

Próximo número em Novembro de 2012:

cadernos de projeto #3 cidade

arquitetura e urbanismo projeto

Design e paginação

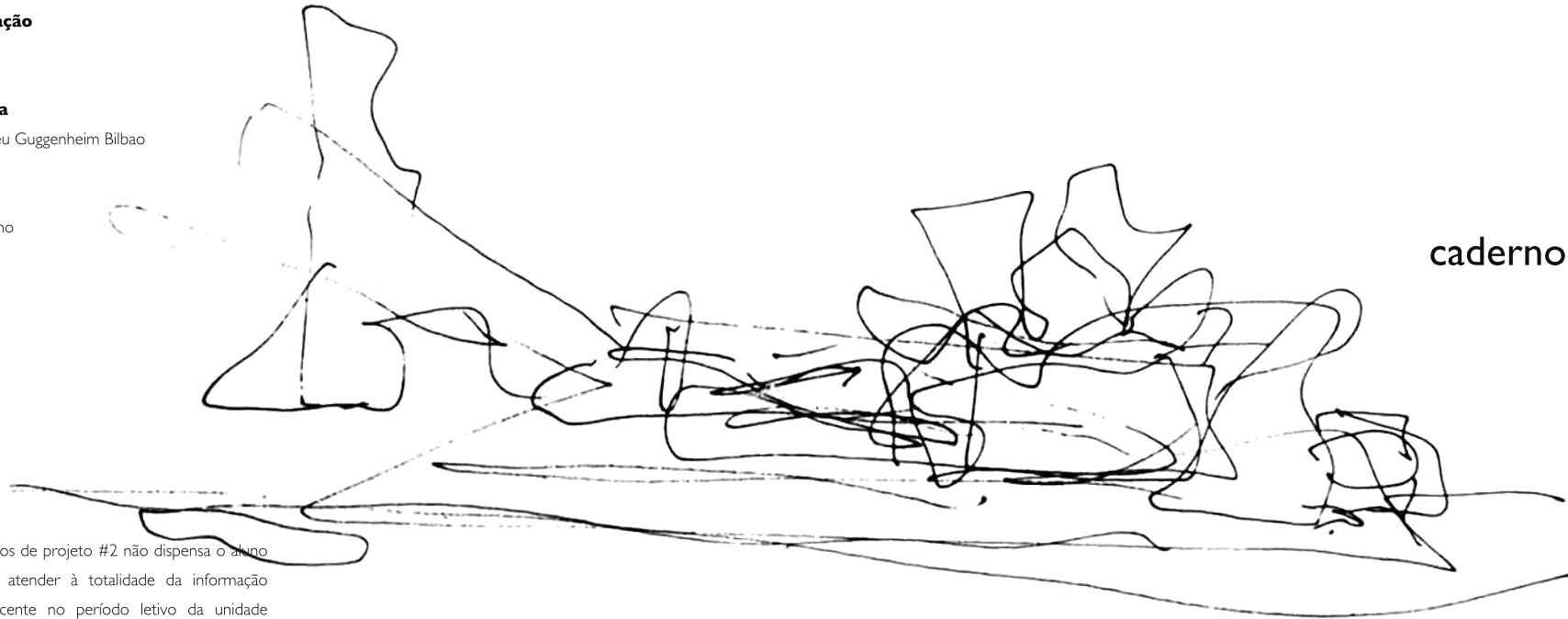
Pedro Santiago

Imagem da capa

Frank Gehry - museu Guggenheim Bilbao

Tiragem

1 exemplar por aluno



ufp
cadernos de projeto
#2

A leitura de cadernos de projeto #2 não dispensa o aluno de acompanhar e atender à totalidade da informação fornecida pelo docente no período letivo da unidade curricular de Projeto, assim como a consulta regular da informação disponibilizada nos locais instituídos da UFP.

cadernos de projeto#2 reporta-se transversalmente às unidades curriculares Projeto do Mestrado Integrado em Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Fernando Pessoa, para o ano letivo de 2012/13 e é da inteira e exclusiva responsabilidade dos seus autores, o docente Pedro Santiago.

