

PRAGMÁTICAS DO DESENHO EM DESIGN II

A NÃO COINCIDÊNCIA ENTRE A IDEIA E A IMAGEM NO “EXERCÍCIO” DE DESENHO

Fernando Poeiras

«Enquanto a disponibilidade para reconhecer mundos alternativos pode ser libertadora e sugestiva de novas avenidas de exploração, a disponibilidade para acolher novos mundos não constrói nenhum. (...) Uma mente aberta não substitui o trabalho árduo.»

Nelson Goodman (1995) *Modos de fazer mundos*. Lisboa: Asa.

Neste texto centramo-nos no problema da “não coincidência entre a imagem e a ideia” como problema intrínseco ao desenho. Mas, numa perspectiva pragmática (e pedagógica), o exercício de desenho deve ser relacionado com problemas “exteriores” aos problemas intrínsecos do desenho. Um “bom” exercício de desenho em Design confronta o desenhador com:

1. as dificuldades no desenho;
2. as dificuldades do desenho no design;
3. o desenho no mundo;

e com:

4. a sua pertinência variável no processo;
5. as suas estratégias no interior do projecto e do negócio;
6. a adequação das ferramentas a uma estratégia de projecto.

Se a função do ensino é “transmitir um conhecimento suficientemente estável” e “preparar para o mundo”¹, o exercício desempenhará um papel fundamental na medida em que cumpra essas duas funções. Fundamental, mas difícil, porque se o “conhecimento estável” do desenho só exige a

¹ Na abundante literatura pedagógica actual destacamos, pela original sensatez, o pequeno volume organizado por Olga Pombo para a Relógio d'Água, *Quatro textos excêntricos*, sobre a função do ensino.

² Cf. KANT, E. (1993) *Anthropologie du point de vue pragmatique*. Paris: Flammarion.

³ Esta distinção não adquire pertinência junto das delirantes classificações da pedagogia, adquire-a, sobretudo, por duas razões: pela alteração do lugar do ensino no mundo (o ideal da boa formação vai sendo substituído pelo ideal da formação contínua); e pela alteração do lugar do design de produto no mundo (ao ideal da boa forma para a produção industrial sucedeu o ideal da gestão de processos eficiente (internamente) e eficaz (externamente)).

“especialização”, já a preparação para o mundo exige uma capacidade de “diagnóstico” e de “abertura” a ele que colide sempre com o corporativismo dos “especialistas”, e com as suas doenças naturais: o isolamento da prática, a indigência corporativa, a inconsequência final em proveito das pequenas consequências intermédias. A nossa abordagem do exercício será assim também enquadrada por este conflito pedagógico e profissional.

“O que é um exercício de desenho?” Consideremos esta questão sob uma perspectiva pragmática, concentrando-nos nas práticas do desenho no interior do projecto. Descrever as práticas do desenho significa descrever o modo como o desenho se exerce, o modo como é praticado. Assim, se consideramos o “exercício” como um campo de actividade do desenho e pelo desenho, a nossa questão torna-se: “o que exerce o desenho?”

Pragmaticamente, distinguem-se habitualmente as faculdades e os seus usos.² Por exemplo, distingue-se a imaginação dos usos da imaginação, isto é, distinguem-se as faculdades que possuímos (em maior ou menor quantidade) e o uso que delas fazemos. Consideremos apenas o uso das faculdades, que pode ser “exercido” e “exercitado”. Do ponto de vista do “uso das faculdades”, podemos distinguir duas estratégias predominantes e diferentes: a “formação” e a “experimentação”.³

Uma das funções (clássicas) do exercício é a “formação”, um uso do desenho pelo qual certas faculdades são “treinadas”, “aperfeiçoadas” e “disciplinadas”. Desse ponto de vista, o “exercer” é reportado à exercitação do desenhador, isto é, o valor de um exercício de desenho é reportado à sua função de formação do “desenhador”. Não afirmamos que este valor “subjectivo” do desenho não tenha produzido frutos como a autoria, a autoridade, a “cultura do desenho”, etc.. Mas

sobrevalorizar esse valor subjectivo seria, do nosso ponto de vista, persistir no erro de ignorar o valor objectivo do desenho, que varia sempre com a sua capacidade de colocar problemas “objectivos”, e com as condições que no mundo⁴ sustentam essa “objectividade” variável. Pragmaticamente podemos, como referimos atrás, distinguir as faculdades e os seus usos. Podemos ainda reportar os usos do desenho não à subjectividade (e à sua formação) mas a outras funções:

1. o exercer (e o explorar) dos próprios actos de compreender e de imaginar objectivamente colocados no desenho;
2. o exercer (e o explorar) dos actos de compreender e de imaginar objectivamente colocados pelo desenho, isto é, a capacidade do desenho colocar diferentes problemas “exteriores” ao desenho (sejam técnico-operativos, de negócio, ou tendências de consumo).

