

DESENHAR

**O ESPAÇO
PELAS IDEIAS.**

O ESQUISSO

**COMO FIO CONDUTOR
DO PROJETO.**

RESUMO E PALAVRAS-CHAVE

Atualmente, na era do digital, o computador veio substituir a *rotring*, o que leva a questionar se a prática do esquisso é uma constante na práxis profissional, no campo disciplinar do design de interiores e da arquitetura. Esta dissertação investiga, sob o ponto de vista do projetista desenhador, cinco casos de estudo: os arquitetos João Mendes Ribeiro, Guilherme Machado Vaz, Désirée Pedro (Atelier do Corvo), Filipe Magalhães (Fala Atelier) e a designer de interiores Eleonora Fedi.

Através da análise das entrevistas realizadas aos projetistas em estudo e dos projetos selecionados criteriosamente da autoria dos mesmos, revela-se a importância e a função do esquisso no processo de projeto do espaço. Sobretudo, a relevância da sua prática quer para o projetista, quer para o desenvolvimento do projeto e por consequente para o campo disciplinar do design de interiores e da arquitetura.

ESQUISSO
PROCESSO
IDEIA
PROJETO
DESENHO

ABSTRACT AND KEY WORDS

Currently, in the digital age, the computer has replaced *rotring*, which leads to the question of whether the practice of sketch is a constant in professional practice, in the disciplinary field of interior design and architecture. This dissertation investigates, from the point of view of the projectist designer, five case studies: the architects João Mendes Ribeiro, Guilherme Machado Vaz, Désirée Pedro (Atelier do Corvo), Filipe Magalhães (Fala Atelier) and the interior designer Eleonora Fedi.

Through the analysis of the interviews carried out with the designers under study and the projects carefully selected by them, the importance and function of the sketch in the space design process are revealed. Above all, the relevance of their practice both for the designer and for the development of the project and, consequently, for the disciplinary field of interior design and architecture.

SKETCH
PROCESS
IDEA
PROJECT
DRAWING

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço à minha orientadora, a professora Marta Cruz que me encaminhou e ajudou desde o primeiro momento em que aceitou de forma entusiasta acompanhar-me nesta etapa. Professora por quem nutro a mais sincera admiração e simpatia.

Agradeço aos arquitetos Guilherme Machado Vaz, Désirée Pedro (Atelier do Corvo), João Mendes Ribeiro, Filipe Magalhães (Fala Atelier) e à designer de interiores Eleonora Fedi pela disponibilidade e contributo nesta etapa relevante do meu percurso académico.

Agradeço aos professores que me instruíram ao longo dos cinco anos de estudo na ESAD e contribuíram para o meu progresso e sucesso académico. Em particular os professores Paulo Seco e João Gomes.

Agradeço à minha família, à disponibilidade do pai Raúl Coutinho, ao reconforto da mãe Ana Cruz e à paciência da mana Ana Beatriz. Obrigada pelo tempo que dedicaram a ajudar-me e por todo o incentivo que me deram e dão sempre.

Agradeço aos meus amigos, em especial ao Cláudio Miguel por toda a disponibilidade e apoio, à Ana Rita Peixoto e à Sofia Duque Lemos pelo companheirismo.

Por fim agradeço a todas as pessoas que me ajudaram e inspiraram nesta bonita etapa.

A todos um enorme obrigada.

ÍNDICE

Resumo e palavras-chave	
Abstract e key words	
Agradecimentos	
Índice	
Glossário	
1. Introdução	01
2. Metodologia	03
Definições e âmbitos do desenho	05
3. O esquisso como ferramenta para um processo interior	07
3.1 O projeto como processo	07
3.2 O esquisso como fio condutor do projeto	13
3.2.1 O caso de João Mendes Ribeiro	14
3.3 O esquisso como instrumento de relação entre meios analógicos e digitais	24
3.3.1 O caso do Atelier do Corvo	28
3.4 O esquisso como ação	37
3.5 O esquisso como operador de transições	46
4. A exteriorização do esquisso	55
4.1 A linguagem do projeto	55
4.1.1 O caso do Fala Atelier	56
4.2 O esquisso entre pares e ímpares	68
4.3 O esquisso como obra de arte	72
5. Conclusão	79
Referências bibliográficas e eletrônicas	83
Lista de imagens	87
Anexos	93
I. O guião e as entrevistas	95
II. As biografias	129
III. Os projetos	133

“(...) Alvar Aalto, que dizia que às vezes, quando um projecto entrava em crise, deixava de pensar nele o tempo necessário... O esquisso pode actuar como um desbloqueador” (Siza Vieira, 2011).

GLOSSÁRIO

Alçado

define a representação do plano vertical da fachada de um edifício, utilizado numa determinada escala de reconversão.

Analógico

associa-se a um procedimento, que requer a intervenção humana para ser operado. Significa que é feito manualmente, por exemplo um desenho que seja feito à mão, com lápis, caneta, pincéis, etc. Envolve a mão para riscar diretamente no papel e não recorre a tecnologia digital.

Axonometria

é a representação de uma figura em três dimensões, através da sua projeção perpendicular a um plano.

Batente

é um encaixe situado de modo a receber a porta ou a janela quando estas fecham, permitindo a colocação de um fecho; termo que define uma porta ou janela que trabalha segundo um eixo vertical, situado num dos seus lados.

Bungalow

é uma espécie de cabana ou de casa de dimensões reduzidas que, em geral, está direcionada ao turismo. Trata-se de uma construção simples, de um único andar ou piso, que dispõe de comodidades básicas.

Caderno de encargos

é o documento de um projeto no qual se enumera as obrigações das partes e condições técnicas para a execução da obra.

Clarabóia

é uma abertura envidraçada situada num telhado, para iluminação deste, ou de um compartimento específico.

Cofragem

é uma forma ou molde para a construção de elementos de betão armado.

Corte

é uma peça desenhada que representa a secção de um plano vertical na representação de um edifício, mostrando pormenores do seu interior, nomeadamente as cotas. As plantas também são cortes efetuados por um plano horizontal.

Cotas

indicam medidas, que aparecem nos desenhos técnicos a uma determinada escala.

Desenho

é a reprodução de algo por linhas traçadas num plano.

Desenho construtivo

é um desenho de projeto detalhado em todas as suas partes para que possa ser executado no terreno, fielmente, com todos os pormenores.

Desenho explodido

é um desenho técnico, que mostra uma relação ou sequência de montagem de diversas peças de um conjunto.

Desenho rigoroso

é um desenho técnico.

Desenho técnico

é o sistema de representação gráfica de um projeto, com dimensões precisas e rigorosas com vista à sua construção.

Desenhos vetoriais

são desenhos técnicos produzidos em computador, a partir de descrições geométricas e baseados em vetores matemáticos.

Digital

desenho digital diz respeito à criação de imagens ou animações via computador.

Espaço

é o lugar mais ou menos bem delimitado, cuja área (maior ou menor) pode conter alguma coisa; extensão indefinida.

Esquisso diagramático

é uma representação gráfica por diagramas.

Estereotomia

diz respeito a um conjunto de técnicas de corte de precisão, montagem e ligação de elementos construtivos de materiais de construção.

Estudo prévio

é nesta fase que o projetista desenvolve o conceito preliminar do projeto, de acordo com o estabelecido anteriormente. Normalmente, consiste na apresentação de desenhos e/ou imagens e/ou maquetes, e outros elementos informativos, de modo a permitir que o cliente entenda na totalidade o projeto que lhe é proposto. É nesta fase que se inicia o desenvolvimento dos projetos de especialidades.