Porto, Outubro de 2012

psantiag@ufp.edu.pt



porto
2012.10

pedro santiago . avelino oliveira . abel tavares . frederico ferreira . manuel cerqueira pinto . **2012**

Caçada de Búfalos

Na sequência do número anterior, cadernos de projeto #1, retomamos um tema brevemente abordado, mas de importância capital para a disciplina de projeto e particularmente caro aos alunos – o desenho. Relembramos algumas questões que ai foram levantadas no âmbito do Tema IV - Desenho:

2 (...) “O aluno deve dar especial atenção ao desenho, por quanto este é por excelência o mecanismo de agir sobre os processos intelectuais de construção das ideias. O desenho, enquanto instrumento de projeto, possui diferentes valências das quais destacamos aqui duas – o desenho de estruturação e o desenho de apresentação. O primeiro é um mecanismo que ajuda o aluno a identificar, dispor e organizar um conjunto de ideias. O segundo é um meio de comunicação dessas ideias – do projeto.”

A exegese destas breves linhas sobre o tema desenho, resulta em várias ideias que importa desenvolver e principalmente questionar.

A proposição, quase dogmática, apresentada ao aluno sobre o desenho – (...) O aluno deve dar especial atenção ao desenho (...) – não se pode furtar à inquirição de um porquê.

Recuemos à “pré-história do desenho” (para ser mais correto deveria dizer desenho na pré-história, no entanto a designação “pré-história do desenho” desloca a perspectiva sobre este tema no sentido do desenho instrumento) e tomemos por exemplo o desenho/pintura rupestre da Caçada de Búfalos em Tassili n'Ajjerem na Argélia (datado entre 8000 a 4000 a.c.).

As leituras e interpretações sobre este e outros exemplos de arte rupestre são sobejamente conhecidas (ritualização de acontecimentos passados ou futuros), no entanto agrada-me mais a ideia – meramente especulativa – de olhar estes desenhos como sendo elementares mapas, esquemas ou planos de caçadas que ainda não aconteceram, uma espécie de registo da projeção do desejo. Assim sendo e tomando esta ideia como uma hipótese de trabalho, podemos então isolar e analisar exclusivamente a dimensão instrumental deste exemplo – a Caçada de Búfalos.



O status quo – da entidade deste desenho, per si, emergem claramente dois sujeitos: o sujeito da ação e o sujeito da representação – os que caçam e o que representa a caçada – aquele que sabe desenhar a caçada é aquele que melhor sabe planejar/projetar a caçada, é aquele que possui competências de representação/projeção da caçada.

O objeto – o desenho é a materialização primeira do objeto desejado, é a confrontação entre o sujeito e o objeto, ou seja é um instrumento de organização e verificação do funcionamento das partes no todo. O objetivo da caçada é capturar animais para a subsistência do grupo, o objeto do desenho é organizar/planejar os meios e recursos necessários para que a caçada seja bem-sucedida, portanto a subsistência do grupo depende em certa medida da fiabilidade do desenhado/projetado.

