

## Representação, imagem e sociedade informacional

### *Uma investigação sobre conceitos de desenho*

Jacques Sillos; Andréa Borde

DARF; FAU; UFRJ

[jsillos@attglobal.net](mailto:jsillos@attglobal.net), [andreaborde@ufrj.br](mailto:andreaborde@ufrj.br)

This article refers to the theoretical basis for the organization of a multimedia document concerning the context of architectural drawing. This document aims the information of professionals, as well as students, in the field of Architecture and Urban Design. Due to its educational approach we have organized the research according to four broad topics: drawing concepts, graphic representation through History, drawing in the architect's professional training, and new trends in graphic representation. The outcomes of the research are to be published in the Internet as a image library of drawing concepts.

**Multimídia; conceitos de desenho; representação; cultura.**

#### **Introdução**

Este artigo trata da fundamentação teórica para elaboração de um documento multimídia, em fase de organização, a ser disponibilizado via Internet sobre os conteúdos dos desenhos produzidos por arquitetos. A abordagem adotada os considera como linguagem gráfica, através da qual o profissional materializa suas idéias, tornando-as visíveis, avaliáveis e suscetíveis de manipulação, estimulando a dinâmica teórico-prática do processo projetual arquitetônico (Laseau, 1999). Sendo o desenho uma forma de comunicação, torna-se necessária a busca por uma *metaexpressão* que, efetivamente, o considere no contexto cultural da contemporaneidade informacional.

A elaboração de um documento multimídia com caráter reflexivo que estabeleça uma forte articulação entre os conceitos subjacentes aos desenhos produzidos por arquitetos e o contexto cultural e tecnológico de sua produção, tem por objetivo ampliar o debate contemporâneo sobre esse meio de representação como processo de pensamento visual arquitetônico e traduzi-lo em material didático atualizável e com larga acessibilidade. Pretende-se, assim, contribuir para a constituição de uma fonte de pesquisa que extrapole a formação de uma mera catalogação de imagens, articulando-as aos conceitos fundadores da expressão e representação arquitetônica.

O produto final da pesquisa destina-se à informação de pesquisadores da área de Expressão Gráfica e à formação de estudantes de Arquitetura. Dado seu caráter didático, optou-se por uma estruturação da investigação em quatro grandes temas: *conceitos de desenho* (Graves, 1977; Ian & Henmi, 1994); *desenho e representação através da História* (Kostof, 1977); *o desenho na formação do arquiteto*; e, *novas tendências na representação gráfica* (Uddin, 1997). Nessa perspectiva, serão consideradas as possibilidades do desenho como referência projetual, instrumento de análise, criação, linguagem codificada e apresentação.

#### **Diversidade sociocultural e conceitos de desenho**

No atual panorama das economias globalizadas, torna-se imprescindível compreender as especificidades culturais de cada sociedade, entre as quais os desenhos elaborados por arquitetos. Tanto como responsáveis pela transmissão dos conhecimentos formadores das novas gerações, como em seus desdobramentos no exercício profissional.

Contemporaneamente, a representação está fortemente marcada pela busca da linguagem individual, em um contexto de massificação cultural da produção e do consumo. Razão pela qual, freqüentemente, as diversas formas de desenho tradicional passam a adquirir valor de obra de arte. As tendências atuais

de representação gráfica não podem ser analisadas desconsiderando-se seus significados simbólicos e filosóficos.

Os desenhos de referência, por exemplo, atuam como subsídios valiosos para etapas do processo projetual de materializações arquitetônicas concebidas para atender a necessidades funcionais e simbólicas de uma sociedade. Ou seja, há uma relação entre organização espacial e pensamento arquitetônico, manifesta graficamente, a partir das representações culturais que povoam o imaginário do arquiteto que as produz em tempos e espaços socialmente definidos. Tais representações impregnam de valores e significados as cidades – compreendidas como um grande artefato cultural (Rossi, 1995) -, e também as linguagens de representação gráfica.

O que marca o momento atual é a contradição entre a subjetividade autônoma do indivíduo e a realidade de interdependência social. Processo que remonta ao século XVIII, a partir de quando o ser humano moderno torna-se, paradoxalmente, autônomo e, pela maneira como estão interligados os sistemas de produção, inexoravelmente dependente. Nos dias de hoje, em Arquitetura e Urbanismo, são difundidas, internacionalmente, diferentes linguagens formais e técnicas de construção, valorizadas por sua contemporaneidade, bem como idéias apriorísticas acerca dos recursos mais adequados à representação gráfica.

A representação de projetos integrando croquis, fotomontagens, recursos digitais, assim como outras técnicas expressivas tornam-se cada vez mais comuns. Isto se reflete em diferentes tendências do desenho para projeção. De um lado existem arquitetos que destacam o papel dos métodos tradicionais de desenho como recurso indispensável para o processo do pensamento gráfico, particularmente nas etapas de concepção do projeto. De outro, profissionais que privilegiam os métodos digitais, acreditando conseguir melhores resultados de definição formal, espacial, tecnológica e material. A crítica correspondente é de que o apelo aos recursos eletrônicos tem gerado soluções demasiadamente formalistas, sem compromisso com os aspectos sociais, contextuais e funcionais do projeto. Há, ainda, aqueles que têm procurado desenvolver um método combinado de desenho analógico com gráfica digital, em função da fase de projeto (Bermudez & King, 1999). A íntima relação entre o desenho para projeção e o desenho de execução, como na obra de Gehry, constitui um campo de pesquisa ainda em aberto.

