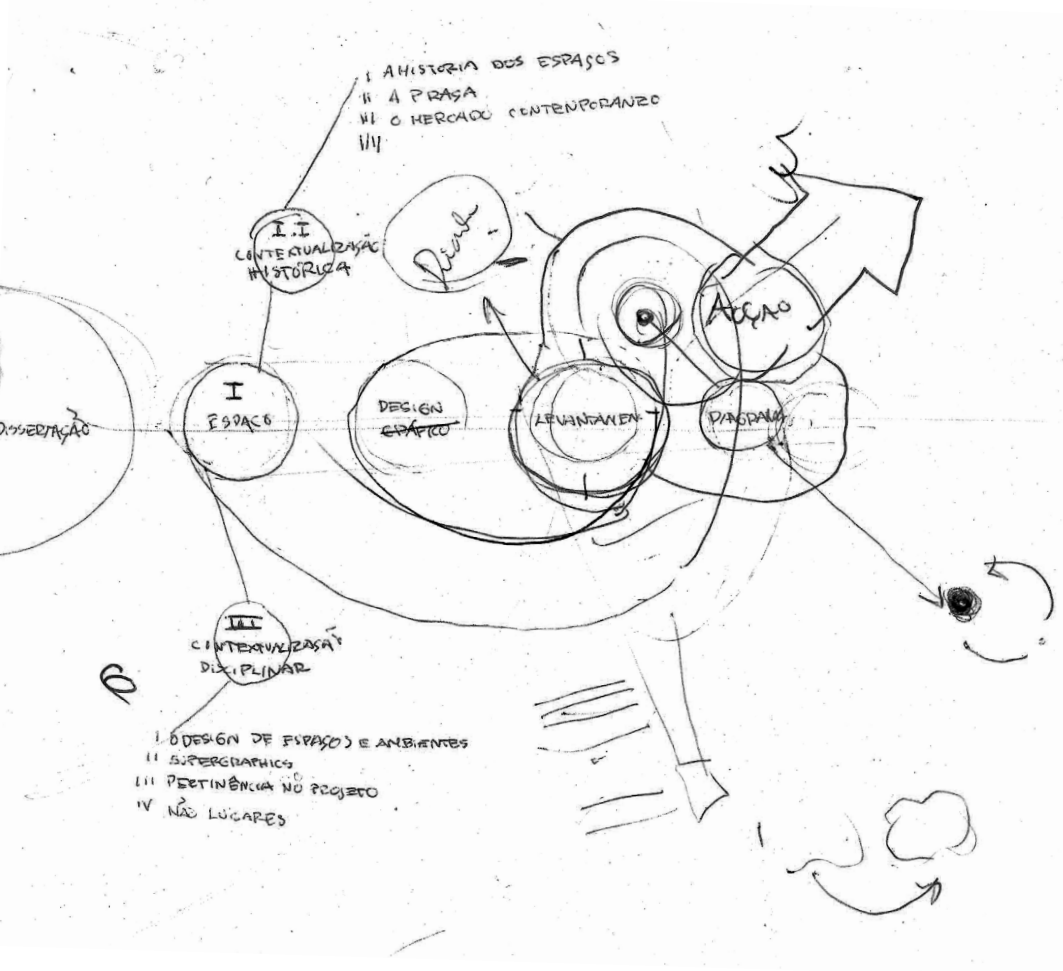


Figura 161. Diagrama sobre dissertação, 2020

4.2. Diagrama, conceito e ferramenta

O termo diagrama, na sua etimologia, está ligado ao contexto da geometria na Grécia antiga. Desconstruindo a palavra – ‘*dia*’ (através de) e ‘*gramma*’ (coisa escrita) - e a derivação de ‘*graphie*’ entende-se que os diagramas são um conjunto de grafos que direcionam para a comunicação de algo. É atribuída ou requerida uma significação por meio de grafismos, de letra ou de símbolos. Ou seja, é aquilo que é descrito através de desenhos, de escrita ou de figuras geométricas.

Na escrita pictográfica ou ideográfica há também uma relação primitiva entre os caracteres linguísticos e as formas das coisas, seja uma casa, uma árvore ou um objeto; atribui-se a eles um signo que vai para além de uma mera mimetização formal, numa idealização sensorial e empírica, anterior à escrita. Estes símbolos caracterizavam um raciocínio pré-lógico na representação das experiências sensoriais absorvidas (Montaner, 2017, p.21).

O diagrama utiliza o mesmo sistema de tradução, onde formas e grafismos espelham valores de expressão e, assim, foi sendo recorrente a captação de símbolos ou imagens na relação e adaptação a diferentes significados, que iam resumindo a compreensão do todo.

Poderá assumir-se que já eram feitos diagramas há muitos anos e que os podemos observar em artefactos com inscrições, anotações e marcas em vários materiais, pedras, tecidos, estatuária, etc. - desde cálculos matemáticos dos babilónios em placas cerâmicas de cerca de mil anos antes de Cristo (fig.162), mapas de constelações, da dinastia Tang (fig.163), ilustrações das fases da lua do séc XI, no Irão (fig.164), ou mandalas tibetanas do século XIV (fig.165) (Baris, s.d, para.5).

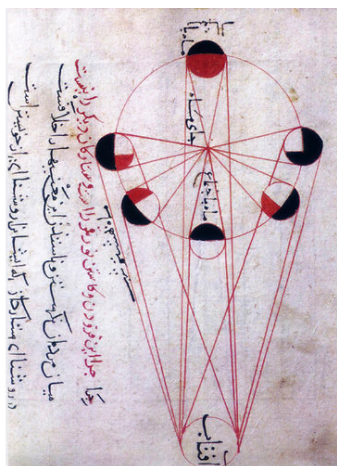
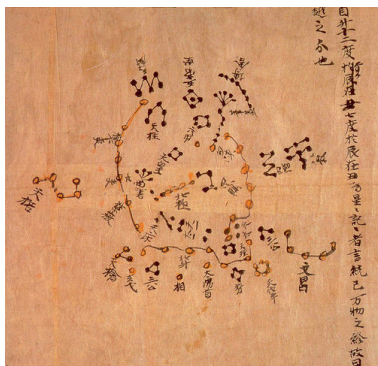


Figura 162. Calculos matemáticos babilónios, 1900-1700 ac

Figura 163. Mapa de constelações da dinastia Tang, China, 618-907 dc

Figura 164. Fases da lua, Irão, 973-1048 dc

Figura 165. Mandala of Jnanadakini, Tibete, século 14

A relação simbólica entre esses registos gráficos, usualmente abstratos, e a informação que pretendiam consolidar é transmitida por uma realidade não lógica, pelo menos não fonética ou linear (Baris, s.d, para.5). O que procuramos, por isso, é salientar a significação dos símbolos e o seu formato representativo e de análise de relações.

Na representação do ‘cânone humano’, como por exemplo nos estudos morfológicos das suas proporções, podemos observar diferentes configurações que remontam a diferentes tempos históricos e assumem diferentes modos de significação; desde o ‘Homem de Vitruvius’ do pintor Francesco Di Giorgio, ou de Leonardo da Vinci, até ao ‘modulor’ de Le Corbusier, podemos concluir leituras diferentes, embora, superficialmente, estas demonstrem a mesma configuração (Montaner, 2017, p.21).

Fazendo uma leitura iconológica destas imagens entendem-se as vontades iluministas e antropocêntricas da relação entre o homem e a natureza no caso do Homem de Vitruvius e do modulor, na representação exclusiva do cânone masculino e patriarcal. É necessário por isso entender os diagramas como formas não lineares na relação entre sistemas de representação e de informação; eles carregam um conjunto de signos por vezes não lógicos, ou que até podem ser alteráveis: “o semiótico Frederik Stjernfelt descreve os diagramas como sinais que podem ser manipulados, a fim de exibir novas informações não explicitamente presentes” (Baris, s.d, para.10).

Um dos nomes mais associados à primeira definição e sistematização dos diagramas foi Charles Sanders Peirce, conhecido pelos seus estudos no âmbito da semiótica (Montaner, 2017, p.8). Este autor procurou desenvolver uma teoria em que defendia que o pensamento humano encontra a sua expressão em grafismos e signos que poderiam ser de três tipos diferentes,

ícones, índices ou símbolos, sendo os primeiros divididos em imagens, diagramas e metáforas.

Na sua teoria o raciocínio imaginativo é exercido por meio de diagramas, definindo-os como “um ícone que torna inteligível as relações sobretudo espaciais, entre as partes que constituem um objeto”. O autor propunha que os diagramas expressassem por meio daquilo que chamou de “grafismos existenciais”, expressões de um raciocínio lógico. (Montaner, 2017, p.9)

A definição de diagramas como “máquinas abstratas”, pertence a Michel Foucault, que desenvolve o pensamento sobre diagrama no seu livro ‘Vigiar e Punir’, e a ideia de “agenciamento”, referente a Gilles Deleuze e Rosi Braidotti define-os como montagens dinâmicas que se abrem à percepção do “não projetado”, demonstrando-nos a radical dualidade que os diagramas contêm (Montaner, 2017, p.10).

O mapeamento representativo e analítico de Peirce pode transformar-se em novas linguagens, que propõem um “espaço em branco” ou o “não projetado”, que fazem perguntas, que testam e que tentam superar uma ideia mais tipológica e funcionalista. Peirce defendia que os diagramas pertenciam a um pensamento imaginativo, enquanto o experimental seria realizado através de tentativas.

As transformações do diagrama, enquanto conceito e ferramenta, foram-se evidenciando, e o seu entendimento foi marcando diferentes formas de abordar a sua definição. A principal bifurcação recai nos diagramas, enquanto sistemas de representação, propondo uma leitura analítica que procurava comunicar experiências da realidade, e nos diagramas, como ferramentas essenciais para propor ou projetar (ibid.).

Se se pensar nas imagens, na escrita e nos diagramas, à partida poderiam definir-se numa perspetiva funcional: as imagens como forma de representação; a escrita como descrição; e o diagrama numa partilha simultânea dessas valências. Mas a verdade é que estes operam de formas diferentes. Esta ambiguidade entre os diagramas, como forma de representar e de descrever, foi pensada, no livro ‘Culture of Diagram’ (2010) de John Bender e Michael Marrinan, como um campo fértil que facilita a convergência de diferentes dados, para serem apresentados numa relação explicitamente orientada para o processo (Baris, s.d, para.9).

Baris (s.d.) assume que os diagramas não são apenas uma representação do mundo, mas sim “objetos de trabalho”, onde os vários tipos de dados podem ser cruzados, manipulados ou correlacionados. Aquilo que permite uma comunicação e relação ativa com o visualizador é aquilo a que chama “espaços em branco” - campos de entendimento dentro e entre imagens, palavras ou símbolos (para.10).

Esta proposta orienta o visualizador a não se concentrar nos elementos de forma individual, mas nos conjuntos de dados e no significado da relação entre eles. Essa seria então a grande diferença e mais valia dos diagramas perante outras ferramentas de trabalho e de representação. Estes conjuntos a que chama “pacotes de informação” convergem então na criação de resultados novos e inesperados na ação processual. Aquilo que as imagens, os símbolos ou palavras podem descrever, representar, induzir ou apontar são diferentes das dos diagramas. Embora estas possam sugerir, ao imaginário do visualizador, novos significados que não estão presentes no seu plano compositivo, o diagrama surge como um conceito-máquina que se preocupa, de forma primordial, em evidenciar e confrontar essas relações e cruzamentos latentes.

Existe uma diferença fundamental que separa os diagramas de outro tipo de representações: Trata-se de um mecanismo de correlações entre representações, que opera em espaços ‘dentro’ e ‘entre’, numa escala micro e macro das imagens, das palavras ou dos símbolos. O espaço, que podemos associar a uma ausência de elementos - um espaço em branco, um fundo ou um vazio - é também relevante, tanto no entendimento dos diagramas como na sua interpretação gráfica. Este espaço envolvente, remanescente após a disposição de vários elementos, é caracterizado por John Bender e Michael Marrinan, no livro ‘Culture of diagram’, como ‘espaços em branco’. Este termo foi utilizado por estes autores quando se referiam, em particular, ao papel, presente na Enciclopédia de Diderot, no século XVIII, no qual foi impressa uma grande quantidade de diagramas (Baris, s.d, para.13).

Steven Baris (s.d) atribui outras denominações a este espaço envolvente, onde se dispõem vários elementos, como “espaço negativo”, “espaço intersticial”, «intervalos», ou até, aquilo que chama, uma “brancura do espaço matemático” (para.13).

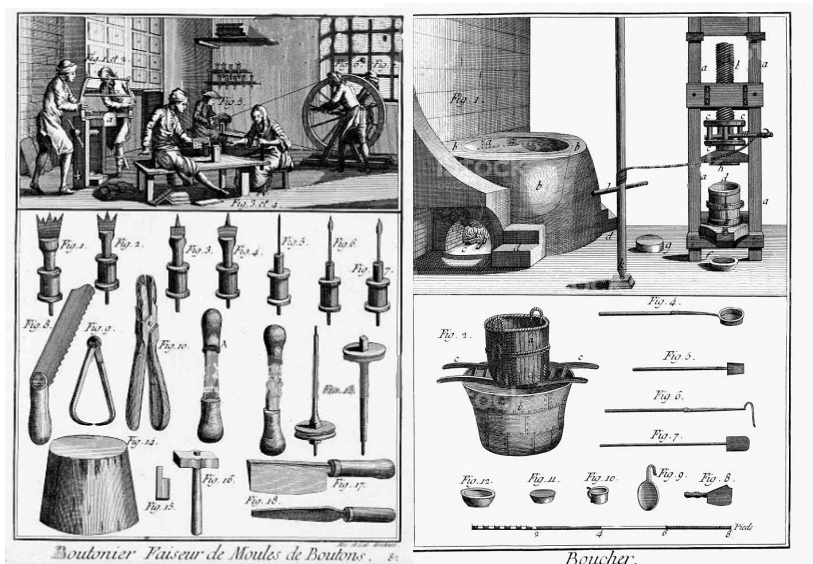


Figura 166 e 167. Páginas de enciclopédia, Denis Diderot, 1763

Um diagrama não se resume apenas à presença de um significado direto dos elementos gráficos ou simbólicos. Ele engloba também os espaços que os contornam e envolvem. Como podemos observar nos diagramas de Diderot, (fig.166 e 167) o espaço em branco, submerso nos elementos que constituem o diagrama, emerge, neste contexto, como mais um elemento com o qual o diagrama deverá articular. Na imagem podemos ver a diferença entre a imagem posterior (não apresenta um espaço em branco) e os elementos representados em baixo que surgem recortados num fundo.

Este espaço, que aqui é visivelmente branco, é então o cenário onde os elementos, mais do que na imagem, se tornam operativos e dialogantes. Neste caso, vemos bem a diferença nos topos da página, a real função destes espaços brancos e da forma como permitem, às imagens, uma operabilidade. Quando queremos entender as relações, entre os atos de descrever ou representar, temos que ter em conta, que mesmo os diagramas se servindo deste material textual e imagético, eles englobam, mais que as suas funcionalidades aparentes, e entrelaçam-se com os seus intervalos -.espaços em branco - e os espaços que validam as suas qualidades significantes e assignificantes: “independentemente de ser ou não realmente branco, a função principal do espaço em branco é habilitar e solicitar as interações correlativas, do visualizador, entre as representações, descrições, símbolos ou notações do diagrama” (Baris, s.d, para.13).

De uma forma mais linear e direta podemos entender este espaço, como um terreno aparentemente escondido, mas que opera precisamente pela sua “ausência” visível. Um logótipo, por exemplo, como ícone que é desenhado através de uma composição gráfica e simbólica, não expressa unicamente aquilo que as suas formas resumem, mas a constelação de

significados que embora invisíveis são parte integrante do todo: “o design não se limita apenas a decisões silenciosas sobre formas é também uma disciplina que gere todo um discurso, todo um modo de falar sobre decisões formais, um modo de argumentar, de as hierarquizar, de lhes transmitir um valor social” (Moura, 2018, p.25).

Nesta perspectiva do autor, na escolha, comunicação e representações no design, verificamos estes espaços invisíveis e imbuídos nas formas gráficas, como por exemplo, a suástica a ressoar no símbolo da Volkswagen, ilustrando “que o design produzia não apenas modos de representar graficamente o racismo, mas maneiras de articular racialmente decisões formais” (*Ibid.*).

Vemos, com este exemplo, que este branco não reflete apenas um espaço fisicamente em aberto, ou desocupado de formas, mas antes um espaço discursivo, por vezes invisível, que permite, fala e problematiza a própria presença das formas e a sua verdadeira ação, que nem sempre se materializa.

É de salientar então, que estes espaços são partes integrantes da estrutura dos diagramas, e são eles uma das suas mais evidentes características, no sentido em que são o meio físico e abstrato da análise das relações entre elementos.

Estes espaços em branco também são meios estratégicos de comunicação entre o diagrama e o visualizador, fazendo resultar novas leituras, assim como novos terrenos de exaltação de significados. Existe, portanto, uma importante diferença entre ‘espaço em branco’ e ‘espaço vazio’, que não deve ser confundida, pois este último caracteriza-se, ao contrário do primeiro, por uma ausência de significado ou por ser acessório. (Baris, s.d, para.13)

O primeiro - espaço em branco - não refere, por isso, um espaço sem significação; pelo contrário, é um terreno que, tal como a pintura ou outras imagens, ganha pela sua abertura e pela sua natureza sugestiva, que propõe um tipo de continuação. Edward Tufte, especializado em gráficos de informação, faz uma recomendação aos designers de diagramas - “remover o máximo possível de peso visível da tela e realçar a eloquência do espaço vazio” (como referido por Baris, s.d). Sendo efetivamente branco, ou não, esta ideia de espaço, proposta também por Bender e Marrinan, refere-se a um intervalo entre elementos e, conseqüentemente, é parte integrante dos diagramas.

No conceito deleuziano, o diagrama é então um espaço conjunto de linhas e zonas, de traços e de manchas, ‘assignificantes’ e não representativas que rompem com a figuração. A ação diagramática é então segundo Deleuze um ato sugestivo, de introduzir ‘possibilidades de facto’. Será transversal também ao pensamento sobre os diagramas fora da pintura, esta ideia de um espaço físico e temporal que gera um abismo e dá lugar ao ritmo, que opera no caos, mas cria oportunidade. Um intervalo de tempo pré pictórico, um ‘espaço em branco’ onde se “traçam possibilidades de factos, mas não constituem ainda um facto (o facto pictural)” (Deleuze, 2011, p.172)

De um ponto vista semiótico, o diagrama inscreve-se num meio comunicativo, e num conjunto de categorias e estruturas que têm o objetivo de transmissão de significados. Para Deleuze, ele significa o processo de inscrição e agenciamentos de conteúdos - através de uma abstração gestual cria-se um processo construtivo. Como exemplo, a emergência da abstração na sua ação intermediária da figuração. Este diagrama de auxílio à criação e investigação da forma da arte, e das suas relações de força, distingue-se de um outro mais figurativo, e de um modo mais automático de diagramar o espaço.

O diagrama é sem dúvida um caos, uma catástrofe, mas também um germe de ordem ou de ritmo. É um caos violento em relação aos dados figurativos, mas é um germe de ritmo em relação à nova ordem da pintura... o diagrama termina o trabalho preparatório e começa o ato de pintar (Deleuze, 2011, p.173)

Entendemos, então, a importância e o estatuto deste ‘espaço em branco’ que, como vimos, não é literalmente branco ou vazio, mas um espaço de sugestão, um espaço de potência e de criação de significados que caracterizam o diagrama.

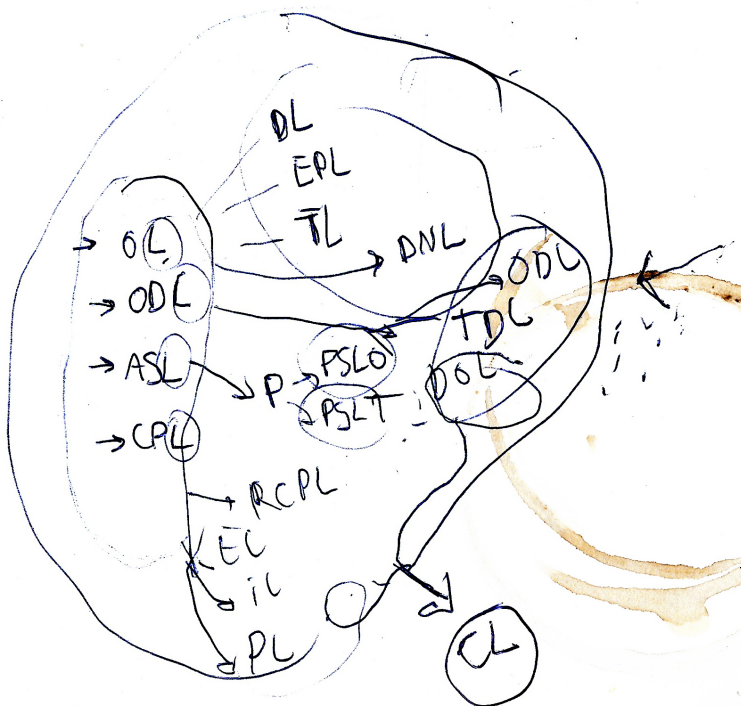


Figura 168. Diagrama sobre a dissertação, 2020

4.3. Pertinência e atualidade

Na arquitetura os diagramas modernos apresentavam características tipológicas e funcionalistas, e direcionavam para a análise e proposta de soluções urgentes de projeto. O esquematismo e a obsessão pelo racionalismo tipológico, a repetição, rigidez e rigor propostos nas décadas de 70 e 80, do século passado, vão ser superados pelos novos mecanismos diagramáticos contemporâneos. Estes vieram trazer uma nova linguagem e utilização dos diagramas em oposição à ideia de 'tipo', numa nova abordagem alicerçada na experimentação, na enfatização da diferença e na exploração dos novos dados da realidade:

A tipologia já está determinada, o diagrama é estratégico - precisa de ser revelado, registado e desenvolvido. O conceito de tipologia é retrospectivo, o diagrama é prospetivo; a ferramenta tipológica é essencial para a análise de tecidos urbanos existentes; os diagramas são adequados para projetar abertamente o futuro e responder aos novos impulsos sociais, culturais, energéticos e ambientais. (Montaner, 2017, p.12)

Em períodos de profunda transformação é necessário um avanço dos sistemas de análise e de representação, uma renovação crítica, teórica e operativa. “Hoje as potencialidades do diagrama têm muito a ver com os meios e com o grande potencial de representação dinâmica e tridimensional proporcionado pelos

computadores e pela representação digital” (Montaner, 2017, p.27). O autor sugere a capacidade intemporal do diagrama, a sua adaptação às diferentes circunstâncias e a sua estrutura adaptável aos diferentes avanços científicos, tecnológicos ou digitais. Os diagramas e a sua natureza elástica e dinâmica, conseguem adquirir alterações estruturais internas que permitem reajustar-se constantemente. Montaner (2017) salienta a necessidade de superar a rigidez disciplinar, encontrando noutros mecanismos mais “versáteis” e “adaptáveis”, e que estes sejam dotados de um equilíbrio e de uma sustentabilidade, capazes de transformar a disciplina num campo de “igualdade de direitos”, de “expressão da diversidade” e de ação participativa (p.8)

Esta crítica tipológica, marcada por este sistema diagramático contemporâneo, vem propor novas experiências conceituais e sensoriais - uma atitude de superação dos cânones estabelecidos - no entanto é necessário ter em conta o perigo destes sistemas quando se transformam em mecanismos demasiado arbitrários, abstratos e excessivamente abertos e, por isso, sublinha-se a importância da experiência, da ação e de um processo empírico do olhar e da razão (Montaner, 2017, p.12)

Atende-se então a esta situação com a abordagem e participação ativa da fase do levantamento, abordada nos capítulos anteriores. O registo e mapeamento de olhares múltiplos, que atempam as diversas necessidades projetuais, cobrem toda esta problemática abstrata dos diagramas.

A dimensão da experiência sensorial, corpórea e preceptiva permite um olhar imaginativo, que se deve articular com as necessidades e desejos dos seus usuários. O diagrama não deve ser por isso um apriorismo, porque “ele tem pouco a ver com as tipologias” - a relação entre forma, função e contexto não

poderá ser fixa e “cada projeto deve inventar os seus diagramas específicos” (Montaner, 2017, p.23)

Assim, a participação ativa do levantamento e dos diagramas é também ela social e política, coordenando aspirações pessoais e intersubjetivas com os sintomas do ambiente envolvente. O possível individualismo do projeto e da abstração, que se requiere dos diagramas, tem de ser amplamente coincidente com uma coletividade.

Josep Maria Montaner (2017), no seu livro ‘Do diagrama, às experiências, rumo a uma arquitetura de ação’, tal como o título indica, traz noções essenciais, ligadas à experiência e à ação que nos permite um melhor entendimento sobre os diagramas. Atendendo à possibilidade de a arquitetura ficar presa à nostalgia da sua prática, o autor assume a necessidade em encontrar novas, mais elásticas e versáteis ferramentas, que permitam à disciplina reinventar-se e adaptar-se aos novos dados da realidade. (p.8)

Em tempos de mudança são necessários instrumentos de projeto abertos e versáteis, não fechados e limitados por um mundo de formas e estruturas; eles exigem que não se parta de um apriorismo, mas sim que sejam criados diagramas específicos para cada contexto e conjunto de requisitos. O diagrama é ativo, é uma invenção inovadora. Ele é necessário para superar hábitos, clichés e estereótipos, para fornecer novas referências (Montaner, 2017, p.12)

Assume-se como transversal, na arquitetura e no design, a importância dos diagramas que o autor sugere. A cumplicidade das duas áreas, com os conceitos de projeto e processo, permite fazer um aproveitamento teórico, prático e ao mesmo tempo crítico, para o design. Existe por parte desta disciplina, uma

inércia prática e discursiva que dificilmente poderá responder à complexidade das necessidades contemporâneas. Segundo Montaner (2017) a necessidade de atualizar o vocabulário disciplinar e rejeitar conceitos anacrônicos é fundamental, para assim superar uma “cultura simplista, estática e obsoleta” (p.15), acrescentando a necessidade de repensar conceitos como disciplina, identidade e autonomia.

O autor refere que esta tarefa poderá assemelhar-se, entre a arquitetura e o design, aquando da eliminação do termo “estilo”, pelo seu impacto, meramente superficial e “epidémico”, na interpretação dos estilos arquitetónicos, e por demonstrar assim incapacidade, para uma necessária abordagem mais profunda.

Montaner (2017) explicita, então, a importância de superarmos estes conceitos, a fim de obtermos novas e mais atuais leituras sobre a prática da arquitetura, e enumera quatro epistemes que considera serem prioritárias no desenvolvimento e processo dos projetos contemporâneos: a classe, o género, os recursos naturais e a diversidade cultural (p.17) Estes temas sugerem, então, correntes de exploração e de crítica que podem e devem ser pensadas, hoje, em cada projeto e onde os diagramas podem ter um papel fundamental pela sua capacidade de cruzar e correlacionar dados: a interpretação económica da luta de classes e dos campos de poder, a atitude feminista, que revela um recorrente predomínio histórico de um patriarcado que tenta não ser visível, a visão crítica da ecologia, que questiona a exploração selvagem da natureza e dos seus recursos, e as interpretações pós-coloniais, num novo espaço geopolítico não unívoco nem eurocêntrico, que deseja ser policêntrico, baseado na diversidade cultural e que revela as novas estratégias imperialistas (Ibid.)