Estes dois modos de uso e de exercer as “faculdades” não se opõem, nem se excluem, mas a sua função é distinta. Neste segundo uso do exercício de desenho, o problema central do desenho torna-se explorar a potência para compreender e imaginar através do desenho. No âmbito dessa acção de exploração objectiva, importa considerar a prática da experimentação pelo desenho. Que qualidades do desenho distinguem este “exercer” da experimentação pelo desenho? Se aceitarmos esta perspectiva, importa descrever então o exercício, e as suas virtualidades, de um ponto de vista distinto do da “formação” do desenhador, tentando esclarecer antes os “acontecimentos” no desenho.⁵

Entramos assim num campo da actividade de desenho que podemos, com Foucault, designar como as micro-práticas do desenho. Seguindo este segundo ponto de vista, exercer é:

⁴ O leitor precipitado tentará ler nesta frase mais uma sentença de morte do desenho e mais um hino de louvor à aurora das ferramentas informáticas. A nossa posição é outra: depende do uso. A “popularidade” das ferramentas informáticas está em correspondência com o “popularizar” de várias etapas do processo produtivo, eliminando muitos trabalhos intermédios entre os “conceptores” e os “operadores”. (Temos de decidir qual o lugar de cada uma na formação). Krisham Kumar apresenta-nos com números a pouca elegância desta transformação nas economias e modos de produção ditos “tradicionais”; felizmente, encontramos outras tendências nos designados “novos negócios”, como os apresentados por Jeremy Rifkin ou Jonathan Gray.

⁵ É essa a proposta de Foucault quando propõe uma análise da leitura reportando-a não à figura da subjectividade do “leitor”, mas aos acontecimentos inerentes a uma qualquer prática de leitura; sendo esta uma prática “anterior” à formação da figura do “leitor”. FOUCAULT, M. (1994) “Mon corps, ce papier, ce feu” in *Dits et écrits*, vol II. Paris: Gallimard.

⁶ As “competências” de desenho não são as mesmas de acordo com as diferentes práticas profissionais do design. Por exemplo, as estratégias de decoração deixaram de estar subordinadas à integridade da esquematização do produto; podemos dizer que morrem assim algumas das qualidades da produção industrial e do modernismo (na sua luta pela purificação das formas), mas também surgem novas oportunidades de diferenciação, por exemplo, na pós-produção. Deste último ponto de vista, a “decoração” torna-se, quando o consegue, um “factor crítico de sucesso” no negócio da pós-produção, e não um suplemento de adorno à boa e eficiente forma.

⁷ ARNHEIM, R. destacou essa não coincidência como uma qualidade do esboço: “Um esboço é uma reflexão da imagem mental orientadora; mas não é, e não pode ser, idêntica a ela, e esta diferença é precisamente o que o torna um instrumento precioso para o designer”. O que pretendemos é: 1) libertar a compreensão da relação de não coincidência entre a ideia e a imagem da noção de “imagem mental” (que é outra forma de introduzir a noção de representação, mas da ideia) e, 2) pensar

1. uma acção em curso num desenho: um conjunto de diferentes actos de compreender e imaginar iminentes aos diferentes actos de desenhar;
2. uma acção relacional: as acções ocorrem “entre” o desenho e o desenhador, e agem reciprocamente; desenhar é agir sobre o desenho e ser agido pelo desenho;
3. uma acção integrada na rede de relações que definem uma prática profissional.⁶

Que experiência do desenho abre esse espaço de acções recíprocas? O primeiro “problema” de um exercício de desenho, como aqui o entendemos, será a “irresolução” no desenho que se exprime na “não coincidência entre uma ideia e uma imagem”.⁷ Esta “não coincidência”, ou seja, o intervalo entre a imagem e a ideia, desequilibra sempre a relação entre o desenhador e o desenho. E esse desequilíbrio alimenta o movimento de compreender e imaginar, em curso num desenho. (Tal como a água precisa de um desnível para correr, assim o desenho precisa desse desequilíbrio entre a imagem e a ideia). O fim do desenho (a resolução) será a coincidência, fechando o intervalo, entre a imagem e a ideia, num desenho final – um desenho em que o objecto foi (finalmente) compreendido e imaginado (nas suas condições). Mas existe todo um conjunto de acções, entre o desenho e o desenhador, que emergem precisamente das irresoluções presentes no desenho.

