

O design através do desenho.

Prof.Doutora Fátima Pombo(fpombo@ca.ua.pt);

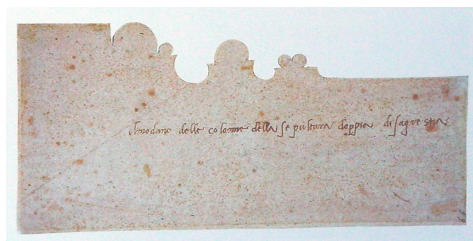
Mestre Graça Magalhães (gracamag@ca.ua.pt)

Universidade de Aveiro – Departamento de Comunicação e Arte

Colocamos aqui a questão da Arte e do Design através do desenho. Procuraremos justificar a confluência do desenho *na arte* e *no design* e a diferenciação formal enquanto desenho *para a arte* ou *para o design*.

O desenho na/para a arte é diferente do desenho no/para o design? - é a questão que propomos como estímulo para interpretar a relação do desenho e do design como propiciadora da relação entre design e arte.

O desenho como disciplina que configura o conceito (ideia) é interpretado neste texto como descendente da cultura ocidental e particularmente no momento da sua afirmação renascentista. Assim, consideramos a sua origem como *disegno* na cultura do renascimento italiano florentino¹, lugar onde surge a primeira academia de desenho², e como configuração do entendimento do que é o projecto já que o desenho era a disciplina capaz de relacionar as várias artes chamadas do desenho (*arti del disegno*).



Michelangelo, *perfil de base de coluna com escala manuscrita*, grafite negra e pena, 325 x 145 mm, séc.XVI, Casa Buonarroti

¹ Referimo-nos ao texto de Vasari, Giorgio – *Le Vite dei piu eccellenti architetti, pittori, scultori*, editado pela primeira vez em Florença, em 1550 e dedicado por Vasari a Cosimo de' Medici.

² A *Compagnia dell'Arte del Disegno* foi fundada por Cosimo I de' Medici em 1563, por sugestão de Giorgio Vasari. Entre os primeiros membros contam-se Michelangelo Buonarroti, Bartolomeo Ammannati, Agnolo Bronzino, Francesco da Sangallo.

O desenho ao ser herança renascentista é, também por esta via, herança da cultura clássica grega e romana: é *poiesis* como um modo de «saber fazer» resultando em construção projectual e criação do objecto. No renascimento, libertando-se da condição de um fazer artesanal o *disegno*, como arte liberal, institui-se como disciplina e assim, deriva da *theoria* enquanto conhecimento, expresso como sabedoria intelectual abstracta, através do modo contemplativo da observação. Mas, é também *praxis*, enquanto *virtude* prática, partindo de tradições culturais que transportam uma sabedoria moral, ética e política, expressando-se assim o desenho como *ser-objecto*.

A partir do séc.XVIII, o desenho como acção artística começa a conquistar autonomia disciplinar no encontro com o desejo de liberdade que a arte afirma.

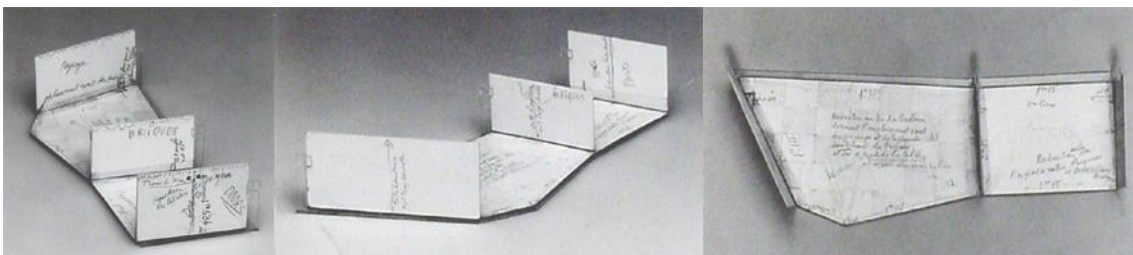
O desenho liberta-se da função de ser projecto para a arte (na tradição de ser *disegno*) passando a sua autonomia a praticar-se em função das regras internas – o desenho que vale como objecto artístico enquanto representação.