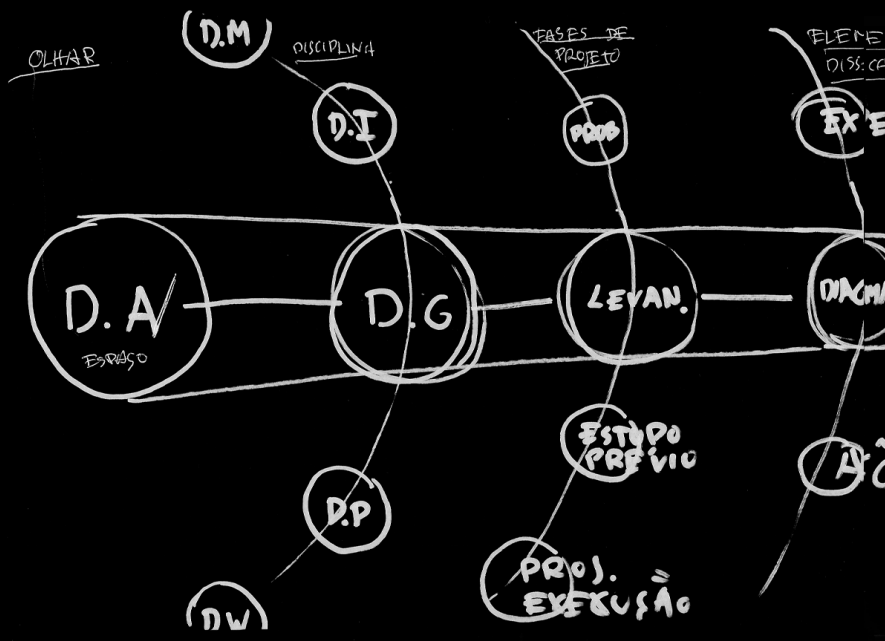
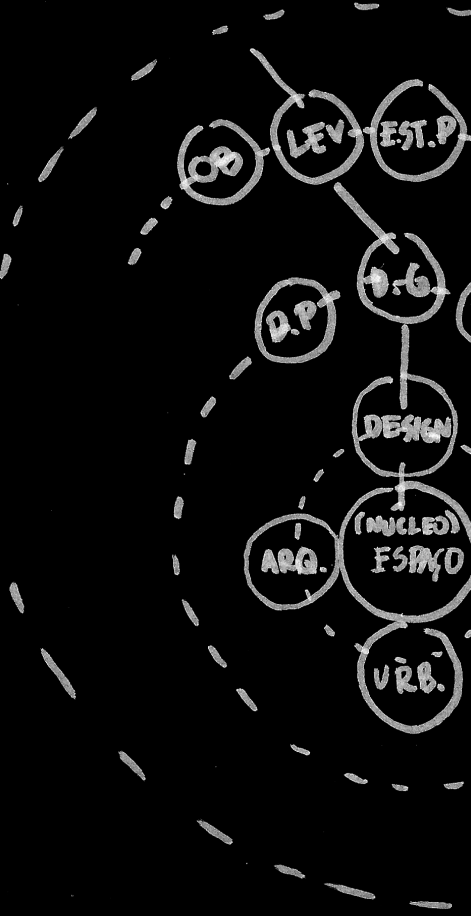
O uso dos diagramas contemporâneos é essencial desde o início de um projeto, de onde nasce a pertinência de o associar à fase inicial da sua metodologia - o 'levantamento'. Esta fase coincide assim com os diagramas contemporâneos, no sentido em que estes últimos, como os descreve Montaner (2017), são baseados na vontade de sistematizar e objetivar, aspirando a uma abstração das vontades de renovação do projeto - algo que se procura, nesta investigação, fazer coincidir com o levantamento e com as complexas exigências atuais (p.20)

A necessidade de relacionar e analisar temas e necessidades atuais, com o registo de dados empíricos e da ação da pesquisa e do processo, é essencial na abordagem às carências projetuais que encaramos. Assim, o uso desta ferramenta flexível, intemporal e relacional poderá dar respostas ativas, e auxiliar de forma sistemática o projeto, desde as suas fases iniciais, tanto da arquitetura como do design - "faz sentido ter os diagramas operacionais como ponto de partida, se for a partir do registo da realidade, da riqueza da experiência e da vontade sistemática da ação" (Montaner, 2017, p.17).



Figura 169. Experiências sobre a dissertação, 2020

DIAGRAMA
 TIPOLOGIA
 EXPERIENCIAS
 AÇÕES
 MAPA
 ...



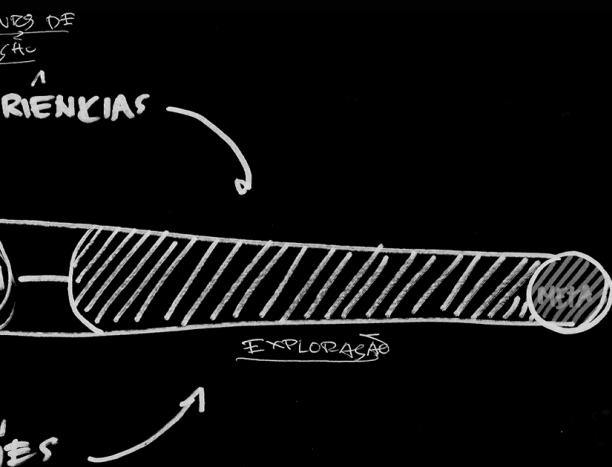
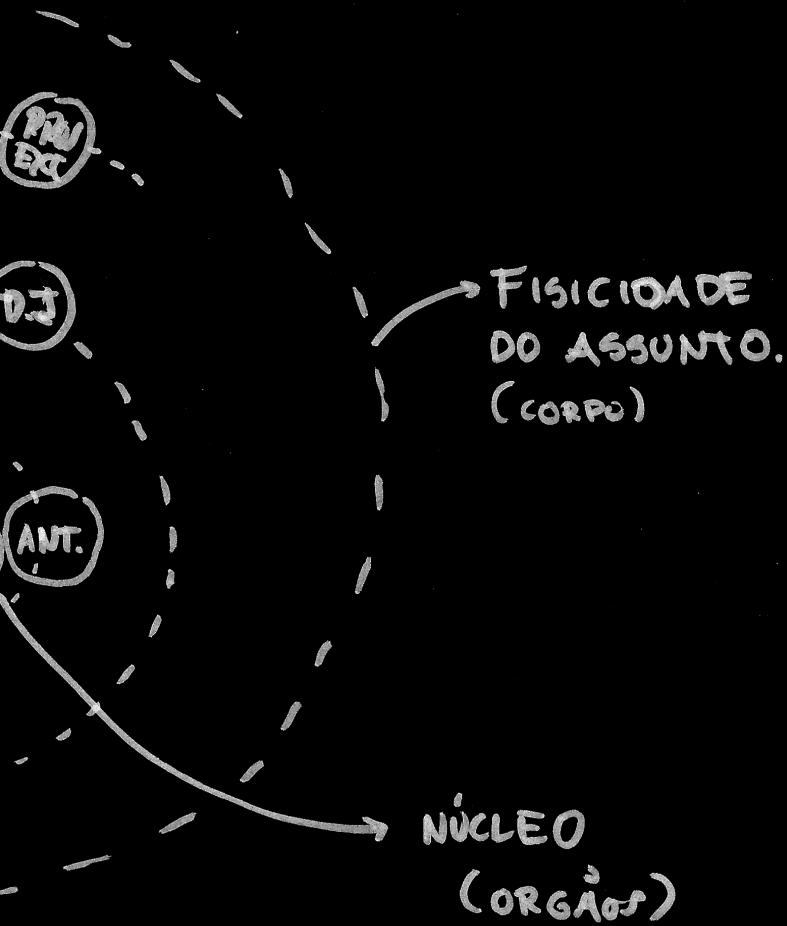


Figura 170. Diagramas sobre a articulação entre levantamento e diagrama no projeto, 2020

4.4. Diagrama e levantamento

O diagrama nasce, nesta investigação, após o aprofundamento do conceito de levantamento, assim como este surge no debruçar da atividade diagramática. Esta articulação, entre estes dois conceitos, autossustenta-se e é a base desta investigação, e foi sendo desenvolvida desde o início, até à elaboração prática do projeto.

O diagrama aparece enquanto ferramenta projetual, que em arquitetura, se apresenta ao lado dos conceitos de ação e experiência, tal como referido por Montaner. Esta ferramenta é utilizada na elaboração da nossa investigação, e não só permitiu o suporte e a pertinência teórica (pois é um conceito já bastante explorado e analisado), como através das suas características se credibiliza toda a ação do levantamento e se torna possível conjugar elementos de todas as naturezas e contextos.

A importância do diagrama, enquanto ferramenta conceptual, processual e operacional, legitima a sua utilização e introdução em qualquer projeto, porém é necessário ter em conta algumas problemáticas no seu uso: A carga abstrata e subjetiva, que é estimulada e aplicada pelos diagramas, pode criar um sistema excessivamente aberto e por isso vazio. Quando a objetividade, igualmente importante na utilização dos diagramas, é negligenciada, o benefício desta ferramenta é posto em risco.

A ideia de uma metanarrativa, que não encontra no real um modo de aplicação, torna difícil o uso deste conceito enquanto ferramenta de projeto. Face a este perigo iminente, Montaner (2017) alerta para a importância da ação e das experiências humanas na consolidação da exequibilidade da ferramenta - “o segredo está em introduzir a complexa experiência da vida e das atividades humanas, em desconstruir a velha dicotomia irreconciliável, entre objetividade e subjetividade, a partir das contribuições da realidade” (p.76).

Na nossa pesquisa, a exaltação da fase de levantamento na metodologia de projeto é uma resposta aos perigos da atividade diagramática. Como visto no capítulo do levantamento (II), esta fase projetual vem enaltecer os princípios de ação e da experiência, e torna-se por isso uma etapa fundamental para o bom funcionamento dos diagramas.

Os dados adquiridos na fase de levantamento podem materializar-se em infundáveis objetos e naturezas gráficas, mas implicam, de forma constante, um processo empírico e sensível do olhar e da razão e da sua pertinência num projeto; ou seja, o material que se recolhe nesta fase tende a resultar de um olhar impositivo à realidade objetiva do projeto, e contorna, por isso, uma mera aleatoriedade na apresentação das informações recolhidas pelos sentidos.

Assim, este processo de recolha não propõe uma fixação no passado e nas informações históricas dos objetos e espaços, mas antes numa leitura criativa do presente, que através da experiência, cria uma análise inovadora, ativa e atual. O levantamento pressupõe um conhecimento e uma assimilação do real, na tentativa de criar narrativas individuais de um mundo global, e por isso implica uma vontade de interferir com o ecossistema de relações, através do olhar ativo e crítico da

experiência. De todas as infindáveis utilizações do diagrama existem algumas que, por uma maior liberdade formal ou técnica, se aproximam mais do aproveitamento que se pretende associar e articular com o levantamento.

A procura de uma abstração, de uma plasticidade e de uma expressão conduz, em alguns exemplos, a uma condição experimental que pretendemos investigar. Um dos exemplos, que queremos salientar, é o dos 'ideogramas' RCR. Formado por Rafael Aranda, Carme Pigem e Ramon Vilalta o grupo, cujo nome justifica a sigla do estúdio, produz um tipo de processo inicial dos projetos, através de aguarelas, numa composição a que chamam ideogramas (fig.172).

Este processo permite fazer uma fusão dos conceitos de ideia e diagrama, porque aquilo que vão desenvolver são “pequenas aguadas onde são refletidas as ideias do projeto” (Montaner, 2017, p.70). Este tipo de ação projetual, com recurso a aguarelas, é entendido por Montaner (2017) “como um mecanismo *zen* repetitivo, que tem como finalidade livrar-se de qualquer convenção, superar toda a tentação de repetir uma forma já realizada e avançar em direção à desmaterialização” (*ibid.*)

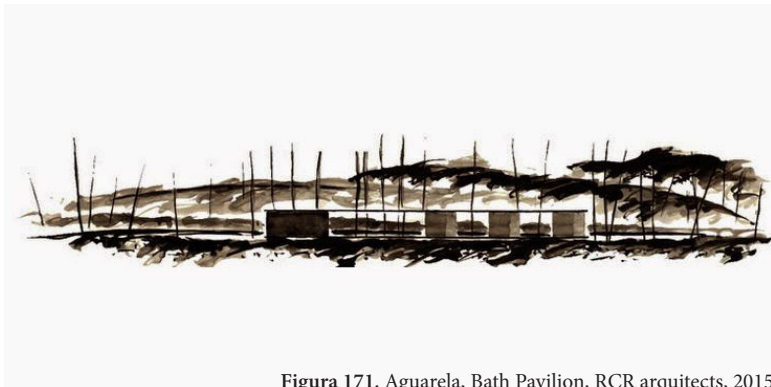


Figura 171. Aguarela, Bath Pavilion, RCR architects, 2015

O objetivo de explorar conceitos como a “intuição e a intenção” vai resultar num processo descomprometido, em relação ao produto final, privilegiando assim o processo de observação e de representação sensorial dos lugares, ao mesmo tempo que, os referidos conceitos se perfilam na persecução de ações críticas e disruptivas da representação e processo usual da arquitetura.

A sua pertinência quanto à associação ao levantamento é esclarecida, no sentido em que estas aguadas, como afirma Montaner, “são o primeiro resultado do contacto entre ideia do projeto e o lugar” (*ibid.*) – são, assim, modelos de representação de afeções sentidas que rapidamente encontram uma materialidade.

Este tipo de técnica demonstra uma despreocupação quanto à forma e um apelo à manifestação livre de ideias. A captação



Figura 172. Aguarela, Mediateca Walsekrook, RCR architects, 2003

métrica e rigorosa do edificado, a que usualmente assistimos neste tipo de projetos, é substituída por uma representação fluida de “situações na paisagem e enraizamento na terra, volumes e formas geométricas, sequências de espaços, corpos suspensos ou semienterrados, as relações entre os ambientes, detalhes ou texturas” (Montaner, 2017, p.70).

Tanto o nível técnico como o foco do olhar são características, neste projeto, que reforçam os ideais do levantamento e aquilo que se procura na sua simbiose com os diagramas – uma tentativa de representar e articular “aquilo que não pode ser dito com palavras e que ainda não tem forma”, mas que exprime um desejo de se relacionar com o espaço e com aquilo que não pode ficar esquecido (Montaner, 2017, p.72).

Este é um exemplo que demonstra que o diagrama não é apenas uma ferramenta de elementos geométricos e vetoriais, mas também de formas espontâneas e mais orgânicas, que determinam a sua potência, porque “a intuição criativa busca expressar-se da maneira mais rápida e menos condicionada” (Montaner, 2017, p.70).

Entende-se, assim, que os dois conceitos estão ligados e que dependem um do outro, no sentido em que, sem as condições impostas à prática do levantamento e o seu contributo sensível de acumulação de material informativo por meio da experiência e da ação, a sua representação e desenvolvimento diagramático fica permeável aos perigos que foram enunciados.

Por outro lado, sem as competências esquemáticas de criação de relações significantes e sem o carácter projetivo dos diagramas, a recolha e levantamento reduz-se a um mero exercício de captação e mimetização da realidade. A conformidade e o entrelaçar destes atributos, como aqui proposto, vem por isso

potenciar as duas práticas no seio do projeto e, de facto, partilham mais do que uma questão da ação no projeto - em termos dispositivos e de organização do material, eles partilham dos benefícios entre diferentes confrontações de imagens.

A constante tentativa, do levantamento, em encontrar novas relações, por vezes inusitadas ou inexistentes, encontra no diagrama a mesma premissa, na medida em que “não esgota as tentativas de revelar relações inesperadas e imprevisíveis” (Montaner, 2017, p.10)

Levantamento e diagrama partilham esta vontade e a necessidade de suscitar uma experiência por meio das imagens, uma autonomia dos elementos de uma composição que, não pode ser antevista e que apenas a sua operabilidade por meio do levantamento e do diagrama permite esta “percepção do devir que se abre ao inesperado e ao não projetado” (*ibid.*).

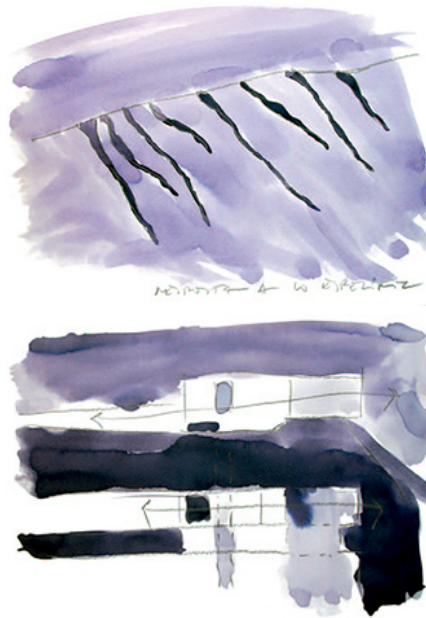


figura 173 e 174 Aguarela, Casa Horizonte, RCR architects, Espanha, 2000

4.5 . Diagrama na arquitetura

Uma das áreas onde os diagramas foram mais explorados, testados e teorizados, foi na arquitetura. Numa perspectiva entre a racionalidade, a técnica construtiva e o princípio criativo de projeto, a utilização e seleção de ferramentas foram sendo debatidas e aplicadas.

A utilização dos diagramas, como um mecanismo potenciador de análises formais de processo e de representação, vem trazer um novo terreno de especulação e debate da prática da arquitetura. O interesse por esta ferramenta surgiu na década de quarenta do século XX, e evoluiu, como já tivemos oportunidade de referir, do movimento semiótico, sendo intensamente desenvolvido pela computação e a era digital (Munari & Izar, 2013, p.167)

Os primeiros a utilizar o diagrama abordavam-no sob um ponto vista estruturalista e analítico - como Christopher Alexander, arquiteto e matemático austríaco, que utilizou padrões geométricos e matemáticos para desenvolver os seus planos de arquitetura. Colin Rowe, arquiteto americano, evidencia dois eixos predominantes na abordagem dos diagramas, descrevendo-os como 'paradigma' e como 'programa'; na primeira perspectiva, pensa na organização de ideias anteriores ou *a priori*, e na segunda perspectiva, enquadra-os na experiência da realidade (Somol, 1999, p.7).

Mesmo admitindo que as duas vertentes operam sob um signo de repetição, Somol acaba por assumir uma preferência tipológica pela abordagem dos diagramas na perspectiva de paradigma, tal como o arquiteto alemão Rudolph Wittkower, cujos estudos realizados sobre as tipologias ‘palladianas’, em 1940, reforçam, nos seus diagramas, uma influência das referências clássicas vitruvianas e o raciocínio e pragmatismo matemático das formas e proporções. (fig.175)

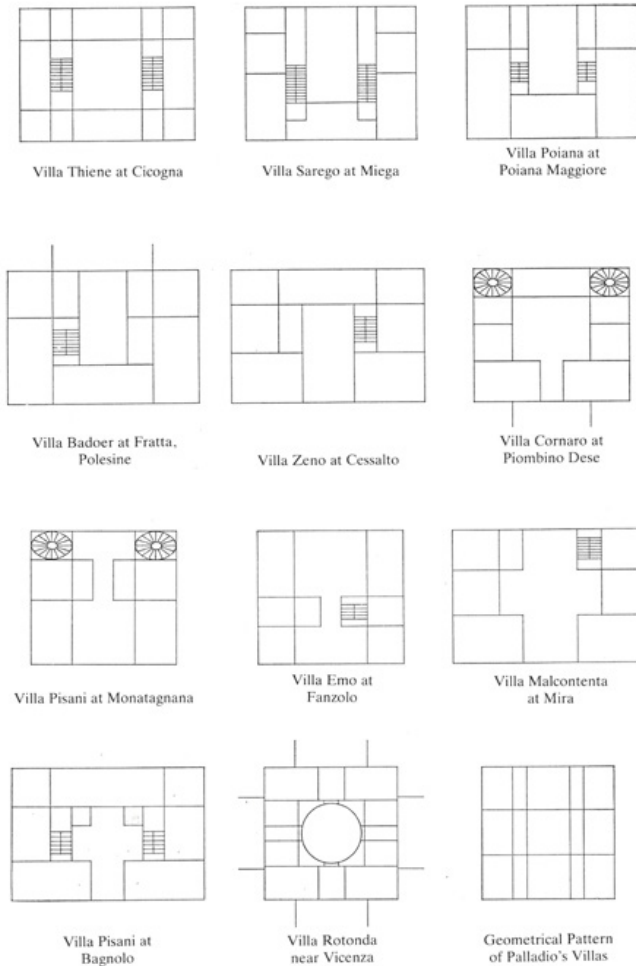


Figura 175. Esquemas para as villas de Palladio, Rudolph Wittkower, 1949

Estes autores exploraram a utilização dos diagramas através de uma padronização formal, que pretendia que o objeto de projeto fosse autónomo e que, portanto, não dependesse de implicações temporais, espaciais ou culturais (Munari & Izar, 2013, p.167). A ideia de diagrama instrumental propunha uma representação formalista para entender estruturas e padrões urbanos, no sentido de gerar novos esquemas para a cidade.

Por outro lado, arquitetos como Peter Eisenman, arquiteto americano marcado pelo desconstrutivismo de Jacques Derrida, pensavam no modo como os diagramas potenciam uma autonomia do processo e da forma, no olhar para a estruturalidade da disciplina. Eisenman vem trazer uma nova forma de olhar para os diagramas, como um processo generativo, lançando algumas críticas aos métodos anteriores, argumentando que estes se baseiam num ponto de vista formal da história da arquitetura e não demonstram a sua real operabilidade - “Os desenhos dos nove quadrados de Wittkower ou os projetos de Palladio são diagramas, no sentido em que ajudam a explicar o trabalho de Palladio, mas não como Palladio trabalhou” (Eisenman, 1999, p.27).

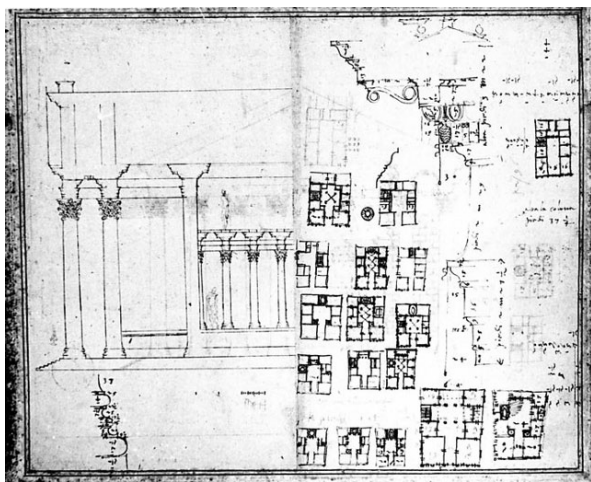


Figura 176. Desenhos para a vila Volpi, Andrea Palladio, s.d

Em meados da década de noventa, Eisenman orienta a análise, discussão e diferenciação dos diagramas - os analíticos e os generativos - revelando uma condição ativa do pensamento arquitetônico. O autor apresenta uma oposição entre diagrama e ação diagramática: O diagrama é entendido - como vimos em Wittkower - como um processo que organiza de forma estática a informação, e que gere uma apresentação da pesquisa formal da arquitetura; a ação diagramática, é encarada como uma prática que olha para os métodos e procedimentos, e que aborda mais o processo do que a sua apresentação, dando assim força à experimentação e ao seu papel estratégico (Munari & Izar, 2013, p.168).

Robert Somol (1999) mostra a controvérsia à volta desta dualidade, onde “o surgimento do diagrama, um procedimento mais polémico que o desenho, acompanha a falência do consenso, pós-renascentista, acerca do papel do arquiteto, e atinge sua apoteose com a emergência dos arquitetos da informação, ou arquitetos críticos, depois de 1960” (p.8).

Esta comparação demonstra que nem tudo o que envolve o diagrama pode ser diagramático. O formato crítico de Eisenman propõe que o diagrama deve repensar o discurso disciplinar e apresentar um formato mais de execução do que de representação - um modelo que se desvia dos cânones clássicos, da nostalgia modernista e da sua consecutiva análise e repetição formal, em prol da valorização da diferença, fugindo de uma análise identitária da arquitetura rumo a novas abordagens e resultados: De acordo com Somol (1999), “Eisenman sublinhava que os diagramas de Rowe e de Alexander (que são mais precisamente paradigmas e padrões) não eram suficientemente diagramáticos, uma vez que tentam representar ou identificar uma realidade congelada” (p.10).

Os diagramas fazem parte dos conceitos atualmente mais debatidos na arquitetura. A valorização recente nesta área - como um fazer autónomo e heterogéneo - vem sobrepor-se a uma ideia de arquitetura anónima e homogénea, vista nalgumas 'vanguardas modernas'; em resumo, como assinala Somol (1999), "pode ser útil distinguir dois tipos de repetição, uma associada ao historicismo pós-moderno e outra associada às premissas construtivas, ou releituras da neo-vanguarda" (p.9); a primeira, através de cópias, ícones e semelhanças, intensifica a identidade de um modelo, neste caso arquitetónico; a segunda, através de simulacros, cria novas formas de divergência e diferenciação - uma promove o carácter estável da disciplina, a outra os modos diferentes de a operar.

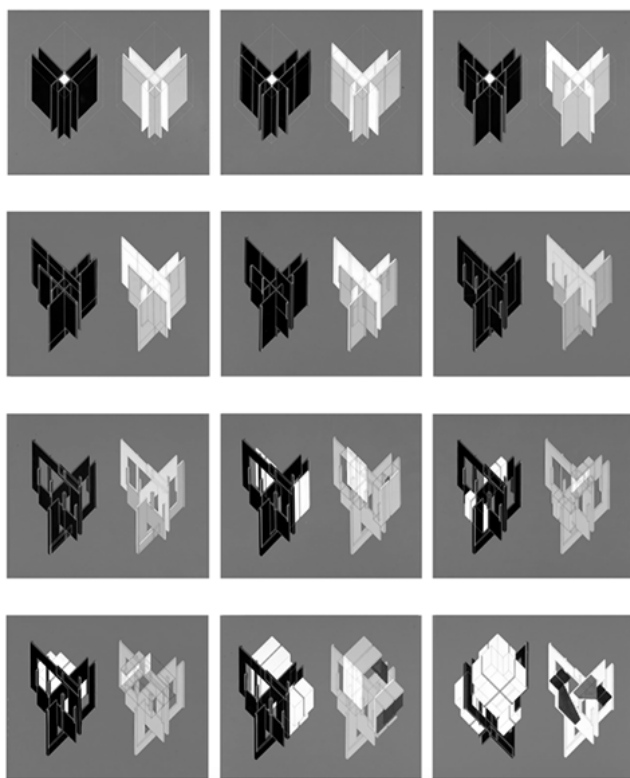


Figura 177. Diagramas para Casa 6, Peter Eisenman, 1972-75

A atualização diagramática proposta por Eisenman vem, então, confrontar e criticar a prática estruturalista: Em primeiro lugar, o método proposto pelo arquiteto vem evidenciar uma natureza performativa, ao invés de representacional, na perspectiva de atribuir ao diagrama características de construção e de processo; em segundo lugar, a ideia de repetição, vista anteriormente, é aqui adotada de um ponto de vista não linear. Este formato não proíbe, por isso, um mecanismo processual analítico, pelo contrário, fomenta a diversidade e multiplicidade dos processos de projeto.

Por último, a realidade disciplinar, congelada pela sua historicidade, é também um ponto essencial, que deverá ser desdobrado, no sentido em que os diagramas são mecanismos que permitem a uma disciplina atuar dentro de outras. Um dos benefícios da sua utilização é, então, criar sinergias com diferentes áreas, diferentes métodos e diferentes aplicações.

Para Stan Allan, no seu livro 'Diagrams matter', os diagramas generativos são, acima de tudo, a sugestão da emergência de novas morfologias que sejam mais do que uma mera combinação de códigos, um conjunto de novas relações que não existiam anteriormente, que cruzam a aleatoriedade, a arbitrariedade ou a abstração, num sistema que vem substituir códigos pré-definidos (Allen, 1998, *as cited in* Munari & Izar, 2013).

Ao contrário dos modelos analíticos de Christopher, Rowe, ou Eisenman, Stan Allan propõe, através dos diagramas, uma autonomia sobre a forma. A sua ação não deveria assentar sob um sistema único de composição, mas segundo um exaustivo, infundável e não-linear processo de decomposições e transformações submetidas, constantemente, sobre a forma:

Eisenman submeteria a própria forma a uma revisão perpétua, por meio de uma sequência exaustiva de operações: transformação, decomposição, rotação de escalas, inversão, adjunção, deslocamento, dobra, etc., e é o catálogo destes procedimentos que se torna o assunto da arquitetura, uma precondição disciplinar para uma abordagem diagramática (Somol, 1999, p.15).

Peter Eisenman traz-nos uma definição diagramática que transmite grandes benefícios teórico-práticos à arquitetura e ao design, assim como a outras áreas de projeto. As cristalizações disciplinares são por natureza fenómenos recorrentes, a institucionalização da sua prática deverá ser por isso submetida a constantes questionamentos e análises, a uma resistência que vai para além da crítica e que interpreta novos instrumentos de análise e de projeto - a arquitetura, assim como o design precisa dos deslocamentos de que fala o autor, para que com eles nasça o motivo do seu constante questionamento.

O que define a Arquitetura é o continuo deslocamento do habitar, em outras palavras, a deslocalização do que ela, de facto, localiza. A arquitetura cria instituições. É uma atividade construtiva. É, por natureza, institucionalizante. Portanto, para existir, a Arquitetura tem de resistir ao que de facto, deve fazer. Precisa deslocalizar sem destruir a sua própria essência (...) para inventar um local, seja ele uma cidade ou uma casa, ela precisa libertar a ideia de lugar de seus lugares, histórias e sistemas de significados tradicionais. (Eisenman, 1988, *as cited in* por Munari & Izar, 2013).

Eisenman alerta-nos para um universo da autonomia, no qual defende o papel crítico que a disciplina deve desenvolver para as novas necessidades projetuais. Para o autor, a arquitetura deve conseguir libertar-se das convenções linguísticas e sim-

bólicas dos signos; a ideia de uma casa não deve ser por isso, interpretada como um conceito de casa na história e no desenvolvimento da arquitetura, mas antes na sua habitabilidade.

O arquiteto assume que existe sempre uma interioridade em qualquer forma, espaço ou relação, evidenciada por uma racionalidade construtiva. É por isso necessário uma formulação anterior à própria conceção do objeto ou do espaço. A casa deve ser, por isso, pensada antes de adquirir o estatuto de casa, assim como todas as outras conceções, para suprimir abordagens mais conservadoras do programa da arquitetura.