Fotomontagem

é um processo de produção de uma imagem constituída por um conjunto de fotografias combinadas.

Grafologia

é o estudo da escrita. Estudo ou exame da caligrafia e das letras manuscritas, para reconhecer ou deduzir o carácter ou a personalidade de uma pessoa.

Ideação

é o ato ou efeito de idear, de criar na mente ou de conceber. Processo pelo qual se formam e relacionam ideias e conceitos.

Ideia

é toda a espécie de representação mental, noção, pensamento, imagem, lembrança, memória, opinião, conceito, projeto, plano, intenção, imaginação, invenção, descoberta ou achado.

Ilustração

é a ação e o efeito de ilustrar (desenhar, adornar). O termo permite fazer referência ao desenho, à estampa ou à gravação que adorna, documenta ou decora um livro.

Implantação

é a demarcação no terreno de uma construção.

Infraestrutura

é tudo aquilo que se situa debaixo de uma construção. Parte inferior de uma estrutura de engenharia civil, que geralmente é invisível e se localiza abaixo da cota do terreno. Conjunto de tubagens, cabos e dispositivos para o transporte de águas, gás, eletricidade e comunicações.

Layout

é a disposição da informação num documento, incluindo o formato, o tamanho, a distribuição ou a organização gráfica.

Levantamento topográfico

são operações topográficas necessárias para medir um terreno com todas as suas características e representá-lo à escala através do desenho.

Maquete

é a reprodução em tamanho reduzido de um projeto arquitetónico ou de design de interiores, é uma réplica em miniatura de uma construção.

Medição

ato de medir e determinar quantidades de material, mão-de-obra e máquinas a aplicar em determinada obra.

Obra de arte

artefacto, objeto ou construção que é considerado com valor estético ou artístico.

Orçamento

é o termo que define o cálculo de custos previsíveis de trabalhos e encargos gerais, para a execução de uma obra, segundo determinadas condições pré-estabelecidas.

Perfil

é o delineamento de um objeto, visto de um dos lados.

Perspetiva

é a arte de representar os objetos tais como se apresentam à vista, conforme a sua posição e distância.

Planos bidimensionais

são planos de duas dimensões.

Planos tridimensionais

são planos que têm três dimensões, comprimento, largura e altura.

Planta

é um desenho a uma determinada escala que representa a secção horizontal de um edifício, ou de um terreno.

Planta de implantação

é a peça desenhada integrante de um projeto que inclui a representação em planta de todos os elementos arquitetónicos, bem como outros elementos existentes no lote a edificar, como muros, vedações, passeios, entre outros.

Projeção aérea

é uma fotografia obtida a partir de uma dada altitude.

Projetista

peessoa que elabora projetos. Projetos de um edifício, de uma construção, etc.

Projeto

tem origem, do latim *projectu-*, «lançado», participio passado de *projicere*, «lançar para a frente». Significa o plano para a realização de um ato.

Projeto de licenciamento

diz respeito ao projeto de uma obra que necessita de ser aprovado por uma identidade.

Projeto de execução

é a fase final da elaboração dos elementos técnicos de um projeto, posterior aos estudos preliminares, prévios, de viabilidade, de base ou anteprojecto. Contém todos os elementos necessários à definição rigorosa dos trabalhos a executar.

Protótipo

é o primeiro exemplar de um modelo, construído a partir de um projeto, que serve de teste antes da construção.

Render

é o produto/imagem produzida num programa digital de modelação bidimensional e tridimensional.

Rotring

é a marca de um instrumento de escrita de ponta fina, de minas de carvão ou de tinta recarregável, que permite fazer traços muito precisos como o desenho técnico. O uso da *rotiring* na prática da arquitetura era uma constante que pertencia ao tempo em que não se convivia com o meio digital, especificamente o computador.

Vistas planimétricas

representam um terreno sem ter em conta relevo, ângulos ou diferenças de nível.

Wireframe

esqueleto do projeto, apresentado com formas geométricas e linhas que permitem estudar o mesmo.

A compilação destes termos surgiu no sentido de auxiliar e expressar devidamente os conteúdos em estudo para a realização da dissertação (utilização dos dicionários on-line: Priberam, em dicionario.priberam.org, Porto Editora em infopedia.pt, engenhariacivil.com).

1. INTRODUÇÃO

Vivemos num mundo apressado, influenciado pelas novas tecnologias, nomeadamente os computadores, que vieram transformar a vida da sociedade e que contribuíram para o aceleração de vários processos. Um dos processos influenciados pelos novos meios digitais foi o processo projetual. Assim, podemos questionar o modo como surge a complementaridade entre estes dois processos, analógico e digital, e fundamentalmente o papel que o esquisso desempenha no processo projetual.

O contexto histórico, as características e definições de esquisso ensinam-nos a sua relevância e dimensão social. É neste enquadramento que surge a hipótese de trabalho para a dissertação: investigar acerca da dimensão que os esquissos adquirem na prática projetual, sobretudo o interesse da sua prática para o projetista.

O objetivo fundamental desta dissertação será precisar e demonstrar a correlação entre as características e particularidades do esquisso e o modo como este atua, o seu papel e função, ao longo de todo o processo projetual do espaço. Este objetivo, generalizado, compreende duas questões essenciais que consistem em:

Por um lado, compreender até que ponto o projetista guarda em si o esquisso e este funciona como uma espécie de pensamento interno, numa relação estreita entre projetista/esquisso e esquisso/projetista – *o esquisso como ferramenta para um processo interior*;

Por outro lado, interpretar em que circunstâncias o projetista extrapola essa relação, que pode ser considerada íntima e privada. Compreender em que

momentos e circunstâncias isso pode acontecer, e quais os efeitos e pertinência que poderão resultar da partilha de esquissos produzidos pelo projetista com terceiros, os colaboradores, os clientes, e/ou a sociedade em geral - *a exteriorização do esquisso*.

Para dar cumprimento ao objetivo fundamental desta dissertação foram considerados cinco casos de estudo de diferentes áreas - arquitetura e design de interiores, pautados pela presença constante e contínua da prática do esquisso no processo dos seus projetos, protagonizados por arquitetos e designers de gerações diferentes, que utilizam ferramentas de trabalho distintas, que vão desde a antiga caneta *rotring* ao atual desenho digital, e entusiastas pelo debate deste tema.

Analisar os processos projetuais de forma geral não seria possível pela sua diversidade. O projeto não se desenvolve através de um método universal, ou seja, não se rege por uma fórmula definida nem por uma regra a seguir. Por essas razões, a dissertação debruça-se sobre os seguintes projetistas: a arquiteta Désirée Pedro, a designer de interiores Eleonora Fedi, o arquiteto Filipe Magalhães e os arquitetos Guilherme Machado Vaz e João Mendes Ribeiro, analisados a partir de duas perspetivas complementares: a entrevista e o estudo de um projeto. Através destes casos de estudo e do processo das entrevistas tenta-se perceber de forma concreta:

1. Quais são efetivamente os processos projetuais numa vertente de prática profissional.

2. Que importância é atribuída ao esquisso em cada fase projetual.

3. De que modo se complementam os processos analógicos e digitais.

4. O que despoleta o ato de esquisar.

5. Até que ponto o esquisso tem a capacidade de confirmar a realidade imaginada e projetada.

6. Se o esquisso é incluído no momento em que apresentam um projeto ao cliente.

7. Como o esquisso pode ser um elemento de comunicação no atelier e fora dele.

8. Se o esquisso adquire um caráter autónomo quando exibido numa exposição.

Todos estes tópicos funcionarão como uma espécie de dimensionamento da importância que o esquisso adquire ao longo do pensamento e desenvolvimento do projeto do espaço.

