

Práticas do Desenho em Design

Fernando Poeiras **PAR**
35

De um ponto de vista pragmático, o valor do desenho em Design depende das suas potencialidades para "projectar" um objecto. No *desenho projectual* o valor de uso do desenho ficaria assim subordinado aos problemas que o desenho coloca e resolve no âmbito da actividade de projectar. Se privilegiarmos esta relação² pragmática entre o desenho e o projecto então temos de esclarecer primeiramente o que aqui significa projectar. Podemos distinguir duas concepções de projecto que definem dois grandes tipos de problema,³ orientando assim diferentes usos do desenho.

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

Como demonstra Arendt, não se trata apenas de uma concepção teórica sobre o fazer mas de uma prática real (e de uma relação de poder), que remonta à experiência grega: a relação entre o senhor e o escravo, um sabe (possui a ideia) e o outro realiza essa ideia (faz).

Para o nosso propósito não é relevante que a ideia seja de outrem (o senhor), ou nossa, se permanecermos escravos da ideia prévia ou da ideia fixa, ou mesmo da solução "ideal" (a que só podemos aspirar, mas que está sempre não implicada nas condições reais). Em qualquer dos casos, a "ideia" do objecto tende a ser exterior aos processos. Esta concepção (e prática) do projectar limita a "ideia" mas é também a mais limitadora das possibilidades do próprio fazer, entendido o fazer como uma modalidade de pensar e de imaginar. O acto de fazer faz pensar e imaginar. É verdade que o designer projecta, não executa, mas é necessário pôr a descoberto a natureza dessa sua liberdade. Como toda a liberdade, a de projectar está também sempre implicada. Projecta-se de forma implicada e através de um fazer próprio, pelo que sublinhar excessivamente a distinção entre projectar e fazer nos parece, deste ponto de vista, completamente ociosa⁴.

Outras concepções de projecto tentam pelo contrário sublinhar a relação intrínseca entre o fazer e a ideia, entre o fazer e os actos de compreender e imaginar o objecto. Assim, numa segunda aceção de projecto, considera-se antes o projecto como limitado por dois extremos⁵: 1) *antecipação*, a multiplicidade de sistemas de antecipação do objecto (antevisões e programas), e a antecipação do termo objectivo do projecto (plano construtivo) e 2) *experimentação*, a multiplicidade de práticas que tornam o objecto "interior" à sua exploração pelos meios disponíveis, e pelos processos do projecto. *O problema de projectar passa a estar delimitado pelos seus limites extremos (processos de antecipação/processos de experimentação) preservando-se uma produtividade interior ao processo: o processo é gerador de possibilidades de objectos, i.e., é tanto produtor de "ideias" como de "objectos".*

Importa-nos integrar o desenho nesta segunda concepção de projecto, considerando sobretudo o uso projectual do desenho como uma prática que torna o objecto "interior" à sua exploração num processo. *Antecipação e experimentação, enquanto pólos extremos do projectar estão presentes no desenho, enquadrando as várias práticas de problematização do objecto.* Dizemos agora problematização e não apenas problema: absorver o objecto e as suas experiências em problemas de desenho, torná-los "interiores", é a condição da experimentação do objecto pelo desenho. Quem "experimenta" não sabe antecipadamente⁶, assim a experimentação pratica-se problematizando.