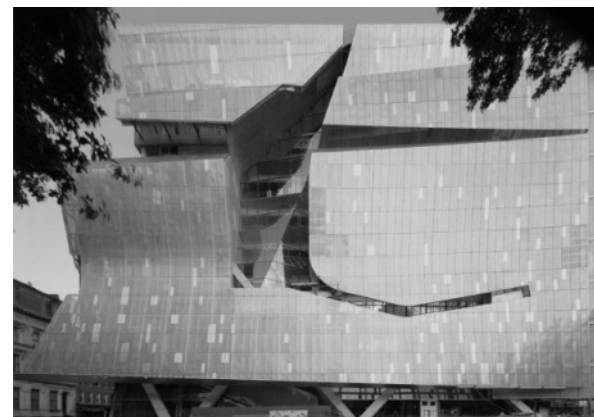
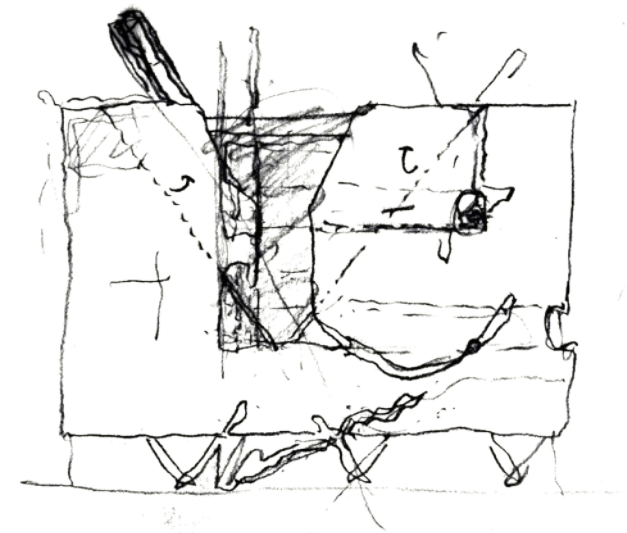
Este exemplo permite-nos perceber que o desenho é um processo “pelo qual se apre(e)nde o real e simultaneamente se intervém sobre ele” (Carneiro, 1995). É nesta perspectiva que reside a proposição axiomática anunciada no cadernos de projeto #1, quando se diz que o “aluno deve dar especial atenção ao desenho”.

Carneiro, Alberto, “Campo Sujeito e Representação no Ensino e na Prática do Desenho/Projecto”, FAUP Publicações, Porto, 1995.

O desenho arquitectónico e o computador

A partir da década de 80, a era do digital permitiu forjar, na arquitectura, um novo paradigma na utilização do desenho enquanto instrumento. Quer através dos processos, quer pelos objectivos e resultados, dando oportunidades para a redefinição do papel dos arquitectos e dos agentes produtores de espaço na concepção dos seus edifícios.

4 O digital forneceu uma relação directa entre o que pode ser desenhado e o que pode ser construído. Os participantes no processo, passaram a poder articular a concepção com a produção, o que alterou o papel diferenciado e estanque dos arquitectos relativamente aos engenheiros, obrigando a uma colaboração compreensiva mas muito mais frutuosa. Por outro lado, a capacidade dos arquitectos da era digital em desenvolverem novas formas passou a estar dependente da percepção cognitiva e da dinâmica processual baseada nas formas emergentes, pois a arquitectura digital usa o computador para modelar, programar, simular e imaginar formas, de um modo virtual, mas também como simulação da sua formulação física, independentemente da sua dificuldade ou complexidade. Esta dimensão experimental e antecipada da realidade construída, possibilitou renovar o debate sobre o papel da tecnologia na sociedade face à condução da arquitectura a novas formas, não estandardizadas, como as de Zaha Hadid, MVRDV, Rem Koolhaas, Peter Eisenman, Frank Gehry, Thom Mayne, BIG, FOA, Herzog e tantos outros. Estes arquitectos, logo seguidos por muitos outros produtores de espaço em todo o mundo, representam apenas alguns dos nomes mais sonantes de uma geração que banalizou o tridimensional e que através do desenho digital conseguiu transmitir sensações reais de espaço. Até à primeira metade do século XX, ou seja, até ao advento do computador, o desenho arquitectónico desejava-se expressivo, comunicante, pois ele servia para simular uma futura realidade mas também transmitir a ideia da sua vivência. Em nossa opinião, os arquitectos contemporâneos, com os instrumentos digitais, podem hoje atingir de outro modo os patamares de expressividade que Frank Lloyd imprimiu nos seus desenhos da Casa da Cascata, ou dos impressionantes esboços de Siza Vieira sobre a FAUP,



Edifício Cooper Union, Nova Iorque
- Morphosis, Thom Mayne

sem necessitarem das qualidades plásticas destes dois mestres da arquitectura. Mas para isso devem encarar o desenho como uma plataforma multi-sistémica, que incluiu, não só os comandos, as acções computadorizadas, como também o gesto, o traço, a observação e acima de tudo o pensamento arquitectónico. Tudo isto condimentado com muita experimentação, com trabalho e com exercícios de repetição. Em suma, diríamos que jamais pode ficar a ideia de que, nos tempos que correm, a mão e o lápis foram substituídos pelo computador e o rato. A mão deu lugar ao corpo todo e o lápis passou a ser um complexo sistema muito fácil de usar.