A escolha de designers de interiores e arquitetos para casos de estudo, está associada ao modo como os projetistas encaram o projeto, sobretudo como o desenham, e qual a função e papel do esquisso no processo projetual do espaço. O esquisso atravessa transversalmente os projetos de arquitetura e design de interiores e tem tanto interesse num mundo, como no outro. A multidisciplinaridade que o define é também uma mais-valia para o seu estudo. Ainda que não se levantem exatamente as mesmas questões projetuais em arquitetura e design de interiores, trata-se, de igual modo, de projetar espaços. Sendo assim, os termos que se consideram mais

adequados para utilizar ao longo desta dissertação são projetista e projeto do espaço, não especificando se se trata de arquitetura ou de design de interiores.

Através desta dissertação, que será fundamentada tanto de suportes teóricos como é o caso das referências bibliográficas, quer de suportes práticos como é o caso das entrevistas e da seleção dos projetos dos casos de estudo, pretende-se através da análise e investigação dos mesmos, indagar e refletir sobre qual o real alcance da prática do esquisso. Qual a sua importância, função, papel e relevância tanto no pensamento do projetista acerca do projeto, no processo projetual, como na sua relação com o mundo exterior ao pensamento (do projetista) - o cliente, os colaboradores e a sociedade em geral. Para isso, em primeiro lugar, a tese focar-se-á na natureza do processo e depois no esquisso como um veículo, tendo em consideração que este pode ser várias coisas, ter várias funções e papéis ao longo do processo projetual, desde a génese do projeto à sua construção e pós-construção, como é o caso das exposições e publicações. Trata-se de uma reflexão vasta que abrangerá temas significativos em torno da prática do esquisso, que interessam tanto ao mundo da arquitetura como ao mundo do design de interiores.

No fundo, trata-se de compreender, estudar e interpretar o papel que o esquisso protagoniza no processo projetual do espaço tendo em consideração os tempos atuais num mundo digital.

2. METODOLOGIA

O estudo apresentado, concentra-se na reflexão acerca da importância da prática do esquisso no processo de projeto. Assenta numa abordagem que articula entre si dois tipos de pesquisa: a investigação teórica de referências orientadas de modo a compreender e aprofundar os temas abordados; e a investigação prática de estudos de caso para compreender a ligação entre o universo teórico e prático.

O método de recolha de dados baseia-se em duas tipologias: fontes primárias, através da realização de entrevistas a projetistas, face a face com duração máxima de 1 hora, registadas via dictafone; e fontes secundárias, através de referências bibliográficas e eletrónicas (Apontamentos pessoais das aulas de Metodologias de Investigação do curso de Mestrado em Design de Interiores, 2022).

As entrevistas realizaram-se entre março e maio de 2022 (as transcrições completas das entrevistas encontram-se no anexo I). Foram realizadas com base num guião (consultar anexo I) que parte de um conjunto de dezasseis perguntas orientadas para os tópicos de interesse da investigação.

Este guião divide-se em duas partes, a parte I diz respeito aos projetos no geral, concentra-se em temas como os processos de conceção do espaço e a possível relação desses processos com o cliente. A parte II é dedicada à relação do esquisso com o cliente e a um projeto em particular selecionado com o projetista, que

permitiu o acesso a todo o processo – material de projeto e de comunicação.

Para a realização das entrevistas foi selecionado um conjunto de cinco projetistas: a designer de interiores Eleonora Fedi, os arquitetos Guilherme Machado Vaz, Désirée Pedro, Filipe Magalhães e João Mendes Ribeiro (as biografias, ver anexo II).

A seleção dos projetistas teve em consideração as suas diferentes faixas etárias e as suas diferentes áreas de formação – a arquitetura e o design de Interiores, de modo a valorizar as suas vivências ao longo do seu percurso profissional, bem como o seu interesse para o tema em questão. Foi também tida em consideração a possibilidade de contactar com projetos da sua autoria e recolha de elementos e informação relevante para esta dissertação.

Os projetos disponibilizados foram: A Marisqueira de Matosinhos de Guilherme Machado Vaz, à data em construção; o projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel desenhado pelo Atelier do Corvo (Désirée Pedro), já construído; o projeto 140b da autoria do Fala Atelier (Filipe Magalhães), que não chegou a ser construído; e as Termas Romanas de São Pedro do Sul de João Mendes Ribeiro, já construído (as descrições dos projetos encontram-se no anexo III).

O apontamento sobre a fase de construção de projeto prende-se com o facto de ser também um ponto de reflexão sobre a existência de momentos distintos na conceção do projeto pensando que este poderá ser, ou não, construído.

A investigação foi conduzida com base nos casos de estudo referidos e através da análise e confronto dos discursos recolhidos nas entrevistas exploratórias semi-diretivas (Apontamentos pessoais das aulas de Metodologias de Investigação do curso de Mestrado em Design de Interiores, 2022).

A entrevista permitiu a recolha moderadamente estruturada de informação, que procurou evidenciar aspetos menos perceptíveis do processo de conceção do espaço incluindo a prática do esquisso.

A leitura da obra e do espaço dos diferentes projetos foi realizada através dos elementos gráficos que o compõem, como desenhos técnicos e esquissos, que nos levam a compreender o processo de conceção do projeto. Por um lado, permitem perceber o processo de trabalho do projetista, a importância dada a certas etapas de projeto e quais os instrumentos de trabalho que prioriza. Por outro lado, o material apresentado ilustra o tipo de comunicação estabelecida entre o projetista e o cliente.

A informação recolhida através das entrevistas foi dividida em três temas: os processos - que dizem respeito à natureza do projeto; a interiorização do esquisso; e a expressão - exteriorização do esquisso. Estes dois últimos temas dizem respeito ao desenho como veículo tanto interno de esclarecimento do projeto para com o próprio projetista, como externo de esclarecimento do projeto para com os colaboradores e clientes.

A sistematização e análise de toda esta informação permitiu o desenvolvimento desta dissertação e obter

conclusões que suportam o interesse do esquisso como elemento fundamental no processo de projeto do espaço.

DEFINIÇÕES E ÂMBITOS DO DESENHO

A palavra *schizzo*, origem de esquisso, deriva do verbo *sckizzare*, que significa esguichar, jorrar e brotar, e confirma o sentido do termo relativamente a este tipo de desenho, ou seja, o que “jorra” da imaginação (Louro, 2004, p.67).

A origem do esquisso está descrita no Tratado da Pintura Antiga da autoria de Francisco de Holanda (1984) e na obra *Le Vite de` piú Eccellenti Architetti, Pittori, et Scultori Italiani, da Cimabue, insino a`Tempi Nostri de Giorgio Vasari* (1991).

Segundo Francisco de Holanda (1984), ao artista era dada a capacidade de entender o mundo das ideias, surgindo desta observação um desenho com o máximo de urgência. A ideia e a criação da obra residiam exclusivamente na imaginação, existindo uma relação entre a inspiração criativa do momento e o desenho – o esquisso.

Esquissos são as primeiras linhas ou traços que se fazem com a pena, ou com o carvão, dados com grande mestria e depressa, os quais traços compreendem a ideia e a invenção do que queremos fazer e ordenam o desenho; mas são linhas imperfeitas e indeterminadas, nas quais se busca e acha o desenho e aquilo que é nossa tenção fazermos (Francisco de Holanda citado em Louro, 2005, p.66).