As condições de um problema, no Design, estão na maioria dos casos formuladas inicialmente e *antecipadamente* com o programa da encomenda e as condições de produção. As condições de problematização são distintas, mas não excluem as anteriores, pelo contrário, procuram absorvê-las. Ter uma ideia é, nesta segunda perspectiva de projecto, obter uma ideia; a ideia não é assim uma solução prévia mas uma resolução implicada. Raymond Ruyer⁷ distinguiu três tipos de consciência para dar conta dos fenómenos de criação, ou de produção de sentido, opondo-se tanto a uma concepção idealista (da consciência intencional) como a uma concepção romântica (da criatividade livre). A criação é para Ruyer uma resolução nova, sempre implicada num problema. Para Ruyer, no âmbito projectual subscrevemos as distinções do autor, existe uma consciência "pressentinte" (uma ideia vaga, ou direcções de sentido de um problema) que enquadra a consciência esquematizante (que dá coerência formal à solução de um problema), que por sua vez enquadra a consciência operativa (que produz ou garante a operacionalidade da ideia). A necessidade do projecto resulta da alteração da relação entre essas consciências, da sua separação e mesmo divergência, que estão reunidas noutras actividades que também produzem artefactos. Se encarado como "plano", o projecto, ou o desenho para produção, dá desejavelmente uma coerência a essas consciências. Os "códigos construtivos" do desenho são sobretudo sistematizações da consciência esquematizante; e os esquemas do objecto ocupam também no design um lugar central⁸.

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

O exercício do desenho projectual, como um fazer pensante e imaginativo, pode interiorizar os outros quadros, ou problematizar os limites e antecipações impostos por esses mesmos quadros. Os enquadramentos propostos por Ruyer não satisfazem suficientemente as condições da experimentação, a prática em que qualquer uma das consciências pode "enquadrar" a outra ou, pelo menos,

problematizá-la. De facto, Ruyer privilegia ainda a consciência (ainda que apenas “pressentinte”) sobre o fazer (ainda que dotado de consciência “operativa”). As práticas do desenho, como aqui as consideramos, são o *compreender e imaginar do objecto enquanto se exercem por um fazer*: o desenhar.

Desenhar é exercer a compreensão e a imaginação de um objecto que está em processo. Neste estudo sobre as pragmáticas do desenho interessa-nos o modo como a compreensão e a imaginação do objecto se relacionam com as formulações do desenho. Os usos, ou práticas do desenho, configuram assim diferentes exercícios de compreender e imaginar o objecto. Deste ponto de vista, o desenho permite definir uma *imagem expressiva* dos processos de compreender e imaginar um objecto¹⁰. Como podemos apreender esse carácter do desenho?

Habitualmente distinguem-se dois valores pragmáticos no uso do desenho em Design: um valor operatório e um valor operativo. Valores operatórios e valores operativos são distintos mas não se excluem mutuamente¹¹. Importa diferenciá-los enquanto exercícios distintos para compreender e imaginar o objecto.

No primeiro caso, *operatório*, privilegia-se a qualidade instrumental do desenho, i.e., o desenho usa-se como um meio para uma finalidade que lhe é exterior. O modelo desse uso do desenho é a “representação”. Na “cópia” do objecto ou no “desenho para a produção”, o desenho fica subordinado às suas qualidades pragmáticas performativas: o desenho usa-se como uma representação (operatória) de um objecto exterior. Ainda que no segundo caso essa representação seja “construtiva”, o que caracteriza já uma compreensão formalizada e sistematizada (i.e., um esclarecimento¹²) para a produção do objecto, e não seja apenas “semelhante” como na cópia, permanecemos no domínio da representação. O exercício do entendimento e da imaginação está limitado ao reconhecimento¹³. Contudo, podemos dizer que o problema operatório traça um limite insubstituível ao desenho projectual: uma averiguação da realidade (possível) do projecto.

No segundo caso, *operativo*, privilegia-se outro valor pragmático: a produtividade do próprio desenho para compreender e imaginar o objecto. O modelo desse desenho não é a reprodução do compreendido e do imaginado (a “representação” em sentido lato) mas a produção, a potência do desenho para fazer compreender e imaginar, i.e., um modelo expressivo do desenho¹⁴.