A não coincidência entre a imagem e a ideia revela-se em várias dimensões de um desenho.⁸ Distingamos duas dessas dimensões do desenho: as “formulações” e a “dinâmica do desenho”. A não coincidência tem formulações distintas, que são cada um dos desenhos isolados. As formulações

fixam graus diferentes de adequação e inadequação da ideia à imagem. Por isso, quaisquer formulações dessa não coincidência são pertinentes porque criam as irresoluções necessárias ao movimento de compreender e imaginar. São elas que alimentam o processo de desenho: do “mal desenhado” involuntário à “formulação de um problema pelo desenho” consciente. Contudo, podemos observar em alguns desenhos outro movimento, além da “deriva” ou da “aproximação” à resolução que cada formulação proporciona.

Existe, por vezes, um trajecto entre-formulações. Uma metáfora pode auxiliar-nos: cada formulação é uma espécie de fotograma, mas o filme está na dinâmica do desenho. Por isso, o sentido global de um exercício de desenho, a necessidade do seu curso, apreende-se melhor na intuição da dinâmica do desenho.⁹ Podemos identificar, num exercício, um rumo do pensamento delimitado por um enquadramento geral da compreensão e da imaginação. Esse rumo está expresso no desenrolar de um desenho. Na “dinâmica do desenho” encontramos um problema de não coincidência entre a imagem e a ideia a um nível distinto de cada uma das formulações. A questão da “dinâmica do desenho” é uma experiência do desenho (a “navegação”, como escreve Siza Vieira), mas é também pertinente para colocar duas outras questões. A primeira é essencialmente pedagógica: a questão dos “limites” e do “desnível” que o enunciado de um exercício deve providenciar para que o exercício se possa “desenrolar”.¹⁰ A segunda questão diz respeito à natureza operativa do desenho de projecto, distinta da sua natureza operatória (ou “representativa”).

Arnheim pretende que uma das especificidades do desenho de projecto seja a de que parte do desenho está sempre na cabeça do designer, e não no desenho: “A função e natureza do esboço é inseparável das do design que serve. O processo

essa não coincidência no interior de várias estratégias de concepção pelo desenho, além da estratégia que conduz do esboço à representação construtiva; 3) pensar essa não coincidência além da categoria de “semelhança” em favor da categoria de “descrição”, que nos parece mais apta a dar conta do desenho com função de modelização, como é o desenho de projecto. Cf. ARNHEIM, R. (1995) “Sketching and the psychology of design” in *The Idea of Design*. Cambridge: M.I.T. Press.

⁸ Rivka Oxman desenvolveu esta questão no âmbito da esquematização pelo desenho, sobretudo através de ferramentas informáticas. O texto de Oxman será objecto de análise na próxima Aula Aberta.

⁹ Acreditamos que aqui reside a principal dificuldade na formulação de um enunciado para um exercício de desenho. Com a desconfiança actual relativamente à Academia, é fácil cair numa espécie de experimentalismo improdutivo, i.e., num trabalho com os meios em que o fim se perdeu. Perdendo-se o fim (o enquadramento), não há forma de o aluno aferir a sua exploração dos meios.

¹⁰ Fixar os “limites” e o “desnível” é condição

essencial para a necessidade de um processo de projecto, caso contrário remete-se para o aluno a responsabilidade de encontrar a necessidade do processo (“ocupa-te!”) e a pertinência do processo (“preocupa-te!”). A ideia de projecto “aberto” faz sentido quando o “exercício” se tornou menos útil, quando há autonomia e conhecimento suficientes para formular problemas e encontrar soluções. No projecto de Artes Plásticas, dada a sua natureza menos mundana, não é exactamente assim.

¹¹ *Op. cit.*: 74

¹² GRASSI, G. (1986) *La arquitectura como oficio e otros escritos*. Barcelona: G&G: 84.

criativo do design, sendo uma actividade da mente, não pode ser directamente observado.”¹¹ Existiria, assim, uma “incompletude” no desenho de projecto. De um ponto de vista pragmático, e não psicológico, o desenho de projecto manifesta o que é preciso manifestar. Não precisamos da “interioridade” do designer para “esclarecer” o desenho, porque o desenho revela mais, ou diferentemente, daquele que o desenhou. Ou seja, essa incompletude originária manifesta-se na não coincidência entre a ideia e a imagem, que é “objectiva” e muito “operativa”. E isso está manifesto num desenho, nas suas formulações e na sua dinâmica.

O que está aqui em causa, neste pequeno diferendo com a interpretação de Arnheim, é uma imagem do que é pensar, e do que é pensar pelo desenho. Se sobrevalorizamos a função representativa do desenho (e do pensamento), então pensar pelo desenho é o que superiormente Grassi escreveu: “Considero o desenho, antes de qualquer outra coisa, como um meio adequado à construção. Deixar o projecto visível, mensurável, verificável em qualquer uma das suas diversas fases, antecipar as soluções, por assim dizer, com espírito de verdade: esta é a função específica do desenho, de qualquer meio ou técnica de representação.”¹² Mas se aceitarmos que o pensamento não é apenas um esclarecimento representativo, se aceitarmos que o pensar nasce da relação com um “exterior” a si próprio, e de um não pensado (irresolução), então temos de aceitar a natureza expressiva do pensamento. Ora, o “pensamento expressivo” parece-nos também indissociável do desenho de projecto. Fornecer um exterior manifesto, “exterior” tanto ao sujeito como ao objecto, é isso que faz funcionar parte do exercício de compreender e imaginar pelo desenho.