Uma influência seria a dos estudos fenomenológicos de Gaston Bachelard e a do seu estudo psicológico sobre a habitabilidade e topofilia, como teoria do valor dos lugares. A casa, assim sendo, seria vista por fatores, desde os quatro elementos até à hierarquia das funções do habitar.¹ Eisenman salienta, por isso, a abstração como princípio desestabilizador dos fatores estéticos e formais, para que a disciplina nunca se subordine à mera representação. As formas dos objetos e espaços desenhados não deverão, por isso, representar conceitos, mas sim criá-los.

Cruzando ideias defendidas por Mário Moura, quando define que há um 'design que o design não vê' - uma construção identitária que parece invisível à prática disciplinar - podemos fazer esta ponte. Tanto a arquitetura, como o design devem fazer um esforço constante de análise e crítica dos seus sistemas representativos e operativos.

Segundo Eisenman deverá ser apropriado um conjunto de ferramentas, como o diagrama, e de conceitos, como a abstração, que previnam conceções apriorísticas, do que pode ou deverá ser um objeto de arquitetura ou de design.

Um dos mais emblemáticos recursos ao diagrama, na arquitetura, foi o ‘panóptico’ de Jeremy Bentham, no final do século XVIII. Resgatado por Foucault, no seu livro ‘Vigiar e punir’, a estrutura prisional, concebida para um olhar privilegiado de vigilância, vai ser pensada como “uma máquina de fazer experiências, modificar o comportamento, treinar ou retrainar os indivíduos” (Foucault, 1987, p.168) - uma maneira de definir as relações de poder com a vida quotidiana dos homens, ou até mesmo, das suas estruturas internas, pois ela pode “constituir-se em parêntese de controle sobre os seus próprios mecanismos” (Foucault, 1987, p.169).

Este projeto arquitetónico de Bentham vem propor um sistema de penitenciária ideal, através de uma planta circular, o olhar central de um guarda poderia alcançar qualquer prisioneiro, sendo que este modelo poderia ser utilizado tanto em escolas, fábricas, hospitais, ou estabelecimentos que requerem um olhar privilegiado e subordinante sobre outros, sejam alunos, doentes, trabalhadores ou presos (*Ibid.*).



Figura 178. Presídio em Cuba, 1926

Mais do que um plano estratégico de vigilância, o fenómeno de controle é também estabelecido pelos próprios subordinados, no sentido em que, ao terem a sensação de constante possibilidade de fiscalização, o seu comportamento será auto-sugestivo e, assim, controlado. Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, por si só terá o tipo de comportamento que a estrutura/entidade quer - “induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder” (Foucault, 1987, p.166).

Este tipo de “dispositivos de controle” cria um sentimento que, mesmo quando não há quem vigie, o indivíduo sente-se vigiado - o controle é exercido. A punição é então substituída pela impossibilidade de uma má ação, coartada pela visibilidade.

Entendemos aqui aquilo que Foucault chamou de ‘diagrama disciplinar’, ou ‘diagrama de relações de poder’, o mecanismo diagramático seria então o ‘panoptismo’ - uma consolidação formal de um conjunto de fatores que a evidenciam, representando uma nova sociedade de transparência.

A luz foi um dos elementos mais importantes, atravessando de cada cela até ao centro, iluminando assim a torre de controlo. Assim, desde o formato circular, onde qualquer ponto do perímetro periférico está a igual distância do centro, a passagem livre de pessoas pelo espaço, até à centralidade do inspetor, as relações operativas entre todos os elementos articulados atribuem ao desenho arquitetónico um autêntico esquema de intenções. Tudo exposto, neste diagrama, cria-se um constante sistema de relações que, de forma final, estipulam o pretendido - vigiar e controlar. Até o próprio inspetor é vigiado pela comunidade que entra livremente no espaço.

A constante relação entre as diferentes posições hierárquicas - prisioneiro, inspetor, visita - os componentes formais - sistema radial, o centro, planta circular - e os componentes óticos - janelas, foco central, contraluz - cria um sistema imaculado de vigia, onde todos têm a possibilidade de estar a ser vigiados, mesmo não o sendo, fazendo com que a máquina de controle nunca pare. Esta máquina é o diagrama, um mecanismo que reúne elementos, otimizando uma função. Este sistema diagramático permitia, então, em vez de punir, reeducar e instruir. E essa tarefa é feita por cada um, pois cada um acaba por fazer o seu próprio policiamento. O que torna o desenho arquitetónico um diagrama é, então, o modo estratégico de agir sobre elementos - de articular as suas relações.

Entende-se que o pensamento sobre a utilidade dos diagramas é um tema atual no desenvolvimento e teoria da arquitetura. Poderia até definir-se como uma ferramenta essencial face aos avanços tecnológicos e digitais que conduzem a uma disciplina e a uma aproximação mais técnica do que experimental.

Os modelos de representação do processo de projeto parecem, cada vez mais, aproximar-se de um objeto final. Pedro Bandeira referencia, no trabalho arquitetónico, o desenvolvimento das ferramentas digitais e o desenvolvimento da tecnologia, como algo que vem substituir estas antigas dicotomias por outras mais ligadas à interação e à criação de sistemas de representação e de programação:

De facto, é neste sentido que a arquitetura contemporânea parece avançar (...) com maior previsibilidade e controlo; maior domínio e relação com a produção; maior plausibilidade das imagens do projeto; e, não menos importante, maior aproximação estética e formal do objeto arquitetónico à sua própria imagem digital. A realidade parece estar a

tentar imitar a simulação e, neste sentido, poderemos dizer que a forma já não segue a função, a forma segue a representação (Ursprung, et al., 2011, p.17).

O diagrama é uma ferramenta que permite uma alienação dos pressupostos técnicos, e que permite pensar no processo enquanto uma ação independente e de materialização dos sentidos e vontades. Neste sentido, o seu estímulo permite um constante questionamento dos formatos pré-estabelecidos, assim como promove, no seio do projeto, mecanismos mais livres pessoais e flexíveis.

A arquitetura encontra no diagrama uma operabilidade que há muito é debatida e posta em prática. Foi já tema de vários congressos internacionais de arquitetura moderna, que a partir dos anos 60 vieram atualizar os “quadros comparativos” e os organogramas com a proposta de “confrontar, sistematizar, caso a caso, a extrema complexidade, individualidade, multiplicidade, dispersão e incerteza dos projetos contemporâneos” (Montaner, 2017, p.20).

A informação sobre as diferentes camadas da realidade humana vai sendo, segundo um processo diagramático, convertida em formas. A natureza imaterial, heterogênea e fluida, destas informações, proporciona uma estabilidade material dos códigos de projeto.

1 A abstração vista em Eisenman não seria compatível com as teorias fenomenológicas de Bachelard, no sentido em que para aquele arquiteto seria abstração, no sentido formal, ignorando assim a experiência e a imposição do lugar, enquanto Bachelard procura uma ideia de espaço existencial ligado à experiência e à sensação (Montaner, 2017, p.82)

4.6 . Diagrama no design

Podemos definir diagrama como uma ferramenta gráfica que permite, não só representar, como analisar e explicar fenômenos - como descrito no dicionário Webster “A graphic design that explains rather than represents” (Merriam webster, diagram)¹ – ou como, de forma mais assertiva, vem referido no dicionário de português da ‘infopedia’ - “representação gráfica das relações entre as partes de um todo” ou “representação gráfica das variações de determinado fenômeno”. Nestas últimas versões, podemos salientar a presença dos termos “relações” ou “variações” que nos remetem, diretamente, para algo, do domínio da ação, que tem a tarefa de articular elementos gráficos.

Tal como na metodologia de projeto na arquitetura, o design contém no seu processo várias ferramentas e métodos na representação dos signos do projeto - como planificações, esboços, ou diagramas - todos eles com um papel importante na ação processual, sendo que aqui se foca, exclusivamente, na ação do diagrama.

O diagrama permite, sendo aliás uma das suas responsabilidades, dar formas, figuras e palavras a conceitos ou ideias - é uma forma de pensar através de elementos visuais:

“Um diagrama é uma possibilidade, um meio geométrico que permite avançar do indizível para as palavras; isto é, do que

não tem forma nem linguagem para o que pode ser formulado, projetado e formalizado” (Montaner, 2017, p.23). Através de uma esquematização de ‘linhas de força’ os elementos diagramáticos auto-organizam-se e comunicam entre si, numa ‘dialética’ pré-linguística e pré-lógica, no sentido em que eles não são em si o design, ou algo que a disciplina possa reclamar como seu, mas sim um instrumento a que esta pode recorrer num pensamento interno (*ibid.*).

Estas características dos diagramas podem parecer desajustadas à atividade comum e prática do designer, ao propor uma certa subjetividade na resposta aos seus enunciados de cariz mais funcionalista.

A forte aspiração do diagrama pela abstração poderá parecer também desviante, relativamente às práticas consensuais e estabelecidas do mundo gráfico. É aqui que se desconstrói e se explora este confronto a favor da disciplina. No nosso sentido de análise e de crítica disciplinar, tal como enunciado anteriormente, entendemos que as reformulações conceptuais, operativas, lexicais, simbólicas ou técnicas não correspondem a um exercício leviano de exclusão, mas a um esforço constante de superação e de renovação. Assim, a problemática dos diagramas é, então, essencial para refletir sobre o modo de pensar e de praticar o design.

Quando se fala num exercício diagramático faz-se uma proposta, de questionamento às nossas ações perante a lógica disciplinar, que deverá ser tão forçosa quanto aquilo que se ergue institucionalmente. Como vimos no caso da arquitetura que contém um histórico processual e referencial bem mais vasto que o design, este procedimento não é simples, e foram vários os autores e exemplos práticos que conseguiram demonstrar a necessidade destas fundamentações.

O design, no âmbito do seu projeto, deverá encontrar esses pontos de rutura, onde conceitos como a abstração, o disforme, ou a não-lógica deverão ser pedras-de-toque para validar as opções dentro das multiplicidades do projeto: “Por intermédio de um esforço espiritual intenso, a abstração eleva-se acima dos dados figurativos, mas ao mesmo tempo faz do caos um simples riacho que deve ser atravessado para se descobrirem as formas abstratas e significantes” (Deleuze, 2011, p.175).

A dificuldade em nos alienarmos do lado tátil e manual das formas cria uma padronização dos objetos visuais, e daí a necessidade de criar tensões que o questionem - “Com efeito, essas formas abstratas distinguem-se das formas meramente geométricas pela ‘tensão’: a tensão é o que interioriza no visual o movimento manual que descreve a forma e as forças invisíveis que a determinam. É isto que faz da forma uma transformação propriamente visual” (Deleuze, 2011, p.175).

O conceito de forma é, então, indissociável, tanto da prática do design gráfico como da compreensão dos diagramas. A preocupação em formalizar contextos, ideias ou expressões atribui uma pertinência, significativa, em abordar estes de modo conjunto, e pensá-los no modo como contribuem para o entendimento um do outro. Podemos então observar de que forma o design gráfico e os diagramas se auxiliam e relacionam mutuamente: “O diagrama, que surge da matéria ou *phylum* que ainda não possui nenhuma forma ou figura precisa, é uma primeira etapa de cristalização momentânea, uma visão esquemática concebida para evoluir ao longo do tempo sem condicionar a forma” (Montaner, 2017, p.23).

O processo de dar forma, tanto à matéria, como aos dados indizíveis é comum aos dois, o diagrama através de um meio esquemático tenta articular várias camadas de significados,

cristalizados numa primeira fase, mas em constante transformação e processo - uma ação contínua. O design gráfico por sua vez encontra, nos elementos da cultura visual e nas suas combinações, ruturas, transposições, desconstruções, etc, uma resposta a um problema - uma consolidação final.

Concluimos, por isso, que existe um ponto comum e um contrário. Ambos tentam encontrar nas formas um meio de representação de uma ideia, conceito, etc. - embora numa perspetiva cronológica a sua formalização aconteça em tempos diferentes. O diagrama, como visto na citação anterior, “é uma primeira etapa de cristalização momentânea” (*ibid.*), o design gráfico, por sua vez, pretende ser uma etapa última de cristalização - o objeto final. Claro que a comparação entre uma ferramenta e uma disciplina não é totalmente clara, por isso, salienta-se que esta análise aponta aos métodos e à ação - como olham e trabalham sobre formas e, conseqüentemente, como é que as comunicam.

“O diagrama é o menor elemento gráfico capaz de representar uma ideia em andamento” (Montaner, 2017 p.23). Como “menor elemento” entende-se a forma mais representativa de uma ideia, a condição necessária e suficiente que, formalmente, conduz a uma conclusão: Pela relevância do diagrama no estudo do design gráfico, na medida em que se debruça essencialmente nas formas e na sua comunicação, “nada no diagrama pode ser supérfluo” (*ibid.*).

É, então, transversal o estudo orientado para a representação formal e o seu papel comunicativo. Tanto dentro dos diagramas encontramos exemplos bifurcados da utilização das formas (desde Christopher Alexander e Colin Rowe até Robert Venturi ou Eisenman), como nos vários movimentos modernos, pós-modernos e contemporâneos da história do design gráfico,

se relatam movimentos de extremo contraste formal, e do seu desempenho face à sua comunicação.

Conseguimos, neste ponto, concluir pela importância de uma ferramenta, como o diagrama, na sua adequação ao projeto, o que leva Mário Moura (2020)² a defini-lo, como algo genético em relação à linguagem de projeto (p.91). Torna-se evidente que o processo de projeto é o cenário indicado à aplicação do diagrama:

basicamente o projeto dentro do design e da arquitetura é algo que pede necessariamente a questão do diagrama ou do esquema. Há uma série de ferramentas que ajudam a pensar qualquer coisa como um problema, ou algo a resolver, e nesse aspeto o diagrama, à partida, é algo que é estrutural em relação à ideia de projeto (Moura, 2020, pp.92-93).

Ainda assim podemos diferenciar, da arquitetura para o design, a utilização desta ferramenta. As inúmeras páginas que Montaner utiliza para enumerar as infindáveis utilizações práticas do diagrama, na arquitetura, confrontam-se com a sua quase inexistência no design. Mário Moura define que o pensamento diagramático sempre foi algo que ‘nunca verteu muito’ para dentro do design (Moura, 2020, p.37).

Podemos assistir a uma divergência na utilização dos diagramas - uns que utilizam o diagrama como processo de representação, ou comunicação de algo (como já mencionado no capítulo ‘Anterioridade e Interioridade’) e outros que o utilizam, como ferramenta de pensar e projetar.

Na arquitetura, como se referiu, estas duas funcionalidades são visíveis, sendo que no design é maioritariamente algo que esquematiza e comunica uma prática, ou uma noção da disciplina, e raramente é visto a ser utilizado como um método de processo projetual.

Mário Moura, em conversa, esclarece que quando vê pessoas a pensar no diagrama no design, vê sempre a usarem-no de uma forma “muito prescritiva” (Moura, 2020, p.41). O diagrama que o autor assume como um dos mais conhecidos na área do design, em Portugal, é o de Francisco Providência (fig.179) - um diagrama triangular que vai “tentar pensar o design através de uma linguagem gráfica” (Moura, 2020, p.43). Este diagrama é no entanto, mais uma tentativa de ilustrar a prática da disciplina, do que propriamente algo que lhe permite trabalhar.

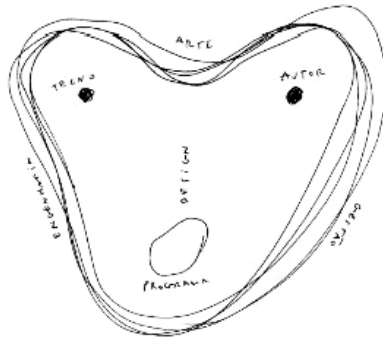


Figura 179. Diagrama, Francisco Providência, s.d

Sendo o trabalho de um designer gráfico, a manipulação e produção de elementos visuais, o diagrama, na sua prática, poderá ter uma pertinência e experiência acrescida, no entanto, se ela acaba por não realimentar a sua prática projetiva acaba por ser um método desperdiçado.

Nesta investigação procuramos, assim, particularmente na vertente prática, participar de uma ação diagramática que potenciase o aparecimento de novas formas e de novos desdobramentos de projeto. Tendo em vista todas as especificidades que caracterizam os diagramas, entendeu-se a relação que o design gráfico poderá estabelecer com este conceito, no sentido

em que se pode assumir que ambos podem partilhar de um mesmo olhar para as ferramentas gráficas, criando um mútuo privilégio quando abordados.

Entendemos, então, a pertinência e mais valia de uma área que se dedica essencialmente ao estudo dos componentes gráficos, na tentativa de estimular, por um lado, o diagrama, para que possa ser mais utilizado em vários âmbitos projetuais, e por outro lado, o entendimento dos diagramas como formas que podem repensar e reformular a prática comum do design gráfico.

¹ Um grafismo que explica em vez de representar (tradução pessoal)

² Conversão com Mário Moura relativo às 'Conversas sobre o Levantamento' exercício referente à parte prática da investigação

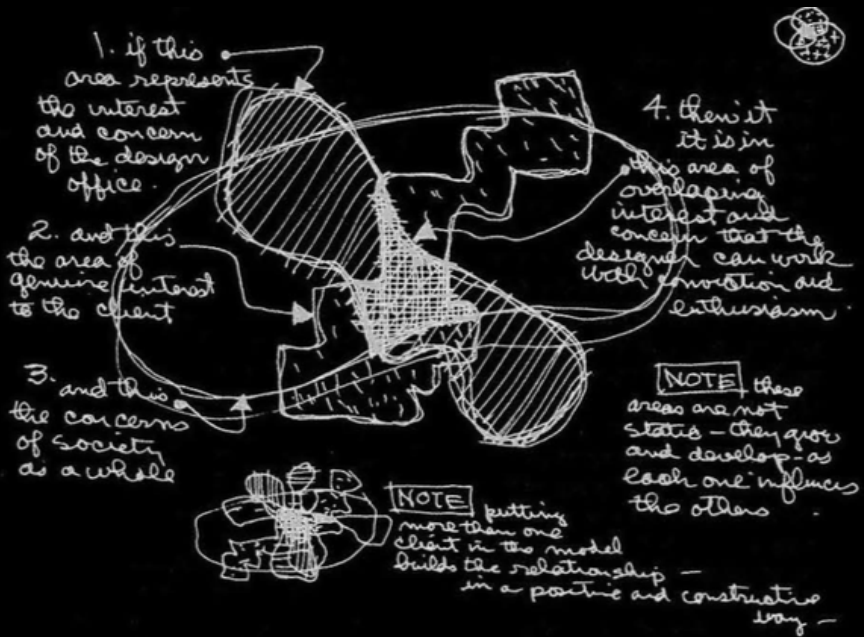


Figura 180. Diagrama "O que é o design", Charles Eames, 1969

O processo de diagramação. Charles Eames desenhou este diagrama para explicar como o processo de design culmina num ponto em que as necessidades e os interesses do cliente, do designer e da sociedade como um todo que se sobrepõe. Charles Eames, 1969, para a exposição 'O que é design' no museu de artes decorativas, Paris, França

4.7. Anterioridade e interioridade

Partindo dos conceitos ‘anterioridade’ e ‘interioridade’, teorizados por Peter Eisenman, para repensar a arquitetura recorrendo à utilização dos diagramas, estabelecemos uma relação, entre a ação diagramática e o entendimento do design gráfico, segundo uma perspectiva de formação, pesquisa e prática. Estes conceitos foram pensados pelo autor, relativamente às características fundamentais da arquitetura e da operabilidade dos diagramas em si.

O propósito assenta no potencial dos diagramas enquanto instrumentos que permitem um olhar para problemáticas disciplinares e que, conseqüentemente consigam trabalhar sobre elas sem as negligenciar.

A arquitetura modifica-se perante vários acontecimentos de ordem social, política ou cultural que se entrelaçam continuamente, consolidando aquilo a que o autor chama interioridade. Eisenman, refere-se a este conceito como um discurso disciplinar presente num preciso momento, que é mutável relativamente ao tempo em que se insere. Segundo o autor, o diagrama poderá então ser uma ferramenta útil para diagnosticar e trabalhar a interioridade da disciplina, em si mesma. Este conceito é, para o arquiteto, uma eventualidade e, assim sendo, os diagramas serviriam para encontrar um discurso próprio do projeto, uma interioridade da ação que não de-

pendesse destes fatores. Por outras palavras, defende que este conceito inerente à disciplina, seja o projeto ele mesmo e não uma interioridade institucional.

No valor do diagrama, enquanto ferramenta que não pensa apenas a representação, mas sim a transformação das condições políticas e sociais; isto é, a de examinar a interioridade do próprio projeto - “My work on diagram is one such examination. It concerns the possibility that architecture can manifest itself, manifest its own interiority in a realized building”¹ (Eisenman, 1999, p.37).

Para este autor, o diagrama tanto pode como deve incorporar e articular os fatores de mudança da sociedade, numa ação crítica dentro do próprio projeto - “while the zeitgeist, i.e, the spirit of any age, causes changes in architecture, architecture in order to act critically must transgress and displace that very same spirit”² (Eisenman, 1999, p.37).

Para além dos fatores atrás enumerados, esta interioridade de que fala o autor, contém também a informação histórica da arquitetura e dos seus participantes. O legado deixado pela sua prática *a priori* de todos os seus movimentos, rostos e estilos, tem também o peso daquilo que é a ideia e prática da disciplina hoje.

Este histórico inerente, é aquilo a que o autor chama ‘a anterioridade da arquitetura’ - uma análise dos ‘diferentes tipos de crença’ sob o signo da arquitetura. Anterioridade é, então, a acumulação do discurso disciplinar ao longo do seu tempo de existência - “It is the accumulation of the tropes and rhetoric used at different periods of time to give meaning to architecture’s discourse”³ (Eisenman, 1999, p.37).

Numa perspectiva especialmente formal da arquitetura, o autor propõe, através de diagramas criar um processo de expressão individual, que não atue de uma forma repetitiva sob aquilo que já foi feito no passado. A ‘anterioridade’ e a ‘interioridade’, sendo a primeira integrante da segunda, é o terreno onde o diagrama se propõe a agir e a manifestar o seu contributo perante a singularidade dos projetos - “Diagram is not a plan, nor is a static entity. Rather it is conceived as a series of energies which draw upon interiority and anteriority of architecture as a potencial for generating new configurations”⁴ (Eisenman, 1999, p.37).

Tal como a arquitetura, o design contém estes dois parâmetros que, de certa forma, explicitam as traduções da análise disciplinar, quer a nível prático como teórico. Numa ótica sobre os domínios plurais da disciplina, a consciência das suas condições temporais, estilísticas, ou culturais demonstram a dependência do papel ativo do projeto, sob os constrangimentos que vimos em Eisenman. Como o arquiteto propõe, esses constrangimentos podem ser parte integrante do diagrama, mas implicam, ainda assim, um controlo sobre os mesmos.

Pensando em exemplos diagramáticos destes conceitos de ‘anterioridade’ e ‘interioridade’ face à consolidação identitária do design gráfico, podemos ver o sistema esquemático representado na fig.181, que nos apresenta um diagrama que consolida uma visão de ‘anterioridade’ do design. Ao lado, numa perspectiva de interioridade, pode-se observar a figura 182 ou o esquema elaborado por Francisco Providência na capa da sua tese de doutoramento (imagem já utilizada no capítulo anterior). De um lado podemos observar a utilidade do diagrama na representação de uma génese histórica, do outro, a forma como o design pode ser entendido hoje nas suas constantes mutações, elaborando assim um bom sistema de entendimento disciplinar e de possível discurso pedagógico.

Na figura 1, podemos observar a consolidação histórica disciplinar, segundo um culminar de disciplinas independentes aqui relacionadas, como a fotografia, a tipografia, a impressão e a ilustração. Esta interpretação identitária rígida do design gráfico, vai durar até à década de 90 (Harland, 2011, p.22), até, mais tarde, ser amplamente descrita e representada por outro tipo de análises alternativas (como se observa na fig.182 e no diagrama de Providência, fig.179), que vêm também evidenciar as indeterminações da visão disciplinar contemporânea. Ao compararmos os dois diagramas (fig.179 e 182), entende-se que este sistema de interioridade é também complexo, e demonstra, por vezes, um olhar enviesado sob uma perspectiva pessoal ou contextual. Como vemos no caso do diagrama de Providência, “o diagrama é suficientemente amplo para se aplicar a todo o género de situações, mas adapta-se sobretudo a uma: ao design exercido por um designer de renome – um autor” (Moura, 2019, p.14).

A capacidade de articular dados de idealizações passadas, assim como a de gerar novos pensamentos sobre uma prática

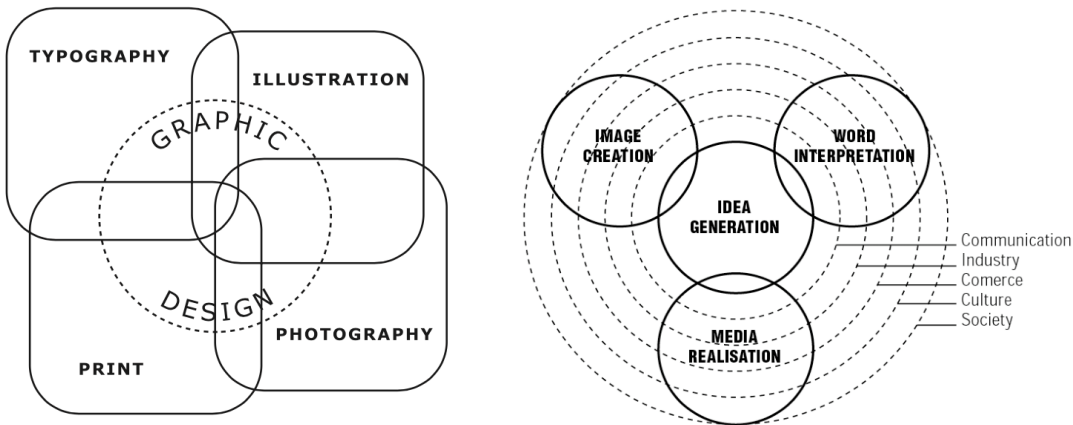


Figura 181 e 182. Diagramas sobre os domínios do design, Robert Harland, 2011

atual, atribui aos diagramas uma ação chave da teoria e prática do design. Auxilia a esquematização da pesquisa, fomentando uma comunicação clara, relacionável e perceptível dos dados que se pretendem transmitir ou explorar.

Nestes três exemplos podemos identificar, quer o modo como era vista a prática do design gráfico e como esta evoluiu, assim como a forma como os designers veem hoje a origem e pensam o design. Entende-se assim, este segundo ponto, como algo mais subjetivo ou pessoal, como constatamos no caso de Providência. Para pensar o processo de design ele vê três elementos que estão na sua origem: a tecnologia, o autor e o programa. Tal como vimos atrás, este é, portanto, um diagrama do autor sobre um tipo de realidade de projeto e, por isso, “a outras tipologias de designer, o esquema ajusta-se mal” (Moura, 2019, p.14).

Até quando pensamos no esquema da fig. 181, e na forma como olhamos para a história da disciplina, podemos observar diferentes meios de olhar para esse passado - “Note that, in the study of graphic design history, we have been told that historians have their “preferences” and “prejudices” in their interpretation of history”⁵ (Harland, 2011, pp.22-23).

Mesmo numa abordagem contemporânea vemos diferentes formas de olhar para ela, mediadas por novos desafios sociais e políticos, numa época de confronto filosófico, agudizado pelas potencialidades das transformações digitais e das profundas mudanças tecnológicas. Encarando estas duas perspetivas temporais, percebemos que ambas carecem de uma ferramenta elástica na abordagem às mutações da disciplina.

Os diagramas são, então, ferramentas úteis para refletir e analisar o modo de operar, pensar e criticar o design. Sob

todas as indeterminações relacionadas com os princípios de anterioridade e interioridade que representam a disciplina, a elasticidade perante um olhar cumulativo e generativo dos diagramas, atribuí-lhe grandes contributos na aplicação ao ensino, à pesquisa e à prática do design. Assim sendo, não nos parece descabido acrescentar ao acervo dos conceitos de validação da ação diagramática, o conceito de ‘posteridade’ – numa abordagem especulativa e, como tal, subordinada à tecnologia e, em última análise, à ciência.

¹“O meu trabalho no diagrama é um desses exames. Diz respeito à possibilidade da arquitetura se poder manifestar, de manifestar a sua própria interioridade num edifício realizado. (tradução pessoal)

²“Enquanto o *zeitgeist*, ou seja, o espírito de qualquer época, provoca mudanças na arquitetura, a arquitetura para agir criticamente deve transgredir e deslocar esse mesmo espírito” (tradução pessoal)

³“é a acumulação dos tópicos e da retórica utilizada em diferentes épocas para dar sentido ao discurso da arquitetura” (tradução pessoal)

⁴“diagrama não é um plano, nem uma entidade estática. Pelo contrário, é concebido como uma série de energias que se valem da interioridade e anterioridade da arquitetura como potencial para gerar novas configurações” (tradução pessoal)

⁵“Note-se que, no estudo da história do design gráfico, foi nos dito que os historiadores têm as suas “preferências” e “preconceitos” na sua interpretação da história. (tradução pessoal)

5. Exploração prática

5.1. Exposição 'As Imagens do Levantamento'





A exposição sob o tema ‘As Imagens do Levantamento’ realizou-se no átrio do EP1 da ESAD.cr, entre as datas de 16 e 31 de julho. A sua realização estava inicialmente pensada para o dia da defesa da dissertação, como uma demonstração final do trabalho realizado; no entanto decidiu-se antecipar, para permitir recolher, analisar, desenvolver e inserir novos dados no documento. A antecipação da exposição foi, assim, pensada para que, mais que uma demonstração do trabalho, pudesse ser ela mais um exercício de problematização do mesmo.