Não possuindo nunca a realidade insubstituível do objecto final, o campo projectual do desenho fornece contudo uma *objectivação*: condições externas, limitadas e pragmáticas à compreensão e à imaginação do objecto, i.e., as condições para um exercício de problematização de um objecto, mas que está ainda em projecto. Rudolph Arnheim¹⁵ reconheceu que o desenho é um exercício de entendimento e imaginação ir-

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

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

O conhecimento desse outro carácter pragmático do desenho conduz também a estratégias de desenho distintas da referida por Arnheim, estratégias que colocam essa operatividade no centro do processo de desenho: começar por desenhos absurdos (Ron Arad), patéticos (Bruce Nauman), extravagâncias (Siza Vieira). Essa formulação (imediatamente problemática) de uma *irresolução* no desenho, longe de representar um objecto ou uma ideia, impulsiona imediatamente movimentos de entendimento e imaginação do objecto que não são antecipáveis, criando também condições para uma experimentação pelo desenho¹⁶. Essas formulações iniciais do desenho não são antecipações de uma “intenção” clara, nem desencadeiam apenas a “reflexão” dialogante entre o desenho e o desenhador. A natureza da sua irresolução é de outra ordem. Dito de outra forma, estas são algumas maneiras de formular um problema, irresoluções, pelo desenho dando prioridade à sua dimensão operativa.

A própria *dinâmica do desenho* (a necessidade que orienta o seu processo) acontece se existir um problema, ou melhor, insistimos, “problematização”: a irresolução precede toda a dinâmica processual. Embora seja um processo de resolução (até à fixação esclarecida final do objecto) as várias irresoluções são mais importantes para compreender a potência produtiva do desenho. Essas irresoluções

podem mesmo conduzir a um dinamismo distinto do rumo traçado pela consciência intencional (que orientaria os valores operatórios). A este propósito, Siza Vieira usa a excelente metáfora da “navegação”. Navegar é conciliar correntes e ventos, em suma, um elemento com o rumo e a embarcação, o meio de viagem e as suas características. As experiências do desenho que melhor revelam esse outro dinamismo são o carácter sequencial do processo de desenho (que traduz o movimento de entender e imaginar, uma actividade em curso), a variação de posturas do desenhador, que traduzem os acontecimentos do próprio desenho (o que ficou desenhado por oposição ao que se queria desenhar, ser levado a observar, ficar perplexo, confundido, esclarecido, ser lembrado, associar, etc.), e os diferentes ritmos de processo (esboçar rapidamente uma ideia que surgiu, deter-se a esclarecer as ambiguidades e o ilusionismo do desenho, etc.).

Em síntese: as condições pragmáticas expressivas próprias do desenho projectual mantêm-se enquanto existir o frágil *desequilíbrio* entre o desenho e o desenhador e a complementaridade entre valores operativos e valores operatórios. Esta complementaridade e *desequilíbrio* delimitam os diferentes usos pragmáticos do desenho em Design¹⁷. Neste quadro podemos talvez compreender diferentes práticas do desenho. Até aqui insistimos, sobretudo, nas condições de *desequilíbrio* entre o desenho e o desenhador, mas este *desequilíbrio* tem no desenho projectual outro *desequilíbrio* complementar: o *desequilíbrio* entre o desenho e o seu objecto. Podemos dizer que desenhar se torna uma prática de problematização quando no interior do campo de objectivação do desenho faz surgir diferentes problemas de irresolução e resolução à compreensão e à imaginação do objecto (em processo). Interiorizar o objecto e as suas experiências em problemas do desenho, nisso consiste a *experimentação pelo desenho*¹⁸.

As formas de interiorização do objecto em problemas de desenho no Design podem ser organizadas (embora de facto misturadas em diferentes graus) em três géneros de prática de problematização, a que correspondem diferentes capacidades produtivas do desenho¹⁹.

1) O “*objecto no desenho*”. Os problemas do desenhar ficam circunscritos ao desenho de “representação”. É relativamente indiferente que essa reprodução seja “natural” ou “codificada”, o problema reside no uso dos dois códigos. Instrumentalmente, os próprios códigos de representação-construção técnica tendem a naturalizar-se e a perder a sua problematização interna: a sua força para a compreensão e a imaginação do objecto tendem a tornar-se apenas disciplinadores da “razoabilidade” e “rigor” da complexidade projectual. Natural ou codificado, o uso instrumental dos meios reduz a relação entre desenho e

objecto à “representação” circunscrevendo aí a prática de problematização do objecto pelo desenho. Sendo instrumental, a prática rege-se “exteriormente” pelo objecto ou pela ideia. Predominam os sistemas de antecipação do objecto, a “produção” pelo desenho é reduzida. Nesse uso, instrumental, os meios do desenho tornam-se “neutros” e usam-se em função de um fim “exterior”.