Anónimo italiano, *estudo de ruínas clássicas*, pena e aguada a sépia e alvaiade s/ papel verde, 414 x 298 mm, séc. XVIII, Museo del Prado

A conquista moderna de autonomia artística passará na segunda metade do séc.XX a pressupor os objectos artísticos como manifestações do irreconciliável da «coisa» artística. Os exemplos de Duchamp e Malevitch, na primeira metade do séc. XX, serão a razão irónica da ausência da função artística na arte e, nos anos setenta, Beuys fará dessa ausência motivo de encanto transcendental.

A questão da arte moderna reverte o objecto para um «retour vers le réel» [Wajcman in Aubert, 2000, 43]. A modernidade encaminha o objecto artístico no sentido da perda da imagem, ele deixa de representar, de figurar simbolicamente, passando a ser condição de (de)mostrar o «real». Cézanne foi iniciador da perda do significado da imagem como ordenação da realidade, Duchamp e Malevitch retomarão o princípio de Cézanne para o tornarem na possibilidade do objecto se tornar significante *vivo* que não interpreta ou representa mas mostra a «coisa» pertencente à arte. A «coisa» como significado ausente torna-se presente através dos conteúdos formais da arte.



Marcel Duchamp, *três vistas do modelo “Étant donnés”*, grafite negra e caneta s/ cartão montado com fita adesiva, 1966, Philadelphia Museum of Art

O *Quadrado negro sobre fundo branco* de Malevitch de 1924,- feito à semelhança do quadro com o mesmo nome de 1915 -, bem como a *Roda de Bicicleta* de Duchamp dos anos 60,- com uma presença semelhante à dos anos 40 -, referem o objecto da arte como objecto que mostra. O *Quadrado negro sobre fundo branco* já não é nem símbolo nem representação mas, apenas, o objecto como possibilidade de figurar a arte como presença do real. Não se trata de reprodutibilidade mas sim da citação da obra no acto de a formalizar. O que é constituinte das manifestações da arte contemporânea é a possibilidade de elas mostrarem a ausência das imagens como constituintes da ideia (conteúdo) da arte. A arte contemporânea nega a sua própria história como representação da ideia que existe enquanto expressão que considera a representação do mundo através da possibilidade de tudo o que é visível poder ser dito e, vice-versa, tudo o que se pode exprimir verbalmente poder ser representado de forma visível. O “referente último de toda a representação e de todas as imagens de hoje é a ausência de imagem” [Wajcman in Aubert, 2000, 46]

O desenho como acção motivada pelo desejo abandonará a *necessidade* artística e passará a constituir-se como objecto da arte. O desenho já não é nem história através

da memória do seu passado (desenho clássico), nem revelação do invisível através do visível (desenho romântico), mas apenas a figura que (a)presenta o real da arte (desenho moderno). Neste sentido, o desenho deixa de ser signo simbolicamente representado passando a figurar como sintoma que renuncia ao idealismo da história de arte, através da “forma simbólica” panofskiana. O símbolo revela a insuficiência da imagem fixada através do conceito. Panofsky representa no seu discurso o *mal-estar* da imagem-conteúdo (da ideia) através do “conteúdo intrínseco” das obras de arte. Como refere Didi-Huberman,

“não existe inconsciente em Panofsky – apenas uma função simbólica que ultrapassa a intenção particular de qualquer artífice de símbolos: uma função meta-individual e ‘objectiva’”. [Didi-Huberman, 1990, 203]

Para este autor o símbolo é, em Panofsky, associado ao termo *meaning*, que clarifica o significado da coisa simbolizada e contrário ao entendimento da psicanálise freudiana, onde o símbolo é reportado aos fenómenos pessoais e singulares, cujo sistema manifesta o desconhecido. Freud associa o símbolo ao sintoma. Este ao manifestar-se através da “justaposição de equívocos” é capaz de “conjugador o tesouro simbólico com as marcas sem sentido” [Lacan in Didi-Huberman, 1990, 212]. Para Freud o sintoma simboliza cada coisa com a possibilidade do seu contrário, “produz equívocos habilmente escolhidos e possuindo dois significados diametralmente opostos” [Didi-Huberman, 1990, 214]. Simbolizando, o sintoma representa mas, representa de modo deformado. O sintoma da arte só pode ser diversamente interpretado, sem nunca poder ser reduzido a uma argumentação definitiva. O que pode ser interpretado na arte são os restos, desperdícios. O símbolo que é associado à compreensão que clarifica o objecto revela o outro significado profundo da arte que escapa à própria interpretação. Lacan vê no símbolo uma espécie de unidade inteligível ou de esquema entre a regra geral e o acontecimento particular; por outro lado, o sintoma que não nega o símbolo, afirma simplesmente que o sintoma liberta a simbolização. [Lacan in Didi-Huberman, 1990, 214]. Didi-Huberman encontra o significado para o sintoma na arte através da consideração de que