O espaço foi escolhido devido à sua grande dimensão e ao seu posicionamento estratégico, pois é um local que intercepta corredores, com três possíveis entradas, possibilitando maneiras diferentes de abordar as paredes da exposição, em particular pela entrada de luz e pela existência de um patamar superior que permite uma boa visualização da exposição e um olhar de cima respetivamente, foram também mais dois fatores decisivos para esta escolha.

A exposição realizada, ‘Imagens do Levantamento’, tinha como principal propósito a apresentação do material referente à investigação prática da dissertação, como ferramenta fundamental para a problematização no âmbito do processo de design. A vontade de confrontar a vertente processual, da fase de levantamento, com um contexto de apresentação finalizado, surgiu como um grande desafio na forma de expor um processo. Através de um entendimento das ferramentas e dos conteúdos como algo a ser debatido, formaliza-se a transposição de um percepção individual para uma mais generalizada.

A atitude diagramática, praticada no desenvolvimento da dissertação, desde o contexto teórico à abordagem prática, é então aplicada no espaço como um desvelar e reorganizar do contexto de ateliê, assim como das relações projetuais e pessoais





desenvolvidas. Uma ação que se iniciou enquanto processo da dissertação é, então, transportada para uma ação expositiva e de representação de resultados que, ao assumirem novos dispositivos e formatos, permitiram novas leituras essenciais.

É importante referir que esta exposição não demonstra, de forma cronológica ou consequencial, os objetivos de trabalho. Não se pretende uma leitura que associe os esboços ou desenhos a um momento inicial de trabalho e aos editoriais, como consequência final desse processo. Mesmo que inicialmente o projeto tivesse essa intenção, neste caso expositivo a vontade seria de apresentar todos os elementos como portadores de discursos individualizáveis.

A exposição engloba, assim, três momentos diferentes, que estão ligados entre si e que concluem abordagens diferentes do trabalho prático desenvolvido. Poderíamos referenciar essas abordagens como: Uma mais ligada à produção comum de objetos do mundo gráfico (livros, brochuras, cartazes, etc), outra mais ligada a uma representação diagramática dos conteúdos imagéticos recolhidos, e ainda outra mais ligada a um pensamento *site-specific*, com desdobramentos que pretendem explorar os grafismos em grande escala (*supergraphics*), ou conceitos como o *wayfinding*. Esta exposição enquadra-se num dos tipos do trabalho gráfico produzido, sendo que as três tipologias que presidiram à sua organização foram:

O 'Meta-levantamento' - parede esquerda;
 os 'Painéis de levantamento' - parede frontal;
 e os 'Editoriais' - plintos, na parede direita e chão.

Meta-levantamento

O meta-levantamento apresenta um diagrama, de imagens, textos, referências, desenhos e esquemas, que reflete o tema em investigação. Desde as primeiras concepções sobre o que poderia ser investigado até aos desenhos da montagem desta exposição, ela é de certa forma transversal a todo o processo - Meta-Levantamento, no sentido em que, foi um exercício de levantamento do próprio processo de levantamento. Esta parede partiu do exercício já iniciado nas paredes do ateliê - a acumulação do material referente ao entendimento desta temática - e concluiu-se na ampliação desses elementos para o espaço.

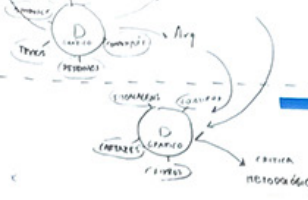
Depois, foi elaborada uma composição livre sobre os elementos isolados e ampliados: Livre, no sentido em que os elementos foram sendo dispostos em composições que, até então, não tinham sido assumidas. A liberdade de aplicação, propunha uma nova leitura de imagens que surgiram no nosso processo. Assim, elementos de natureza diferentes, concebidos em tempos diversos, apareciam do mesmo lado, sugerindo com um processo quase anacrónico. Posteriormente, através de vetores coloridos, foram feitas ligações especulativas entre os temas chave da dissertação: Levantamento, Diagrama, a identidade do design e o espaço. Esta atitude diagramática não foi projetada *a priori*, propunha explorar as relações do nosso próprio processo e criar uma ordem pessoal que surgiu como uma ação performativa. As ligações constituem, então, o nosso entendimento final do tema - um olhar retrospectivo sobre a nossa investigação. Ao mesmo tempo, este exercício final compreendia uma noção de apresentação e um novo interveniente - o espectador - que originou um novo entendimento sobre o trabalho.



LEV. NÃO TEM APENAS A VER COM A NECESSIDADE DE SABER DO CONTEÚDO MAS MAIS UMA OPORTUNIDADE DE ENCONTRAR CONTEÚDO

1º MOVIMENTO DE FORA PARA DENTRO

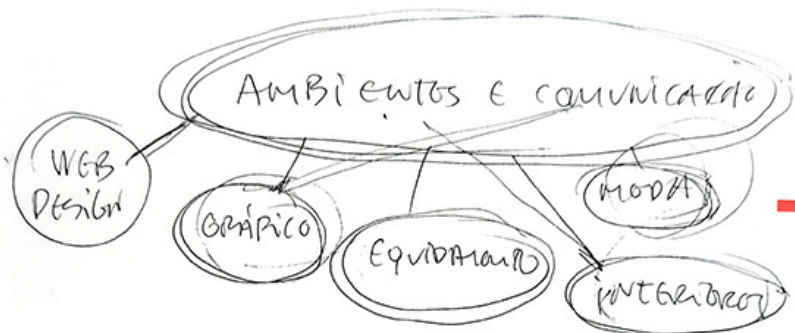
2º MOVIMENTO DE FORA PARA DENTRO



Handwritten notes in the top right corner, partially obscured by blue lines.

HISTÓRIA
CULTURAL
CULTURA
CLASSE
GÊNERO
RAÇA

PSICOLOGIA
...
TÉCNICA DA DESIGN



...ambiente de espaço em Design Gráfico e de Ambientes...
...no Design Gráfico e de Ambientes...
...do Design Gráfico e de Ambientes...

topofilia.

- 1) Force-Field Diagrams
- 2) Value analysis of what is not
- 3) Identify forces acting on it

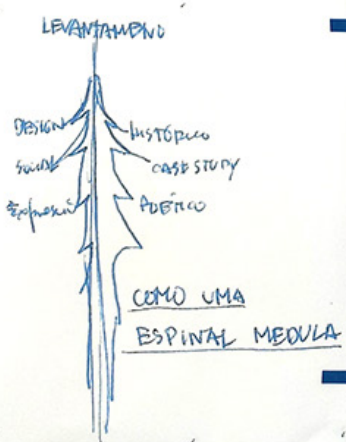


Handwritten notes on the right side of the page, including a diagram of a face with 'PROTÓTIPO' written below it.

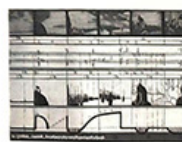


1
Planos para o espaço
Design de ambientes
Ambientes e comunicação
Design na construção do espaço

DIAGRAMA
TIPOLOGIA
EXPERIÊNCIAS
AÇÕES
MAPA



Handwritten notes and diagrams in the bottom center, including a small diagram with 'AMPO' and 'ACAD'.



Handwritten notes at the bottom, including 'AMPO' and 'ACAD'.

Painéis de levantamento

Os painéis de levantamento, presentes na parede frontal, são compostos por cinco pranchas de cartão que surgem como representações das paredes do atelier. Cada um deles, corresponde a um determinado elemento de levantamento da praça da fruta.

Na aproximação ao espaço, foram nomeados estes temas de análise, que depois eram dispostos e problematizados no plano 'paredé'. Os temas surgiram de intuições e afeções pessoais sobre o espaço, assim como de noções que se assumem incontornáveis na sua leitura, são elas: as perseguições, a calçada, a cor, a comida e a arquitetura. Cada um destes temas foi trabalhado de forma individual e foram feitos vários exercícios de abordagem/recolha de material de natureza variada - fotografias, textos, desenhos, colagens ou montagens.

O objetivo seria a transposição de estímulos, em objetos pertinentes a um estudo gráfico, que depois eram afixados na parede. Estas imagens de parede, eram posteriormente interceptadas por outras que surgiam de outras associações; a atitude diagramática era então ativada na tentativa de encontrar novos cruzamentos e desdobramentos

As paredes compunham um universo de entendimento experimental e pessoal. Os planos apresentados são a mimetização das paredes do ateliê - atlas de projeto que não só agregam várias imagens recolhidas, como convocam novas leituras.

Para a realização destes painéis, foram catalogados todos os materiais que correspondiam a cada levantamento, e digitalizados para preservar os originais. Tal como o processo descrito no meta-levantamento, a colocação do material nas pranchas de cartão, pretendia de certa forma, uma aproximação àquilo

Estes painéis são, então, tentativas de representar um processo, à semelhança do documentado no livro ‘Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de método’, ou dos painéis da *Mnemosyne*, de Aby Warburg. Estes planos são simulações das relações que já aconteceram, e que ali ganham um estatuto especulativo e de comunicação.

Foi assumido que as imagens ganhariam novas composições e, por isso, um novo exercício de manuseio e exploração das imagens, no próprio contexto da exposição.

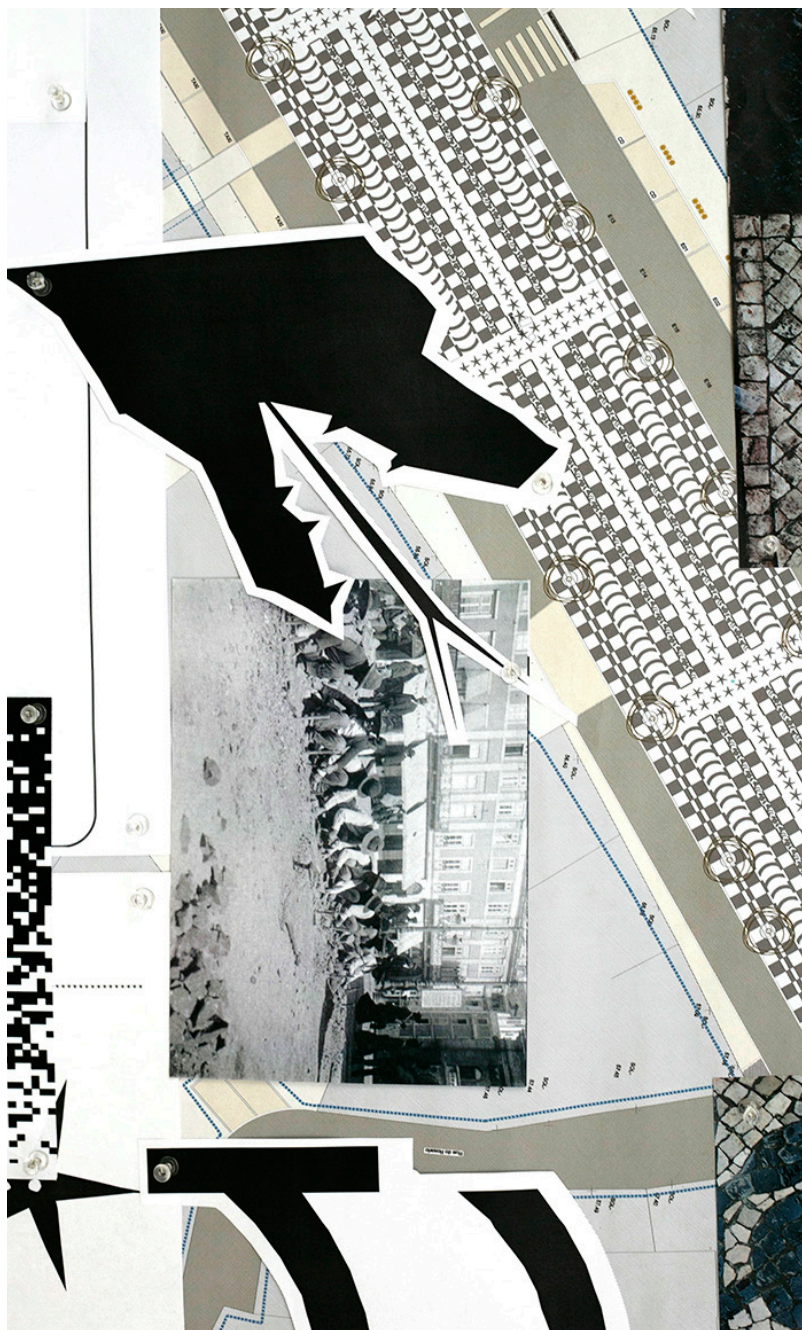
Esta é talvez a representação mais literal daquilo que se entende como um levantamento de projeto. Imagens de contexto diverso encontram, na proximidade, a tentativa de criar desdobramentos entre o indivíduo e o projeto. É fácil identificar imagens que associamos diretamente àquela área, ao lado de outras que pouco ou nada se entende sobre a sua relação. Como no caso do levantamento da arquitetura, onde é possível verificar a silhueta de um edifício da praça, como ao seu lado a imagem e um desenho de um pelicano.

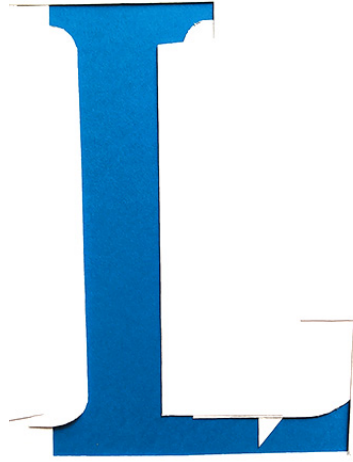
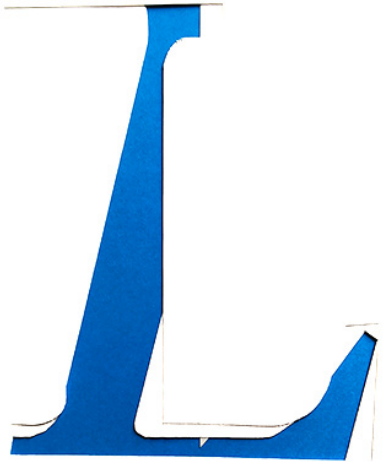
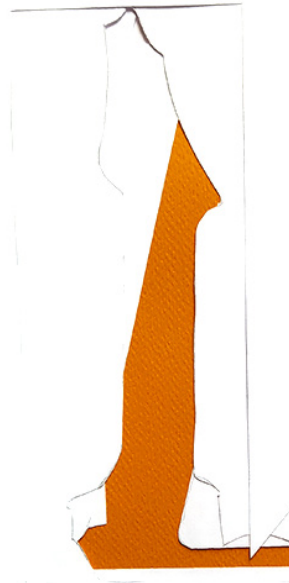
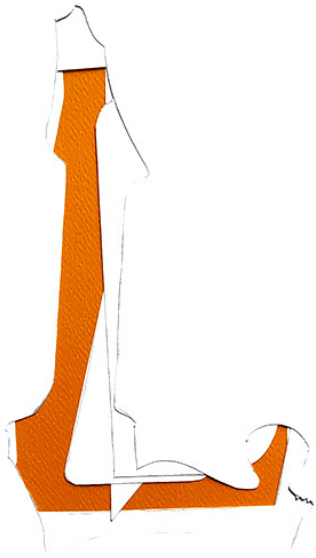
O pelicano surge do logótipo do banco Montepio, presente num dos edifícios, e o seu destaque reforça que a origem, ou o universo, de uma certa imagem tem que poder resultar de uma análise abstrata, analítica de relações simbólicas e literais, ou outro tipo de comparação formal ou contextual.

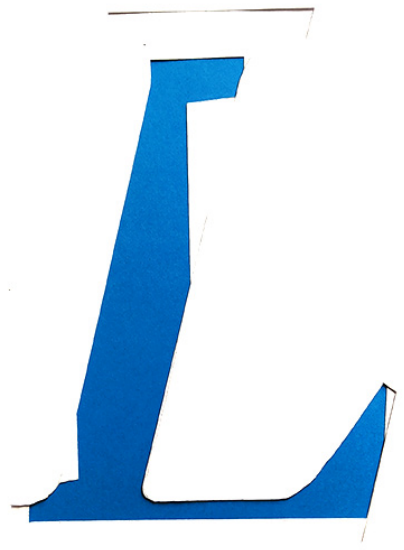
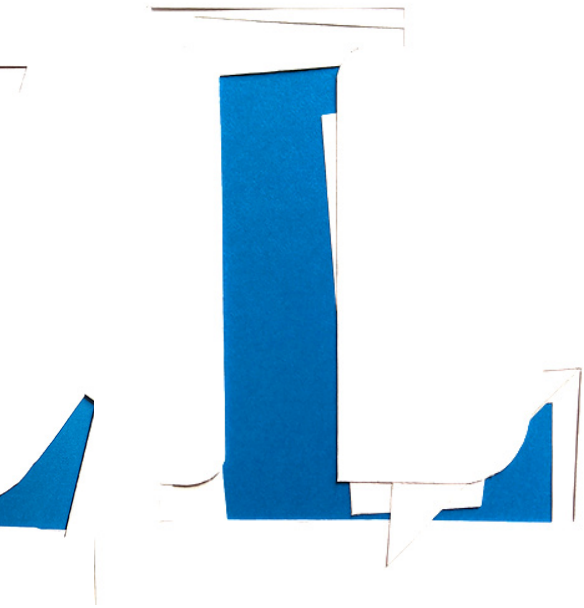
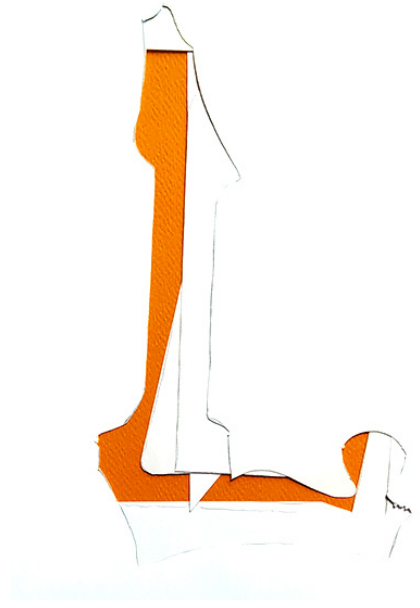
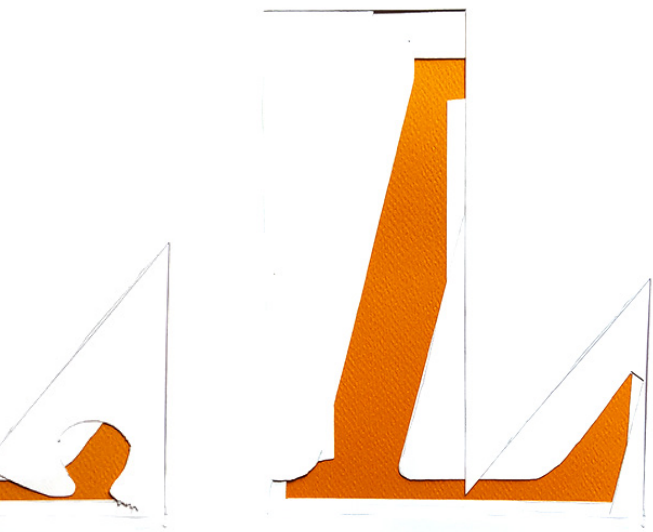
A criação destes painéis foi um exercício produtivo e desafiante, no sentido em que foram pensadas imagens que nada tinham a ver com o espaço em si, mas apenas com a associação de outras imagens, criando assim meta-narrativas fecundas na criação de uma abstração face aos elementos do espaço.

São então estes painéis, não só um consolidar de uma olhar ou de uma afeção às características que parecem úteis, mas também dispositivos de projeto ativos, planos de pensamento que pretendem desdobrar resultados já esperados e, assim, criar novas narrativas.









5.2. As ‘Conversas sobre o levantamento’

‘Conversas sobre o Levantamento’ refere-se a um conjunto de três publicações referentes a um dos trabalhos práticos da investigação. Cada publicação é o resultado de conversas que tiveram a amabilidade de nos proporcionar três autores de áreas distintas: Fernando Brízio (designer de produto), Fernando António (historiador) e Mário Moura (crítico de design).

A análise multidisciplinar e a escolha de autores fora do design gráfico permitiram focar questões ligadas à metodologia, à pedagogia e à ideia geral e pessoal da prática de projeto. Entende-se o levantamento enquanto conceito transversal às disciplinas de projeto e, por isso, foi necessário debatê-lo e dissecá-lo segundo um olhar holístico sobre as diferentes áreas que permitem a sua compreensão.

Apresentam-se, nestes documentos, conversas em torno deste tema, que se tentou legitimar e problematizar enquanto etapa e ação de potenciação das qualidades de projeto. O levantamento é o pretexto que vai moldar um diálogo por entre inúmeros temas que não interessam só ao design, mas a um universo mais plural. A produção destas edições serviu também para a conclusão de mais um objetivo prático. A exploração gráfica destes editoriais é composta por três livros de cores diferentes, sendo também diferente os desdobramentos ilustrativos. Para cada autor foi feita uma interação entre várias desconstruções

da letra 'L' (de levantamento). Após a recolha de vários tipos de L, de tipografias diferentes, foram feitos jogos analógicos de recortes e sobreposições (fig. em baixo), que originaram silhuetas e contornos de três formas diferentes; a acumulação crescente, de um L mais simples para um mais composto, surge do conhecimento que estas conversas permitiram acrescentar à ideia inicial de levantamento.



Todos os elementos gráficos, que se vão repetindo ao longo das páginas, surgem de desconstruções digitais feitas sobre os elementos criados - todos eles originados da letra “L”.

Os jogos entre horizontalidade e verticalidade, na leitura do documento, surgiram como uma encenação da posição de uma conversa; ou seja, como se o objeto ‘livro’ tivesse duas posições de leitura, representando as posições frontais de uma conversa. Tanto a disposição de frases, como a justificação e paginação, trazem estes jogos de leituras multidirecionais, sem que fosse excessiva a sua leitura. Foram aumentadas frases selecionadas, pelo seu destaque e pertinência neste estudo, sublinhando assim a sua importância para o desenvolvimento desta investigação.

A realização destas conversas tinha como propósito inicial completar o entendimento dos temas em estudo, com validações que incidissem no campo profissional; ou seja, a credibilização dos temas por quem, de uma forma descritiva ou prática, trabalha ou pensa sobre estas questões.

Foi desde o início importante compreender que estes conceitos não são apenas instrumentos teóricos desligados da prática, mas antes conceitos operativos que nos ajudam a perceber, de forma mais clara, a prática real do design. O objetivo seria não só acrescentar e alargar conhecimento como, ao mesmo tempo, entender a pertinência teórica ou prática destes temas, no contexto contemporâneo.

A escolha dos autores procurava, assim, uma estratégia que nos proporcionasse um entendimento mais vasto; daí a escolha de autores de diferentes áreas, assim como do equilíbrio entre teoria e prática, por forma a viabilizar diferentes olhares sobre o pensar e o fazer.

As conversas foram feitas presencialmente e via ‘zoom’, as entrevistas de Fernando António e Fernando Brízio foram presenciais, sendo a de Mário Moura *online*. Todas elas foram gravadas e posteriormente passadas para texto e, por isso, é de referir que, como em qualquer transcrição de um discurso oral para um discurso escrito, foram feitos alguns ajustamentos, sendo os textos posteriormente validadas pelos respetivos intervenientes.

Previamente, foram elaboradas, e antecipadamente enviadas, cerca de dez perguntas a cada autor. A sucessão das mesmas previa a organização do discurso e, de certa forma, uma adaptação dos autores aos temas em estudo, partindo de perguntas mais genéricas a outras mais específicas. Com a antecedência pretendeu-se orientar e preparar o discurso dos dois lados, acabando, no entanto, por ser apenas o fio condutor de uma conversa, que permitiu falar de temas que não tinham sequer sido pensados; deste modo, foi possível alcançar uma abrangência mais ampla do que a que estava implícita no ‘questionário’.

Não se chamou assim a este projeto, ‘entrevistas’, ou ‘questionários’, porque o que ocorreu foram conversas sobre temas e assuntos pré-estabelecidos, mas que foram ganhando outras ramificações e significados. A nossa perspectiva, no contexto das conversas com os diferentes interlocutores, era a seguinte







Fernando António

Numa análise ao trabalho desenvolvido por esta dissertação, os conceitos principais por ela desenvolvidos - levantamento e diagrama - ganham especial importância quando abordados na perspetiva de âmbitos e áreas diferentes, que atribuem uma melhor compressão sobre os temas desenvolvidos.

Tentamos abordar, de que forma as representações gráficas do ato de levantamento podem, através de um olhar gráfico, problematizar e legitimar métodos de trabalho.

Aliando esta perspetiva a um ponto de vista da história, enquanto disciplina que se ocupa de analisar os fenómenos do passado e a sua relação com o presente, interessa-nos pensar de que forma a sua pesquisa pode ter um paralelismo com a ação de pesquisa em design. Que diferenças terão também estas duas formas de pesquisa e de que modo uma poderá auxiliar a outra.

A história serve-se de textos, imagens ou artefactos para entender o passado, estimula assim uma ação interpretativa desses meios que não poderá limitar-se a uma análise simples e superficial, mas a uma abordagem às diferentes camadas interpretativas das mesmas. Esta prática de leitura de elementos históricos - que não é mais do que um levantamento de testemunhos e indícios de natureza diversa - poderá ajudar-nos a interpretar as representações do levantamento, embora, aqui, como abordagem intemporal de uma projeção para o futuro.

***Para consultar a conversa na íntegra e aceder ao miolo dos livros, consultar anexos da dissertação**



Perguntas

1 – Atendendo à ideia de levantamento como um termo associado a um desvelar das particularidades de um espaço, também este termo estará no léxico comum do historiador. O que entende por levantamento?

2 – Entendo aqui a potencialidade de uma disciplina como a História, na análise de imagens, símbolos, artefactos e outros elementos que possam dar informações significativas sobre um objeto de estudo. Os seus formatos e métodos de pesquisa poderão trazer contributos úteis para pensar esta fase do projeto. Qual entende que poderá ser o benefício desta disciplina no seio do projeto de Design?

3 – Qual acredita serem as diferenças e semelhanças entre uma pesquisa histórica e a de um projeto em design? De que forma podem elas ser benéficas para pensarmos o levantamento?

4 – Autores, como Aby Warburg ou Erwin Panofsky, deram-nos fortes contributos na abordagem às imagens da história de arte. A leitura das imagens por meio de camadas de compreensão mais profundas, desvelam significados por vezes inesperados, ou escondidos. Tal como uma leitura iconológica, as imagens podem representar outro tipo de realidades por detrás da sua iconografia. Qual é, para si, a importância da análise das diferentes camadas de significação de uma imagem no levantamento de um projeto?

5 – Aby Warburg salientava uma inércia da história da arte, criticando especialmente uma interpretação meramente estética. O autor convidava por isso a “um novo olhar para a disciplina que não procura trazer um novo modelo de fazer história de arte, mas mais uma tendência para a superação dos

Conversas
sobre o
Levantamento

“As letras estão viradas ao contrário, porque; para a figura que sejam lidas. Esta é a resposta que o Espírito Santo, para ser lida lá do alto. Coisa única!”



seus limites”²; tal como é enunciado por Warburg, a disciplina fecha-se à perspectiva histórica universal. Nesta investigação diagnosticou-se, também no design, uma tendência à unificação de métodos e práticas, vítima de um universalismo moderno. Considera que o levantamento, como aqui é proposto, pode ser útil na interferência dos limites disciplinares? Porquê?

6 – Nesta dissertação em design gráfico, será apontado um foco à natureza das representações, no sentido de as analisar enquanto catalisadoras de dados que pretendem comunicar com as fases posteriores de projeto.

É essencial assumir que o material de levantamento que nos interessa aqui, não se baseia apenas numa representação literal da realidade, mas também nos diferentes tipos de materiais que podem, em primeira instância, parecer alheios à disciplina, mas que desempenham funções essenciais no seu desdobramento.

Sendo a História também uma disciplina que interpreta todo o tipo de material na sua pesquisa, que tipo de expansões ou limitações deverá ter uma abordagem ao material levantado?

7 – Na conferência internacional sobre arte italiana e astrologia, no palácio Schifanoia de Ferrara, Aby Warburg, no seu discurso, convidava a uma “ampliação metodológica dos limites temáticos e geográficos” da história de arte.

Tal como Warburg via a necessidade de abordagens multidisciplinares com a antropologia, a mitologia ou a etnologia, aqui tentamos entender, nas diferentes naturezas disciplinares das imagens do levantamento, potenciadores de uma disciplina mais ampla que questiona os seus próprios limites. Que importância vê na multidisciplinaridade da prática do design?