Não podemos aqui dar conta da pluralidade de dinâmicas do desenho, pois tal exigiria dar conta das diferentes

estratégias pragmáticas para imaginar e compreender o objecto pelo desenho, e delimitar o quadro em que se desenrolam. (Estudaremos algumas, ainda que de forma não sistemática, mais à frente neste ensaio). Mas podemos organizar algumas primeiras distinções para caracterizar essa dinâmica do desenho.

Dependendo do pólo que prevalece (a imagem ou a ideia) podemos distinguir dois tipos de “dinâmica do desenho”. Se a imagem suscita e dirige o movimento do pensar, há um privilégio expressivo na dinâmica do desenho: uma dinâmica expressiva. Se a ideia suscita e dirige a imagem, há um privilégio representativo na dinâmica do desenho: uma dinâmica representativa. Como o exercício de desenho de projecto é um “jogo” para obter a representação,¹³ nunca abandonamos completamente a representação, e as duas dinâmicas coexistem no desenho. Há no entanto um indício (forte) da preponderância (ainda que momentânea) de uma ou outra: se as formulações se sucedem (numa nova formulação que exprime a anterior), ou se as formulações se sobrepõem (esclarecimento representativo de uma primeira formulação).

Ao colocar a questão do exercício sob o ponto de vista da não coincidência entre a ideia e a imagem, destacámos obviamente como pertinentes apenas alguns traços do exercício e do desenho de projecto. Os diferentes tipos de desenho (seguindo Zumthor: de concepção, projecto e execução) com as suas diferentes funções não exibem esses traços com a mesma intensidade. O desenho adquire diferentes pontos pertinentes em cada uma destas suas práticas. Por isso temos tanta dificuldade em reconhecer um qualquer valor “universal”, comum, ao “Desenho”. Quando nos confrontamos com esses diferentes traços pertinentes num desenho, somos forçados a distinguir diferentes funções

¹³ Não é um jogo com a representação, antes um jogo para obter a representação. A expressão é sempre um desvio à representação. No caso do desenho de projecto, e da representação construtiva, esses desvios podem ser de natureza não analógica (à semelhança). Contudo, o privilégio do esboço no desenho de concepção testemunha uma liberdade alicerçada na representação semelhante (“natural”). O conceito de representação, no âmbito do desenho de projecto, deveria ser melhor definido, porque se tornou excessivamente amplo. Por enquanto, consideremos a representação (codificada ou natural) como forma de coincidência entre a ideia e a imagem sob a operação cognitiva do reconhecimento. A dificuldade para compreender esse “jogo” no desenho de projecto é que os seus estratos da representação são muito variados. A “representação natural” e a “representação construtiva” têm marcas e, a um nível mais elevado, códigos de representação muito distintos. Como nos fez notar Philip Cabau, talvez o primeiro problema do desenho de projecto (numa perspectiva autónoma do desenho) seja o de fixar os sistemas de representação adequados a um problema.

¹⁴ O conceito está muito presente na filosofia de Deleuze. Os textos que seleccionámos exploram o conceito em diferentes campos.

do desenho no interior do projecto, distinguir também o desenho do exercício, e o exercício da experimentação.

A nossa hipótese é que o “problema” da não coincidência entre a imagem e a ideia nos permite apreender uma produtividade do desenho. Fundamentalmente, essa experiência abre-nos um campo pragmático do desenho: as acções do desenho, e as acções entre o desenho e o desenhador. Podemos ainda acrescentar um outro problema no desenho: a experimentação.

De um ponto de vista pragmático, os traços que importam no desenho são:

1. as acções;
2. as acções relacionais, e, agora, pela experimentação;
3. as acções-limite. São estes os traços pertinentes do desenho como experimentação. Experimentação é o conceito, proposto pelo filósofo Gilles Deleuze,¹⁴ para dar conta de um uso “desregrado” das faculdades, um uso que não toma como critério de valor a subjectivação ou, acrescentemos, a “objectivação” das faculdades. Qual é a operatividade do conceito “experimentação” no âmbito de uma actividade de projecto, como o design? Qual é a sua operatividade num domínio cujo objectivo final é a representação construtiva de um objecto?