“o sintoma é um acontecimento crítico, uma singularidade, uma intrusão, mas ele é ao mesmo tempo o pôr à prova de uma estrutura significante, um sistema que o

acontecimento tem por finalidade fazer surgir mas, *parcialmente, contraditoriamente*, de maneira que o sentido não advém senão como enigma ou *fenómeno-índice*, não como conjunto estável de significações. “[Didi-Huberman, 1990, 307 e 308].

Ele caracteriza o sintoma pela sua intensidade visual, pelo valor de brilhar.

Nesta circunstância o desenho é representado *na* arte como matéria pertencente à arte.

2. Virá a disciplina do design, como hoje é entendida, através da sua autonomia disciplinar, inscrita historicamente na revolução industrial e posteriormente afirmada com o modernismo, preencher o lugar funcional do desenho?

“O paradigma do design como condição operativa de design de interfaces, aspira a ser representação de uma dimensão cultural própria. Deste modo, o design é *o desenho de artefactos de interface cultural*”, resultado da triangulação entre autor-programa-tecnologia. [Providência in Calvera, 2003, 199]

Ao ser o resultado desta triangulação o design é por via do autor um instrumento de reflexão que aspira à liberdade da arte, no entanto existe condicionado por um programa construtor de sentido que conferirá à obra/artefacto, através da sua concretização formal, um conteúdo de verdade. Ou seja, o design é ainda uma derivação grega da *techné*, enquanto *poiesis*, como modo de «saber fazer» criativo, através da *theoria* e da *praxis*.

Então, poderá ser o design um modo de interpretar e realizar a função do artístico através do desenho, enquanto este é, de modo autónomo, na contemporaneidade, domínio da arte? Na condição de *existência para...*, o desenho existe como função que materializa o projecto. O desenho (pre)existe como função multidisciplinar através da representação triangular entre *classificação, representação e imaginação*, derivando este triângulo daquele outro descrito por Vitruvius como *utilitas, firmitas, venustas*.

O conceito de desenho pode ser representado através de um triângulo cujos vértices corresponderiam à *representação, classificação e imaginação*. [Partenone in *Nel Disegno*, 1984-1990, 36]

Representar significará tornar visível a intenção do projecto. *Classificar* corresponderá à atribuição de significado no mundo dos objectos. *Imaginar* significará fazer prosseguir a intenção.

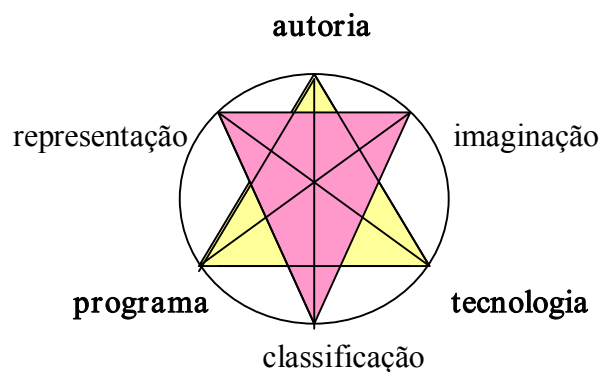
As deslocações possíveis, a permanência temporária junto a um dos vértices, mesmo a adopção particular de um deles, só têm sentido na compreensão subjacente do triângulo inteiro. Classificar, representar, imaginar serão meio e não fins e a sua síntese não será nunca alcançada; se assim fosse, concluir-se-ia o desenho, terminaria o sentido do desenho na solução do modelo absoluto.