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

3) O “*objecto-desenho*”. Os problemas do desenhar passam a estar delimitados pela reciprocidade entre o desenho e o objecto, mas o desenho toma a precedência nessa relação em tensão (problemática). Nessa relação descobrem-se outras possibilidades para compreender e imaginar o objecto, pelos meios do desenho. Assim, na realidade, essa relação de forças estabelece-se num triângulo: *experimentação pelo desenho* – *realismo projectual* – *experimentação de si*. É o desenho que faz a mediação produtiva entre os outros termos. Nessa relação, o desenhar, com todas as suas derivas, não está abandonado à sua produtividade autónoma²⁰, nem ao objecto na sua radical exterioridade.

A prática da reciprocidade entre o objecto e o desenho é um jogo de forças dinâmico entre o desenho (a sua potência projectual) e o objecto (ou melhor, o teor de realismo projectual²¹). Um jogo em que a *experimentação* toma a precedência (o objecto “em processo” e em “interiorização” nos meios do desenho) sobre a antecipação (pôr à prova o que antecipamos sobre um objecto). A prática da reciprocidade, em que o desenho toma uma precedência dinâmica no jogo de forças entre desenho e objecto, permite definir propriamente uma *experimentação do objecto pelo desenho*. A *experimentação* (objectiva) é assim inseparável do *experimentalizar-se* (subjectivo). Os desafios ao entendimento e à imaginação colocados no desenho são irresoluções de si próprio: desafiam o que podemos entender e imaginar. Por isso as categorias do desenho que parecem mais úteis para compreender a *experimentação* são, além da “*experimenta-*

ção”, o exercício, o ensaio, a prova, a exploração, etc.. Estas são categorias que associam a experiência do objecto e a experiência de si através do desenho, e exibem a *dimensão propriamente estratégica* dos desenhos: escolher as posições face à relação problemática entre o desenho e o objecto, as várias táticas de melhor a colocar e a resolver.

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

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

Esta breve incursão pelo desenho não ficaria completa se não tentássemos também encontrar alguns limites da prática do desenho no interior da prática do projecto. Como ferramenta projectual, o desenho é um dos meios para projectar o objecto de Design. A ideia do “Design como desenho do objecto” parece-nos limitar tanto a prática do Design como a prática do desenho. Essa compreensão conduziu a uma suposta identidade entre projectar e desenhar, e, pelas restrições sucessivas do entendimento do desenho, entendeu-se o desenho (em Design) como representação construtiva do objecto (sobretudo desenho para a produção) e como imagem (desenhar a imagem do objecto). A citada identidade entre desenho e design parece comportar riscos, tanto para o desenho como para o design. Só enquanto uso operatório (de representação), é que o desenho pode pretender absorver as múltiplas práticas de projectar o objecto (que, do nosso ponto de vista, são tanto práticas de antecipação como de experimentação). Mas, nesse caso, essa reivindicação faz-se à custa das potencialidades de outros campos de experimentação, e à custa dos problemas que o desenho

pode colocar, da potência do desenho para projectar objectos, que se encontra sobretudo nas práticas da autonomia (exercício da potência própria) e da heteronomia (exercício da potência não própria) do desenho²¹.