8 – O uso do diagrama, neste trabalho, propõe uma articulação de dados, como proposta de novos resultados e encontros no projeto. O atlas *Mnemosyne*, de Aby Warburg, surge como um exemplo de relações imagéticas, que atribuem assim uma nova leitura, abordagem e representação da história de arte.

O mesmo poderia dizer-se da sua biblioteca, uma configuração diagramática na disposição de livros, assentes em premissas como a “lei da boa vizinhança”. Na sua opinião, em que medida esta ferramenta pode auxiliar uma pesquisa?

9 – Conclui-se com a importância da leitura das linguagens formais do design gráfico, não sendo esta tarefa formalista uma mera escolha de imagens, mas algo que possa também enquadrar historicamente objetos, épocas ou estilos.

Os primeiros arquitetos - como Christopher Alexander, Rowe ou Wittkower - a utilizar esta ferramenta abordavam-na de um ponto de vista estruturalista e analítico. A ideia de diagrama instrumental propunha um confronto de representações para entender estruturas e padrões urbanos, no sentido de gerar novos esquemas para a cidade. O mesmo pode ser pensado no design gráfico - uma forma de analisar esquemas formais e daí potenciar novos modelos de projeto. Poderíamos assumir o método diagramático como um mecanismo de confronto operativo com utilidade para a ação de projeto? Porquê?

10 – Enquanto análise que possa fazer como professor: Identifica, na prática dos seus alunos, uma tendência de pesquisa pré-definida? Acredita que os conceitos levantamento e diagrama podem ser úteis em termos pedagógicos para dinamizar processos de projeto flexíveis e exploratórios? Porquê?

1 Agamben, Giorgio, “A poética do pensamento”, Aby Warburg e a ciência sem nome, Relógio de água, novembro, 2013, p.117

2 Agamben, Giorgio, “A poética do pensamento”, Aby Warburg e a ciência sem nome, Relógio de água, novembro, 2013, p.115

Fernando Brízio

O trabalho de Fernando Brízio é revelador de uma atitude projetual que valoriza a experiência, o jogo e as dinâmicas disciplinares. O seu trabalho confronta, de forma lúdica, a estabilidade das fronteiras e do próprio campo do design, e a multidisciplinaridade presente no seu trabalho demonstra, não uma otimização dos valores de forma ou função, mas mais uma forma livre de os confrontar.

Nesta investigação, o trabalho de Fernando Brízio ajuda a argumentar a necessidade de uma atitude multidisciplinar, onde o ultrapassar das do design incita a novas formas de analisar os modelos de ação e de definição do que é entendido como um objeto de design.

Surge, também, a curiosidade de entender o que está por detrás destes objetos e destas narrativas que valorizam, mais do que uma utilidade, uma materialidade poética e discursiva. Procuramos por isso compreender, a natureza do material de levantamento do designer, como forma de o relacionar com as características inovadoras e disruptivas destes objetos.



Perguntas

1 – O levantamento, como aqui é visto, permite salientar objetos e imagens, que nos afetam e que queremos mobilizar, e o diagrama é uma forma de articular material de natureza distante, e com isso criar novos significados.

No seu caso conseguimos identificar claramente estes dois conceitos: Por um lado, é visível a presença direta de imagens que o cativam na produção de objetos; por outro, as suas peças parecem revelar uma teia de processos que articulam vários elementos diferentes. Como poderia definir a sua ação de levantamento e que tipo de relações, resultantes desse processo, estabelece com os seus projetos?

2 – Como anteriormente referido, os seus trabalhos evocam relações entre conceitos, materiais e objetos, de natureza diversa. Quando olhamos para o ‘banco pata negra’, por exemplo, há qualquer coisa que nos faz criar de imediato ligações interpretativas entre o objeto ‘banco’, a ‘pata do porco’, ou o ‘nome da peça’.

Também o seu processo foi composto por este tipo de relações - será aqui interessante entendermos como surgiram. Como é que surge e se articula a imagem de porco com a de um banco no seio do projeto?

3 – Em relação ao diagrama. qual a pertinência desta ferramenta na relação entre diferentes elementos, como vimos no exemplo da pergunta anterior?

4 – O seu trabalho, por vezes, recorre a outras áreas como elementos de inspiração, como é exemplo o banco ‘Alice’, onde se observa uma relação entre o desenho e o objeto também presente no filme de Buster Keaton ‘The High Sign’.

Assumindo esta inspiração como um material de levantamento, e o banco como um produto final, poderíamos admitir que esta fase, em termos temporais, poderá acontecer a qualquer altura - a visualizar um filme, a dar um passeio ou numa conversa?

Acredita que a recepção de imagens, ou qualquer tipo de estímulo, está sempre ativa, ou é de certa forma acionado perante uma vontade projetual?

5 – Ainda com recurso ao exemplo anterior: Vê a multidisciplinaridade e a elasticidade das barreiras disciplinares como indispensáveis e de necessário estímulo? Porquê?

6 – Em termos de representação dos seus levantamentos: A que tipo de imagens se costuma apropriar? Podendo o resultado físico, desta fase, ser demonstrado através de elementos de produção própria ou de recolha; qual destes é usual no seu processo?

7 – Até que ponto a utilização de elementos, não comuns a uma ideia de pesquisa de projeto (registos analíticos e literais), poderão ter um papel determinante para um levantamento?

8 – Como se organiza o material referente ao levantamento de um projeto? Em que medida se tornam físicos estes elementos e de que forma comunicam eles com a ação de projeto? Aparecem sobre a forma de arquivo e consultadas apenas quando necessário, ou envolvem-se nas áreas de trabalho? São estáticos ou evolutivos, alterando-se constantemente?

9 – Em análise ao seu trabalho é evidente uma atitude exploratória, uma vontade de superar fronteiras que confrontam respostas já esperadas pela disciplina.

Vê na sua atitude de projeto uma ação reflexiva da realidade atual do design? Porquê?

10 – Enquanto análise que possa fazer como professor: Identifica, na prática dos seus alunos, uma tendência de pesquisa pré-definida - tal como, modelos formatados de sites de “inspiração” ou influências de “trends”, que se sobrepõem a pesquisas individuais, exploratórias e criativas?

11 – Vê vantagens no estímulo desta fase, como potenciadora de qualidades, tais como a observação, a análise ou os modelos de representação individuais e criativos, tanto a nível profissional como dos seus alunos? Quais?

***Para consultar a conversa na íntegra e aceder ao miolo dos livros, consultar anexos da dissertação**

¹Pata negra, Fernando Brizio, 2004



Mário Moura

Nesta dissertação, foi pensado o estado da prática do design, e concluiu-se haver uma certa inércia na formatação das análises, quer formais, quer do discurso disciplinar, que parece estarem reféns de algo hierarquicamente maior – uma identidade do design que tenta unificar um processo com uma contraditória ideia universalista, neutra e imparcial. Segundo o livro que publicou “O design que o design não vê”:

o universalismo, a neutralidade e a intemporalidade do design mantêm-se porque cumprem funções importantes para a identidade do design. Prometem uma economia metodológica, garantindo que se possa usar o mesmo processo em todos os contextos e épocas. Asseguram a coesão interna da disciplina, aplanando as diferenças existentes entre os praticantes. Certificam a durabilidade das soluções encontradas, que assim se distinguem, aos olhos dos praticantes, dos caprichos da moda (Moura, 2018, p.42).¹

Entende-se, o trabalho do Mário Moura, como essencial para compreender certas tendências, mecanismos e metodologias, que determinam a forma e a identidade do design. Como refere, existe uma análise formal do design, escassa e pouco fundamentada, assim como uma identidade contínua, contraditória e obsessiva, instituída inconscientemente, e que o designer parece não ver.

Os conceitos como forma e identidade são muito importantes para esta dissertação, e foram um dos seus impulsionadores; as temáticas principais (levantamento e diagrama) surgem como tentativa de problematizar a prática do design, assim como propor um olhar, que reformulasse comportamentos comuns que iam diagnosticando no quotidiano: o que se

define como um objeto ou método de design; o que são as pesquisas, as referências ou os estudos de caso; ou, até mesmo, como se deve orientar o ensino do design.

Perante estas questões, tínhamos sempre uma desconfiança de que algo parecia querer fechar a prática num corpo disciplinar: a ativação de uma identidade que se erguia e monopolizava os movimentos e a própria prática do design.



Perguntas

1- Em primeiro lugar, gostaria de perguntar se vê pertinência na abordagem de uma das primeiras fases da metodologia de projeto, o levantamento, como forma de analisar e criticar a prática atual do design. Sendo uma fase de possível antevisão da ação de projeto, poderá ela ter um papel importante, face aos constrangimentos que podemos concluir com base nas críticas que faz à mesma? O que entende por levantamento num projeto de design?

se o formalismo foi tão central no desenvolvimento do design, porque é tão rejeitado desde então? Diria que tal se deve ao facto de que qualquer análise formalista do design destrói a ilusão da universalidade formal do design. Embora já se aceite há muito que o design não é um processo neutro, essa crítica é em geral feita pelo lado dos conteúdos tratados, dos contextos políticos ou das condições económicas ou laborais. Falta fazer essa crítica pelo lado mais íntimo e intocado, para o qual os designers não têm nem vocabulário, nem mecanismos conceptuais adequados. A sua identidade como grupo depende em parte dessa ignorância.²

2 - Esta dissertação confronta a ideia de que um levantamento pré-estabelecido e institucionalmente reconhecido, cria respostas já esperadas pela disciplina. Pensa-se no alargamento da credibilidade disciplinar, sob qualquer material, como resposta a uma análise pessoal, individual e livre. A tentativa será por isso, estimular encontros inesperados e novos resultados. Será certo admitir que o tipo de levantamento que se executa, tem uma relação direta com aquilo que será o projeto e o desenvolvimento do mesmo? Porquê?

3 - Existindo no design uma ‘inércia disciplinar’, que descreve nos seus textos, acredita que a mesma poderá implicar diretamente uma prática do design não evolutiva? Concorde que para além da crítica, os profissionais ligados à prática do design têm a responsabilidade de pensar esta identidade que vemos esconder-se? Ou, utilizando as suas palavras, pensar este ‘design que o design não vê’? Porquê?

4 - No nosso trabalho, defende-se o levantamento como um processo livre de pesquisa e de representação de dados alheios a uma predefinição disciplinar. Pensa que esta é uma ferramenta com potencial para uma superação prática das ambiguidades da inércia e universalismo disciplinar?

Para fazer crítica formalista, que é como quem diz, para chegar ao contexto social e político através da forma e não o contrário, é preciso isolar, num primeiro passo, os objetos de design do seu conteúdo. Ao fazê-lo, tornam-se de imediato visíveis relações entre design e a arte, formas comuns, estratégias formais comuns e argumentação comum. A divisão entre estas duas disciplinas torna-se permeável, abrindo-as a novos objetos, novos métodos e processos.³

5 - Segue-se um excerto do texto ‘Uma breve história do formalismo no design’, no seu blog ‘Monumentânea’, de onde parte a próxima pergunta:

Na presente dissertação procura-se, segundo um olhar gráfico, encontrar, nas representações gráficas da ação do levantamento, formas de analisar métodos de design. Atribuindo a presença de pressupostos universalistas no modo como a forma é ignorada, também numa fase de pesquisa, creio que a análise e estímulo desta fase de levantamento possa também ela ser um escrutínio das questões formais.

Tal como descreve, a crítica do design parece focar-se mais na análise de conteúdos, dos contextos ou das condições, faltando uma outra análise mais formal, a qual os designers parece não terem condições para fazer. Acreditamos que, de certa forma, o mesmo acontece nesta fase que agora se expõe. A descrédibilização dos aspetos formais, como catalisadores de um processo, fomenta um levantamento pré-definido e convencionado, e assim universal. Noutras palavras, podemos pensar que a pesquisa é feita sobre o contexto no qual o briefing se insere, ou que é feita segundo o conteúdo no qual se trabalha, e nunca segundo um contexto formal. O olhar, com o qual visionamos esta fase, permite estimular a análise de condições formais que parecem intocadas. Concorda com o modo como relacionamos esta premissa com a crítica que faz no seu texto?

6 - Outro excerto do seu texto ‘Uma breve história do formalismo no design’ do seu blog ‘Monumentânea’:

Concluindo a necessidade de uma abordagem formalista no entendimento da identidade do design, também aqui se entende a necessidade da mesma crítica no seio da pesquisa de projeto. Sabendo que, como referiu, essa etapa impõe um isolamento dos objetos de design na separação do seu conteúdo, será que o levantamento deve, também ele, procurar uma distância face aos conteúdos, de modo a adquirir um olhar livre sobre as formas?

7 - Ainda sobre o excerto anterior, esta permeabilidade entre as áreas do design e da arte, de que fala, trazem um contributo multidisciplinar que esta investigação assume ser essencial para a prática do design. Numa abordagem formal, vê esta permeabilidade disciplinar, como pertinente no contexto da pesquisa de projeto? porquê?

8 - Vendo, tanto na gênese da disciplina, na matriz partilhada com a arquitetura, no número crescente de novas e dispersas especializações, e na aproximação da disciplina a áreas como o secretariado e a gestão, provenientes de ideias como o design thinking, ('O design que o design não vê', p.10), podemos admitir que o design é resultado da comunicação entre diferentes áreas? Podemos assumir um papel importante desta multidisciplinaridade, no confronto com a estaticidade e padronização disciplinar? Podemos admitir que o cruzamento entre diferentes áreas no processo de projeto faz, também, parte da identidade do design? Devemos por isso estimulá-lo na tentativa de encontrar “novos objetos, novos métodos e processos”?

9 - Quanto ao diagrama, como ferramenta elástica e operativa na articulação de dados, poderá ao confrontar material de natureza distinta, ser também um bom contributo para uma análise constante de questões formais?

10 - Atendendo ao texto ‘Trendy - Uma anatomia crítica em relação à modinha do design gráfico’, que escreveu no seu blog, quando fala nos diagramas presentes no livro “Anatomy of design”, de Steven Heller, refere ...

Em grandes páginas de abrir, apresentam-se diagramas mostrando a recorrência de certos símbolos, as suas origens e significados. A identidade gráfica de um serviço de ambulâncias, por exemplo, desdobra-se em pequenas histórias gráficas, de design gráfico aplicado a veículos, dos motivos do escudo e da seta que serve de base a esse logótipo, e até do efeito de transparência cromática usado. É, com efeito, uma aplicação dentro do design das metodologias iconográficas de Aby Warburg e que, sobre a página tem uma semelhança formal inegável com estas.⁴

Concluindo por uma importância na leitura das linguagens formais do design gráfico, e não sendo esta tarefa formalista uma mera escolha de “imagens bonitas”;⁵ mas algo que possa “enquadrar historicamente objetos ou épocas incómodas e inconcebíveis”.⁶ Os primeiros arquitetos a utilizarem esta ferramenta abordavam-na de um ponto de vista estruturalista e analítico, como Christopher Alexander, Rowe, ou Wittkower. A ideia de diagrama instrumental propunha uma representação formalista, para entender estruturas e padrões urbanos, no sentido de gerar novos esquemas para a cidade. O mesmo pode ser pensado no design gráfico - uma forma de analisar esquemas formais e daí potenciar novos modelos de projeto.

Poderíamos, então, assumir o método diagramático como um mecanismo de confronto operativo essencial à ação de projeto?

***Para consultar a conversa na íntegra e aceder ao miolo dos livros, consultar anexos da dissertação**

1 Mário Moura - ‘O Design que o Design não vê’, Lisboa, Abril, 2018

2,3 Mário Moura - “Uma breve história do formalismo no design”, Monumentânea, setembro, 2020.

4,5,6 Mário Moura; ‘Trendy-Uma anatomia crítica em relação à modinha do design gráfico’, Momentânea, setembro, 2020.

Conversas
sobre o
Levantamento

Mário Moura



5.2.1. Conclusões das 'Conversas'

Após a conclusão das conversas, o resultado não poderia ser mais positivo.

A multidisciplinaridade e as valências plurais de cada autor permitiram explorar os conceitos de levantamento e diagrama, através de um domínio mais vasto dos temas.

Assuntos, ideias ou conceitos, que não tinham sequer sido pensados, abriram caminho para novos entendimentos. Sob os signos da ação de projeto, da pedagogia ou das concepções disciplinares, o ato de pensar e fazer design foi conversado e debatido no âmbito do levantamento. Desde uma conceção histórica que determina, temporalmente, quando e como poderíamos eventualmente situá-lo, até à sua inserção num discurso contemporâneo.

Foi unânime, a definição e pertinência do levantamento, face aos desafios e à estrutura da atividade projetual.

De uma forma empírica ou referencial, os autores associaram o levantamento a um conceito importante, em que as suas consequências e o seu estímulo podem ser positivas para o desenvolvimento de projetos e da própria definição do design. A relação com as coincidentes ações de observar, recolher, representar e comunicar são entendidas como essenciais na abordagem aos projetos.

Fernando António contextualiza historicamente o levantamento, como algo intrínseco ao renascimento. O aparecimento dos tratados sobre pintura, escultura ou arquitetura, é para o historiador um possível início daquilo a que poderá ser uma primeira ação de levantamento, no sentido em que surge uma ação reflexiva acerca das disciplinas artísticas. A substituição de ‘como uma obra artística se faz’, para ‘o que é que ela é’, é no seu entender, um indício para aquilo que poderá ser um levantamento ou um questionamento das disciplinas e das ações disciplinares. É neste ponto que o levantamento aparece como a interrogação, que procura desvelar informações que não se limitam a uma leitura superficial ou iconográfica das imagens ou das obras de arte.

No alinhamento desta perspetiva, Pereira (2020) afirma: “Basicamente, para mim, o levantamento é qualquer coisa que está intrínseca desde o renascimento, praticamente quando o discurso sobre a arte encontrou uma nova dimensão, que é uma dimensão reflexiva”. (p.32) Depois do levantamento enquanto ação de recolha e de questionamento dos objetos e das imagens, foi também importante reconhecê-lo enquanto parte integrante e inicial do projeto.

Em termos metodológicos, Fernando António situa o levantamento como fase primordial e transversal a qualquer processo projetual:

o levantamento sempre foi – digamos - a primeira etapa para se realizar qualquer tipo de projeto, porque, mesmo quando estamos nas ciências sociais e humanas – imaginemos - ou na história, senão fizermos o levantamento daquilo que é a informação base para estabelecermos um determinado conhecimento, estamos a saltar as etapas que são fundamentais para a construção do próprio conhecimento (*ibid.*).

Reforça-se, então, a importância de uma etapa inicial, que acaba por influenciar todo o posterior processo. Para o historiador é um momento que compreende a pesquisa e construção da memória visual. A acumulação e estímulo dessa capacidade produz, assim, mais e melhores resultados, a curto e a longo prazo: como afirmava Pereira (2020), “a memória visual é uma faculdade que vocês têm que cuidar, porque é o *stock* onde vocês vão buscar referências” (p.53).

Este processo sofre metamorfoses e pode ser moldável: Perante diferentes desafios, é a flexibilidade desta faculdade que permite a sua adaptação: “a memória visual é, permanentemente, reelaborada por nós” (Pereira, 2020, p.66).

Fernando António reforça muito as trocas e influências disciplinares e a importância que umas têm em relação às outras, exemplificando como uma disciplina como a história pode aprender com a arte, por exemplo.

Em termos pedagógicos alerta para estes cruzamentos, onde se tornam, não apenas importantes, mas essenciais ferramentas de estudo. Dá o exemplo de alunos formados na faculdade de letras que, como alega, não fazem história de arte - apenas história - porque para fazerem história de arte “era preciso que tivessem aprendido como é que se faz arte. E no mínimo era aprender a desenhar”. Fernando António salienta, então, os benefícios do auxílio entre áreas, sendo ainda mais relevante o destaque que atribui à informação gráfica partilhada: Se os historiadores...

aprendessem a desenhar, provavelmente conseguiriam chegar a esta metodologia com muito mais rapidez e, então, conseguiriam pôr em relação gráfica, todas as informações, quer aquelas que vêm em documentos, como aquelas que

vêm em imagens. E essas inter-relações iriam abrir as que vêm do estudo material da obra. (Pereira, 2020, p.68).

Em relação ao diagrama, Fernando António (2020) revela ser uma ferramenta fundamental, pois “ajuda-nos a arrumar ideias difusas, no caso de relações biunívocas, e aliás multidirecionais” (p.73). Multidireccionalidade é um conceito, pelo qual o autor insiste na qualificação dos “mapas óticos” ou dos planos de levantamento, e que é assumido com grande relevância para este estudo.

Como o exemplo dos painéis de Warburg, o autor vê, na capacidade das ligações do diagrama e do estabelecer de multidireccionalidades, uma estratégia não apenas criativa, pois atribui “relações insuspeitadas”, mas também de ajuda à fixação de “eixos de leitura e eixos de relação” (Pereira, 2020, p.79).

Fernando António acentua, ainda, a pertinência em pensar no diagrama – dispositivo essencial de exposição e organização dos objetos do levantamento - como um pilar que irá auxiliar, logo na fase inicial do levantamento, porque, como afirma, “o diagrama pode de alguma maneira ajudar a fixar aquela imensa dissolução de pistas” (*ibid.*).

Tal como referia ao caracterizar o levantamento como um “processo divergente”, esta fase inicial compreende um armazén de informação múltipla e, assim, torna-se necessário o auxílio de uma ferramenta, como o diagrama, que, a par deste processo, possa começar a criar os tais eixos de leitura e de relação - de certa forma, a coordenar o material de levantamento:

eu penso que a elaboração de um diagrama é – diria - uma etapa quase em paralelo com a primeira. Portanto, a primei-

ra é expansiva e de certa maneira de criação de múltiplas possibilidades, o diagrama é disciplinatório, procura estabelecer uma grelha de abordagem. Portanto esse diagrama, quando cruzado como o mapa, vai permitir começar a fazer associações (Pereira, 2020, p.79).

Mário Moura vê o levantamento como um ‘reconhecimento’ ou uma ‘descoberta’ dos dados do problema de projeto. É extremamente revelador, quando o autor assume o ato de levantamento como um acontecimento de representação e comunicação gráfica: Seria isso “o reconhecer de uma maneira gráfica o local de projeto” (Moura, 2020, p.33) - uma forma de demonstrar visualmente o observado ou, mais que isso, a forma como essa representação permite discutir o projeto, sendo esse um dos pontos mais essenciais desta dissertação.

o levantamento agrupa também essas funções. Não é só uma maneira de representar o espaço, de dar uma representação visual de qualquer coisa, mas representar visualmente qualquer coisa com uma série de funções, com vista a preparar e discutir o projeto, convencer pessoas com validade daquilo que se percebe como problema do projeto e tudo isso acaba por estar dentro do levantamento” (Moura, 2020, p.36).

O paralelismo que faz com a arquitetura e com o tipo de desenho produzido por esta, é uma demonstração de como a produção de imagens de levantamento não é só um modo de representar, mas mais modos de pensar, de propor, de discutir ou de projetar; são elas ‘linguagens de problematização’.

Mário Moura (2020) salienta o diagrama, como uma ferramenta que vai pensar o design através de uma linguagem gráfica, algo que é “genético em relação à linguagem do projeto” (p.90) ainda assim alerta para a sua utilização e operabilidade.



Há uma série de ferramentas gráficas que ajudam a pensar qualquer coisa, como um problema ou algo a resolver e, nesse aspeto, o diagrama à partida é algo estrutural em relação à ideia de projeto, ao mesmo tempo pode ser uma coisa trivial assim como transgressiva, vai depender da maneira como se usa (*ibid.*).

Mário Moura salienta, o facto de o diagrama ser parte integrante de áreas como o design e a arquitetura. Tal como o desenho de auxílio ao projeto, esta ferramenta é, segundo o autor, um fator identitário do design - uma 'linguagem interna' - e, por isso, também poderá ser considerado um elemento que poderá fechar a conceção da disciplina.

Com receio de que a presente exploração acerca do diagrama pudesse, contrariamente ao desejado, ser também um elemento de estagnação disciplinar, foi importante esclarecer, que esta utilização dos diagramas assenta numa perspectiva mais demonstrativa das concepções disciplinares do design: “quando vejo as pessoas a pensar no diagrama no design, vejo a usar até de uma maneira muito prescritiva” (Moura, 2020, p.37).

Mário Moura estende, então, a noção dos diagramas, a uma ferramenta que, para além de ativa, também poderá ser descritiva, e que esse é o modelo que acaba por ser o único visível no design: “... Deleuze ou Foucault pensaram muito no diagrama como uma forma de pensar e uma forma de criar conceitos. Ao mesmo tempo esse pensamento sempre foi um pensamento que nunca verteu muito para o design” (*ibid.*). Não obstante, é importante referir que esta outra dimensão dos diagramas, para a qual nos alerta Mário Moura, também é uma importante ferramenta que vai pensar o design através de uma linguagem gráfica. Sendo que nesta dissertação se direciona mais para um uso dos diagramas, no design, com vista a uma explo-

ração formal, conceptual e projetiva, “Tudo isto aponta para uma coisa: para uma ideia do diagrama, como uma forma de pensamento” (Moura, 2020, p.36).

Uma das coisas mais importantes resultantes desta conversa, e que marcou muito a nossa visão das coisas, teve a ver com aquilo que se associava a uma consolidação disciplinar estética, e que esta dissertação tentava problematizar.

A contínua desconfiança que esta investigação demonstrava - em relação a universalismos estéticos, modas e apropriações formais que no design é muitas vezes visível - tornou-se mais clara. Mário Moura refere que, no seu tempo de estudante “...coisas que estavam na moda tinham uma urgência quase visceral”. Todos demonstravam urgência em usar um novo tipo de letra ou um tipo de papel, pois aquilo era uma certa demonstração de evolução. Passado algum tempo, alguém poderá dizer que estavam todos a fazer a mesma coisa. O que o autor refere é que esse tipo de afirmação só é feita porque existe uma distância temporal que permite ver algo como uma moda ou como um universalismo - “só pode dizer isso se estiver fora dessa moda em particular. Uma vez estando dentro, isso tem um poder muito grande quer de integração, quer de expressão. A coisa faz sempre sentido” (Moura, 2020, p.85).

Foi por isso importante entender que, também, não se pode associar diretamente questões ligadas à moda a algo superficial ou de capricho estético, pois elas são também pulsações sobre o estado das coisas, ou até reflexos técnicos ou industriais, como o exemplo dos caracteres de chumbo que o autor enuncia.

A vontade de trazer coisas novas e frescas invoca, também, uma vontade de aproximação àquilo que são os avanços dentro e fora da disciplina, uma vontade...



Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

Fernando Antônio Brizio

Fernando Brizio

Mário Noura

Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

Conversas sobre o levantamento

que não tinha a ver só com tecnologia, mas sim com a ansiedade de ter alguma coisa nova, a ansiedade de pertencer ou deixar de pertencer a uma coisa que toda a gente estava a fazer. Todos estes tipos de coisas são bastante importantes. São bastantes cruciais (Moura, 2020, p.88).

Fernando Brízio (2020) assume que, na sua prática, em termos metodológicos não existe um período de levantamento estabelecido, ou seja, acredita que é um processo no qual está constantemente dentro, quer esteja a projetar ou de férias, ou noutra qualquer momento: como o autor refere “...eu lembrei-me de fazer aquele objeto, num lanche em que estava um presunto de pata negra em cima da mesa” (p.52). No entanto, assume-o como um processo de aprendizagem e de observação, no qual está “emocionalmente e intelectualmente entretido.” O tipo de imagens que podem surgir como afeção às suas práticas, reforçam a ideia de fontes infinitas de recolha e inspiração, onde qualquer objeto/estímulo pode potenciar um projeto - “... pode ser uma sombra, uma relação entre dois objetos num espaço, pode ser a leitura de uma receita de culinária, ou de um doce que é feito sem açúcar” (Brízio, 2020, p.32).

Através de um relato mais próximo da operabilidade do levantamento, Fernando Brízio demonstra como certas imagens e objetos lhe interessam, e que é através deles que encontra respostas aos seus desafios de projeto. Revela não haver nenhum tipo de dispositivo de arquivo habitual, e que costuma utilizar folhas soltas, sendo que o que mais lhe estimula é a proximidade de objetos do quotidiano, como jornais, engenhos de campainhas ou até mesmo uma pata de porco num lanche - “no fundo os meus levantamentos são quase sempre através de objetos que já existem, de coisas que já existem” (Brízio, 2020, p.53).

Em relação às imagens que recolhe para os seus projetos, o designer fala da fase anterior ao aparecimento da internet, sublinhando a busca por referências que vinham do cinema, das artes plásticas e da arquitetura, que tornavam claro a multidisciplinaridade e a pluralidade das respostas. Um dos casos evidentes, foi a relação com os filmes do Buster Keaton - “Ele era genial; no caso do Buster Keaton há sempre muitos objetos que mudam o filme. Eu faço um objeto com um desenho que, supostamente, foi desenhado no filme dele” (Brízio, 2020, p.79).

Foi manifestada a importância dada pelo autor ao cruzamento de áreas, de conteúdos e de técnicas. Até num ponto de vista pedagógico, uma perspectiva muito abordada, incita os seus alunos para um espírito de exploração e desenvolvimento multidisciplinar - “cruza, liga, está atento, está predisposto a descobrir, arrisca, não tenhas medo ... diverge, procura noutra sítio, procura fora, vai!” (Brízio, 2020, p.47) - revelando, ainda assim, o tempo muito escasso de relação entre professor e aluno.