No entanto, se olharmos para exemplos de autoria poderemos ver como os lados deste triângulo se deformam dando lugar, por vezes, à quase exclusão de outro ou outros vértice/s. É o caso dos desenhos de Piranesi onde a evidência da imaginação é notória. Noutros casos, a pouca consideração de um dos vértices dá lugar à deslocação dentro de um segmento que pode ser de representação-classificação; classificação-imaginação ou ainda, imaginação-representação. No primeiro caso, o desenho reduz-se à experiência de levantamento e produção do real. No terceiro caso, não se considerará a totalidade dos objectos ou seja, não se reconhece o âmbito ao qual o objecto pertence.

O triângulo descrito é análogo ao triângulo vitruviano *utilitas, firmitas, venustas*. Neste caso, a correspondência da *utilitas* será a *classificação* na medida em que *utilitas* corresponderia à verificação funcional da *utilidade como classificação do projecto*. A *firmitas* encontrará correspondência na *representação* no sentido vitruviano de correspondência entre o que é pensado e o que se comunica «objectivamente». A *venustas* exprimindo o conceito histórico de beleza relacionar-se-á com a *imaginação*. Consideramos oportuno o reparo de Rocco Sinisgalli [in *Partenone*, 1984-1990, 38] observando que ficaria por definir a origem e fundamento da *venustas*. Espelho da imensa beleza de Deus? Desejo fundamentado na condição terrena de beleza isto é, de um corpo? Prazer proveniente da fusão de um enigma cognitivo? Vasari parece ter encontrado na virtude da arte o desejo como motivo do projecto. No sentido vasariano, o desenho como princípio organizador, activamente subjacente à produção artística torna-se no «corpo», como material físico que corresponderia ao corpo de quem desenha projectado na profundidade histórica das formas. Daqui advirá a noção de impossibilidade de separar a matéria gráfica que é o desenho do modo como foi traçado (registado), mas também o seu fascínio como manualidade.

A superação da manualidade do desenho ao serviço de uma prática projectual parece poder ser entendida através da forma colectiva do mesmo. O desenho na prática projectual faz-se na consideração diferenciada de matérias mas, e também, na colaboração entre diferentes indivíduos. Poderemos ainda neste caso, falar de autor? Ou pode a contaminação ser tão fortemente desejada que a questão da autoria poderá ser dispensada?

Consideremos o seguinte modelo:



Na tentativa de articular o triângulo descrito como o resultado do projecto em design *autor-programa-técnica* com o do desenho através do qual se realiza o projecto, este descrito como *classificação-representação-imaginação*, dele resultaria uma figura cuja autoria existiria no intervalo entre representação-imaginação, surgindo o programa no intervalo representação-classificação e a tecnologia entre classificação-imaginação. Considerando a representação do projecto em design como a relação existente entre estes dois triângulos o design estaria mais próximo da ciência-engenharia através das representações do semi-círculo definido pelo movimento periférico entre representação e tecnologia passando pelos vértices do programa e da classificação e, pelo contrário, mais próximo da arte passando pela autoria e imaginação no movimento periférico do outro semi-círculo. Poderíamos ainda dentro deste círculo definir movimentos

diametralmente opostos tais como imaginação-programa, representação-tecnologia e autoria-classificação.

O desenho ajuda assim a superar a ideia redutora de um princípio único e unívoco na prática do design. Quer através da ideia «objectiva» de um programa que contém já a solução - e, neste caso, caberia ao design, numa atitude de esperança, «desvendar» a solução -, quer através da ideia «criativa» de um fazer reduzido a uma prática quantificável e determinada e portanto, menos interpretada. O desenho é na prática do design, um modo de interpretar que ao sê-lo se auto-interpreta, no programa, na tecnologia, e na autoria.

O desenho poderá ser o chamamento intransponível do design como momento inseparável da arte e da ciência como metodologia. O design apela ao desenho quando o programa metodológico se afirma prioritário da mesma maneira que impõe a necessidade metodológica quando a menção «artística» é predominante. Se é verdade que, muitas vezes, a aceitação social do design se faz através da reivindicação da ideia artística, a sua organização como momento disciplinar “procura” primordialmente o conceito. A questão da inovação tão cara ao design poderá ser aqui mediada pelo desenho como informador do conceito através da ideia. O desenho não poderá desvincular-se da possibilidade de ser ideia através da afirmação do real que é a da produção da arte de hoje, da mesma forma que para o design ele pode ser a possibilidade de organizar o conceito através de uma prática projectual.