As acções-limite abrem e abrem-nos a um exterior, a um não-compreendido a um não-imaginado. As acções-limite proporcionam essa abertura que “desregra” tanto o sujeito como o objecto do desenho. A experimentação constrói sempre um “drama”, opera através de alguma “dramatização”, ou noutros termos, pela construção e pelo proporcionar de “irresoluções”. Ou seja, a experimentação é já um exer-

cício de problematização prática. Deslocamo-nos, assim, do problema para a problematização, para “praticar” um problema. A não coincidência entre a imagem e a ideia adquire assim outra potência: valoriza-se (no processo) a produção de “divergências” entre ambas. Afirmámos, anteriormente, que o exercício é uma acção (uma prática), uma acção relacional (entre o desenho e o desenhador) e pode ser uma acção-limite (experimentação); podemos agora determinar melhor essa afirmação. É uma acção-limite, antes de mais, porque implica sempre um movimento de des-subjectivação e des-objectivação.¹⁵

Essa acção vale por si num processo que excede o sujeito (e, portanto, o critério da exercitação de si) e excede o objecto (e, portanto, o critério objectivo). Por um lado, o desenho implica sempre um primeiro movimento de des-subjectivação e des-objectivação: é um desenho, não são objectos; é um desenhador, não é o actor quotidiano. Mas esse primeiro movimento, necessário, não é suficiente e pode até conduzir a um fim contrário à actividade de projecto: à centralidade do desenho e não do artefacto. Mas a experimentação pelo desenho implica outro tipo de des-subjectivação e outra des-objectivação. Alguns “acontecimentos” do desenho põem à prova limites, desqualificando (e qualificando) o sujeito e o objecto apenas nesse processo. Essa “dissolução” do sujeito e do objecto, “formados”, ocorre a diferentes níveis.

Tentemos ilustrar, e desenvolver, o nosso argumento com algumas práticas.¹⁶ Para introduzir esta questão os esboços da cadeira de jardim (1931), de Erich Dieckmann, são particularmente instrutivos. Aparentemente, os desenhos são uma elaboração posterior ao processo real de concepção. O facto significativo é que essa “falsificação” do processo de concepção se manifesta ao observador. Tornar um processo de desenho (sobretudo de concepção) apresentável é um

¹⁵ José Gil desenvolveu esta questão a propósito do desenho em artes plásticas, a partir da obra de Ângelo de Sousa, no livro “*Sem título*”. *Escritos sobre arte e artistas* (2005). Lisboa: Relógio d'Água.

¹⁶ Escolhemos exercícios e desenhos de concepção sobre um mesmo objecto para melhor fazer sentir a diferença de problemas introduzidos pelo desenho. Alguns desenhos de concepção, e os seus autores, são suficientemente conhecidos.

Os “exercícios” servem o objectivo pedagógico de levantar problemas análogos aos colocados e desenvolvidos nos textos seleccionados para as aulas. Apresentam-se aqui três deles sumariamente: 1) pede-se aos alunos que inutilizem funcionalmente (por subtracção de 3 elementos) uma cadeira-tipo; seguidamente, solicita-se que, aceitando o problema criado pelos elementos eliminados, devolvam a funcionalidade à cadeira (este exercício é inspirado num exercício da Universidade de Helsínquia); 2) pede-se aos alunos que projectem uma cadeira em “associação de ideias”, sobre uma folha que já possui imagens (estruturas, formas, materiais, elementos decorativos, etc.) e palavras. (Este exercício acabou por se revelar muito útil para diagnosticar determinadas tendências:

os alunos tendem a “projectar” (como se diz na psicologia) sempre o mesmo tipo de leitura das “imagens”: regra geral, ou figurativa ou formal); 3) é dado um plano de uma espreguiçadeira brasileira artesanal, em madeira; pede-se, seguidamente, que redesenhem o objecto segundo três estratégias de negócio centradas: a) na produção industrial em massa; b) distribuição; c) reforço da competitividade do artesão. São pedidas três soluções, para cada exercício, em quarenta e cinco minutos. Estes exercícios não são propriamente exercícios de desenho nem de projecto, mas são úteis por duas razões pedagogicamente relevantes: 1) após o desenho, de facto, os alunos compreendem melhor os textos (que é o primeiro objectivo); 2) a velocidade de execução obriga a maior concentração no problema (menos tempo para o que é “secundário”) e naquilo que os desenhos levam a compreender e imaginar. Estes dois aspectos forneceram as experiências fundamentais para este texto sobre o “exercício”: 1) o compreender e o imaginar como problemas “sensíveis” formulados num desenho; 2) a velocidade de execução como factor pertinente na dinâmica do desenho; 3) um exercício, como qualquer acto de aprender, tem um antes e um depois: o que se ficou a