Ao longo deste texto, implicitamente, comentámos um pequeno e conhecido texto de Paul Valéry. A intuição que move o autor é a *diferença introduzida pelo desenho em relação ao uso habitual e quotidiano das nossas faculdades*. Tentámos pensar essa diferença produtiva no âmbito alargado dos diferentes tipos de uso ou práticas do desenho projectual, e não do desenho de observação que é o objecto da reflexão de Valéry. Guardámos para o fim um excerto que nos parece sempre inesgotável: “Existe uma diferença imensa entre ver uma coisa sem o lápis na mão e vê-la desenhando-a. Ou melhor, são duas coisas muito distintas que nós vemos. Mesmo o objecto mais familiar aos nossos olhos torna-se outro se nos pomos a desenhá-lo: apercebemo-nos que o ignorávamos, que nunca o tínhamos verdadeiramente visto.”²²

Notas:

- ¹ Esta investigação sobre o desenho em design conduziu mais a um programa de estudo do que a um ensaio. Resta agradecer a algumas pessoas que foram os nossos guias neste percurso: Philip Cabau, José Neves, Jorge Spencer e Nuno Lourinho.
- ² Poderíamos ter outra perspectiva, por exemplo estética, sobre o desenho em design, mas esta parece-nos mais adequada à especificidade do desenho projectual.
- ³ Usamos como referência mais próxima para estas duas concepções de projecto o livro *Trois de Efficácia* de Francois Jullien e o pequeno texto “Espinosa e nós” contido em *Espinosa, philosophie pratique* de Gilles Deleuze. Jullien distingue entre uma eficácia projectada (realizar um modelo) e uma eficácia astuta, que nasce da adesão estratégica a condições concretas (arte da modelação); Deleuze distingue entre projectar sobre o real (plano transcendente ou de organização) e sectionar o real (plano imanente ou de experimentação “intensiva”).
- ⁴ Encontrar correspondências entre o fazer construtivo e o fazer projectual (através do desenho, da maquetização, da prototipagem, da modelização, etc.) excede em muito o objectivo deste texto; tentaremos contudo sublinhar algumas dessas correspondências no caso do desenho (em particular, o seu carácter operatório) em design de produto.
- ⁵ Seguimos a distinção pragmática proposta por Alain, no livro *Sistema das Artes*. Alain distingue entre “realizar uma ideia por um processo” (característica do modo de fazer e pensar tradicional de formas de produção como o artesanato), e “extrair uma ideia de um processo” (característica da experimentação nas artes contemporâneas). No âmbito projectual consideramos estes dois processos de pensar e fazer como complementares e não opostos. Daí decorre, acreditamos, um âmbito específico do fazer pensante e imaginativo do projecto, e o relevo dos actos de “concepção” e de “planeamento” no Design. No âmbito da teoria do Design,

Richard Buchanan tem sublinhado o carácter de "antecipação" do Design (o projecto é a antecipação de um objecto que existirá) mas também a sua "indeterminação" (a liberdade na concepção e planeamento desse objecto). Buchanan encara a "indeterminação" como a forma própria de cada designer colocar um problema. É verdade, mas isso torna a indeterminação um problema de criatividade e não de criação. Limitamo-nos aqui a acrescentar que a indeterminação se pode praticar, ou seja, através da experimentação produz-se "indeterminação"; e esta prática da "indeterminação" não se circunscreve à indeterminação introduzida pelo designer. Existem várias práticas de experimentação, objectiva e comum, como o desenho.