Desta forma o desenho participa e consolida o processo em design. O desenho como a possibilidade de construção da ideia, determina o aparecimento da forma do objecto enquanto representação da existência do objecto. Ou seja, no design, o desenho é o «duplo», como possibilidade de ser objecto desenhado, - a aparição do real, através do processo que constrói a ideia, o objecto desenhado que é a expressão do designer -, e objecto simulacro, através da representação do artefacto de design.

Segundo Ezio Manzini a capacidade de imaginar algo que não existe e as estratégias de acção para alcançá-lo são a essência de cada comportamento projectual na condição de este se tornar realidade.

“Assumir este comportamento e pô-lo em prática não é nem óbvio nem fácil, a aceitação mais ou menos resignada do existente, a fuga para o sonho ou as utopias irrealizáveis e o esforço para pôr em prática estratégias de acção, fazem desta

capacidade projectual um recurso escasso”. [Manzini in Cuadernos de Diseño, 2004, 133]

Perante as dificuldades da projectação como capacidade para “*imaginar o que ainda não existe*”, as estratégias para alcançar o objecto, deverão ser do tipo multidisciplinar através de um processo social de aprendizagem. A individualidade projectual do designer, a sua capacidade de ser autor, realiza-se através da comunhão antropológica; primeiro, com as pré-existências que o rodeiam, - individualmente humanas e objectualmente inertes -, e depois, pelo desejo de as tornar experiência com o próximo, ser humano e mundo.

O funcionalismo que determina a forma como sucedâneo da função, nasce mais da necessidade individual do autor, enquanto corpo social, do que da forma objectiva de um cumprimento projectual pré-determinado. O resultado de determinados requisitos, industriais, materiais e funcionais, serão questionados pelo autor num processo de interrogação enquanto desejo de resposta. Mesmo quando a resposta do designer é condicionada por certas informações conceptuais, técnicas, económicas ou outras, o processo é ainda a referência à capacidade de interpretar o programa, por parte do autor ou autores.

Na condição projectual pós-industrial, a natureza do programa é particularmente fraccionado em especificidades de natureza multicultural, fazendo com que o programa seja cada vez mais interpretado pelos agentes que o desejam e propiciam. Neste sentido, o desenho interpreta o programa tanto mais desejavelmente quanto mais propiciador do encontro com os “vazios” do próprio programa; ou seja, através do desenho cabe ao desenhador a “possibilidade de imiscuir o projecto em territórios periféricos “niveladores” do próprio programa projectual”, [Girard-Miracle in Cuadernos de Diseño, 2004, 149]. Tal como é defendido por Ezio Manzini, o método projectual deve ser “astuto” de forma a combinar razão e ciência, com a *intuição, sentido comum e acaso*, no momento em que a moda e o consumismo se tornam obsoletos. O designer como projectista do objecto, capaz de sintetizar diferentes exigências impostas, pelo mercado, pela empresa, recolhidas através de informações conceptuais, técnicas e económicas não é nunca, apenas, o depositário e operador racional desta informação, mas antes o sintoma de uma acção filtrada, pelo corpo

individual do autor do projecto. A busca de alternativas projectuais passará pela acção do desenho não apenas como modo precoce correspondente à formação do gosto, mas também, como acção no domínio individual inserido socialmente. Como é referido por Girard-Miracle, no seu artigo *Nuevos diseñadores para outro diseño*, já Adam Smith na sua premonitória obra *Teoria dos sentimentos morais* (1759) dizia que

“ por mais egoísta que se possa supôr o homem, existe na sua natureza alguns princípios que o fazem interessar-se pela sorte dos outros, e fazem com que a felicidade destes resulte necessária para si, ainda que dela não derive nada mais do que o acto de contemplá-la”[Girard-Miracle in Cuadernos de Diseño, 2004, 149]

Hoje a arte ao pretender desvincular-se da sua condição de ser imagem, na pretensão de assunção do real, da «coisa» artística, proporciona ao design a possibilidade de ser forma simbólica e ao designer ser o agente do signo. O modo presente que o design tem de ser imagem, capaz de criar emoções, deriva da sua função simbólica, na assunção do objecto de design como símbolo. O objecto do design cumpre assim a condição de fetiche tornando a experiência do real um domínio da arte.

Nas novas propostas de consumo

“os objectos convertem-se em verdadeiros sistemas ideológicos que objectivam preferências morais e estéticas. O valor de uso das mercadorias foi definitivamente substituído pelo seu valor simbólico” [Girard-Miracle in Cuadernos de Diseño, 2004, 154].