Vasari (1991), na sua definição de esquisso, também refere a exteriorização de uma ideia para o papel, como um primeiro registo da mesma. Um registo rápido e espontâneo.

Os esquissos chamamos nós um primeiro tipo de desenhos que se fazem para encontrar o modo das atitudes e o primeiro arranjo da obra. (...) são em pouco tempo expressos, (...), de modo a não servir senão como um teste do estado de espírito daquele que os imaginou (Giorgio Vasari citado em Louro, 2005, p.66).

Quando se pensa num esquisso, está-se a identificar um desenho com origem exclusiva na imaginação de quem o faz, que lhe permite, de forma rápida, transpor o idealizado para um registo físico. O esquisso é “o lugar onde, pela primeira vez, a imagem mental” que o projetista “persegue, incessantemente, se torna visível e observável” (Pinheiro, 2007, p.61). Para vários profissionais é um elemento fundamental no processo projetual, chegando a ser exposto em publicações ou galerias de arte, como objetos artísticos.

Por outro lado, o esboço tem origem em *bozzeto*, que deriva de *bozza*, e que significa rascunho, bosquejo, esboço (Louro, 2004). Segundo o dicionário da língua portuguesa, tem como significado o delineamento inicial de uma obra de desenho ou de pintura; modelação inicial ou primeiros traços no torso de uma obra de escultura. Conjunto das ideias principais (*Dicionário da Língua Portuguesa*, 1996).

Croquis, de origem francesa refere-se à ação de indicar algo em traços gerais. Constitui a forma rápida de materialização, de uma possibilidade de sentido e ideia, a partir de uma imagem sensorial. Sendo o resultado da interação entre órgãos sensoriais, motores e o cérebro

(Martino, 2007). Neste caso não é feita uma referência clara, da origem do desenho, em termos de ideias iniciais, a partir da imaginação do autor, ou de ser o mero retratar de algo já existente, mediante observação. Pode-se concluir que a associação mais correta do termo *croquis*, é um registo de captação de algo visível ou de um estímulo (Louro, 2005).

Estas vertentes do desenho diferem na expressão gráfica, execução e resultado (Vieira, 1995). O esboço é um registo “como o resultado de uma observação já feita.” O esquisso serve para reter o essencial das ideias. “Se o modo de esboço se desenvolve do geral para o particular, o modo esquisso corresponde à resposta imediata e sintética do observador em relação ao motivo” (Figueiredo, 2010, p.64-65). No entanto, esta diferença nem sempre é explícita levando, habitualmente, a um uso desajustado desses conceitos, muitas vezes considerados sinónimos.

Por fim, o desenho pode ter vários tipos de classificações tais como, esquisso, *croquis* e esboço, possuindo uma vasta abrangência quanto ao seu significado e tendo como característica principal a representação. Segundo o dicionário da língua portuguesa, desenho corresponde a: reprodução (de objetos) por meio de linhas e sombras; planta, plano; “representação das coisas e dos seres, ou até mesmo das ideias, por meio de linhas e de manchas, a lápis ou a tinta” (*Dicionário da Língua Portuguesa*, 1996, p. 572).

Assim, de forma a simplificar a linguagem utilizada, o uso do termo esquisso será privilegiado, contudo,

por vezes, pode ser feita referência à palavra desenho, de forma mais vasta, mas dentro do mesmo conceito – características e definição – de esquisso. É o caso de algumas das referências alusivas às entrevistas realizadas. Esta ambiguidade acontece, uma vez que, o esquisso se trata de um tipo de desenho, daí a possibilidade de se utilizar o termo desenho quando se quer fazer referência a um esquisso.

A relevância dada ao esquisso explica-se considerando que este é um elemento fundamental no processo projetual, que conduz o projeto e se insere na narrativa que o sustenta. O esquisso organiza e estrutura o projeto dada a sua capacidade de transpor as ideias, que se encontram no pensamento do projetista, para um suporte físico. É o “modo de exteriorização das vontades” e ideias daquele que projeta (Pinheiro, 2007, p.59). O imediatismo do esquisso permite-lhe ser muito útil quer na génese do processo de projeto quer no seu desenvolvimento e na forma como articula e dinamiza o próprio projeto. Estudar o papel e função do esquisso no processo projetual revela o mote para o desenvolvimento deste trabalho, que começa por analisar e interpretar os processos projetuais de uma seleção de autores, bem como, a importância que atribuem a algumas das etapas desses processos.

3. O ESQUISSO COMO FERRAMENTA PARA UM PROCESSO INTERIOR

“A linha – estrutura óssea do desenho – capta, delinea, designa, atrai, arrasta, puxa, traça, lança, planeia, projeta como vetores de ação que se estendem dos traços do pensamento” (Derdyk, 2007, p.18). Assim, através da linha, o ser humano com o objetivo de expressar as imagens que ultrapassam a realidade que se observa e que completam o seu próprio universo, tais como as memórias passadas e as futuras ambições, utiliza o ato de esquisar, um procedimento primitivo que torna possível a exposição de ideias, pensamentos e vontades não só daquele que projeta como também daquele que observa o mundo que o rodeia.

“O desenho é utilizado por arquitetos nos seus próprios pensamentos e modos de projetar como uma espécie de conversa interna e como uma forma de gravar, testar, e refletir sobre um projeto” (Robbins, 1997, p.32, tradução livre). No processo projetual do espaço, o esquivo assume grande importância, no sentido em que serve, inicialmente, como gerador de formas e ideias, e ao longo de todo o processo, como fio condutor de uma linha de pensamento, permitindo assim, o desenrolar e a concretização do projeto do espaço.

3.1 O PROJETO COMO PROCESSO

O vocábulo processo, segundo o dicionário da língua portuguesa, significa o modo de fazer uma coisa, um método. Por outras palavras, o ato de proceder, o decurso

ou seguimento (*Dicionário da Língua Portuguesa*, 1996). Representa um “conjunto sequencial de momentos ou ações com um objetivo comum” (Cardoso, 2017, p.46). No plural, processos, corresponde aos vários modos de fazer uma coisa.

Este significado também se aplica ao ato de projetar. O desenvolvimento de um projeto, seja de arquitetura e/ou design de interiores implica, quase sempre, um processo, distinto de projetista para projetista. Bruno Munari reconhece que “o método projetual para o designer não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo” (Munari, 2018, p.21-22).

Existem diferentes maneiras de desenvolver ou conduzir um projeto. Caminhos e modos de pensar diferentes, no entanto, existem fases que se tornam indispensáveis para a viabilidade e execução do mesmo.

A interpretação e análise dos processos, do ponto de vista dos projetistas que fazem parte deste trabalho, baseia-se em aspetos como: o modo como a partir de um dado problema se chega a uma solução, as diferentes possibilidades para desenhar um projeto e a importância que atribuem a algumas etapas do mesmo. Mais do que descrever as fases de projeto, [as definições do estudo prévio, o levantamento topográfico, medições e orçamentos, o caderno de encargos, entre outras], tenta-se compreender os momentos pelos quais passa o projeto, quais as ferramentas consideradas indispensáveis para o desenvolvimento do mesmo, de que modo se insere

o esboço no processo projetual, e algumas das suas características e funções.