Desde o congresso de Bolonha que a abordagem aos alunos passa por transmitir, essencialmente, elementos técnicos e da base do projeto, montados para a sua concretização; o que, aos olhos de Brízio, é um obstáculo à prática de um processo de levantamento mais profundo.

Em relação ao diagrama, o autor revela ser uma ferramenta com potencial, no sentido do desenvolvimento do próprio trabalho, assim como numa aplicação académica, pois como justifica, a amplitude das imagens num diagrama pode abranger desde representações mais literais até às mais abstratas - “as representações gráficas, elas podem ser muito claras e muito fechadas mas também podem ser portas para pensares outras coisas” (Brízio, 2020, p.75).

Assim, os elementos que compõem os diagramas poderão ganhar traços claros de abstrações pessoais, elementos em aberto e em potência, evitando assim concepções fechadas - “quando o desenho é muito claro, ele encerra uma imagem...” (Brízio, 2020, p.45).

O estatuto ‘divergente’ com que caracteriza a etapa do levantamento, coloca o diagrama como ferramenta de articulação, sendo que o tipo de resposta não é, de todo, suspeitado nem pelo sujeito, nem pela disciplina, surge de uma livre afeição e encontro, que preserva uma relação empírica e emocional entre nós e as coisas, salientado que “não interessa bem o que realmente aquilo é. O que interessa mais é o que aquilo produz em ti” (Brízio, 2020, p.41).



5.3. Editoriais

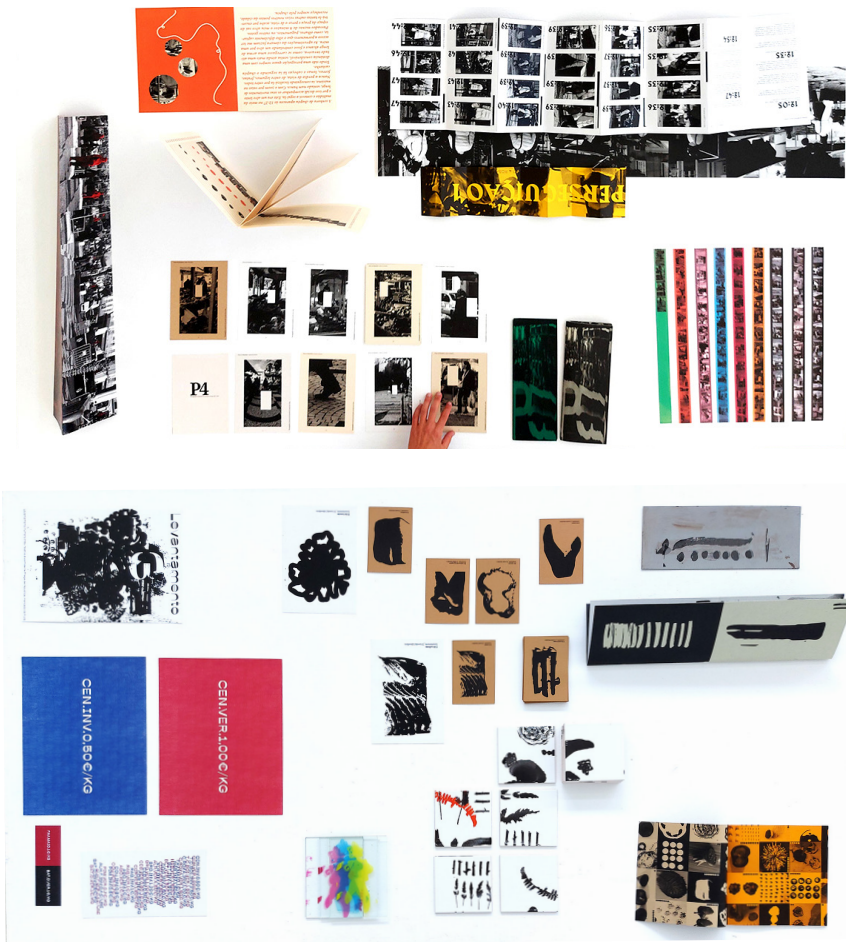
Os editoriais correspondem à materialização dos levantamentos em objetos de associação gráfica, como livros, brochuras, cartazes, etc. A sua adaptação a um objeto editorial, não compreende apenas uma vontade de finalizar um entendimento, mas mais uma tentativa de encontrar mais objetos de especulação.

Aqui, é importante clarificar que, mesmo sendo os ‘painéis de levantamento’ uma representação mais fiel a um momento inicial de recolha, e que os editoriais apresentem um aspeto mais finalizado, não é o objetivo que se entenda apenas um como consequência do outro, mas mais, como diferentes materializações que se suportam mutuamente.

Como explicado anteriormente na parte teórica, esta dissertação compreende dois momentos essenciais na perceção da ideia de levantamento; seja enquanto parte de um método; seja enquanto formatos de especulação visual e formal. Desse modo, estes exercícios gráficos, podem assumir as duas seguintes narrativas: por um lado, uma narrativa de carácter metodológico, na medida em que demonstram as qualidades do levantamento enquanto processo numa abordagem aos desafios comuns do designer gráfico (criação de cartazes, livros, desdobráveis, etc...); por outro lado, o carácter formal pelo facto de se poder assumir esses objetos, como representações

de especulação visual, sob o signo de levantamento e diagrama – considerados, estes, como dispositivos individualizáveis de projeto.

Estes exercícios gráficos tal como visto anteriormente, estão divididos em cinco levantamentos chave: as perseguições, a calçada, a cor, a comida e a arquitetura. Dentro de cada um estão inseridos vários exercícios de fotografia de desenho, ou de colagem sob várias técnicas, suportes, materiais e acabamentos.



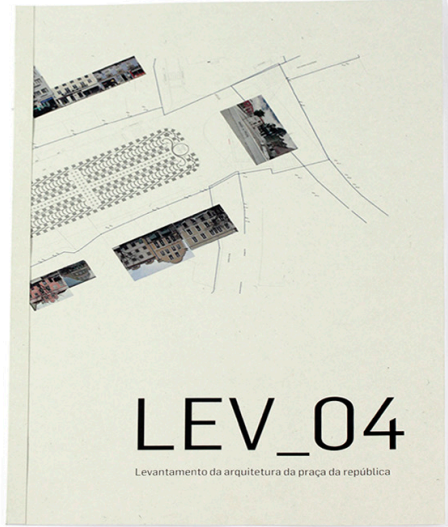
Arquitetura

Na perspectiva de um levantamento de espaços, o urbanismo e a arquitetura têm uma importância fundamental e, talvez por isso, foi nestas duas perspectivas que se pensou fazer o primeiro levantamento. A relação tão direta que esta dissertação tem com estas áreas, assim como o impacto das paredes que rodeiam todo o perímetro da praça, faziam do levantamento arquitetónico um elemento com grande potencial exploratório. Desde as estereotomias, os estilos, as cores e os ornamentos, a imposição da arquitetura sobre a área que ela delimita é notória e, por isso, aqui o projeto foi pensado em função de todos os edifícios, em conjunto e singularmente.

As primeiras ações deste levantamento acabaram por influenciar todas as restantes, isto porque, sendo as primeiras e tratando-se do tema que é, a quantidade de materiais, plantas, alçados, cortes e informações urbanísticas, proporcionariam qualquer outro pensamento sobre o espaço, desencadeando todo um processo de predisposição subliminar na avaliação (subconsciente) do potencial criativo das restantes peças do levantamento. Por isso e depois de muito tempo e petições, foi conseguida uma reunião com a câmara, onde foi facultado todo o material que se previu ser necessário.

Foram “dissecados” analiticamente todos os edifícios - as épocas, os estilos e todas as informações alusivas, principalmente, as questões visuais. Começou-se, então, a isolar as formas, as cores e os ornamentos das paredes, e a formalizar um estudo visual sobre cada edifício.

Na persecução do objetivo começou-se, assim, por se proceder à composição de pranchetas que, através de uma representação iconográfica, permitiram fazer uma leitura das qualidades e



intensidade de cada elemento. A percentagem de cada cor num edifício, o revestimento de azulejos, as placas que anunciavam o comércio e as respetivas fontes de letra foram alguns dos elementos que se foram isolando e compondo em cada folha, e que, na sua forma mais recente, se encontram condensados num dos objetos editoriais que complementam a presente dissertação - um livro de grande dimensão, que faz uma síntese



visual do levantamento efectuado.

Outro dos documentos produzidos foi um exercício, que pretendia pensar a arquitetura e o seu impacto em movimento. Sendo este espaço, também um sítio de passagem, quer de peões ou de automóveis, este exercício propunha uma exploração da percepção cromática da arquitetura no ato de caminhar.

Foram feitas também rizografias sobre elementos escolhidos, na tentativa de encontrar formas de desdobrar um olhar mais analítico e provocar algumas plasticidades naquilo que pudessem ser os resultados deste levantamento.



Perseguições

As perseguições foram o tema do primeiro exercício a ser elaborado. Sobre os fluxos pedonais, que ocorrem no seio da praça, incidiu o foco inicial da nossa atenção, na tentativa de dar resposta ao modo de vivência de quem dela usufruía. As questões que prontamente se perfilaram, foram de ordem diversa, tais como: Que espaço é este, quem o habita? Seria este um espaço de estar, um espaço de passagem? Viveria ele do mercado, ou da sua posição geográfica que cruza ruas de comércio, o parque da cidade, os hospitais e outros locais de interesse?

O fator humano passou a ser o foco, e rapidamente, imagens de pessoas enchem as paredes do ateliê. As fotografias expostas começaram a transmitir uma sensação não de investigação, mas mais de espionagem, e o ateliê transfigurou-se num cenário de investigação criminal.





Marcado por aquilo que se manifestava nas imagens deste levantamento, passaram-se a assumir traços mais claros de espionagem, e a nossa ação a ser influenciada por todos os sintomas que dela advêm: As recolhas de fluxos passaram a ser perseguições, as imagens recolhidas procuravam acentuar momentos de possível desconfiança, e o meu envolvimento camuflado, procurava a suspeita como mote de recolha.

A influência mais nítida e que marcou o início deste processo, foi o livro 'Suite Vénitienne' da artista plástica norte americana Sophie Calle. A artista viaja até Veneza, numa perseguição a Henri B, um homem que tinha conhecido dias antes numa festa, e que lhe mencionou estar de partida para a cidade italiana. (Calle, 2015),

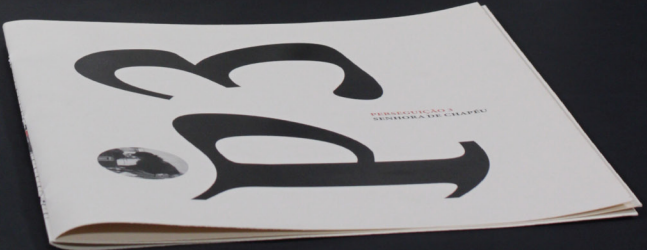
Através de um relatório detalhado, através de texto e fotografia, temos acesso aos vários dias de perseguição, passados em hotéis, esquadras da polícia ou até em casa de vizinhos, que usufruíam de uma vista privilegiada sobre o seu alvo. A relação que é criada entre a artista e o seu perseguido, resulta numa intensa interação de recolha e análise, motivando este exercício que, mesmo que em poucas horas, proporcionou uma misteriosa relação entre mim e cinco pessoas presentes na praça.

Foram então feitas cinco perseguições, a cinco pessoas diferentes, escolhidas com critérios diferentes, através de fotografias, textos e desenhos dos caminhos percorridos. Sem saber o que esperar, ou o que recolher, limitei-me a seguir e a fotografar, depois eram descritas as perseguições e era tudo afixado no ateliê, dando assim resultado a várias explorações editoriais.

A presença de outras imagens que ia recolhendo, no contexto destas perseguições, iam atribuindo novos desdobramentos e influências formais: desde elementos presentes em documentos criminais, câmaras noturnas, desenhos de miras e visões áreas, até a *stills* dos filmes de Bresson; os trabalhos de artistas plásticos, como Ana Vidigal ou David Hockney, iam, em proximidade com o trabalho de campo, criando articulações de semelhanças plásticas, em atlas de imagens, explorados de diferentes formas, nos vários elementos gráficos.

P1, P2, P3, P4 e P5 são então os cinco exercícios de reflexão editorial deste levantamento.

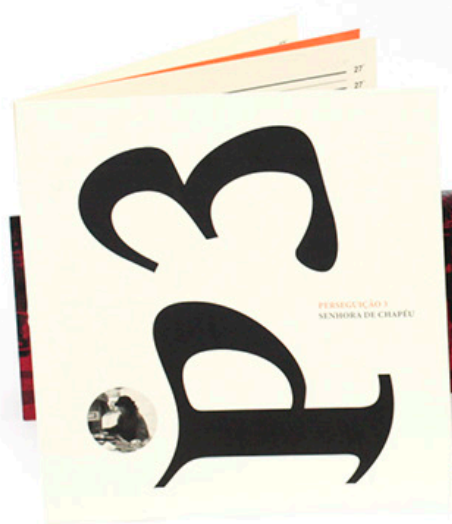








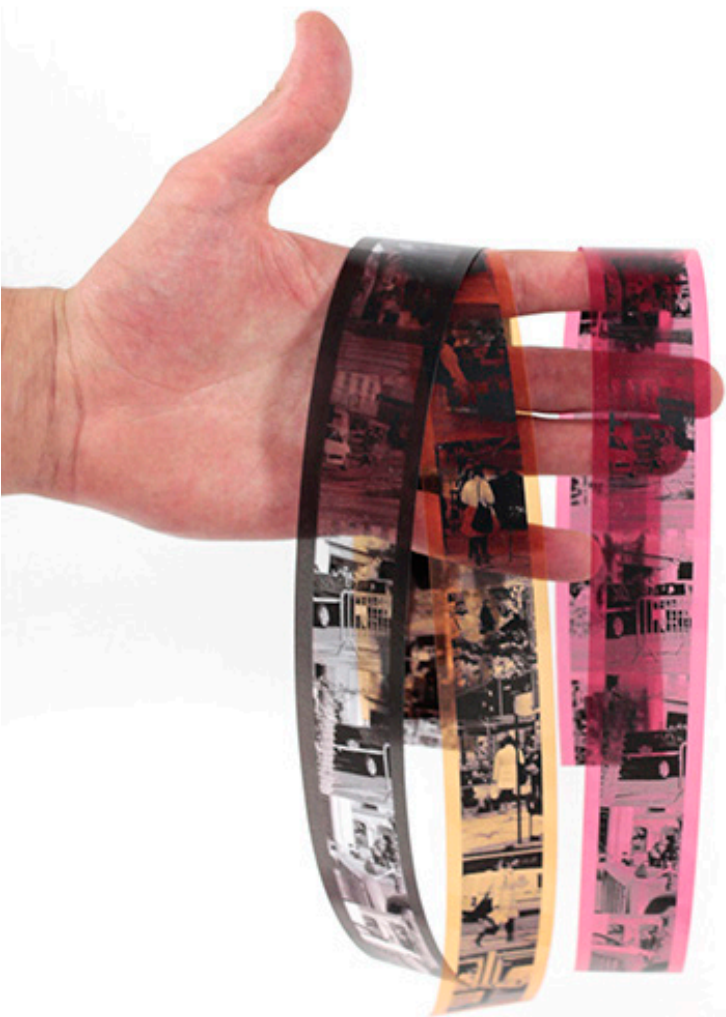
...corre na
...os postos
...em sequer
...a. Entra e



...curta, curta, perseguem-me
Com a graça delirada por grades,
A passagem entre ruas que são vir-
tuosas, curvas orientadas por ventos.
A mulher do paraguaido é sorri-
tudo e postos para a sua perse-
guição, foi um destes casos. Entra,
desinfeta-se e percorre a largura
do tabuleiro até a saída da praça

00:50
Este perseguimento a mão caída
O vivo de forma ciente percorre na
dispar um percurso sem paragens,
ou desambiguação de olhos postos
no pavimento cruza-me sem sequer
notar a minha presença. Entra e
rapidamente sai.







Comida

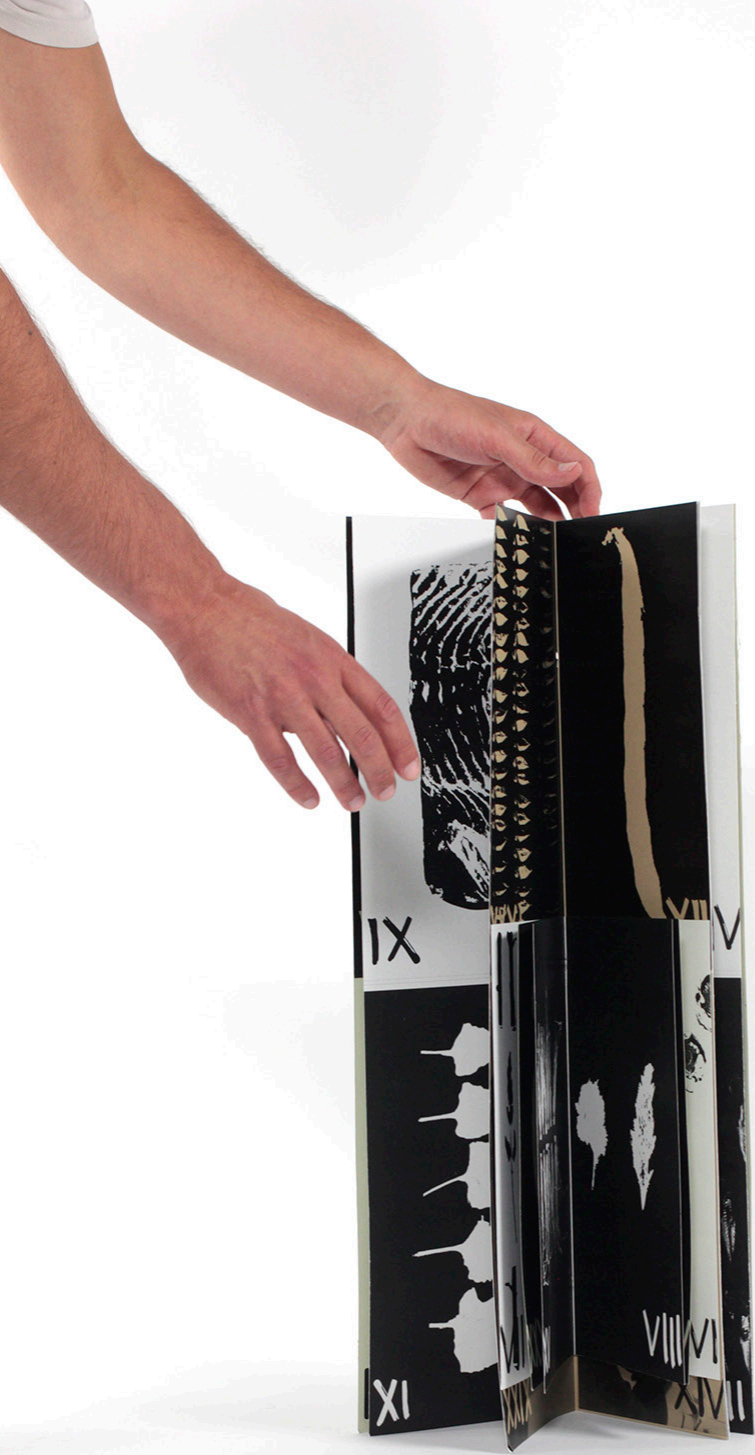
Este levantamento foi o mais diretamente relacionado com a praça, enquanto mercado. Tudo começou com um primeiro exercício de recolha: de banca em banca, comprei várias sacas de alimentos diferentes. Em vez de uma seleção que tornava primordial o sabor, o cheiro e o estado do alimento a ser ingerido, aqui a premissa assentava nos desenhos, nas deformações, nas cores, nos contrastes e tudo aquilo que saltava à vista, em termos formais.

Após a recolha, foram feitas várias explorações que evidenciassem, então, as várias formas: foram cortados, abertos, descascados, isolados caules, agrupadas rodela, entre outras coisas. Com eles começaram a ser feitos padrões, carimbos, composições de cores, de formas e de contrastes. Através de modificações e distorções digitais, foram sendo criadas abstrações das formas e com elas geradas novas leituras, como é o exemplo do exercício 'ponto e linha' (pág.359-360).

Um desdobramento que procurava dividir várias formas, numa abstração entre linha e ponto. Resultante das imagens dos alimentos, a bifurcação de duas características formais criaram um novo entendimento e exploração destes objetos de estudo. As formas foram sendo abordadas em vários materiais e suportes, como serigrafias, desenhos e carimbos com os próprios alimentos.





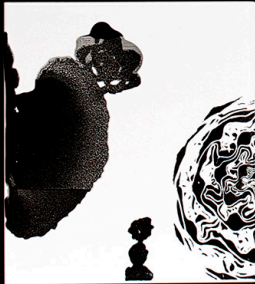


Nos editoriais criados, a ação diagramática é notória, pela relação direta e próxima de vários tipos de representação, e assumidas potenciais consequências dessas aproximações. Pelas relações estabelecidas entre conceitos, abstrações, cores e, principalmente, formas, as linhas invisíveis, que ia propondo e criando, permitiram que fossem surgindo novos grafismos e novos potenciais da forma, como é o caso do ‘abecedário’

Um exemplo que se distancia, propositadamente, dos outros exercícios elaborados, mas que contém a mesma vontade exploratória é o exercício sobre os preços dos alimentos (pág.365-366). Como um elemento de grande interesse gráfico e plástico, que compõe a imagem totalizante das caixas da fruta, as placas dos preços, em cartão escrito à mão, ou em impressões plastificadas, pousam e misturam-se nos alimentos. De forma a pensar sobre estes elementos, foram recolhidos os preços de cada alimento e a sua alteração nas estações do verão e inverno. As diferentes composições, suportes, materiais e tipos de letra, com que eram enunciados os preços, originaram a criação de um exercício que, de forma contrária e talvez irónica, pretende pensar sobre estes objetos.

Este exercício teve como referência base, o trabalho de On Kawara, artista conceptual japonês – mais especificamente, as ‘Date paintings’. Segundo esta lógica visual, foram impressos os preços dos alimentos em papel rugoso, que permitia fingir tinta - azul e vermelho - consoante a estação.

As relações entre manual e digital, entre a unidade e a reprodução, o código e leitura foram alguns dos temas que foram pensados, para além de que, como referido anteriormente, este exercício é mais uma vez uma procura formal, e a representação das letras como símbolos ou códigos únicos de uma tela, aparecem como elementos de contemplação.



C.ROXA.VER.1.50C/KG T.C.80I.VER.1.50C/KG CEN.VER.1.00C/KG
 COG.VER.3.50C/KG BET.VER.1.50C/KG NAB.VER.1.50C/KG
 CEB.VER.0.80-1C/KG BRO.VER.1.20C/KG ALH.VER.4.50C/KG
 ABO.VER.1C/KG RAB.VER.1C/KG COR.VER.1.80C/KG
 ALH.F.VER.0.4C/UNI PIM.VER.0.7C/KG COU.VER.0.7C/KG

S
 SWAY

E de salmão
Levantamento_3//comida//abecedário



O de tomate
Levantamento_3//comida//abecedário



O resultado foi então, várias composições de análise e exploração formal dos alimentos, podendo assim atribuir novos entendimentos sobre um dos elementos mais fundamentais da praça da fruta. A exploração de várias técnicas na abordagem dos mesmos, permitiu por vezes uma abstração essencial a um olhar às potencialidades das formas e, assim, construir novos desdobramentos.



CEN.INV.0,50€/KG



FAV.MAIO.1C/KG



BAT.D.VER.1C/KG

Levantamento



Levantamento número três, relativo à comida na Praça da República, mercado da fruta.

CEN.VER.1,00€/KG

CEN.INV.0,50€/KG
 CEN.VER.1,00€/KG
 T.C.BOI.INV.2,50€/KG
 T.C.BOI.VER.1,50€/KG
 C.ROXA.INV.1,20€/KG
 C.ROXA.VER.1,50€/KG
 F.A.M.A.VER.1€/KG
 MAB.INV.1,50€/KG
 NAB.VER.1,50€/KG
 BET.INV.1,50€/KG
 BET.VER.1,50€/KG
 COG.INV.3,50€/KG
 COG.VER.3,50€/KG
 ALH.INV.4,50€/KG
 ALH.VER.4,50€/KG
 BRO.INV.1,20€/KG
 BRO.VER.1,20€/KG
 CEB.INV.0,50€/KG
 CEB.VER.0,50€/KG
 COR.INV.1,20€/KG
 COR.VER.1,50€/KG
 RAB.INV.1€/KG
 RAB.VER.1€/KG
 ABO.INV.1€/KG
 ABO.VER.1€/KG
 COU.INV.0,8€/KG
 COU.VER.0,7€/KG
 PIM.INV.0,8€/KG
 PIM.VER.0,7€/KG
 ALH.F.INV.0,4€/UNI
 ALH.F.VER.0,4€/UNI
 BAT.D.INV.0,6€/KG
 BAT.D.VER.1€/KG

Calçada

Repleto de símbolos, desenhos, letras e números, a calçada era de levantamento obrigatório, não só pelo apelo gráfico que nos suscita, como as funções e significados que se escondem.

Após a leitura do livro ‘Praça da fruta’, de Carlos Querido, assim como entrevistas a comerciantes e uma reunião com o engenheiro da câmara, foi possível ter acesso às histórias e às funcionalidades deste tabuleiro, que em 1883 ganhou forma, pelo arquiteto Celestiano Rosa. Um projeto que vai desde imagens místicas de anfisbenas até a simples quadrados negros, que propõem uma métrica para o posicionamento das bancas. Um desenho que não se suporta apenas de elementos decorativos, como flores, frutas e estrelas, mas também na própria utilização e fluxo de pessoas na praça, como é o exemplo das curvas negras que se repetem de uma ponta à outra da praça.

Na abordagem a este plano horizontal, o trabalho de levantamento foi bastante analítico, decifrando os significados de cada elemento que o compõe. Os desdobramentos começaram a surgir quando isolava os elementos e ia criando outros padrões com eles. A relação com a praça parecia ser inevitável e dificilmente, mesmo isolando aqueles elementos, poderiam parecer outras coisas. Começámos então a recortar, redimensionar e inserir noutras disposições. Depois de feitas várias composições diferentes, a partir dos símbolos recolhidos, a ação dita editorial deste tema, não resultou num livro, num desdobrável ou outro objeto à escala da mão, mas sim num elemento efêmero, aplicado ao espaço.

A diferença deste exercício e do seguinte (cor), para os restantes referidos anteriormente, é que estes são intervenções no espaço e deles só restam fotos. A sua implementação é

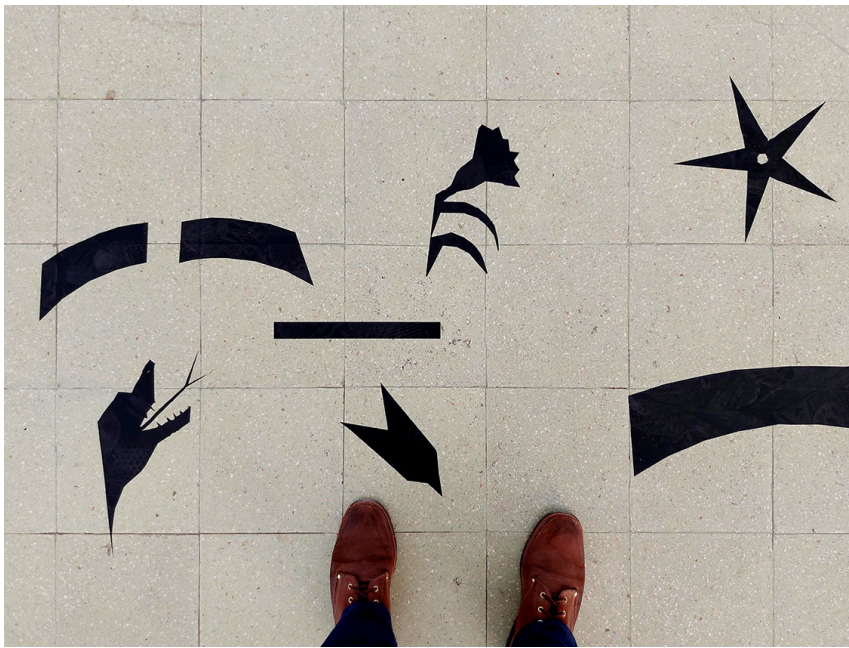
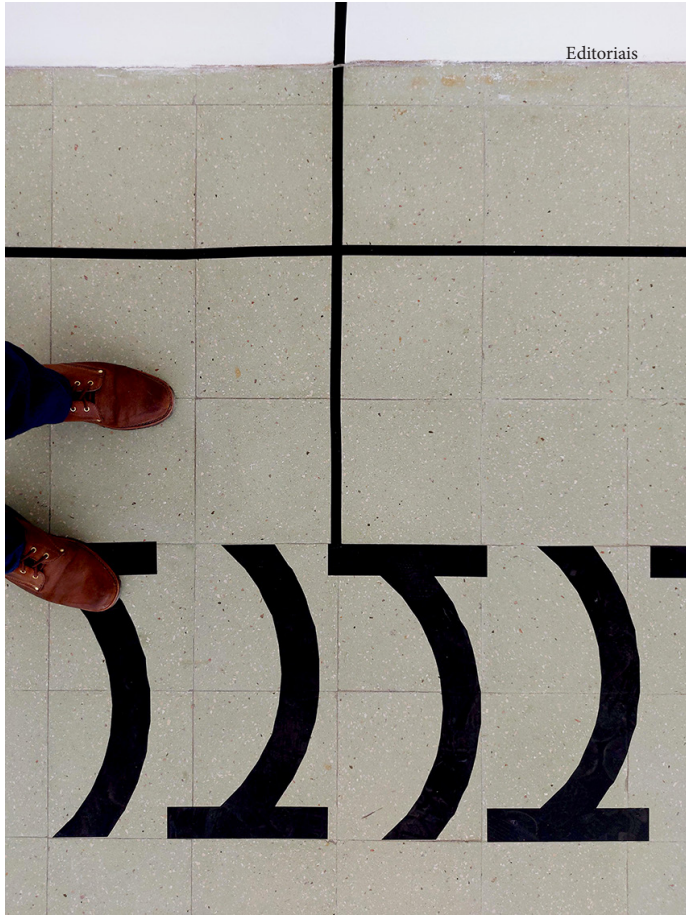


exclusiva à exposição sobre o projeto prático (5.1). O desafio aqui foi tornar estes desdobramentos gráficos como elementos *site specific* e assim trazer para o chão da exposição um olhar referenciado da praça.