A aceitação do objecto de design como valor simbólico, faz dele a representação ideológica que antes era da arte. Neste sentido, a diferenciação do objecto da arte dá-se no sentido em que este é o sintoma que revela o real e, como tal, já não pode emocionar mas apenas denunciar o sintoma próprio da arte, contrariando a utilidade e apropriação do símbolo na prática projectual do design e “considerando as suas implicações na modelação cultural das sociedades” [Calvera, in Pombo, 2002].

Ainda sobre a questão da função simbólica, afirma Calvera:

“ao início falava-se do objecto como signo da sua função, depois enfatizou-se o papel do símbolo até que este, definido já como função simbólica, passou a fazer

parte dos dados objectivos incorporados no programa de qualquer projecto em design” [Calvera in Solis, 2001]

Retomando a nossa questão inicial procurando a relação do design e da arte através do desenho na apresentação deste como desenho *na/para* a arte e o desenho *no/para* o design, poderemos concluir que o desenho enquanto instrumento *para*, mantém implicada uma dimensão projectual, ou seja uma acção ao serviço *de*, ideologicamente referida, diferenciando-se do desenho como forma inscrita em campos disciplinares mais ou menos específicos. Assim, o desenho é *para* o design aquilo que ele foi historicamente para o projecto artístico, na tradição iniciada por Vasari como *disegno* referido à ideia (conceito) logo ligado ao símbolo e à representação simbólica. Tradição que foi historicamente mantida pelo poder e pelas representações que lhe dão corpo até ao modernismo. O desenho é *para* o design o instrumento projectual que possibilita a aparição visível da ideia através da acção do desenho dentro da disciplina do design. Neste sentido, em consonância com o texto “Algo más que una hélice” acreditamos poder argumentar que o design “es entre todas las disciplinas, si no el único, el más legítimo de los herderos del título «artístico»” [Providência in Calvera, 2003, 212] através da derivação clássica do «artístico» que interpreta a arte como a possibilidade de representação do visível através da imagem simbólica.

O desenho *na* arte diferencia-se do desenho *no* design porque está ainda comprometido com o projecto como função ideológica associada ao desejo através do simbólico. O desenho *no* design “associa-se” ao desenho *na* arte como representação visível da incerteza do objecto do design como artefacto do desejo, mas apenas como formulação “passageira” e não como o inevitável fim do design.

O desenho é o facto que marca a possibilidade de o design se manter num percurso projectual cuja lógica é alternância, difusa e impura. O desenho faculta ao design ser um campo de relações que não querem ser predeterminadas, cuja variação possibilita a alteração que condiciona o crescimento projectual. O desenho admite no projecto a sua “abertura” e revelação como figura que representa. Inquietações, interrogações, suposições híbridas são inscrições do desenho no projecto que compatibilizam conhecimento e proposta, reflexão e implicação prática, pensamento e acção.

Bibliografia:

Aubert Jacques *et al.*, (sur la direction de l'École de la Cause Freudienne), *Lacan, l'écrit, l'image*, Paris, Flammarion, 2000

Calvera, Anna (ed.), *Arte? Diseño?*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003

Cuadernos de Diseño. número 1. Istituto Europeo di Design. Barcelona, Ediciones Aldeasa, Junio, 2004.

Didi-Huberman, Georges, *Devant l'image*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990

Partenone, Dienato (ed.), *Nel disegno*, Materiali di un Corso di Disegno e Rilievo della Facoltà di Architettura di Roma, 1984-1990

Pombo, Fátima, **Providência**, Francisco, *Versions of things and representation of desire*, in 3rd. International Conference on Design History & Design Studies - Mind the Map. Design History Beyond the Borders, Universidade Técnica de Istambul, 2002

<http://www.kiad.ac.uk/mindthemap/>

Solis, Diego Romero, *et al.*, *Símbolos estéticos*, Seville, University of Seville, 2001

Vasari, Giorgio, *Le Vite dei piu eccelenti architetti, pittori, scultori*, Fratelli Melita, 1987

Vitta, Maurizio, *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851-2001*, Torino, Einaudi, 2001

Wajcman, Gérard, *L'object du siècle*, Paris, Verdier, 1998