Com a marca do desejo

A arquitectura construída tem o seu lugar no mundo concreto. É ali que tem a sua presença. É ali que fala por si própria.

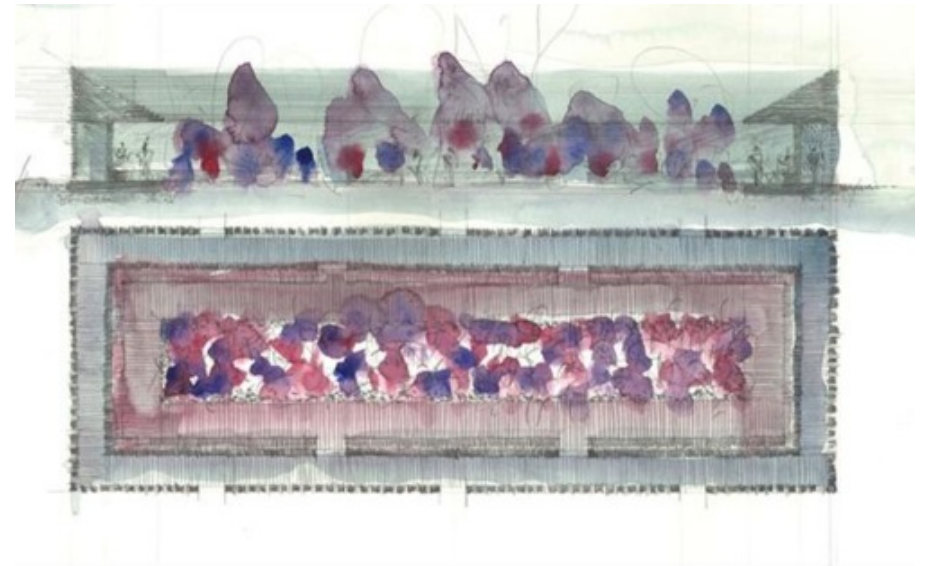
6 Apresentações arquitectónicas, que têm como conteúdo o ainda não construído, são marcadas pelo esforço de transmitir algo que ainda não encontrou o seu lugar no mundo concreto, mas que para ele foi pensado. O desenho arquitectónico procura expor, com a maior precisão possível, a irradiação do objecto no seu lugar. Mas precisamente este esforço de representação pode ainda tornar mais clara a ausência do objecto real. O que surge então é a consciência da insuficiência de qualquer representação, a curiosidade pela realidade nela prometida e, se calhar, quando essa promessa nos consegue tocar, também a saudade da sua presença.

Quando o realismo e o virtuosismo gráfico numa representação arquitectónica se tomam grandes demais, quando esta já não contém "pontos em aberto" onde podemos penetrar com a nossa imaginação e que fazem surgir a curiosidade pela realidade do objecto representado, então é a própria representação que se torna objecto da cobiça. O desejo pelo real desvanece-se. Já pouco ou nada aponta para a realidade de que se fala, para o que se encontra fora da representação.

Esboços, que apontam expressamente para a realidade que ainda está no futuro (...) o próprio desenho deve adoptar as qualidades do objecto procurado. (...)

Desenhos deste tipo permitem-nos dar um passo atrás, ver e aprender a ler o que ainda não está, mas que começa a ser.

Zumthor, Peter, "Pensar a arquitectura", Gustavo Gili, Barcelona 2009.