- ⁶ Seguimos aqui, com algumas alterações, o contraste entre o "experimentador" e o "erudito" apresentada por Gilles Deleuze. Os tipos propostos por Deleuze traduzem pragmaticamente as metáforas do burro (que apenas carrega a cultura) e da criança (que cria jogando) apresentadas por Nietzsche. Convém afirmar, para evitar ingenuidades desnecessárias, que as metáforas propostas por Nietzsche são etapas sucessivas da formação do homem: não se pode ser "criança" sem antes ter sido "burro".
- ⁷ Referimo-nos em particular ao texto *La Cyberétique et l'origine de l'information*. O texto de Ruyer destina-se a demonstrar que a "informação" necessita de actos da consciência para "adquirir" sentido. Os actos de consciência analisados por Ruyer são os "quadros" em que o sentido se adquire e não os actos intencionais, em que o sentido já está pré-determinado. Mais do que sublinhar uma diferença entre o pensamento argumentativo e o pensamento visual importa-nos, neste momento, o âmbito comum do pensamento como acto de criação de sentido, ou de aprendizagem, sempre implicado como demonstra Ruyer.
- ⁸ Por vezes identifica-se o design com a actividade de esquematização do objecto. Essa identificação corre o risco de desimplicar a actividade projectual, idealizando-a e formalizando-a. O ciclo de vida das ideias dos objectos, dos esquemas dos objectos e dos objectos reais não é, de facto, o mesmo. A cadeira Pantun, que esperou muitos anos para ser produzida, demonstra-o bem. Mas quanto mais implicada estiver a actividade mais esses ciclos necessariamente se aproximam.
- ⁹ Também aqui o problema é tornar essa função variável interior ao desenho, criar outra inteligibilidade do planejar, ou do esquematizar, pelo desenho. Esta questão levar-nos-ia a pensar a relação do desenho com as funções variáveis e implicadas do Design, o que está obviamente fora do propósito mais limitado deste texto.
- ¹⁰ Uma perspectiva expressiva das faculdades opõe-se à perspectiva purificadora e excessivamente interior das faculdades. As consequências mais graves desta última concepção são talvez a confusão entre criação e criatividade e a confusão entre uma expressão visual e a imagem. A criação tem condições objectivas e exteriores, exerce-se. À medida que se vão valorizando as qualidades interiores da criatividade menos espaço se reserva à compreensão da criação e, arriscamos, do valor pragmático do desenho. Importa-nos considerar o desenho como uma dessas condições objectivas fornecidas à compreensão e imaginação dos objectos. A expressão visual fornece assim uma condição visual aos actos do pensar e do imaginar que não se confunde com a purificada "imagem a ver". Walter Benjamin, Gilles Deleuze e Giorgio Collì, de modos muito diferentes, desenvolveram o problema abundantemente no âmbito da sua tematização de uma imagem expressiva (e não representativa) das faculdades humanas.
- ¹¹ Por explorar essa complementaridade o desenho em design tem um problema e usos suficientemente distintos das "artes plásticas" e da "simulação" informática, apresentando-se como um exercício visual específico de compreender e imaginar.
- ¹² Como Arendt afirma em *Pensar*, é um erro confundir o esclarecimento com a compreensão: a compreensão é sempre um processo que apela a um exterior irredutível (o que se quer compreender), enquanto o esclarecimento obedece a uma lógica cuja validade é sobretudo interior ao sistema que se utiliza (como se esclarece). Por exemplo, o princípio de "não contradição" (do discurso) ou a axonometria (no desenho) são sistemas de esclarecimento. Apesar de não existir compreensão sem esclarecimento, o contrário não se verifica: posso não estar em contradição mas isso não significa que esteja a compreender alguma coisa.

¹³ Deleuze, em *Flutua e o simulacro*, fez a crítica da representação e da cópia como uso convergente das faculdades na reconhecimento ou reconhecimento (entendendo a "re" apresentação como repetição). O nosso âmbito não é contudo o do simulacro, a potência própria de cada faculdade quando a cópia rivaliza com o original. O "projecto" não é nem cópia nem simulacro: é "performativo" como a cópia e "constutivo" como o simulacro. Ou seja, o seu campo não é o real objectivo (o "original"), nem o efeito de realidade (cópia ou simulacro), mas a objectivação.

