

Lusíada



Repositório das Universidades Lusíada

Universidades Lusíada

Hipólito, Fernando Manuel Domingues, 1964-

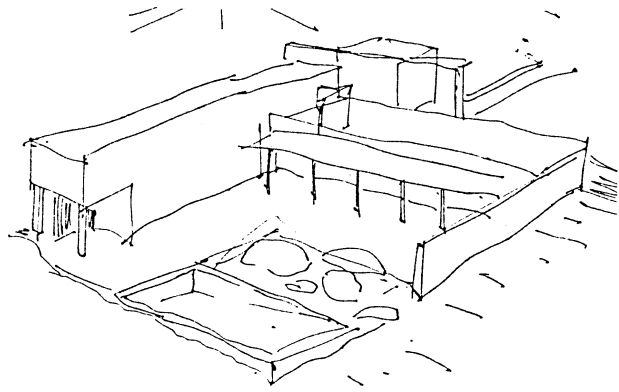
10 momentos em suspensão : algumas estratégias de cognoscibilidade do desenho enquanto instrumento profissional dos arquitectos

<http://hdl.handle.net/11067/4814>

Metadata

Issue Date 1998
Type bookPart

This page was automatically generated in 2025-01-25T12:39:58Z with information provided by the Repository



Casa na Quinta da Marinha - 1996

10 MOMENTOS EM SUSPENSÃO: ALGUMAS ESTRATÉGIAS DE COGNOSCIBILIDADE DO DESENHO ENQUANTO INSTRUMENTO PROFISSIONAL DOS ARQUITECTOS

FERNANDO HIPÓLITO

Todos nós sabemos que a arquitectura enquanto disciplina prática tem como finalidade a obra construída.

Todos nós sabemos que a arquitectura enquanto disciplina prática tem como processo a construção de uma ideia.

Todos nós sabemos que a arquitectura é uma disciplina que parte de opções fundamentadas no pensamento, registado por meio de um desenho e que, se num primeiro estado, reage mais livremente aos impulsos emocionais e já racionais das sínteses dos diversos ingredientes em consideração, num segundo estado, sintetiza rigorosamente os mesmos, fornecendo agora os dados concretos e exactos que permitem a construção física da ideia. Dito de outra maneira, da ideia difusa à forma fixada (1) caberá ao desenho a tarefa inevitável de meio operativo pelo qual se expressam e configuram ideias.

As afirmações anteriores estabilizam o desenho como entidade comum ao universo dos arquitectos, do ponto de vista da prática profissional. As variações surgem quando muito validamente se introduz a vertente metodológica, ou seja, o modo como cada arquitecto utiliza o desenho ao longo deste árduo e saboroso caminho.

Tentando operacionalizar esta metodologia, ela poderá assentar sobre 10 momentos fundamentais:

01Primeira necessidade para a sobrevivência da ideia inicial.

Como homem de acção, o arquitecto deverá muito rapidamente transformar a ideia em coisa construída. O universo das ideias sem a sua fatal transposição matéria tem confundido a prática profissional e a actividade artística, ambas componentes

válidas do processo criativo em arquitectura. Quero com isto dizer que as ideias só existem em arquitectura quando se tornam coisa arquitectónica concreta e real, simulada através do registo desenhado. Este “tornar” deverá ser entendido como inerente de todo o processo, ou seja, o arquitecto quando tem ideias estas são logo ideias arquitectónicas, pertencentes ao universo desta disciplina e não de outras, curiosamente tangentes.

02Registo visível de apoio à memória.

O registo afirmado através do desenho, como ficheiro de apoio à memória, poderá facilitar a recuperação da ideia inicial, trazendo-a posteriormente para o momento actual. A prova registada transportará com alguma ingenuidade, e nalguns casos com maior integridade, as estratégias elaboradas a partir da primeira ideia. Quantos inúmeros primeiros desenhos representam melhor o que se pretende que o projecto final, ou mesmo a obra resultante? - em contradição, por vezes o contrário também acontece.