Peter Zumthor . Serpentine Gallery . Londres

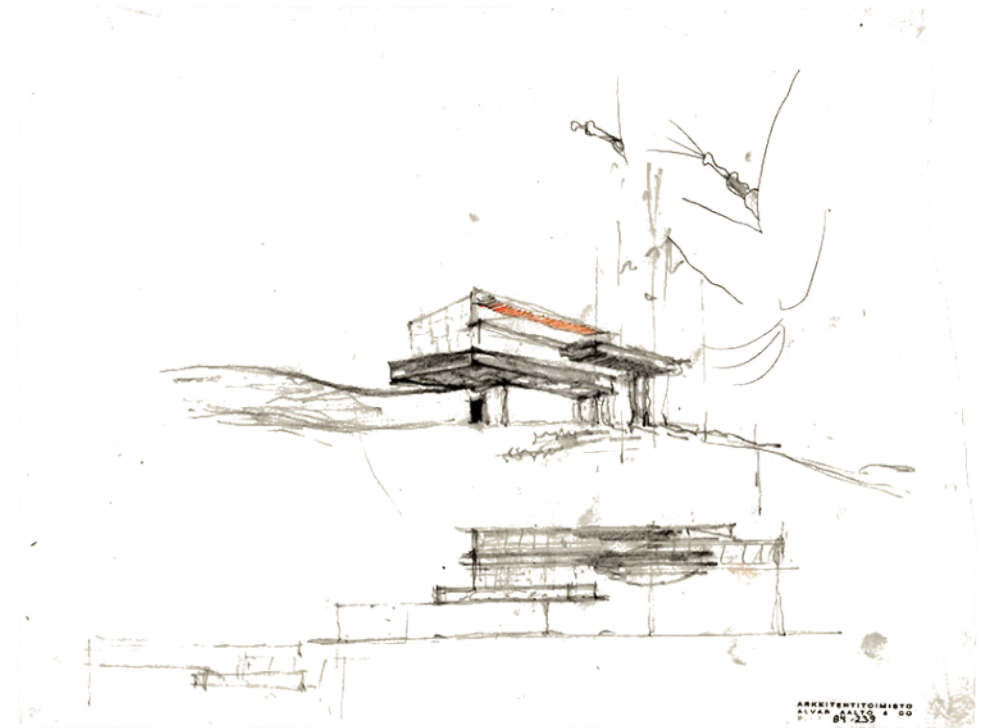
Capturar a ideia

O desejo de capturar, registrar, pensar...

- 8 Capturar o sítio... capturar a sua génese... torná-lo inteligível, dissecá-lo. Trazê-lo na mente, na mão, no bolso... sempre connosco. Fazer registos, apontamentos, torná-lo nosso e nós dele. Capturar pessoas, personalidades, caracteres, vontades... sonhos. Registrar vontades, intenções, analisar, entender e compreender...
- Capturar formas, cores, texturas... capturar ideias. Capturar momentos, reflexões, reflexos, referencias. Registrar o importante, o interessante, o que inspira. Registrar conceitos e mais formas e mais ideias... Pensar com as mãos, refletir o pensamento no papel, comunicar... Comunicar comigo, com eles, connosco.
- Capturar espaços, articular programas, processos, mais ideias, refinar conceitos. Resolver... pensar... refletir... articular... Criar atmosferas... para estar, descansar, viver, passar, trabalhar, rir, amar...
- Registrar o interior, o exterior e novamente o interior para relacionar... Capturar proporções... capturar a luz, a paisagem, a natureza....
- Capturar materiais, sistemas, construir, rematar, juntar, articular, sem perder a ideia, esse elemento que gera e se toma ele próprio na essência... Registrar o essencial... trazê-lo sempre connosco... na mente, na mão, no bolso...
- O traço acompanha o projeto e o projecto acompanha o traço. Ao sabor das linhas desprezenciosas que parecem ter a sua própria vida e vontade...
- Acompanham o pensamento e o pensamento acompanha a obra.
Acompanham o Arquitecto...

Pedro Santiago

psantiag@ufp.edu.pt



Alvar Aalto - Vila Mairea

O Zen do desenho: libertando o artista que há dentro de nós

“Quando o cérebro se cansa da nossa tagarelice verbal, o desenho é um modo de o fazer calar e de obtermos um vislumbre da realidade transcendental.”