¹⁴ Usamos a palavra "expressão" na acepção pragmática que lhe demos na nota dez, sendo a "expressividade" do desenho um caso particular da expressão. A "ambiguidade" ou a "ênfase" são distintos do "absurdo", do "obscuro", ou mesmo do "quebra-cabeças". Expressão e expressividade não definem da mesma maneira as irresoluções do desenho nem a sua intensidade, i.e., a sua capacidade de despoletar em nós diferentes movimentos de compreender e imaginar, embora sejam ambas não representativas e operativas. Usamos um exemplo para auxiliar à sua diferenciação. Quando, para desenhar a imagem de um objecto, Philip Stark desenha sobre imagens alheias ao objecto que está a projectar, cria as condições para um exercício de livre associação de imagens, à maneira surrealista; esse exercício é distinto do exercício de Fernando Brizto, "desfigurar" a imagem do objecto, e ambos são diferentes do exercício de Tessenow, dar qualidades expressivas a uma cadeira. Poderíamos usar exemplos que não se confrontam directamente com a imagem do objecto mas directamente com o seu entendimento construtivo. Aliás, os exemplos atrás citados, demonstram ainda outro aspecto do desenho: a sua flexibilidade para acomodar diferentes problemas de design (sejam eles propriamente construtivos ou de fisionomia do objecto). O que nos importa é destacar o valor pragmático desses desenhos, o tipo de irresolução criada; cada um destes exercícios configura uma pragmática da imaginação, criam problemas diferentes mas objectivos à imaginação. De algum modo são formulações que problematizam num exercício específico o movimento mais espontâneo do desenho de referência.

¹⁵ Cf. "Sketching and the psychology of Design".

¹⁶ Não se trata de cultivar qualquer irracionalidade, ou uma ociosidade pelo desenho, mas de conhecer suficientemente as condições da formulação de um problema pelo desenho, o que permite não se perder, mas aceitar simultaneamente a produtividade própria dessa mesma formulação. Ou seja, conhecem-se condições expressivas fornecidas pelo desenho à compreensão e à imaginação. Curiosamente, muitos desenhadores, apesar dessa experiência, têm pouca confiança nela quando se trata de descrever o processo de projecto. Nessa altura preferem normalmente exaltar os méritos de uma racionalidade "pura" no uso dos meios. Contra a falta de creança nessa experiência temos felizmente os escritos soberanos de autores como Grassi, Tessenow ou, para lhes juntar um autor oriundo das letras, Paul Valéry.

¹⁷ As técnicas e códigos do desenho só se opõem à experimentação no uso que o virtuoso e o inexperiente fazem do desenho, dois casos extremos de ausência de complementaridade e excesso de desequilíbrio. A possibilidade da experimentação e dos valores operativos estarem presentes em qualquer estágio do processo de desenho, ou tipo de desenho, é uma das razões que leva a limitar o encadeamento proposto por Arnheim a uma prática determinada, e não a mais relevante para um entendimento pragmático do desenho. O desenho de um adulto está marcado por valores operatórios: o compreender e ver quotidiano já está subordinado a valores performativos (usar o objecto, mover-se num mundo de objectos) que se exprimem num "inconsciente" operatório do desenho: contornar, esquematizar, abstrair, referências ao corpo humano, etc.. A relação complementar entre valores operativos e valores operatórios no desenho está assim presente a muitos níveis, até à codificação operativa das técnicas do desenho. Essa complementaridade está hoje a sofrer uma alteração significativa. Os programas informáticos de desenho tomaram como problema central a primeira acepção que demos ao projecto: "realizar uma ideia". Da sistematização técnica desse problema, hiper operatório, decorrem várias consequências: 1) a representação adquire uma nova presença e potência (a simulação); 2) as irresoluções, condição do dinamismo e experimentação projectual, desaparecem em privilégio das "soluções programadas", a seu modo "antecipadas"; 3) o desequilíbrio frágil entre desenho e desenhador é tendencialmente substituído pelo excessivo desequilíbrio a favor da capacidade do programa. Não cremos existir nenhuma fatalidade nas ferramentas informáticas, ou nos programas de desenho, apenas, talvez por enquanto, não conhecemos as suas condições de experimentação, ou então será um

meio para outra forma (radicalmente diferente) de compreender e imaginar distinta do desenhar. Sobre este assunto pode ser consultado o volume organizado por André Parente, "A Imagem-Máquina".