03Prefiguração da resposta pensada.

Neste momento, caberá ao desenho descrever a prefiguração do todo e das partes, ajudando o próprio autor a entender o que faz. A resposta atravessa um processo de consolidação da ideia, reunida na comunhão das intenções e na aferição inexacta mas livremente simulada de todas as relações métricas que permitem, em conjunto, uma aproximação à verdade da coisa contruída.

04Rápido acesso à materialização da ideia.

Aqui, assistimos à ultrapassagem “do sentido arbitrário e subjectivo, intenção inevitável da síntese projectual”². Este descolamento atribuirá autonomia à materialização da ideia, apresentando-se agora como entidade sobrevivente, para além do seu criador.

Por outras palavras, a ideia pode ser apresentada a par com a sua representação concreta, posta em liberdade.

05 Processo de descodificação do pretendido.

O desenho como laboratório experimental onde serão testadas as situações mais específicas que consolidam a ideia. Neste ponto, o desenho assinala a concretização do pretendido, permitindo a sua interpretação, ou seja, a descodificação de todo o processo conceptual. Reunidas que estão as opções implementadas, testemunha-se agora a sua validade.

06 Instrumento de estudo e consolidação da proposta.

Entre o que foi dito, o não dito e o que está por dizer, o desenho será agora o instrumento representante da ideia. O registo rigoroso expresso na bidimensionalidade de uma folha de papel deverá ser o somatório fictício de situações espaciais coerentes. Este espaço deverá respirar a essência da ideia inicial, reunida no modo como corpo o ocupará, ou como ele se tornará habitável.

07 Elemento contínuo de perseguição à ideia inicial.

A meio caminho entre pensamento e obra construída, qualquer projecto deverá demonstrar a sua coerência e verdade. O desenho apresenta-se como fio condutor da construção de um pensamento. Rigor, clareza e precisão serão palavras essenciais neste momento. Perseguição à ideia inicial significa a sobrevivência das partes que constituem o todo.

08 Método de pesquisa para o entendimento do pretendido.

Consolidada a ideia, o desenho poderá ser instrumentalizado como método segundo o qual o autor entenderá melhor a globalidade da sua proposta. Ensaiar, testar, descobrir e reinventar através do desenho como reorganização de uma resposta global. Início da importância do pormenor.

09Síntese rigorosa e coerente entre o pretendido e o concretizável.

A representação final de todo o processo reunido na compilação das partes do todo. A exaustão da ideia expressa na execução pormenorizada. O desenho como reflexão objectiva, assimilado pelo modo como a ideia se magnetiza nesta fase de estruturação construtiva. Eficiência, gestão operacional, conhecimento técnico e encadeamento rigoroso das sucessivas partes do todo.

10Meio de comunicação entre todos os intervenientes.

Autor, equipa técnica especial, cliente e construtor comunicam sobre a representação virtual da coisa construída através de, e com o apoio do desenho. O esquisso rápido e elucidativo que explica a dúvida, expões o espaço, descreve o incógnito, esclarece a relação entre as coisas. O recurso ao desenho como reacção imediata e natural do autor ou como simulação de um futuro ansiado. O desenho registado na toalha de mesa de papel (a caneta; o lápis), na ardósia de um quadro (o giz), na condensação de um vidro embaciado (o dedo), no reboco de recobrimento da obra (o pedaço de tijolo), no estuque anterior à pintura (o lápis orelheiro do construtor).

Notas:

1 Sobre este assunto, vejam-se as lúcidas reflexões de Manuel Mendes no texto (e suas notas referenciais) “Ir ao sítio com o nascer do dia: Modelo e invenção na arquitectura de Gonçalo Byrne”, in Revista Architexti nº 2, Maio 89, ed. Trifório, Lisboa, 1989.

2 in Manuel Mendes, op. cit.