O processo foi então utilizar estes elementos como uma aplicação de grafismos ampliados, ou *supergraphics* e um sistema de *wayfinding*, na medida em que a sua aplicação propunha, tal como na praça, a orientação do espectador na exposição.

As curvas negras vão, então, propondo direções, assim como elementos misteriosos puxam a atenção do observador para as extremidades do pavimento. Os R's (vistos ao lado), por exemplo, presentes em lados opostos e isolados, são elementos que têm vindo a ser retirados da praça, mas que ninguém sabe bem o que são. Há quem diga que são indicadores de Reserva de espaço, outros que se trata de 'R' de Rei ou Rainha, e até poderá ser a indicação de Ruas transversais. Esta incógnita foi então aplicada como elemento de curiosidade. A função decorativa e funcional dos motivos do tabuleiro foram transpostas para o contexto expositivo e, assim, mais uma vez, estes elementos, puderam ser pensados de uma outra forma, num outro contexto e numa outra escala.





Cor

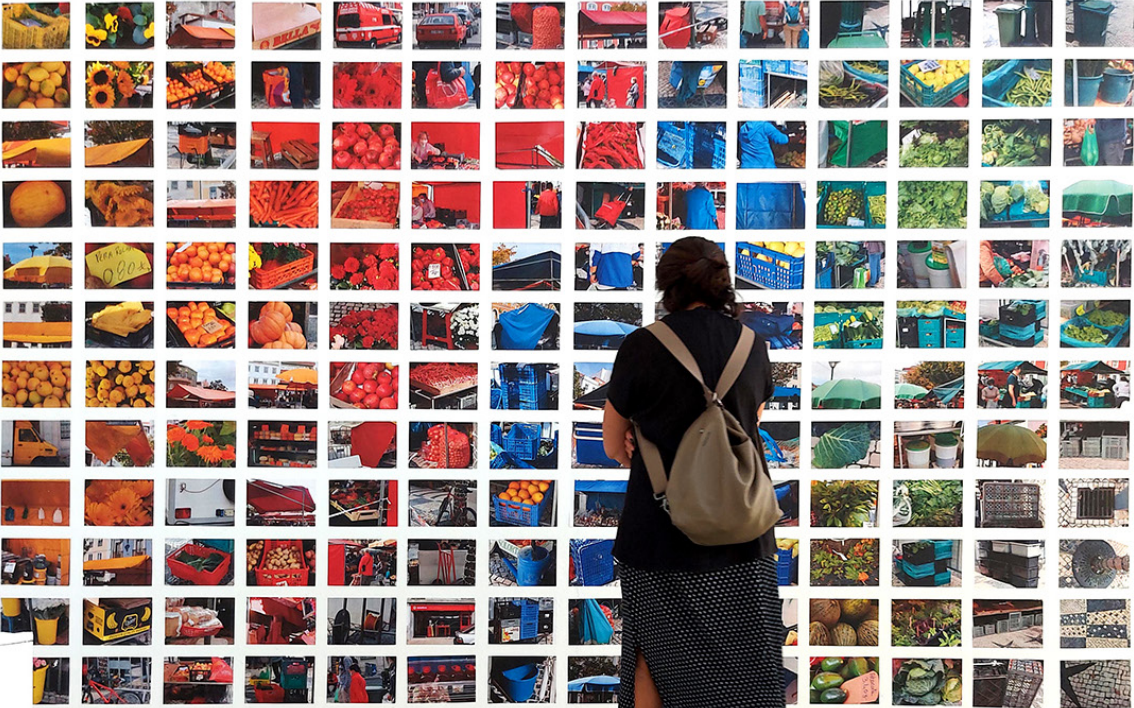
Tal como o levantamento anterior, o pensamento sobre que objeto de especulação gráfica poderá surgir, a resposta voltou a recair na ampliação e aplicação de imagens no espaço. Assim, este exercício passa mais uma vez por ser pensado no contexto de exposição (5.1).

A relação com a cor é outro dos levantamentos que surgiu como obrigatória. Há quem consiga descrever a praça numa palavra - cor. Desde os toldos coloridos, à infundável paleta das frutas e dos vegetais, até aos sacos que transportam cores até às ruas transversais. A problemática da cor na praça foi, então, mais do que uma possibilidade, um grande interesse.

Numa reunião com a arquiteta da câmara, fui tentar saber um pouco sobre as decisões acerca do mercado; uma das perguntas que mais me intrigou foram as cores escolhidas para os toldos. Para nós era certo que, num estudo sobre grafismos no espaço, era de especial relevância entender a relação e consequência que uma cor traz a um lugar.

Como me foi dito, as cores apresentadas, não tendo um critério muito extenso, são um certo revivalismo das cores presentes nos guarda-sóis que cada comerciante utilizava na sua banca. Na tentativa de recuperar o espectro colorido e uniformizar as bancas, foram escolhidas 5 cores, que se vão repetindo no comprimento da praça.

Com alguma desconfiança quanto à escolha daquelas cores, fui saber sobre a opinião de quem convive com elas todos os dias. Fiquei a saber que muitos pediram para trocar as cores. Por questões pessoais, por sentirem que umas cores eram mais atrativas, e assim traziam mais clientes, ou por fazerem me-







lhora combinação com os seus produtos. Uma das respostas, que mais me intrigou, foi acerca das consequências das cores: Sandra Ribeiro, comerciante na praça, em conversa esclareceu que o seu toldo já tinha sido amarelo, e que teve que trocar para o azul, porque o sol quando batia no seu toldo refletia um amarelado nas suas hortaliças, parecendo assim estarem estragadas.

Sobre todos estes dados foram elaborados vários exercícios, que exploravam a presença de cores na praça. Assim, partindo daquelas cinco cores iniciais, tentámos perceber qual o impacto, de cada uma, na praça. Por entre estudos sobre a incidência das cores em dias de semana e fins-de-semana, ou sobre quais as cores mais vistas, foi feito um exercício que comparava os fluxos das pessoas com as cores das bancas em que cada pessoa parava. (imgxx). Mesmo depois de mais algumas perseguições, obteve-se, ainda assim, uma resposta inconclusiva. No entanto, e sendo esse um dos objetivos, a produção de imagens de levantamento permitiu encontrar novos desdobramentos visuais e operativos.

O exercício a ser apresentado com maior impacto, e que foi aplicado na exposição, foram os levantamentos sobre cor: Exercícios que correspondiam um dia para cada uma das cinco cores. Através de fotografias ia captando todos os elementos de uma cor, desde a grande presença dos toldos até a um pequeno papel no chão, tudo era registado e depois exposto na parede do ateliê. As composições que se iam formando no nosso espaço de trabalho, revelaram a necessidade de ampliar em grande escala, para que num único plano, uma sensação de impacto e de percentagem cromática fosse visível.

As cores, como um dos elementos que vemos mais serem debatidos nos projetos em design, foi então um ponto chave naquilo que assumimos ser a necessidade de um levantamento.

No que toca ao espaço, foi importante entender a identidade cromática da praça, um elemento que é analisado, tanto pelos comerciantes, como pelos urbanistas e arquitetos e até, inconscientemente, por quem passa.

Ao isolar o fator cor foi possível entender, não só o impacto que este fator tem num espaço, como as suas associações históricas, funcionais, ou estéticas. A cor muitas vezes associada a uma camada superficial é demonstrada nesta análise, como elemento essencial na leitura e decodificação do espaço.



6. Conclusões

A presente investigação é o resultado dos últimos anos de trabalho e pesquisa. Começa com um olhar para as características do espaço, na vontade de o explorar através de uma análise gráfica, e acaba na confirmação desses elementos gráficos, enquanto instrumentos que permitem a problematização de métodos práticos e pedagógicos de design.

No âmbito do objetivo principal conseguimos enquadrar os conceitos de levantamento e diagrama no âmbito do design, demonstrando a sua pertinência num discurso teórico e prático de projeto. A dificuldade na classificação de um design contemporâneo, obrigou a deslocações temporais e disciplinares, assim como conduziu a uma revisão e problematização das premissas internas do design - a sua componente metodológica, formal e conceptual.

Esta investigação foi, de forma crescente, diagnosticando uma prática e uma estrutura disciplinar que é estável e pouco flexível. Perante vários exemplos e estudos de caso, chegamos à conclusão de que a suspeita inicial, que enquadrava a identidade disciplinar como algo rígido e tendencioso, foi comprovada. Desde a vontade de uniformizar uma linguagem, métodos e formas a uma necessidade disciplinar, verificámos que os seus praticantes substituem as suas próprias identidades por uma outra, entendida como imparcial, intemporal e neutra,

passando esta a ser a única forma de construir as identidades de outros. Vimos que esta supressão vem de uma vontade de aplanar as ações dos seus praticantes, numa visão de economia de processos e de certificação das suas soluções, uma forma de demonstrar a solidez e estrutura da disciplina perante as volatilidades cíclicas das modas, dos gostos e das vontades individuais.

O discurso sobre o design, que vemos proliferar, parece-nos mais nítido, e conseguimos, agora, entender o que por vezes esconde. Desde a consciência, esclarecida por Mário Moura - de que um suposto discurso 'neutro' esconde outras evidências de uma identidade mais vasta, que inclui questões de género, classe ou raça - até aos tabus, aos direitos de discurso e à vontade de verdade, esclarecidos por Foucault, entendemos o discurso disciplinar sobre o projeto não como num elemento transparente ou imparcial, mas como o estabilizador de um espaço de eleição para a imposição de certos poderes. Por detrás de um discurso unificante, de uma estrutura metodológica estabelecida e de um aplanamento formal, conseguimos diagnosticar um sistema de controle e exclusão, um jogo entre desejo e poder que orienta, desde diferentes sujeitos profissionalizados, especialistas, organizações, livros ou entidades superiores, para uma legitimação de autoridade. Autoridade esta que vemos esconder-se, por meio de estruturas académicas, concursos, símbolos e *sites*, e que assim estipula quem pertence ou quem dita as diretrizes disciplinares. As adjetivações universalistas, imparciais e intemporais, revelaram-se, não uma tendência passageira do modernismo, mas uma realidade em contínua perpetuação. O apelo à identidade disciplinar é então uma forma de poder e controlo que, sob a organização dos discursos, vem promover um mesmo método, uma mesma linguagem e uma mesma exclusão. Este fenómeno, visível em diferentes disciplinas, sucede também no design; acrescenta-se ainda o

pormenor de que o designer é um criador de identidades, o que demonstra uma particular preponderância desta problematização e das revisões da disciplina.

Esta realidade disciplinar encontrou, nos conceitos do levantamento e do diagrama, ferramentas capazes de estabelecer um contexto de crítica e de proposta, perante os pressupostos disciplinares e os desdobramentos dos mesmos. O levantamento revelou-se um conceito estratégico na antevisão e prospeção da atividade projetual, assim como manifestou ser um mecanismo versátil e elástico em relação à crítica e à prática profissional e pedagógica.

A conceção inicial do levantamento, como estando limitado ao processo de recolha da informação de um espaço, ampliou-se gradualmente até ao final da nossa investigação. Assim, operou-se, na nossa prática, a mutação de um conceito recuperado da projeção de espaços, até à sua atualização num discurso da ação e da metodologia do design.

Os casos de estudo e exemplos abordados mostraram que existe uma noção de levantamento, através de outros nomes - como 'atlas de parede', '*moodboards*', 'mapas sinóticos', etc - atribuídos a qualidades e processos pessoais isolados. A credibilização do levantamento, enquanto etapa inicial e ação de projeto, compreende a importância dos atos de observação, representação e comunicação e pode ser considerado, como um conceito transversal que define as práticas pessoais, experimentais e ativas do início do projeto. A relação que o levantamento estabelece com a singularidade de respostas e com as idiosincrasias de cada pesquisa, aproximou este conceito a uma prática individual e personalizada que, no entanto, pode ser pensada coletivamente; ou seja, pudemos entendê-lo como um 'método', no entanto versátil e em constante transformação.

Perante as várias definições daquilo que pode ser o trabalho de pesquisa, este conceito demonstrou uma flexibilidade na sua utilização, assim como trouxe uma dimensão mais ativa. Encontrou-se no levantamento uma forma de transpor um processo de pesquisa mais inerte. Face à acessibilidade a projetos e imagens, através da internet, verificou-se que, não raras vezes, o formato de pesquisa se baseia na busca de um arquivo de imagens, usualmente do mesmo meio disciplinar. A pesquisa comum cinge-se, muitas vezes, às possibilidades do objeto pretendido. O que aqui se entende por uma pesquisa ativa vê no levantamento uma forma de legitimação desse método, que é um processo tanto digital como analógico, de experiência e testagem, e de aproximação física e emocional de um objeto/espço e, também, de articulação com diferentes campos disciplinares. O exercício de captação e representação dos sentidos e das vontades, através de uma abstração dos códigos associados à disciplina, vem promover, assim, um ato de pesquisa que aqui se considerou importante na procura por estímulos à fase inicial de projeto.

Conclui-se que o termo pesquisa - que será talvez o mais utilizado - define bem aquilo que se pretende neste primeiro momento, no entanto defendemos que a ideia de levantamento trouxe um incremento à dimensão da ação e ao envolvimento físico e emocional com o objeto de estudo. As interpretações comuns ligadas à arquitetura, ao urbanismo, ou às áreas de aproximação ao espaço, fazem incidir este conceito numa definição ligada a uma vivência, a um teste, ou a uma experiência sensorial dos lugares, por meio de uma atitude empírica através do corpo.

No capítulo 4 tratámos o conceito de diagrama. Consequente das imagens de levantamento, este dispositivo, de utilização recorrente em várias práticas, demonstrou ser um elemento

fundamental na articulação com a prática de projeto. A aplicação diagramática permitiu uma associação de diferentes materialidades e contextos que potenciaram, na sua convergência, novos desdobramentos e significados. Através de exercícios práticos e das várias utilizações investigadas, verificámos que o diagrama é uma ferramenta de pensamento, um meio gráfico por onde se expressam as diferentes ligações e associações. A sua operabilidade confirmou ser uma forma de representar o indizível e, através dessa representação, de atribuir novas interpretações àquilo que já existe. A forma como o diagrama traduz, numa linguagem gráfica, intenções potenciais do projeto, cria mais uma relação importante entre design gráfico e os métodos de pensar e projetar. Assim ficou patente mais um benefício mútuo, no sentido em que se revelaram tanto benefícios para o design - na adaptação do diagrama à sua prática - como, através de um domínio dos elementos gráficos, referente ao trabalho do designer gráfico, se proporcionou um olhar mais esclarecido, no que se refere à noção e utilização dos diagramas.

Verificámos, que a utilização dos diagramas no design se afirma, genericamente, relacionada como uma ferramenta mais de descrição do que projeção. É comum observar-se uma utilização dos diagramas segundo uma comunicação externa, ou seja, a demonstração esquemática de uma ideia para um outro. Aqui explorou-se o impacto interno ao projeto, em que a comunicação acontece entre o indivíduo e a sua prática, ou entre os elementos em si, no interior do projeto. Espera-se por isso, com o que agora se apresenta, poder demonstrar o potencial do diagrama enquanto um meio para pensar e para articular a informação que surge da fase e ação do levantamento.

Esta investigação revelou-se uma permanente tentativa de a situar o levantamento enquanto momento estratégico e determinante da metodologia de projeto. Sendo esta uma etapa, onde se privilegiou o recurso a uma linguagem visual mais ampla - desde registos técnicos fechados, aos elementos de maior abstração - foi comprovada a pertinência de uma leitura e análise gráfica.

Na condição de designer gráfico, a habitual articulação e manipulação de formas orientou uma leitura aos vários planos interpretativos das imagens e dos símbolos, atribuindo-lhes assim, uma maior adequação ao interesse de um projeto. Explorou-se uma vertente em que o design gráfico não se ocupa apenas das identidades e necessidades de um cliente, mas também na forma como a sua ação e experiência podem promover, através da análise dos seus conteúdos, um contributo para outros meios e áreas.

Em contrapartida, a exploração de uma investigação que procurou modelos interpretativos de outros campos, permitiu, também, uma reflexão acerca desta disciplina, interferindo assim com os seus limites operativos, formais e conceptuais. A tendência estabelecida, de encontrar exemplos e estudos de casos de um universo exterior ao design, permitiu problematizar esta área, definindo a sua ação enquanto algo que obriga a uma abordagem holística e multidisciplinar. A nível formal a relação entre formas, funções e significados, que podemos observar noutras áreas, permitiram fazer uma revisão desta linguagem e, ao mesmo tempo, propor novos desdobramentos e utilizações dos símbolos gráficos. A aproximação a áreas como a arquitetura, as artes, a antropologia, a filosofia, entre outras, permitiu um olhar sempre renovado e multidirecional, permitindo-nos interpretar o design, enquanto disciplina que precisa das outras para se definir. A ideia de uma suposta in-

dependência disciplinar é aqui criticada, em prol de um saber amplo e relacional. A conceção das fronteiras disciplinares, enquanto linhas transponíveis, originaram leituras transversais que permitiram sair de um espectro identitário e fechado, valorizando os espaços de convergência, enquanto espaços de potência.

Em termos formais, a distância dos compromissos técnicos resulta numa exploração mais plástica, disruptiva e subjetiva, que contorna a hegemonia digital e a repetição dos automatismos identitários. Pudemos concluir, que num momento inicial, a ampliação do campo formal permite resultados inesperados. Apercebeu-se de que a procura por elementos visuais próximos de um corpo final, mais dificilmente criam, ou desencadeiam, novos desdobramentos, na medida em que ‘concluem’, quando aquilo que se procura é ‘propor’, ou ‘expandir’. O potencial de elementos visuais que sofreram um número reduzido de interpretações são assim matéria intocada e, por isso, permitem um maior alcance a novos desdobramentos. Verificou-se, perante os estudos de caso apresentados, que a grande maioria das imagens que servem de levantamento para diferentes projetos e autores, aparecem descontextualizadas e em articulação com outras. A perda do sentido semântico, ou da narrativa da génese das imagens colocam-nas numa posição de potência formal. Pudemos verificar que as imagens utilizadas por diversos autores pretendem escapar do seu estatuto finalizado, para assim poderem sugerir novas interpretações. Esta fuga de uma materialidade imposta e de uma função pré-estabelecida é aquilo que reforça o levantamento - o potenciar das imagens perante o signo do projeto.

A nível académico pudemos verificar que a exploração do levantamento e do diagrama traz uma aproximação ao objeto de estudo, a um estímulo à experimentação e a práticas mais

analógicas. Esta noção, torna-se mais relevante no ensino, por ser uma fase de introdução à área, onde mais facilmente se observam estruturas pré-estabelecidas, nas quais aquele que se inicia tende ingenuamente a querer pertencer. As problemáticas com que se iniciou esta investigação, que pressupunham uma coesão disciplinar, puderam ser desdobradas perante a aplicação do levantamento e do diagrama.

Nas entrevistas com autores, que são também todos eles professores, pudemos confirmar, por um lado, o pouco estímulo dado à fase de pesquisa e, por outro, que a apropriação dos conceitos agora investigados, é uma atitude pertinente e estratégica, numa área tão significativa da disciplina - o ensino.

A intensa especialização vem fomentar um ensino cada vez mais tecnológico, assim como a escassez de tempo traz abordagens, onde a apresentação de resultados se sobrepõe à experimentação e pesquisa. Esta investigação acaba por sugerir e propor exercícios através da ação do levantamento e da atitude diagramática, que permitam um encontro e uma iniciação à disciplina, que não promova um sentido identitário, mas sim de constante questionamento - experimentação e problematização dos seus pressupostos.

Para além da pesquisa documental e das entrevistas e conversas com autores, professores e profissionais, a busca por um comprovativo daquilo que foi investigado, nesta dissertação, encontrou na articulação entre teoria e prática a sua principal estratégia. Desde o início do nosso trabalho foi assumido que aquilo que ia sendo investigado teria lugar num mapeamento físico (nas paredes do ateliê) que ilustrasse a aproximação aos diferentes momentos da dissertação. A partir de textos, citações, pensamentos, imagens e desenhos, a composição de um mapa visual ia direcionando o pensamento, pois tanto

propunha uma leitura de recurso à escrita e de apoio mnemónico, como eram percecionados através de uma interpretação mais plástica e abstrata, uma criação de composições e planos gráficos. Estes elementos foram entendidos pelo que denominamos ‘imagens de levantamento’, enquanto objetos que, na sua convergência, permitem vários tipos de leituras e consequentemente novos desdobramentos.

A escolha de um objeto de estudo hipotético - Praça da Fruta - e a tentativa de dirigir um olhar pragmático à luz do levantamento e do diagrama, conduziram a uma imagem mais elucidativa das características destes conceitos. A ideia inicial de recolher, o que hoje podemos assumir como elementos identitários da ação do designer - elementos como logótipos, tipos de letra, ou sinalizações - demonstraram ser menos relevantes face ao real ambiente do espaço. O tipo de abordagem aos objetos que usualmente são associados ao território do designer gráfico, demonstra ser um automatismo disciplinar que se procurou desdobrar. Assim, com a descoberta de material, que surgiu de uma vivência e experiência imersiva do local, consegue-se afirmar que este domínio gráfico é bem mais amplo do que vulgarmente se associa ao levantamento

De um ponto de vista pessoal, os projetos seguintes, nunca serão indiferentes a este processo que se revelou tão significativo. O tipo de métodos e os preconceitos formais que registei na minha prática de estudante são, agora, entendidas como parte das invisibilidades estruturais da disciplina, que só agora me é possível ver e confrontar. O facto de esta investigação se preocupar com o questionamento de um universo exterior ao design permitiu exatamente por isso, uma maior aproximação a esse universo. A disciplina foi abordada não apenas pela sua definição, história e prática, mas sobretudo por aquilo que a rodeia e que permite, assim, um olhar mais abrangente. O foco

na ideia de transposição de fronteiras disciplinares foi essencial para a problematização daquilo que usualmente se considera central, fazendo deste rebatimento mais um dos pontos que alimenta o levantamento. A referência às artes e à arquitetura, foi influenciada pelas pessoas que passaram por este processo e que ajudaram a ativar uma visão exterior para assim poder desconstruir uma olhar interno.

Assume-se que a validação dos princípios por nós assimilidos e reconstruídos nesta investigação, só ficará completa a partir da sua interpretação e aplicação em outros projetos. O olhar externo precisa de interlocutores e a relevância deste estudo passa por ser posto em prática, debatido ou explorado.

7. Índice de imagens

Figura.

Fonte.

Figura 1. House of Tales, R2 atelier, porto, 2017, fotografia de Fernando Guerra - **pág.15**
www.r2design.pt/projects/house-of-tales-typography-on-concrete/

Figura 2. Praça da República (praça da fruta) Caldas da Rainha, Portugal - **pág.19**
fotografia pessoal

Figura 3. Skin, P06 *Studio*, Lisboa, Portugal, foto de Ricardo Gonçalves - **pág.20-21**
www.p06.studio/pt/skin/

Figura 4. Calçada da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.20**
fotografia pessoal

Figura 5. Calçada da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.21**
fotografia pessoal

Figura 6. Jogos Olímpicos do México, Lance Wyman, 1968 - **pág.21**
www.lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/

Figura 7: Vai com deus, Projeto Travessa da Ermida, Lisboa, 2008 - **pág.20**
<https://www.r2design.pt/projects/vai-com-deus/>

Figura 8. Banca da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.20-21**
fotografia própria

Figura 9. Caixa da fruta da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.21**
fotografia própria

Figura 10. Jogos Olímpicos do México, Lance Wyman, 1968 - **pág.21**
www.lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/

Figura 11. Calçada da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.20**
fotografia pessoal

Figura 12. Centro de arte performativa de New Jersey, Paula Scher, 1998 - **pág.20**
www.pentagram.com/work/new-jersey-performing-arts-center

Figura 13. Banca da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.21**
fotografia pessoal

Figura 14. Banca da Praça da República, Caldas da Rainha, Portugal - **pág.21**
fotografia pessoal

Figura 15: Centro de arte performativa de New Jersey, Paula Scher, 1998 - **pág.21**
www.pentagram.com/work/new-jersey-performing-arts-center

Figura 16: Jogos Olímpicos do México, Lance Wyman, 1968 - **pág.21**
www.lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/

Figura 17. Jogos Olímpicos do México, Lance Wyman, 1968 - **pág.21**
www.lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/

Figura 18. Forum de Gaia, Serafim Mendes, 2019, foto de Tânia Franco. - **pág.43**
www.serafimendes.com/forum-internacional-de-gaia-2019

Figura 19. Agenda 2020, Serafim Mendes, 2020, fotografias de OMSETYPE - **pág.45**
www.serafimendes.com/agenda-2020-ar-exhibition

Figura 20. “Everyone to the elections of soviets”, Gustav Klutskis, 1930 - **pág.45**
www.wallpaper.com/art/soviet-propaganda-graphic-design-wolfsonian#0_pic_4

Figura 21. Beat all the scattered, El Lissitzky, Moscovo, 1920. - **pág.44**
<https://www.wikiart.org/en/el-lissitzky/beat-all-the-scattered-1920>

Figura 22. AR Exhibition, Serafim Mendes, 2020, fotografias de OMSETYPE - **pág.44**
www.serafimendes.com/agenda-2020-ar-exhibition

Figura 23. Bauhaus exhibition, Joost Schmidt, Weimar, 1923 - **pág.44**
www.winniedrawings.wordpress.com/2017/02/10/designers-from-3-art-movements/

Figura 24. Game theory sketch, Experimental Jetset, Beijing, China, 2014 - **pág.45**
www.jetset.nl/archive/game-theory-beijing

Figura 25. IBM logo, Paul Rand, 1981, - **pág.45**
www.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/gooddesign/

Figura 26: 50 Jahre Bauhaus, Herbert Bayer, Ausstellung, 1968 - **pág.45**
www.tipografos.net/bauhaus/bayer.html

Figura 27. AEG logo, Franz Schwechten, 1896 - **pág.44**
www.logolynx.com/topic/aeg+vector

Figura 28. Bauhaus postcard, Kurt Schmidt, 1923 - **pág.44**
<https://www.artsy.net/artwork/kurt-schmidt-bauhaus-postcard>

Figura 29. Game theory, experimental jetset, Beijing, China, 2014 - **pág.45**
www.jetset.nl/archive/game-theory-beijing

Figura 30. AEG logo, Peter Behrens, 1908 - **pág.44**

www.logolynx.com/topic/aeg+vector

Figura 31. Working Women 's day, Valentina Kulagina, 1930. Foto de Matthew Cronin - **pág.45**

www.wallpaper.com/art/soviet-propaganda-graphic-design-wolfsonian#0_pic_4

Figura 32. Agenda 2020, AR Exhibition, Serafim Mendes, 2020, foto de OMSETYPE - **pág.45**

www.serafimmendes.com/agenda-2020-ar-exhibition

Figura 33: Diagrama acerca da temática do capítulo, 2020 - **pág.49-48**

Produção pessoal

Figura 34: Página do livro, The stones of venice, de John Ruskin, William Morris, 1892 - **pág.50**

https://www.artfactory.com/graphic_design/graphic_designers/william_morris.html

Figura 35. Poster da família tipográfica Univers - **pág.50**

issuu.com/ishitajain24/docs/5pub_univers_ijn

Figura 36. Fontana Mix, John Cage, 1958 - **pág.53**

www.medium.com/@nghinghiem04/fontana-mix-1958-john-cage-3145720-b66c2ab3ceca

Figura 37. Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard, Stéphane Mallarmé, 1897 - **pág.54**

www.are.na/block/921

Figura 38. Guia psicogeográfico de Paris, Guy Debord, 1955 - **pág.56**

www.miremini.wordpress.com/2016/10/17/mapas-psicogeograficos/

Figura 39. Eduardo Souto no seu atelier - **pág.64**

www.archdaily.com.br/br/624526

Figura 40. Desenho em saco de enjoo, Eduardo Souto de Moura, 2011 - **pág.65**

Fotografia retirada do livro "Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método", Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 41. Coleção de slides Atenas 1, Eduardo Souto de Moura, 2011 - **pág.65**