- ¹⁸ Essa experiência é comum, embora variável, a muitos desenhadores. Grassi, por exemplo, sublinha tanto o rigor (interior) a que os sistemas de representação construtiva obrigam quanto a possibilidade do desenho estar sempre marcado por um exterior problemático, uma espécie de "fora de campo", para usar os termos do cinema, a absorver pelo desenho.
- ¹⁹ A distinção entre os problemas da instrumentalidade, autonomia e heteronomia é comum a vários autores na análise dos meios. Usamos a terminologia fixada por John Rajchman em "Construções".
- ²⁰ As artes plásticas dão a essa produtividade outra potência. A prática do desenho nas artes constrói-se privilegiadamente sobre a sua impossibilidade: é o artifício, na sua presença, e não o artefacto útil, em projecto, que constitui problema. Por isso as analogias entre os dois desenhos podem traçar essa diferença de problema, e que torna o uso dos meios diverso.
- ²¹ Dizemos "melhor" porque se trata de suspender a evidência dos quadros (Ruyer) do objecto a projectar, mas aceitando simultaneamente os constrangimentos da realização do objecto. É neste sentido que falamos do âmbito de exploração das possibilidades do artefacto, e da complementaridade entre valores operativos e operatórios, como um campo de criação específico do desenho projectual.
- ²² A noção de potência própria e não própria de um meio tem vindo a ser analisada e desenvolvida por Giorgio Agamben, embora Agamben seja mais conhecido pelos seus estudos sobre a autonomia e potência própria dos meios.
- ²³ Valéry, Paul, "Degas Dance Dessin", in *Pièces sur l'Art*, vol. 2, Paris, Gallimard, 2000, p.1183. A tradução e os itálicos são nossos.

Bibliografia:

- Agamben, Giorgio, *Meios sem fim: Notas sobre a política*, 1ª ed. Paris, Éditions Payot & Rivages, 1995.
- Alain, *Système des Beaux-Arts*, Paris, Gallimard, 1963.
- Arendt, Hannah, *Pensar*, Lisboa, Editora Piaget, 2002.
- Arnheim, Rudolf, "Sketching and the psychology of Design", in Margolin, Victor (Ed.), *The Idea of Design, essays on Design and Design Studies*, The University of Chicago Press, 2002, pp 70-75
- Cabau, Philip, *O ensino do desenho e as projeções da figura* (provas públicas de Desenho ESAD), 2005.
- Deleuze, Gilles, *Spinoza: Philosophie pratique*, 1ª ed. Paris, Les Editions de Minuit, 1981.
- Deleuze, Gilles, "Qu'est-ce que l'acte de création" in *Deux régimes de lous, textes et entretiens 1975-1995*, Paris, Minuit, 2003 (Existe uma tradução portuguesa disponível no CD ESADO4).
- Frankel, David (Ed.), *Envisioning Architecture, Drawings from the Museum of Modern Art*, Nova York, MOMA, 2002.
- Grassi, Giorgio, *La Architettura come ufficio e otros escritos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1986.
- Margolin, Victor e Buchanan, Richard (Ed.), *The Idea of Design, essays on Design and Design Studies*, Chicago, The University of Chicago Press, 2002.
- Parente, André (Ed.), *A Imagem-Máquina*, Petrópolis, Ed. Perspectiva, 1998.
- Rajchman, John, *Construções*, Lisboa, Relógio d'Água Editores, 2002.
- Rawson, Philip, *Drawing*, Univ. Pennsylvania, Pennsylvania Press, 1996.
- Ruyer, Raymond, *La Cybernétique et l'origine de l'information*, Paris, Flammarion, col. Bibliothèque de Philosophie Scientifique, 1ª ed. France, 1954.
- Spencer, Jorge, *Aspectos heurísticos do desenho de estudo no processo de concepção em Arquitectura*, FAUTL, 2001.
- Valéry, Paul, "Degas Dance Dessin", in *Pièces sur l'Art*, vol. 2, Paris, Gallimard, 2000.
- Vieira, Álvaro Siza, *Imaginar e Evidência*, Lisboa, Edições 70, 2000.
- Jullien, François, *Tratado da Eficácia*, Lisboa, Editora Piaget, 2001.
- Zumthor, Peter, *Uma possessão das coisas*, Porto, ESBAP [s/d]