10

Através da forma mais direta, as percepções visuais atravessam o ser humano - retinas, trajetos de fibras óticas, hemisférios cerebrais, trajetos de nervos motores - para transformar, como que por magia, uma comum folha de papel numa imagem direta da nossa reação pessoal, da nossa visão da percepção.

O desenho pode revelar-nos muita coisa a respeito de nós mesmos, certas facetas do nosso eu, que são obscurecidas pelo nosso caráter verbal. Os desenhos que fazemos podem mostrar como vemos e reagimos às coisas. Primeiro, desenhamos na modalidade-D – hemisfério direito – modo espacial e não-verbal - integrando-nos no desenho sem o recurso de palavras. Depois, voltando à modalidade verbal – modalidade E - podemos interpretar as nossas sensações e percepções recorrendo às fortes aptidões do hemisfério esquerdo – modo verbal e de pensamento lógico. Quando a configuração é incompleta e incapaz de ser descrita em palavras ou em termos de lógica racional, a transição para a modalidade-D pode ajudar-nos a resolver o problema por meio de intuição e percepção analógica. Alternativamente, os dois hemisférios podem cooperar um com o outro numa infinidade de combinações possíveis.

Uma vez iniciado este percurso, há sempre a sensação de que, no nosso próximo desenho, seremos capazes de ver mais fielmente, de compreender melhor a natureza da realidade, de exprimir o inexprimível, de descobrir o segredo que há por trás do secreto. Como disse o grande artista japonês Hokusai, aprender a desenhar é um processo interminável.

Tendo passado a uma nova modalidade de ver, é possível que se comece a procurar a essência das coisas, uma nova forma de pensar que tende para o conceito de satori do Zen-Budismo. À medida que as

nossas percepções se multiplicam, abordamos os problemas de diferentes formas, corrigimos velhos erros de percepção, arrancamos a máscara de estereótipos que ocultam a realidade e nos impedem de ver.

Tendo à nossa disposição ambas as metades do cérebro, com as mil e uma combinações possíveis das aptidões de cada hemisfério, abre-se a porta para que nos tornemos mais intensamente conscientes, mais capazes de controlar certos processos verbais que tendem a distorcer o pensamento. O pensamento lógico e sistemático é certamente essencial para a sobrevivência na cultura em que vivemos mas, para que a nossa cultura sobreviva, há uma urgente necessidade de compreender como o cérebro humano molda o nosso comportamento.

Através da introspeção, podemos-nos iniciar nesse estudo, transformando-nos em observadores e aprendendo, pelo menos até certo ponto, como o nosso cérebro funciona. Observando o nosso próprio cérebro em ação, ampliaremos os nossos poderes de percepção, tirando vantagem das aptidões de ambos os hemisférios. Diante de um problema, teremos a possibilidade de ver as coisas de duas maneiras: não só abstratamente, verbalmente, logicamente, mas também holisticamente, mudamente, intuitivamente. Utilizemos essa sua dupla capacidade.

Desenhemos todo e qualquer assunto - nenhum assunto é difícil demais ou fácil demais - tudo é belo. Tudo deve ser um assunto - alguns centímetros quadrados de relva, um vidro partido, uma paisagem, um ser humano.

Os grandes mestres do passado e do presente estão à nossa disposição. Estudemos esses mestres, não para copiar-lhes o estilo, mas para ler-lhes o pensamento. Deixemos que eles nos ensinem a ver de diferentes maneiras, a ver a beleza da realidade, a inventar novas formas e abrir novos horizontes.

Observemos o desenvolvimento do nosso próprio estilo. Procuremos dispor de tempo necessário para que o nosso estilo se desenvolva e se firme. Caso

um desenho não saia bom, acalmemo-nos e tranquilizemos o nosso espírito.

Durante algum tempo, interrompamos o eterno diálogo connosco próprios. Saibamos que o que é preciso ver está diante dos nossos olhos.