O projeto surge de uma necessidade de um cliente, que enuncia e lança uma proposta, e vai-se desenvolvendo de modo a ir ao encontro dessas intenções, com base nas ideias do projetista, muitas vezes, reveladas em forma de esboço. Filipe Magalhães, arquiteto e um dos fundadores do Fala Atelier, descreve o processo de projeto do espaço, que vai desde o pedido do cliente até à fase da obra, de uma forma muito descomplicada:

Há uma fase em que de facto, alguém diz: está aqui um terreno, faça-me uma casa. Tens que pensar como vais enquadrar a casa, porquê, de que maneira, com que materiais. Mas, depois tens que fazer uma pausa, vais licenciar o projeto (...). Foi aprovado, vais começar a falar com engenheiros, e quando volta, vais passar da escala 1/100 que era a escala que estavas a utilizar para a escala 1/20 1/30 1/10 etc. Depois, quando tens as especialidades vais fazer o projeto de execução. Quando vais fazer o projeto de execução, vais escolher os materiais. Já não vai ser madeira, já vai ser aquela madeira daquela cor com aquele acabamento. Aquela maçaneta, aquele encaixe, vais fazer pormenores à escala 1/2. Depois vai para orçamento e começa a obra (...) (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p.110-111).

Assim, percebe-se que o projeto atravessa várias fases. Num primeiro momento há o contacto com o cliente, que expõe aquilo que pretende. Depois a interpretação daquilo que o cliente solicitou; perceber de que tipo de projeto

se trata, qual a sua natureza e onde este se vai inserir; a análise da envolvente e a forma como será desenvolvido o projeto. Em determinado momento este ganha forma e começa a pensar-se em desenhos rigorosos, ou seja, “uma espécie de encontro da forma do que se quer fazer, ao que se segue uma tradução em códigos sucessivos, plantas, alçados, cortes vários, que possibilitam a comunicação dessa ideia arquitetónica a quem vai construir o edifício” (Rodrigues, 2003, p.103).

No entanto, ao longo das várias fases que o projeto atravessa, e de acordo com a exigência e o decorrer de cada uma, o mesmo vai-se adaptando e moldando às condicionantes que possam surgir ao longo do processo e que também fazem parte do desenvolvimento e criação do projeto. O processo de projeto não é linear, de dedução lógica, tal como afirma Juan Molina “é a incerteza e não as garantias que dão origem à criação” (Molina, 1999, p.14, tradução livre). Trata-se de um processo criativo, imaginativo, especulativo e simultaneamente experimental, uma vez que, se está a projetar o inexistente e não há a hipótese de produzir um protótipo de um projeto ou construção. Na maioria dos casos, o processo começa com uma ideia inicial que se vai gerando de acordo com o programa proposto, e a partir daí essa ideia vai-se desenvolvendo e conformando, ao longo de um período de tempo, de acordo com as necessidades projetuais. Deste modo, segundo Juhani Pallasmaa “o conceito diversifica-se em novos caminhos e, durante o próprio processo, este esquema de trajetórias cruzadas torna-se cada vez mais

denso” (Pallasmaa, 2012, p.119, tradução livre). Assim sendo, o produto final é fruto de um projeto concebido a partir de uma ideia incerta, que ao longo do processo é estudada e desenvolvida. Désirée Pedro testemunha que o projeto

É um processo que de algum modo se contamina. Muitas vezes há uma ideia, não pré-concebida, mas há uma ideia de um espaço que se pretende. E à medida que se vai desenhando ele vai-se desenvolvendo noutros sentidos. É esse exercício de estar a especular e à procura, que vai definindo e que vai conformando o projeto. Isso acontece com quase todos os projetos (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.115).

Projetar, mais do que um processo inventivo é um processo de descoberta em que se experimentam ideias, “é um processo de avançar e retroceder entre centenas de ideias” (Pallasmaa, 2012, p.119, tradução livre), algumas mais fiáveis do que outras. Desenhar o projeto “mistura a percepção, a memória e o sentido que cada um tem de si e da vida: um desenho representa sempre mais do que o seu tema real” (Pallasmaa, 2012, p.101, tradução livre). Desenha-se aquilo que se imagina e em simultâneo imagina-se aquilo que se desenha, “é impossível saber o que vem primeiro, a linha no papel, o pensamento ou a consciência de uma intenção” (Pallasmaa, 2012, p.101, tradução livre).

O projeto é um processo de pensamento e conceção, o termo ideia relaciona-se com o pensamento e está muito presente no discurso sobre o projeto. Pensamentos que

se manifestam através dos esquissos, que denotam uma intenção ou um plano e apoiam o projeto em todas as fases. O projeto é formado por um conjunto de ideias e o esquisso sendo capaz de as materializar no papel, tem a capacidade de ligar e atravessar as diferentes fases de projeto. O esquisso é “(...) uma continuação de um pensamento que é preciso compreender e traduzir” (Honoré de Balzac citado em Pallasmaa, 2012, p.25, tradução livre). O testemunho do arquiteto Filipe Magalhães vai ao encontro desta linha de pensamento: o esquisso “(...) tem que ter esta versatilidade de se adaptar a diferentes clientes, diferentes contextos, diferentes escalas e também diferentes fases, e em ambos os casos estás à procura de resolver problemas” (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p.111).

O esquisso perpassa várias fases de projeto, inicialmente é o meio de tradução de pensamentos e imaginação daquele que projeta e, posteriormente, quando necessário, tem a capacidade de resolver e agir perante diversas questões projetuais que vão surgindo. Acontece na fase de construção, por muito definido e estudado que possa estar o projeto, podem ser descobertas lacunas e indefinições de elementos que pensávamos que estavam esclarecidos, ou seja, a ideia inicial do projeto do espaço é adequada a “uma realidade técnico-operativa conducente à realização/construção do objeto” (Pinheiro, 2007, p.61). O discurso de Filipe Magalhães corrobora esta ideia, “todos os dias em que vais à obra, pegas no lápis e desenhavas na parede e estás na parede a tentar

perceber com o construtor como é que vais fazer aquilo, porque há sempre qualquer coisa que não ficou desenhada” (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p. 111). O esquisso, mais do que o desenho rigoroso e a maquete, permite um esclarecimento e uma adaptação do projeto no instante em que o problema é identificado ou surge uma dúvida.

Assim, o esquisso é fundamental para o processo projetual e indispensável ao projeto do espaço, pela sua rapidez em resolver problemas, basta o contacto entre papel e caneta, por ser despreocupado com a aparência e funcionar como um elemento esclarecedor, mais do que representativo de algo. Para Daciano da Costa, ao longo de todo o processo criativo, nas múltiplas etapas de desenvolvimento do projeto, deveria existir uma absoluta “preponderância da manualidade. A investigação devia ser conduzida pela ‘clarividência da mão’ e pela volúpia do gesto, último elo da ligação vital ao mundo material, físico e concreto” (Daciano da Costa citado em Côte-Real, 2010, p.181).

Afirma também, Daciano da Costa (2010), que o esquisso está na base do processo criativo, funciona como instrumento de pesquisa, enuncia questões, persegue uma ideia e define-lhe os contornos, inventa alternativas, procura a forma e a sua construção. Sendo considerado a primeira fase e a origem deste processo, o esquisso adquire bastante importância, dado que, “dá expressão às imagens e às formas pensadas”, tornando possível

o desenvolvimento do projeto e, nalguns casos, futura edificação (Pinheiro, 2007, p.61).

Seguindo esta linha de pensamento, revelam-se características e funções do esquisso no processo de projeto. Para isso, parte-se para a análise do testemunho dos entrevistados: Désirée Pedro (Atelier do Corvo), Eleonora Fedi, Filipe Magalhães (Fala Atelier), Guilherme Machado Vaz e João Mendes Ribeiro. A questão inicial prende-se com o suporte em que desenham que de algum modo revela parte das características do esquisso. A resposta foi unânime. O suporte em que esquissam é muito elementar, consiste num bloco, num caderno, caneta sobre folha A4 de rascunho ou “em qualquer lado, é a primeira coisa que aparecer” (Eleonora Fedi, entrevista, 2022, ver anexo I, p. 102).