expediente recorrente, e com diferentes objectivos: desde a exibição de virtuosismo até ao honesto desejo de apresentar, sintética e coerentemente, um processo que é, muitas vezes, disperso, divergente e indefinido. Não importam as intenções de Dieckmann, mas as qualidades do desenho. Um dos aspectos salientes diz respeito às formulações: a indefinição característica do pensamento que esboça (que aponta, tenta, indicia, delimita, etc.) é substituída por um estranho gesto assertivo. Ou seja, o esboçar mental não tem como recíproco o esboçar gestual. O esboço está idealmente antecipado, tornou-se apenas marca gráfica. Outro aspecto, diz respeito à dinâmica do desenho que perde a sua força de encadeamento em favor de uma composição – uma composição, simétrica e proporcionada, contida nos limites de uma página. De facto, a unidade do objecto (a sua síntese) está sempre presente, sempre antecipada, prevista e entrevista. Dieckmann apresenta-nos uma representação de um movimento do pensamento essencialmente expressivo: esboçar. O que é importante é que essa representação, a sua interpretação dos momentos pertinentes de um processo, não traduz o real movimento do processo, daí a nossa perplexidade perante a “estilização” do desenho. Como afirmou Deleuze, há uma enorme diferença entre realizar um movimento e representar esse movimento.

Consideremos outras práticas do desenho, exemplos de “experimentações”, a diferentes níveis, em torno do objecto cadeira:

1. o exercício descrito na nota 16 (a cadeira inutilizada) é um exercício de base “construtivista”: é preciso experimentar outras soluções funcionais uma vez que se inutilizou, à partida, o objecto. A “ideia” que fornece o programa de experimentação é apenas uma “ideia funcional” (a função cadeira).

A não coincidência entre a forma inútil (formulada no desenho) e a ideia funcional (a obter) gera a dinâmica do desenho. Corre-se assim o risco de perder o carácter “cadeira” (tal como foi sedimentado ao longo do tempo), para construir outras “soluções” para essa função, mas essa função só pode ser preenchida por (desenhar) outra forma funcional.

2. O exercício de Donald Judd (Folded Chair nº 14) para projectar mobiliário em cartão coloca questões de natureza estrutural e não funcional. Judd descobre a estrutura através de uma experimentação “serial”: repete-se, introduzindo sempre variações nas relações que formam a estrutura de planos da cadeira. Essas variações aproximam-se, introduzindo também o acaso e a tentativa/erro, de uma mesma ideia. É um exercício de compreender e imaginar, no interior de um programa mais delimitado e definido do que o primeiro exercício. Neste caso, a experimentação opera preservando uma ideia geral inicial, repetindo, variando e introduzindo o “acaso” que cada variação suscita. Esses pequenos acasos e testes são geradores de novas imagens, redefinindo assim a ideia.
3. O exercício de Mies Van der Rohe (Tugendhat Chair) é ainda outro tipo de experimentação, através da “perspectiva”. Mies tem duas abordagens através da perspectiva: a perspectiva fixa e a perspectiva móvel. Aparentemente, estamos dependentes do objecto sobre o qual variaríamos as perspectivas, não existiria des-objectivação nem des-subjectivação, ou seja experimentação. Mas não se trata, nesses desenhos, de diferentes perspectivas sobre um “mesmo” objecto, antes de como a variação de pers-

saber através do exercício (neste terceiro aspecto, o recurso à “palavra” não parece dispensável, na medida em que permite esclarecer, integrar e fixar os momentos da aprendizagem).

¹⁷ A experiência quotidiana está sempre subordinada às formas funcionais (às formas úteis) enquanto o quotidiano for um conjunto de “ocupações” e “pré-ocupações”. Por isso, a percepção (sensorial) e a esquematização (estrutural) estão subordinadas às formas sensório-motoras do uso e da utilização. Deleuze demonstra-o no seu livro *Imagem-Movimento*. O desenho nas suas primeiras formas (contorno, escala, proporções, etc.) está sempre muito marcado por essas operações quotidianas e, por isso, existe uma pré-operatividade no desenho “natural”. Rudolph Arnhem apresentou este carácter “impuro” do desenho, opondo-o à simulação informática, no ensaio citado anteriormente.

pectiva constrói “outro” objecto. Mies constrói um exercício de variação do próprio objecto pela perspectiva, o que exige uma experimentação sobre a relação de “percepção do objecto” muito subtil. O exercício de Mies demonstra claramente a não oposição entre os códigos construtivos da representação e a experimentação: é sempre uma questão de uso, uma questão de pragmática.