Desenhemos diariamente. Não vamos esperar por um momento especial, por alguma súbita inspiração. Mediante a prática, a nossa mente fará a transição com uma facilidade cada vez maior. Sem a prática, o caminho para a transição poderá fechar-se de novo.

Desenvolvamos a capacidade de visualização - de ver com o olho da mente. O desenho dará à imagem uma vida e uma realidade próprias.

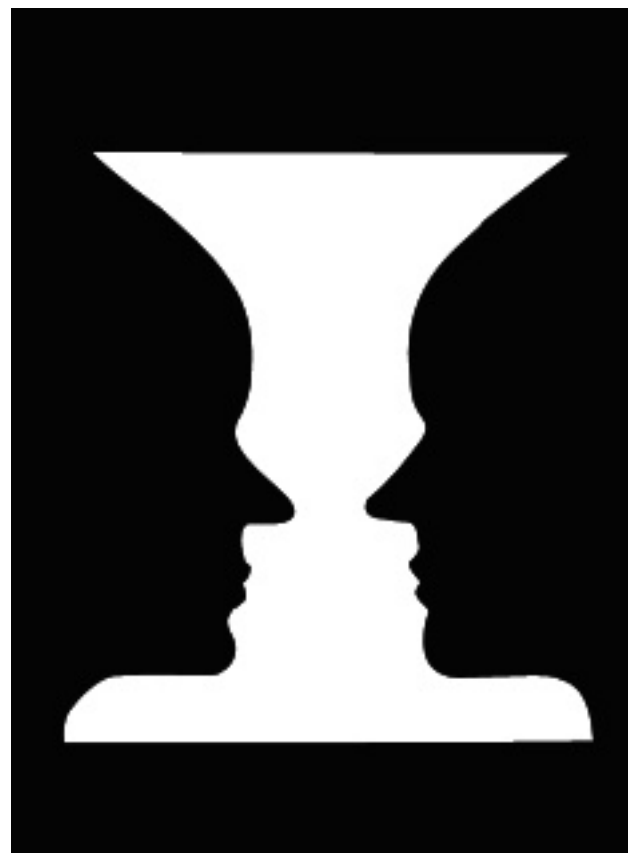
Empreguemos a capacidade de visualização para resolver problemas. Examinemos cada problema de vários pontos de vista e de diferentes perspectivas. Vejamos os elementos do problema nas suas verdadeiras proporções. Ensinaremos ao nosso cérebro como trabalhar num problema enquanto dormimos, passeamos ou desenhamos. Visualizemos dezenas de soluções sem censurá-las ou revê-las. Brinquemos com o problema à maneira sério-grotesca da modalidade intuitiva. É bem provável que a solução surja quando menos esperamos.

Recorrendo às aptidões do hemisfério direito do nosso cérebro, desenvolveremos a capacidade de ver, com uma profundidade cada vez maior, a natureza das coisas. Ao olhar para as pessoas e para os objetos do mundo em que vivemos, imaginemos que os estamos a desenhar e passaremos a vê-los de maneira diferente. Veremos com um olhar atento e vigilante, com o olho do artista que há dentro de cada um de nós."

Betty Edwards: Drawing on the Right Side of the Brain

Frederico Ferreira

ffer@ufp.edu.pt



Pensar pelo desenho

A base é a minha própria experiência profissional ao longo de mais de trinta anos de prática ligada à actividade de projecto de arquitectura.

14

Desde esses primeiros tempos de contacto inicial com a prática projectual o desenho de esquisso foi a “ferramenta” essencial para a necessidade de visualizar o objecto arquitectónico e de o inserir no local, assim como de acertar ideias e resolver problemas.

No projecto torna-se evidente a forma como o desenho é o meio que possibilita alcançar a solução arquitectónica a desenvolver.

Na obra, o desenho torna-se parte participativa da própria acção construtiva, nomeadamente através da resolução de problemas ligados à execução, ao detalhe e ao equipamento.

A arquitectura é assim o resultado do pensamento e este materializa-se através do desenho.

Cerveira Pinto

cerveira@ufp.edu.pt