Afirmações como, “(...) desenho em folhas que estão aqui que são de outras coisas, agarro num bloco que tem não sei quantos anos e desenho uma coisa de agora” (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.116), “(...) ainda há pouco tempo encontrámos uns painéis que tínhamos usado para uma exposição, a parte de trás dos painéis estava completamente desenhada para explicar ao carpinteiro como é que a coisa funcionava (...)” (Eleonora Fedi, entrevista, 2022, ver anexo I, p.102) e “(...) desenho por cima, nos projetos em que temos impressões dos desenhos rigorosos, faço esquissos” (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p. 98), indicam e confirmam a impulsividade que está presente no ato de desenhar, mais concretamente de esquissar. O suporte

que é utilizado para esquisar acaba por ser aquele que aparece em primeiro lugar, o que demonstra ser proveitoso e possível de utilizar no momento em que surge a necessidade de o fazer. O modo e o suporte em que se esquia manifesta e reflete a espontaneidade presente nos esquissos e nos pensamentos que lhes são indissociáveis. Por exemplo, no atelier de Guilherme Machado Vaz encontra-se afixado um papel em grande formato (figura 1), de um concurso feito pelo atelier em que

(...) havia uma espécie de um primeiro *layout* ainda com algumas dimensões, mas não muito definido e depois desenhei muita coisa por cima. Isso foi um desenho que deixei ficar na altura para os colaboradores que estavam cá, para eles depois desenvolverem o resto do projeto (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p. 98).

Este exemplo demonstra e reflete a capacidade, veloz, que o desenho tem de agir e intervir no projeto, bem como de deixar claro para os colaboradores do atelier aquela que é a intenção e a ideia de projeto. Ou seja, encaminha o projeto, que se encontra numa determinada fase de desenvolvimento, numa certa direção. É um caso prático, que demonstra como o esquisso pode ser fundamental no bom funcionamento do atelier e na dinâmica de equipa. Retrata um momento de elevada relevância no processo projetual e para a condução do projeto. Outro exemplo é o caso do arquiteto João Mendes Ribeiro (2022) que afirma, quando vai falar com os colaboradores, eles têm

sempre folhas soltas e vai esquiando nessas folhas ou nos cadernos dos próprios colaboradores. Para além disso traz sempre consigo um caderno onde vai esquiando de forma contínua.

Às vezes são preocupações de projetos que estão a decorrer, outras são coisas que estão para trás e falta redesenhar, porque me apetece redesenhar; outras são coisas que eventualmente podem ser um tema de trabalho. E vou sempre registando, vou encontrando. O livro de esquissos acompanha-me sempre (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p. 124-125).

Ou seja, o esquisso é uma ferramenta que não só acompanha o pensamento e as questões do foro projetual como ajuda a encontrar soluções e a dar respostas às preocupações que vão surgindo no desenvolvimento do projeto. Significa que sempre que se pensa em projetar pensa-se também sobre esquisar-ligar e conduzir um ou vários pensamentos.

Nesse sentido, o esquisso é atemporal, não há esquissos desatualizados no processo de projetar. Há uma busca incessante de um resultado, de uma resposta a um problema que pode não aparecer imediatamente no primeiro esquisso que se produz. O processo compõe-se de um conjunto de desenhos que se vão produzindo ao longo do tempo e, às vezes, quando se desfolha o caderno de esquissos encontra-se a pólvora. Relacionam-se os questionamentos, que deambulam no desenvolvimento dos esquissos, com as possíveis respostas, que podem

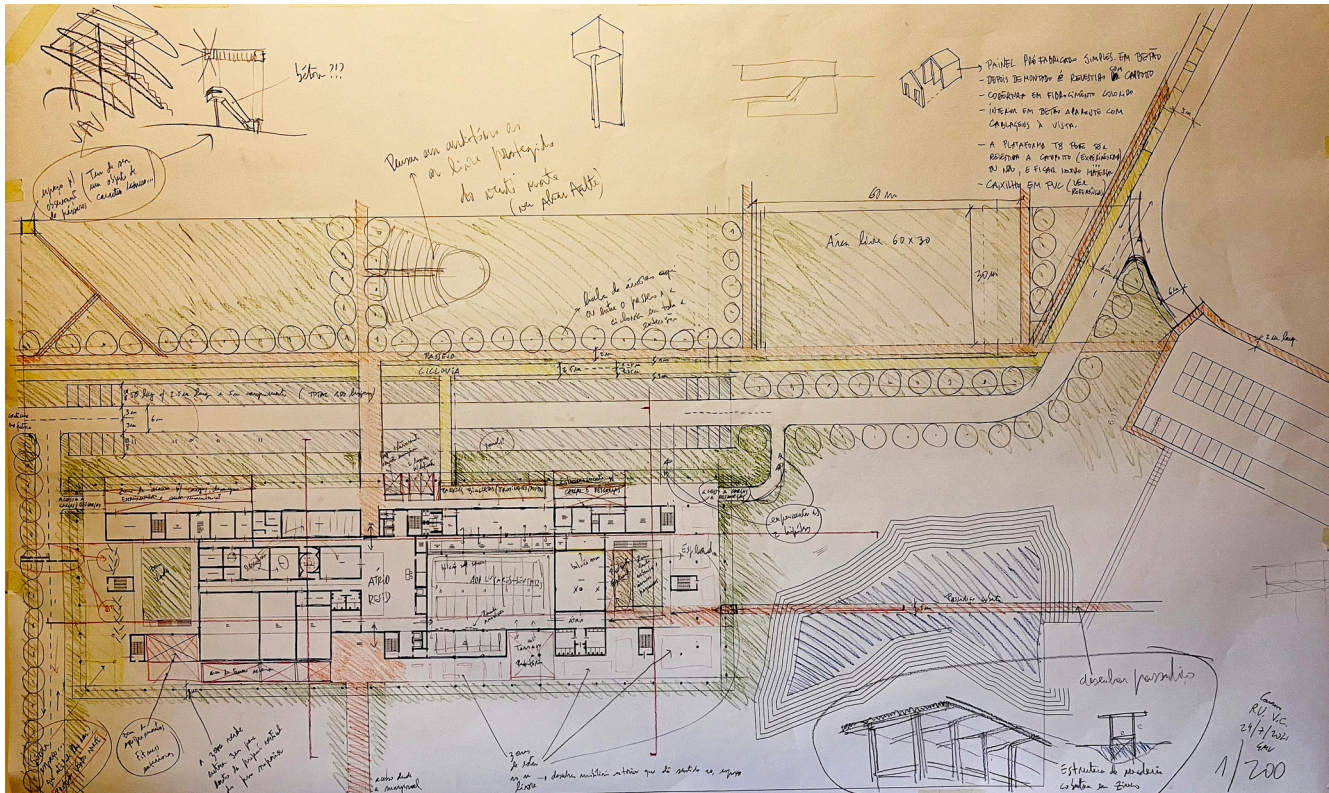


Figura 1. Desenho de um concurso, de Guilherme Machado Vaz, fotografia de 2022.

surgir da conjuntura de desenhos soltos e espaçados no tempo. Um esboço pensado num momento inicial pode esclarecer um esboço final e um esboço final pode esclarecer um esboço inicial. A propósito desta troca de esclarecimentos entre esboços produzidos em diferentes momentos do projeto, que vão desde os esboços iniciais até aos finais, nas entrevistas os projetistas afirmam ser a fase conceitual, de estudo prévio em que se pensa nos conceitos e nas ideias que se querem implementar no projeto, e a fase de execução em que se percebe que a ideia é executável, como as partes mais agradáveis do processo, ou seja, momentos que coincidem com o ato de esboçar.