Cada um destes exercícios dissolve aspectos do sujeito e do objecto: des-subjectiva e des-objectiva. Assim, a ideia final (do objecto) nasce da experimentação a diferentes níveis: ideia funcional, ideia estrutural, ideia-percepção.¹⁷ Estas “ideias” ocupam diferentes níveis, tanto na experiência quotidiana, como nos quadros mentais do projectar (para “obter uma ideia”). A nossa relação mundana, e, pelo desenho, com as formas funcionais, as formas estruturais e com a percepção das formas organiza-se em diferentes planos da experiência quotidiana dos objectos. São “problemas” diferentes no mundo quotidiano e têm “pertinências” diferentes de acordo com o enquadramento mental que directamente põem à prova: a consciência pressentinte (a ideia de cadeira); a consciência esquematizante (a coerência estrutural do objecto); ou, e sempre, a consciência operativa (o “fazer” pelo desenho). Se estes exercícios também são válidos para delimitar uma pragmática do desenho, é porque revelam algo sobre os processos de compreender e imaginar pelo desenho, para além do seu desenhador (qualquer que seja o seu nome) e para além do seu objecto (a cadeira).

Outros desenhos exploram, de forma privilegiada, a representação, e a sua relação característica: a relação entre um sujeito e um objecto.

4. O exercício didáctico proposto por Tessenow (de-

senhar uma cadeira com atributos do temperamento humano: alegria, tristeza, etc.). Se usamos este exemplo, é porque o seu enunciado cria um problema, diferente dos anteriores, que pode ter uma aproximação, e uma solução, meramente “ilustrativa”: pode criar um problema de coincidência de imagens, e não a não coincidência entre a imagem e a ideia. Ou seja, a representação, tal como a experimentação, ocorre a diferentes níveis da nossa relação com os objectos mediada pelo desenho.

5. O exercício da espreguiçadeira brasileira (apresentado na nota 16) também tem habitualmente duas abordagens distintas: ou se consideram os componentes da cadeira (representados no plano como os elementos pertinentes para a solução de cada uma das estratégias de negócio, explorando no interior de problemas de representação geométrica as soluções possíveis); ou se tenta inferir (do plano) o processo técnico-operativo e imediatamente explorar outras soluções possíveis. Ou seja (estrategicamente), a não coincidência entre a imagem e a ideia é formulada de diferentes modos, e, poderíamos dizer, a diferentes níveis: ou mais próximos da “representação”, ou mais próximo da “experimentação”.

O desenho não é sempre um “exercer” da imaginação e da compreensão, seja pela experimentação ou pela representação. Nem o pode ser, uma vez que cumpre funções variadas no interior do projecto. Dispomos de exemplos célebres de outras práticas do desenho: os desenhos da cadeira Panton não são verdadeiramente o exercer do desenho. São apenas a fixação de uma ideia; a experimentação (se assim se pode chamar) foi acontecendo posteriormente nas diferentes e sucessivas formas de produção do objecto. O desenho da “Panton Chair” é exemplar para perceber que a experimentação só existe quando se projecta em condições implicadas e determinadas. Werner Panton teve uma ideia, não obteve uma ideia. Daí, os anos que a cadeira Panton esperou para poder ser produzida. Este facto histórico não diminuiu o valor do objecto, mas permite revelar duas práticas distintas do projecto: aquela em que a ideia é uma antecipação não implicada, e aquela em que a ideia é uma resolução implicada.

¹⁸ Uma nota breve: a duração do exercício (45 minutos) visa apenas precipitar as condições para a velocidade de execução. A velocidade é um ritmo, não uma duração. A questão é como proporcionar essa experiência a um aluno de desenho. Que exercícios introduzem a essa experiência? Do nosso ponto de vista, a velocidade é uma questão fundamental para compreender o valor pragmático e a dinâmica expressiva do desenho.

¹⁹ GIL, J., *op. cit.*: 259.

Afirmámos anteriormente que o desenho de projecto nos parece conter qualidades do pensamento representativo e do pensamento expressivo. Para compreender esse pensamento, precisamos de atenção a algumas manifestações do desenho de projecto, por exemplo, a variação na velocidade de execução. A velocidade de execução, e outras manifestações operativas do desenho, revela, num processo de desenho, o lugar de encontro do programa com a imprevisibilidade, da exactidão com o acaso, da procura com o encontrar, ou seja, todo um conjunto de qualidades do desenho que emergem do intervalo de não coincidência entre a ideia e a imagem num projecto. Por isso, a dinâmica do desenho e a experimentação são inseparáveis da velocidade de execução.¹⁸ O dinamismo de um desenho de projecto (mas não necessariamente as suas formulações) está muito próximo de um curso “automático” do pensamento sensível (distinto do regime de consciência interior, “intencional”: a ideia visada) e da imaginação sensível (distinta do regime interior da imaginação: fechar os olhos e imaginar...). A velocidade de execução aproxima-nos desse compreender e imaginar pelo desenho, testemunhando uma relação mais “espontânea” com esse “exterior” fornecido pelo desenho. Daí, cremos, a importância da questão da velocidade de execução. José Gil, a propósito das artes plásticas, sublinhou a importância da velocidade na experimentação: “Toda a arte do experimentador-inventor consiste em provocar o caos e saber captar nele um nexo nascente. Para tanto, a velocidade e o sentido da ocasião são condições imprescindíveis.”¹⁹ O problema geral das artes plásticas é distinto do problema geral do projecto: a construção do artifício e a construção do artefacto não possuem o mesmo fim, nem os mesmos meios; por isso, o lugar do “caos” não é o mesmo nos dois tipos de desenho. Mas José Gil estabeleceu uma relação entre a velocidade e a criação, igualmente pertinente para as