A maior variedade de tendências diz respeito ao chamados desenhos para apresentação, onde se observam experimentações de toda ordem, como a representação combinada de sistemas de projeção ortográfica (planta, cortes e elevações) com sistemas de projeções cônicas; desenhos de multivistas; fotomontagem de maquetes eletrônicas em imagens fotográficas; recursos expressivos tradicionais sobre impressão de perspectivas digitais, entre muitas outras possibilidades (Uddin, 1996).

### **Identidade coletiva e sua representação através da imagem**

Nosso objetivo é organizar um site que disponibilize, de maneira explícita, conceitos de expressão gráfica - como os dois temas mencionados acima (conceitos de desenho e novas tendências na representação gráfica) - dentro de um quadro reflexivo de relações culturais e históricas em uma antologia crítica de desenhos elaborados por arquitetos. A idéia central é fornecer material informativo elaborado a partir de referenciais interdisciplinares para que profissionais e estudantes possam optar, de forma consciente, pela expressão gráfica analógica ou digital; pelo uso de técnicas construtivas tradicionais ou de alta tecnologia; pela aplicação de modelos urbanísticos de continuidade ou de ruptura histórica; ou ainda, pelo desenvolvimento de novas linguagens de representação.

O desenho, tal como a fotografia, é uma linguagem universal que sensibiliza quem tem, ou não, acesso aos seus códigos. A partir do que, retomando a compreensão do desenho como forma de comunicação, pode-se afirmar que ele atua como recurso de união de diferentes culturas. A realidade sempre foi interpretada através do registro fornecido pelas imagens (Sontag, 1981). A imagem – pintura, filme, fotografia, desenho de arquiteto – nos instrui sobre as formas de organização da sociedade através



de um fragmento da realidade apreendida pelos sentidos que as técnicas apropriadas permitem que sejam figuradas (Francastel, 1987).

Dado o caráter conceitual e didático que se propõe para estruturação do documento multimídia, estão sendo identificados, na presente etapa, os conteúdos conceituais de desenho e imagens relacionadas para, em um segundo momento, procedermos a uma seleção pertinente que permita aos usuários *ler a cultura através do desenho* ou mesmo vislumbrar possibilidades de *desenhar sua cultura*.

A opção pelo meio digital como forma de organizar e divulgar o conhecimento contido na antologia crítica de desenhos elaborados por arquitetos considerou as vantagens da grande rede como biblioteca de imagens, de acesso amplo, seqüência aleatória – percursos variados – tempos não preestabelecidos que permitem a fruição de acordo com as diversas temporalidades - interpretação particular do tempo social por um grupo ou indivíduo (Santos 1999). Do ponto de vista da organização, os meios digitais e a Internet oferecem uma ampliação de acesso e intercâmbio de informações até então inimagináveis. Como desvantagens temos a questão intransponível da exclusão social promovida pela economia globalizada cuja exclusão digital é uma das perversas expressões. No entanto, muito pode ser feito, no contexto do ensino universitário público, para reverter ou, ao menos, não acirrar essas condições de exclusão digital. Tornar acessível um maior conteúdo educativo na rede; disponibilizar terminais de acesso; incluir webdesign nos cursos de arquitetura; ampliar a participação crítica e operacional dos alunos nas pesquisas que inter-relacionem desenho, teoria, história, crítica, projeto e meio digital, podem ser algumas delas.

### Referências bibliográficas

- Ackerman, D. *Uma história natural dos sentidos*. R. Janeiro: B. Brasil, 1992.
- Ascher, F. *METAPOLIS - Acerca do Futuro da Cidade*. Lisboa: Celta Ed., 1998.
- Aumont, J. *A imagem*. São Paulo: Papyrus, 1993.
- Bermudez, J & King, K. La interacción de medios en el Proceso de diseño: hacia una base de conocimientos. In: *Libro de ponencias - III Congreso Ibero Americano de Gráfica Digital*, pp. 35-44. Montevideo: Fac de Arquitectura, Un. de la Republica, 1999.
- Francastel, P. *Imagem, Visão e Imaginação*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- Fraser, I. & Henml, R. *Envisioning Architecture and analysis of drawing*. New York: J. Wiley & Sons, 1994.
- Graves, M. The Necessity of Drawing: Tangible Especulation. In: *Architectural Design*, Vol. 47, n.º 6. Londres: Academy Editions, 1977.
- Kostof, S. *The Architect*. New York: Oxford University Press, 1976.
- Laseau, P. *Graphic thinking for architects and designers*. New York: John Wiley & Sons, Inc. 2<sup>nd</sup> edition., 1989.
- Santos, M. *A Natureza do Espaço*. São Paulo: Hucitec, 1999.
- Sontag, S. *Ensaio sobre fotografia*. Rio de Janeiro: Arbor, 1981.