Para Eleonora Fedi, as partes mais agradáveis do processo de projeto são: a parte inicial que é o momento em que a “mente trabalha” a ideia no papel, e a parte final em que, ao ver o projeto a acontecer, começam-se a perceber os “erros”. Esses “erros” são resolvidos com papel e caneta (Eleonora Fedi, entrevista, 2022, ver anexo I, p. 102).

João Mendes Ribeiro afirma que, “(...) talvez os esboços iniciais de procura de uma ideia sejam a parte mais estimulante (...) especulativa, de experimentação” (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.124).

Deste modo, desenhar e resolver o projeto em si são consideradas as fases mais agradáveis do processo, aquelas em que há uma maior experimentação, manifestada na forma de esboço. É nestas fases que existe uma maior estimulação do cérebro e da imaginação,

uma vez que, inicialmente, são necessárias ideias para começar a desenhar o projeto, e, por último, numa fase de resolução de problemas, é imperativo inovar, redesenhar e até reestruturar, com o objetivo de conseguir uma solução executável e que se adequa ao espaço em estudo. Possivelmente, estamos perante uma particularidade própria do esboço, a experimentação.

3.2 O ESBOÇO COMO FIO CONDUTOR DO PROJETO

Ao longo do processo projetual o projetista utiliza vários tipos de desenho, desde o esboço para “fixar um pensamento útil ao projeto” (Munari, 2018, p.67), aos desenhos construtivos, às perspetivas, às axonometrias, ao desenho explodido, às fotomontagens, etc. Existem diferentes tipos de desenho que elaboram o projeto e cada um deles tem a sua função e importância no desenvolvimento do mesmo. “Existem muitas aparências, em códigos, em esboços, em previsões, e todos participam na construção final, no sentido em que é todo o processo gráfico, e não apenas um desenho, que vai veicular a ideia arquitetónica” (Rodrigues, 2003, p. 105).

Contudo, o que se aborda neste trabalho não são os diferentes desenhos, nem quais as suas funcionalidades no processo de projeto, mas sim o tipo de desenho que efetivamente conduz o projeto de início ao fim. Pensando que, por exemplo, um desenho rigoroso, com cotas,

não faz parte da fase inicial de projeto em que impera a experimentação.

“A questão reside em como o ato de projeto – através do processo de desenho (estímulo) – condiciona a forma como realizamos qualquer coisa” (Rabaça & Gil, 2021, p.8). No caso desta tese, como o esquisso condiciona/conduz o projeto.

Pelo estudo e análise realizados, de um modo geral, senão total, o esquisso está de facto presente desde a génese à conceção do projeto. Sendo este uma ferramenta relevante em vários momentos do projeto, analisa-se a forma como se insere, o esquisso, na prática projetual, e como é que um esquisso leva à produção de outro esquisso – o desenho como processo, considerando que o *modus operandi* do desenho não é linear, e trata-se de um processo de aprendizagem, conhecimento e investigação – elemento organizador que delinea o projeto e a forma como este se desenvolve.

3.2.1 O CASO DE JOÃO MENDES RIBEIRO

Estes aspetos exploram-se a partir da análise da forma como João Mendes Ribeiro encara o desenho e o esquisso em particular desde a génese à conceção do projeto, documentado por imagens do projeto das Termas Romanas de São Pedro do Sul, o processo é em tudo semelhante aos outros projetos do mesmo autor. A par disso, investigam-se o papel e função do esquisso ao longo do desenvolvimento do projeto e a forma como este age, conduz, organiza e estrutura o projeto.

Em primeiro lugar, aquele que projeta começa por fazer uma análise do território, análise do edifício pré-existente (figuras 2 e 3), se for o caso, ou a análise de um lugar com recurso ao esquisso de observação - neste caso poderia ser questionado o facto de se tratar de um esquisso ou não, uma vez que, o esquisso é definido como sendo um desenho expresso em pouco tempo e feito no imediato, de forma espontânea e pouco pensada. No entanto, nos esquissos de João Mendes Ribeiro é notória aquela que poderá ser uma característica do autor: uma aprimoração do esquisso, uma vez que, o arquiteto não se cinge apenas ao caráter espontâneo e pouco rigoroso característico do esquisso, mas tem também em consideração o pormenor do que observa (figuras 3, 4 e 5). Assim, observando os seus desenhos (figuras 6 e 7) podemos considerar que estamos perante uma medição sobreposta a um esquisso inicial.

João Mendes Ribeiro reconhece que,

Esta ideia de desenho de observação do lugar ou do edifício pré-existente onde vamos intervir é o primeiro passo. Ainda sem ter a ideia de que tipo de projeto vou fazer. É uma espécie de desenho de observação, que é um desenho de registo analítico, e que é crítico de alguma forma do lugar, isto é, faz anotações em relação ao lugar ou anotações também em relação ao edifício pré-existente. (...) de alguma forma nesta análise do lugar, já estamos (...) a fazer projeto. Estamos a eleger temas de projeto (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.123-124).

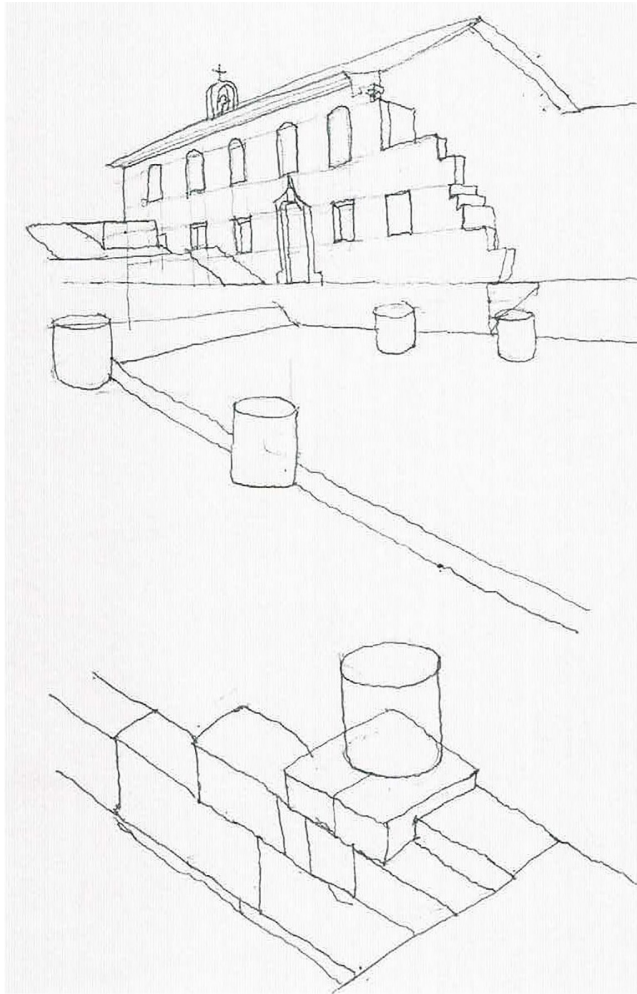


Figura 2. Esquisso de levantamento do exterior, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