Fotografia retirada do livro "Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método", Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 42. Imagens do atelier de Eduardo Souto de Moura, 2011. - **pág.67**

Fotografia retirada do livro "Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método", Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 43. Partitura para piano, John Cage, 1957-58 - **pág.68**

www.5playsplus.wordpress.com/2012/03/09/concert-for-piano-and-orchestra-john-cage-1957-8/

Figura 44. Un coup de des n´abolira le hasard, Marcel Broodthaers, 1969 - **pág.68**

www.despinarangu.blogspot.com/2011/04/un-coup-de-des-nabolira-le-hasard.html

Figura 45. Bunkers, fotografias Paulo Virilio, Paris 1975 - **pág.69**

Fotografia retirada do livro "Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método", Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 46. Sala da biblioteca Warburg, Hamburgo, 1995. Foto de Otto Rheinlander - **pág.77**
http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=1564

Figura 47. Sala do instituto Warburg no instituto em South Kensington, 1936-57 - **pág.78**
www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=3944

Figura 48. Diagramas realizados no desenvolvimento do capítulo, 2020 - **pág.95**
Produção pessoal

Figura 49. Diagramas realizados no desenvolvimento do capítulo, 2020 - **pág.95**
Produção própria

Figura 50. Diagramas realizados no desenvolvimento do capítulo, 2020 - **pág.105**
Produção própria

Figura 51. Mulheres de burca. - **pág.121**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 52. cartaz torre de pisa, 1174. - **pág.134**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 53. Recorte de jornal de lutadores de Sumo. - **pág.135**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 54. Recorte de jornal da cidade de São Paulo. - **pág.134**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 55. Maço de tabaco Camel planificado - **pág.135**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 56. Favelas no Brasil - **pág.134**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 57. Atlas suportando os céus - **pág.134-135**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 58. Anotações sobre imagem do Parténon - **pág.134**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 59. Bases petrolíferas - **pág.134**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 60. Hotel de Oscar Niemeyer, Brasília, 1958 - **pág.134**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 61. Casa na Suíça, 2008. - **pág.135**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 62. Coleção de slides de Atenas I, Hermes, impressão Kodak, s.d.- **pág.135**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 63. Maquete, Eduardo Souto Moura, Casa do Douro II.- **pág.135**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 64. Luísa Penha, pastel sobre contraplacado de madeira, s.d.- **pág.135**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 65. Postal não identificado.- **pág.134**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 66. Pintura de Angélo de Sousa, 1965 - **pág.135**

Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011

Figura 67. Naked City, Guy Debord, 1957 - **pág.139**

www.situationnisteblog.wordpress.com/2015/06/07/the-naked-city-illustration-de-lhypothese-des-plaques-tournantes-en-psychogeographique-sic-1957/

Figura 68. Anatomia de uma decisão, Marco Balesteros, 2017 - **pág.144**

www.ruadasgaivotas6.pt/events/anatomia-de-uma-decisao/

Figura 69. Projeto arco do triunfo, Christo, Paris, 1988 - **pág.151**

www.christojeanneclaude.net/artworks/arc-de-triomphe-wrapped/

Figura 70. Projecto The Floating Piers, Christo, 2014 - **pág.153**

www.christojeanneclaude.net/artworks/the-floating-piers/

Figura 71. Projeto The Umbrellas, Japão e EUA, Christo, 1990 - **pág.155**

www.christojeanneclaude.net/artworks/the-umbrellas/

Figura 72. Anatomia de uma decisão, Marco Balesteros, 2017-18 - **pág 156**

www.ghost.pt/anatomia-de-uma-decisao.html

Figura 73. Oficina com João Fiadeiro, Composição em tempo real, 2015 - **pág 157**

www.midiatedadanza.com/intervencao-3-joao-fiadeiro/

Figura 74. Running Fence, Christo e Jeanne-Claude, California, 1972-76, - **pág 156**

www.christojeanneclaude.net/artworks/running-fence/

- Figura 75.** Impressão de “Mémoires”, Guy Debord e Asger Jorn, 1959 - **pág 157**
<https://graphicarts.princeton.edu/2019/03/26/internationale-situationniste/>
- Figura 76.** Running Fence, Christo e Jeanne-Claude, California, 1972-76, - **pág 156**
www.christojeanneclaude.net/artworks/running-fence/
- Figura 77.** Detalhe do mapa, The Naked City, Guy Debord, 1957 - **pág 157**
www.brikbase.org/sites/default/files/ARCC2017_Session2A_Shields_0.pdf
- Figura 78.** “Running Fence”, Christo e Jeanne-Claude, California, 1972 - **pág 156**
www.christojeanneclaude.net/artworks/running-fence/
- Figura 79.** Litografia do guia psicogeográfico de Paris, Guy Debord, 1957 - **pág 157**
www.drawingmatter.org/guy-debord/
- Figura 80.** Foto da oficina com João Fiadeiro, Ceart/UDESC, 2015 - **pág 156**
<https://midiatecadedanca.com/intervencao-3-joao-fiadeiro/>
- Figura 81.** Diagrama sobre a “composição em tempo real”, 2020 - **pág 156-157**
Produção pessoal
- Figura 82.** Monumento contínuo, Superstudio, 1971 - **pág 163**
www.archdaily.com.br/br/794139/arte-e-arquitetura-superstudio-revisitado-por-nitsche-arquitetos-plus-jorn-konijn
- Figura 83.** Non stop city, Archizoom, 1969-72 - **pág 164**
www.medium.com/@jaechristinakim/archizoom-non-stop-city-84a2bef83140
- Figura 84.** Las vegas, fotografia de Denise Scott Brown, 1966 - **pág.166**
www.designboom.com/architecture/denise-scott-brown-photography
- Figura 85.** Níveis de iluminação da strip, Las Vegas, Venturi, *et.al.*, 1977 - **pág.173**
Digitalização do livro Learning from Las Vegas, *pág.27*
- Figura 86.** Estradas de asfalto da strip, Las Vegas, Venturi, *et.al.*, 1977 - **pág.173**
Digitalização do livro Learning from Las Vegas, *pág.24*
- Figura 87.** Espaços cerimoniais da strip, Las Vegas, Venturi, *et.al.*, 1977 - **pág.173**
Digitalização do livro Learning from Las Vegas, *pág.25*
- Figura 88.** Edifícios da strip, Las Vegas, Venturi, *et.al.*, 1977 - **pág.173**
Digitalização do livro Learning from Las Vegas, *pág.25*
- Figura 89.** Espaço, escala, velocidade e símbolo, Venturi *et al.*, Las Vegas, 1997 - **pág.174**
Digitalização do livro Learning from Las Vegas, *pág.14*
- Figura 90.** Diagrama, Estereotomias de edifícios da praça da fruta, 2020 - **pág.177**
Produção pessoal
- Figura 91.** Fisionomia de um letreiro típico, Venturi *et al.*, 1997 - **pág.179**
Digitalização do livro Learning from Las Vegas, *pág.67*

- Figura 92.** Casino, foto de Denise Scott Brown, Las Vegas, 1997 - **pág.180**
www.architectsjournal.co.uk/archive/las-vegas-studio-images-from-the-archive-of-robert-venturi-and-denise-scott-brown
- Figura 93.** Desenho, “Decorated shed”, Venturi *et al.*, 1997 - **pág.181**
Digitalização do livro *Learning from Las Vegas*, **pág.67**
- Figura 94.** Monumento contínuo, Superstudio, 1971 - **pág.180**
www.archdaily.com.br/br/794139/arte-e-arquitetura-superstudio-revisitado-por-nitsche-arquitetos-plus-jorn-konijn
- Figura 95.** Desenho, “I am a Monument”, R.Venturi e Denise Scott Brown, 1972 - **pág.180**
www.phaidon.com/agenda/architecture/articles/2018/september/20/robert-venturi-dies-aged-93/
- Figura 96.** Monumento contínuo, Superstudio, 1971 - **pág.180-181**
www.archdaily.com.br/br/794139/arte-e-arquitetura-superstudio-revisitado-por-nitsche-arquitetos-plus-jorn-konijn
- Figura 97.** drive-in em forma de pato, Las Vegas, 1997 - **pág.181**
www.kvadratinterwoven.com/neutral-or-expressive-the-broodymueller-brockmann-conundrum
- Figura 98.** Colagem no mapa de Roma de Nolli, Venturi, *et al.*, 1997 - **pág.180-181**
Digitalização do livro *Learning from Las Vegas*, **pág.21**
- Figura 99.** Diagrama sobre a relação entre o homem, espaço e o projeto, 2020 - **pág.180**
Produção pessoal
- Figura 100.** Colagem, “Instant city”, Archigram, 1969 - **pág.180**
<https://www.floornature.com/design-trends/strongarchitecture-comics-strongbr-16359/>
- Figura 101.** The Plug-in city, Archigram, 1964 - **pág.181**
www.laverdad.es/ababol/arte/sueno-arquitectura-nomadaperez-20191012003940-ntvo.html
- Figura 102.** Bid Donut drive-in, Las Vegas, 1977 - **pág.180**
www.eawsvigoonp.blogspot.com/2013/02/postmodernism-duck-and-decorated-shed.html
- Figura 103.** The Plug-in city, Archigram, 1964 - **pág.180-181**
www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram?ad_medium=gallery
- Figura 104.** Instant city, Archigram, Minnesota, 1970 - **pág.181**
www.researchgate.net/figure/Archigram-Instant-City-1970-Design-Quarterly-nos-78-79-1970-published-by-the_fig2_304030943
- Figura 105.** Pág. 46-47 do livro «Colours onthe beach», Karel Martens, 2017 - **pág.184**
www.editions-non-standard.com/books/couleurs-sur-la-plage?lang=en
- Figura 106.** Pág. 125-126 do livro «Colours onthe beach», Karel Martens, 2017 - **pág.184**
www.editions-non-standard.com/books/couleurs-sur-la-plage?lang=en

- Figura 107.** Pág. 104-105 do livro «Colours onthe beach», Karel Martens, 2017 - **pág.186**
www.editions-non-standard.com/books/couleurs-sur-la-plage?lang=en
- Figura 108.** Capa do livro “Colours onthe beach”, Karel Martens, 2017 - **pág.187**
www.editions-non-standard.com/books/couleurs-sur-la-plage?lang=en
- Figura 109.** Fotografia de Ovos, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2021 - **pág.189**
www.instagram.com/p/CWDrf20ro-U/
- Figura 110.** Poster, Good Room, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2021 - **pág.189**
www.instagram.com/p/CWDrf20ro-U/
- Figura 111.** Fotografia de um saco de plástico, Bráulio Amado, 2022 - **pág.190**
<https://www.instagram.com/p/CYl4yM1rTFe/>
- Figura 112.** Poster, Good Room, Bráulio Amado, 2022 - **pág.190**
www.instagram.com/p/CYl4yM1rTFe/
- Figura 113.** Post-Medium, bienal de design gráfico de Chaumont, Ines Cox, 2019 - **pág.197**
www.strelkamag.com/en/article/ines-cox-conscious-design-in-a-world-of-digital-distractions
- Figura 114.** SAVE, Imagem 79-80, Ines Cox, 2019 - **pág.199**
www.inescox.com
- Figura 115.** SAVE, Imagem 115-116, Ines Cox, 2019 - **pág.199**
www.inescox.com
- Figura 116.** SAVE, Imagem 119-120, Ines Cox, 2019 - **pág.199**
www.inescox.com
- Figura 117.** SAVE, Capa, Ines Cox, 2019 - **pág.201**
www.inescox.com
- Figura 118.** SAVE, Imagem, 281-282, Ines Cox, 2019 - **pág.201**
www.inescox.com
- Figura 119.** Fragmento, SAVE, Ines Cox, 2019 - **pág.203**
www.inescox.com
- Figura 120.** Páginas 22-23 do livro Colours on the beach, Karel Martens, 2017 - **pág.202**
www.editions-non-standard.com/books/couleurs-sur-la-plage?lang=en
- Figura 121.** Fotografia a manequim, Bráulio Amado, 2021- **pág.202**
www.instagram.com/p/CW3i9rnLei6/
- Figura 122.** Instalação de cabine de praia, Karel Martens, Roterdão, 2018 - **pág.203**
www.wilfriedlentz.com/work/colours-on-the-beach-2017/
- Figura 123.** Cartaz, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2021 - **pág.202**
www.instagram.com/p/CW3i9rnLei6/

- Figura 124.** Ilustração, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2021 - **pág.202**
www.instagram.com/p/CSb4y0xLTCw/
- Figura 125.** SAVE, imagem 108-109, Ines Cox, 2019 - **pág.203**
www.inescox.com
- Figura 126.** Cartaz, Good Room, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2022 - **pág.202**
www.instagram.com/p/CaPcTfPLG8R/
- Figura 127.** Fotografia de uma carro, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2021 - **pág.203**
www.instagram.com/p/CSb4y0xLTCw/
- Figura 128.** Cabines de praia, K. Martens, 2017, foto de Elodie Boyer - **pág.203**
www.wilfriedlantz.com/work/colours-on-the-beach-2017/
- Figura 129.** Ilustração, Bráulio Amado, Nova Iorque, 2022 - **pág.202-203**
www.instagram.com/p/CaQcVEBLjIA/
- Figura 130.** Fragmento, Save, Ines Cox, 2019 - **pág.203**
www.inescox.com
- Figura 131.** Ampliação da capa “Colours on the beach” de Karel Martens, 2017 - **pág.202**
www.editions-non-standard.com/books/colours-sur-la-plage?lang=en
- Figura 132.** Fragmento, Save, Ines Cox, 2019 - **pág.202**
www.inescox.com
- Figura 133.** “Colours on the beach” de K. Martens, 2017, foto de Elodie Boyer - **pág.203**
www.wilfriedlantz.com/work/colours-on-the-beach-2017/
- Figura 134.** Fragmento, Save, Ines Cox, 2019 - **pág.203**
www.inescox.com
- Figura 135.** Il grande Cretto di Gibelina, Alberto Burri, Sicília, 2015 - **pág.209**
www.sculpturenature.com/en/silence-buried-in-white-cement-grande-cretto-di-gibellina-2015/
- Figura 136.** Painele 39 do Atlas *Mnemosyne*, Aby Warburg, 1925-29 - **pág.211**
www.nytimes.com/2020/05/14/arts/design/aby-warburg-memory-atlas.html
- Figura 137.** Recortes de jornais, imagem 4 e 20, atlas Eduardo Souto de Moura - **pág.213**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011
- Figura 138.** Recorte de jornal, imagem 19, atlas de Eduardo Souto de Moura - **pág.213**
Fotografia retirada do livro “Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método”, Philip Ursprung, Diogo Seixas Lopes e Pedro Bandeira, Dafne editora, Porto, 2011
- Figura 139.** Folha de atlas n.30, 48 retratos, Gerard Richter, s.d - **pág.214**
www.gerhard-richter.com/en/art/atlas/for=48--portraits11610-/?&artworkid3=&referer-search-art&title=portraits&p=1&sp=32

- Figura 140.** Folha de atlas n17, “Fotografias de livros”, Gerard Richter, 1967 - **pág.214**
www.gerhard-richter.com/en/art/atlas
- Figura 141.** Páginas do livro «A casa de Lava», Pedro Costa, 2013 - **pág.223**
Digitalizações do livro
- Figura 142.** Páginas do livro «A casa de Lava», Pedro Costa, 2013 - **pág.223**
Digitalizações do livro
- Figura 143.** Páginas 8-9, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013 - **pág.225**
Digitalização de “Fabienne Verdier et les Maîtres Flamands” de Alexandre Vanautgaerden
- Figura 144.** Páginas 78-79, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013 - **pág.227**
Digitalização de “Fabienne Verdier et les Maîtres Flamands” de Alexandre Vanautgaerden
- Figura 145.** “Peinture du 03 Novembre de 2008”, Fabienne Verdier, 2008 - **pág.229**
www.fabienneverdier.com/db/painting/peinture-du-03-novembre/
- Figura 146.** Páginas 66-67, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013 - **pág.230**
Digitalização de “Fabienne Verdier et les Maîtres Flamands” de Alexandre Vanautgaerden
- Figura 147.** Zeitungsfotos, folha de atlas n12, Gerard Richter, s.d - **pág.230-231**
www.gerhard-richter.com/en/art/atlas/newspaper-photos-11592/?&p=1&sp=32
- Figura 148.** Página 45, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013 - **pág.231**
Digitalização de “Fabienne Verdier et les Maîtres Flamands” de Alexandre Vanautgaerden
- Figura 149.** Il grande Cretto di Gibelina, Alberto Burri, Sicília, 2015 - **pág.231**
www.sculpturenature.com/en/silence-buried-in-white-cement-grande-cretto-di-gibellina-2015/
- Figura 150.** Página do livro «A casa de Lava», Pedro Costa, 2013 - **pág.230**
Digitalização do livro
- Figura 151.** Still de video, André Malraux, US, 2012 - **pág.230-231**
www.archive.transmediale.de/content/malrauxs-shoes
- Figura 152.** Página do livro «A casa de Lava», Pedro Costa, 2013 - **pág.231**
Digitalização do livro
- Figura 153.** Détachement Intérieur, Fabienne Verdier, 2000 - **pág.231**
www.fabienneverdier.com/db/painting/peinture-du-03-novembre/
- Figura 154.** Páginas 96-69, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013 - **pág.231**
Digitalização de “Fabienne Verdier et les Maîtres Flamands” de Alexandre Vanautgaerden
- Figura 155.** Il grande Cretto di Gibelina, Alberto Burri, Sicília, 2015 - **pág.230**
www.sculpturenature.com/en/silence-buried-in-white-cement-grande-cretto-di-gibellina-2015/
- Figura 156.** Página 25, Cadernos e notas de Fabienne Verdier, 2013 - **pág. 230**
Digitalização de “Fabienne Verdier et les Maîtres Flamands” de Alexandre Vanautgaerden

- Figura 157.** Mao-Foto, folha de atlas n28, Gerard richter, 1968 - **pág.231**
www.gerhard-richter.com/en/art/atlas
- Figura 158.** Paineis 48, Atlas Mnemosyne, Aby Warburg, 1929 - **pág.231**
www.researchgate.net/figure/Figura-6-Atlas-Mnemosyne-Aby-Warburg-Painel-48-Fortuna-Simbolo-discutido-do-homem_fig6_334463945
- Figura 159.** Paineis 19, 45, 46, Atlas *Mnemosyne*, Aby Warburg, s.d - **pág.230-231**
www.aregraeaexcecao.blogspot.com/2011/12/atlas-mnemosine.html
- Figura 160.** Mapa Simone Weil, Thomas Hirschorn, Nova Iorque, 2020 - **pág.232-233**
www.thomashirschhorn.com/maps-schemas/
- Figura 161.** Diagrama sobre dissertação, 2020 - **pág.236**
Produção pessoal
- Figura 162.** Calculos matemáticos babilônios, 1900-1700 ac - **pág.238**
www.stevenbaris.com/about-diagrams
- Figura 163.** Mapa de constelações da dinastia Tang, China, 618-907 dc - **pág.238**
www.stevenbaris.com/about-diagrams
- Figura 164.** Fases da lua, Irão, 973-1048 dc - **pág.238**
www.stevenbaris.com/about-diagrams
- Figura 165.** Mandala of Jnanadakini, Tibete, século 14 - **pág.238**
www.stevenbaris.com/about-diagrams
- Figura 166.** Página da enciclopédia de Diderot, 1763 - **pág.242**
www.stevenbaris.com/about-diagrams
- Figura 167.** Página da enciclopédia de Diderot, 1763 - **pág.242**
www.istockphoto.com/pt/vetorial/instrumentos-da-enciclop%C3%A9dia-diderot-talho-constellation-name-gm539678018-96247237
- Figura 168.** Diagrama sobre a dissertação, 2020 - **pág 246**
Produção pessoal
- Figura 169.** Experiências diagramáticas sobre a dissertação, 2020 - **pág 251**
Produção pessoal
- Figura 170.** Diagramas sobre levantamento e diagrama no projeto, 2020 - **pág.252-253**
Produção pessoal
- Figura 171.** Aguarela, Bath Pavilion, RCR architects, 2015- **pág.256**
www.divisare.com/projects/364681-rcr-architectes-clara-gromaches-tussols-basil-bath-pavilion
- Figura 172.** Aguarela, Mediateca Walsekrook, RCR architects, 2003 - **pág.257**
www.hicarquitectura.com/2019/01/rcr-architectes-mediateca-walsekrook/

Figura 173. Aguarela, Casa Horizonte, RCR architects, Espanha, 2000 - **pág.259**
www.arquiteturaviva.com/works/casa-horizonte-0

Figura 174. Aguarela, Casa Horizonte, RCR architects, Espanha, 2000 - **pág.259**
www.arquiteturaviva.com/works/casa-horizonte-0

Figura 175. Esquemas para as villas de Palladio, Rudolph Wittkower, 1949 - **pág.261**
www.cooper.edu/project/topological-surface-space

Figura 176. Desenhos para a vila Volpi, Andrea Palladio, s.d - **pág 262**
www.journal.eahn.org/article/id/7494/

Figura 177. Diagramas para Casa 6, Peter Eisenman, 1972-75 - **pág 264**
www.house6.weebly.com/house-vi.html

Figura 178. Presídio em Cuba, 1926 - **pág.268**
www.lahistoriadeldiablo.wordpress.com/2016/06/13/michel-foucault-el-ojo-del-poder-descargar-libro/

Figura 179. Diagrama, Francisco Providência, s.d - **pág.277**
A força da forma, Mário Moura, **pág.12**

Figura 180. Diagrama “O que é o design”, Charles Eames, 1969 - **pág.279**
www.vitra.com/en-hu/magazine/details/what-is-your-definition-of-design-monsieur-eames

Figura 181. Diagrama sobre os domínios do design, Robert Harland, 2011 - **pág.283**
Texto Design Influence, Design Issues, Massachusetts, 2011

Figura 182. Diagrama sobre os domínios do design, Robert Harland, 2011- **pág.283**
Texto Design Influence, Design Issues, Massachusetts, 2011

*As restantes imagens, não identificadas, correspondem à parte prática da investigação. As imagens são de autoria pessoal, com a colaboração e fotografias de Luna Gil, Nuno Gusmão e Pedro Cá

8. Bibliografia

Agamben, G. (2009). O que é o contemporâneo? Em G. Agamben, *O que é o contemporâneo? e outros ensaios* (pp. 57-73). Chapecó: Argos.

Agamben, G. (2013). *A Potência do Pensamento*. Lisboa: Relógio D'água.

Augé, M. (1994). *Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas, SP: Papirus .

Brook, T., & Shaughnessy, A. (2014). *Supernew Supergraphics*. Londres: Unit Editions.

Costa, P. (2013). *Casa de Lava - Caderno*. Lisboa: Pierre von Kleist.

Debord, G. (2012). *A sociedade do espectáculo*. Lisboa: Antígona.

Deleuze, G. (2011). *Francis Bacon, Lógica da Sensação*. Lisboa: Orfeu Negro.

Eisenman, P. (1999). *Diagram Diaries*. Nova Iorque: Universe Publishing.

Faria, N. (2018). O que é o arquivo. Em A. B. Vieira, A. Gandum, A. Amálio, A. Guedes, A. Guerreiro, D. Barroca, . . . P. Lagoa, *O que é o arquivo* (pp. 97-106). Lisboa: Documenta.

Flusser, V. (2010). *Uma Filosofia do Design*. Lisboa: Relógio D'água.

- Foucault, M. (1987). *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Foucault, M. (1997). *A ordem do discurso*. Lisboa: Relógio d'água.
- Harland, R. (2011). The dimensions of graphic design and its spheres of influence. Em T. Triggs, S. McCarthy, R. Harland, H. Kenna, P. Carey, & L. K. Chan, *Design Issues* (pp. 21-34). Cleveland: MIT Press Direct.
- Lupton, E. (2008). De volta à Bauhaus. Em E. Lupton, & J. C. Phillips, *Novos fundamentos do Design* (pp. 8-9). São Paulo : Cosac Naify.
- Montaner, J. M. (2017). *Do diagrama às experiências, rumo a uma arquitetura de ação*. São Paulo: Gustavo Gili.
- Moura, M. (2018). *O design que o design não vê*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Moura, M. (2019). *A força da forma*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Phillips, J. C. (2008). Para além dos fundamentos . Em E. Lupton, & J. C. Phillips, *Novos Fundamentos do Design* (pp. 10-11). São Paulo: Cosac Naify.
- Somol, R. E. (1999). Dummy Text, or the diagrammatic basis of contemporary architecture. Em P. Eisenman, *Diagram Diaries* (pp. 6-25). Nova Iorque: Universe Publishing.
- Ursprung, P., Lopes, D. S., & Bandeira, P. (2011). *Eduardo Souto de Moura, Atlas de Parede, Imagens de Método*. Porto: Dafne.
- Venturi, R., Brown, D. S., & Izenour, S. (2003). *Aprendendo com Las Vegas: o simbolismo (esquecido) da forma arquitetônica*. São Paulo: Cosac Naify.

Artigos

Dorst, K. (5 de Novembro de 2003). The problem of design problems.

Fiadeiro, J. (2008, Junho 18). *Composição em Tempo Real*. [Paper]. La porta BCN, Barcelona obtido de [http://laportabcn.com/sites/default/files/COMPOSI%C3%87%C3%83O%20EM%20TEMPO%20REAL%20por%20Jo%C3%A3o%20Fiadeiro%20\(port\).pdf](http://laportabcn.com/sites/default/files/COMPOSI%C3%87%C3%83O%20EM%20TEMPO%20REAL%20por%20Jo%C3%A3o%20Fiadeiro%20(port).pdf)

Foucault, M. (2013). De espaços outros. *Estudos Avançados*, 27(79), 113-122. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/68705>

Munari, L. A., & Izar, G. (26 de junho de 2013). Diagrama, arquitetura e autonomia. *Pós*, pp. 160-180.

Periódicos

Moura, M. (2021). Impossível: Minute Journal of Design - Issue One. *Uma breve história do formalismo no Design*. Porto.

Dicionários

Dicionário Inglês "survey". (s.d.). Obtido de Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/survey>

Dicionários língua portuguesa: diagrama. (s.d.). Obtido de Infopédia: dicionários porto editora: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/diagrama>

Merriam-Webster. (n.d.). Diagram. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved March 4, 2022, obtido de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/diagram>

William Collins Sons & Co. LTD. (2012). “survey”. Obtido de Dictionary.com: <https://www.dictionary.com/browse/survey>

Vídeo

Cox, I. (2019, Dezembro 12). Buttons and Icons as Metaphors of the physical World. *Strelka Institute*. <https://www.youtube.com/watch?v=5BnuQLIY7fk>

Deleuze, G. (17 de Março de 1987). Qu'est-ce que l'acte de création ? : conférence donnée dans le cadre des “Mardis de la Fondation. Paris, França.

Fiadeiro, J [João Fiadeiro]. (2018, Junho 14). *Composição em Tempo Real breve apresentação*. [Vídeo] Vimeo. <https://vimeo.com/275168147>

Sites

Alexandra, N. (s.d.). *Mapas psicogeográficos e a Teoria da Deriva - pesquisa*. Obtido de 60pontos5paicas: <https://60pontos5paicas.wordpress.com/2016/10/24/mapas-psicogeograficos-e-a-teoria-da-deriva-pesquisa/badbadbadb.com/>

Barris, S. (s.d.). *About Diagrams: About diagrammatical thinking*. Obtido de Steven Barris: www.stevenbarris.com/about-diagrams

Blauvelt, A. (11 de Março de 2008). *Towards Relational Design*. Obtido de Design Observer: <https://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557>

christojeanneclaude.net/

Christo e Jeanne-Claude. (2 de junho de 2020). Obtido de A Wikipedia: enciclopédia Livre: https://pt.wikipedia.org/wiki/Christo_e_Jeanne-Claude

Hambly, B. (Dezembro de 2018). *Colours on the Beach*. Obtido de Colour Studies: <https://www.colourstudies.com/blog/2018/12/12/karel-martens>

[inescox.com/](https://www.inescox.com/)

Leonidio, O. (15 de janeiro de 2015). *Guy Debord e Robert Smithson: Espaço, Tempo e História*. Obtido de Vitruvius: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.176/5458> *What is environmental graphic design (EGD)*. (s.d.). Obtido de SEG D - The Society for Experiential Graphic Design: <https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd>

[Monumentanea.com/](https://www.monumentanea.com/)

[Ressabiator.wordpress.com/](https://www.ressabiator.wordpress.com/)

Rock, M. (2009). *Fuck Content*. Obtido de 2x4: <https://2x4.org/ideias/2009/fuck-content/>



As Imagens do Levantamento

O levantamento e o diagrama na metodologia de projeto