artes plásticas e para o design: “A velocidade impede a sistematização e a rotina: quanto mais rápida a execução, mais se abre o campo da espontaneidade e do acaso.”²⁰ A velocidade de execução é um indicador, e uma experiência, dos diferentes graus de coincidência da imagem e da ideia, graus em que se inclui o “acaso” e a “imprevisibilidade”.

Nem todo o desenho de projecto é exercício ou experimentação, nem pode ser. Existe uma diversidade necessária de práticas (comunicativas, esclarecimento, concepção, etc.) no desenho de projecto. Mas outra coisa (distinta dessa diversidade necessária) é cultivar a pluralidade, e o compreender e imaginar “activos”, e em relação com o “exterior”.²¹

No início deste ensaio perguntámos “o que exerce o desenho?”. O “valor” do desenho, e de um exercício de desenho, depende do modo como se exerce o desenho. E depende da capacidade que o desenho possui para se combinar com novos “problemas”. Insistimos no exercício de concepção, porque a dimensão produtiva do desenho se exhibe aí mais claramente. Mas poderíamos ter analisado “exercícios” de execução, ou outros. Poderíamos falar ainda de “exercício”, porque sob cada “estilo”, “código” ou “técnica” existe uma linha mais ágil e informe: o modo como se compreende e imagina pelo desenho. •

²⁰ *Idem, op. cit.*: 259.

²¹ Para os consumidores e para os detractores da cultura de massas recomendamos um mesmo programa televisivo: Project Runway. O pragmatismo americano fornece um bom antídoto contra o activismo auto complacente, aquele que “faz por fazer”. Nessa série televisiva 1) cada “projecto” tem objectivos (de projecto e de negócio) determinados e formalizados (i.e., explicitados, não há “*curriculum* escondido”, nem informalidade “pessoal”); 2) todos os exercícios têm o formato de “desafio” (a metáfora é mais bélica do que o popular “divertimento” das modernas teorias pedagógicas); essa metáfora tem ainda a vantagem de exibir a componente “lúdica” de um projecto (a excelência de jogar bem um jogo, com regras determinadas); 3) cada projecto delimita áreas da actividade, tal como existem no mundo, a que é necessário dar uma resposta singular (a “autoria” é a marca pessoal num jogo e, não, um jogo privado do ego); 4) há uma sequência clara do projecto: desafio, concepção, execução, apresentação, avaliação (monitorização permanente); 5) avaliação plural: perspectivas mundanas distintas sobre um mesmo objecto; 6) as “regras” estão formalizadas, mas, se se revelam inúteis, podem ser quebradas.

BIBLIOGRAFIA

ARNHEIM, R. (2002) “Sketching and the Psychology of Design” in *The Idea of Design. Essays on Design and Design Studies*. Chicago: The University of Chicago Press: 70-75.

BUCHANAN, R. (2002) “Wicked Problems in Design Thinking” in *The Idea of Design. Essays on Design and Design Studies*. Chicago: The University of Chicago Press: 3-21.

CALVO (1992) “Projecto” in *Enciclopédia Einaudi*, nº 25. Criatividade-Visão. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda: 58-100.

DELEUZE, G. (2003) “Qu’est-ce que l’acte de création?” in *Deux régimes de fous, textes et entretiens 1975-1995*. Paris: Minuit: 450-456 (tradução portuguesa em CD da ESAD.CR 2004).

DELEUZE, G. (1994) “Platão e o Simulacro” in *Lógica do sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva: 259-272.

FOUCAULT, M. (1994) “Mon corps, ce papier, ce feu” in *Dits et écrits*, vol. II. Paris: Gallimard: 245-268.

GIL, J. (2005) “Ângelo de Sousa, o experimentador do acaso” in *Sem título. Escritos sobre arte e artistas*. Lisboa: Relógio d’Água: 258-266.

GRASSI, G. (1986) *La architettura como oficio e otros escritos*. Barcelona: Gustavo Gilli.

KANT, E. (1993) *Anthropologie du point de vue pragmatique*. Paris: Flammarion.

MASSIRONI, M. (1980) *Ver pelo desenho*. Lisboa: Edições 70.

RAWSON, Ph. (1996) *Drawing*. Pennsylvania: Univ. Pennsylvania Press.

ZUMTHOR, P. [s/d] *Uma possessão das coisas*. Porto: ESBAP.