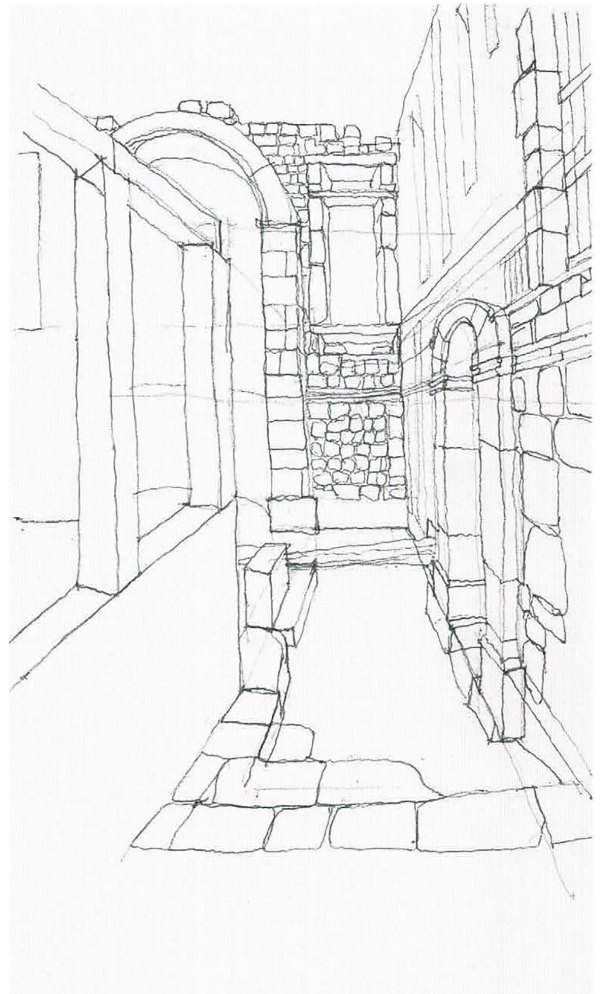


Figura 3. Esquisso de levantamento do interior, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

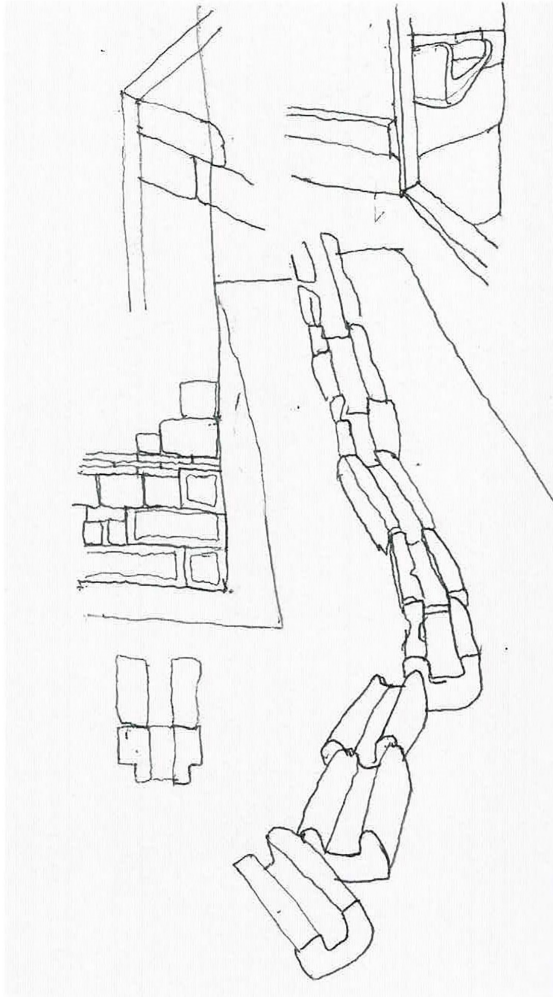


Figura 4. Esquisso de levantamento do interior - caleira, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

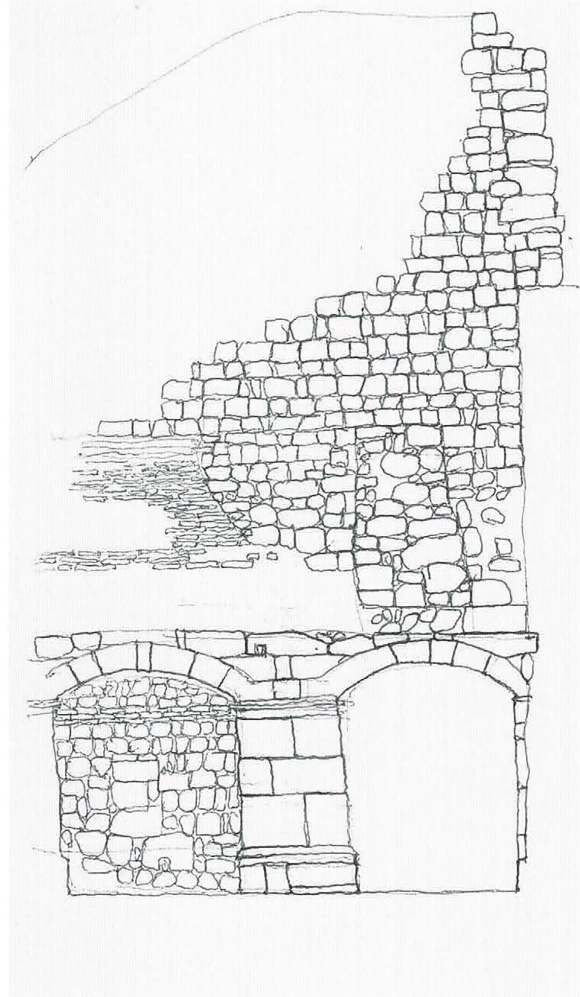


Figura 5. Esquisso de levantamento - pedra, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

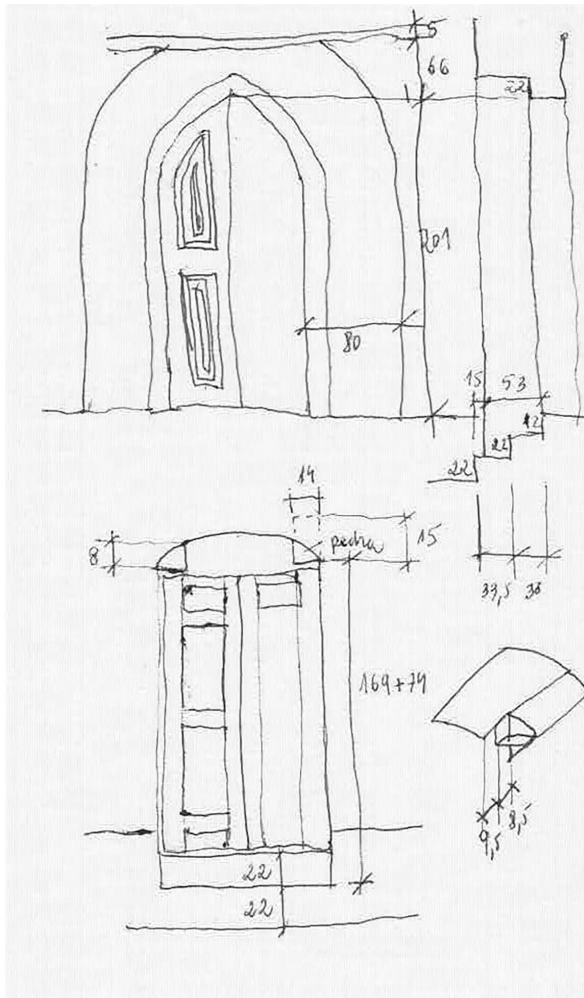


Figura 6. Esquisto de levantamento - janelas e medições, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

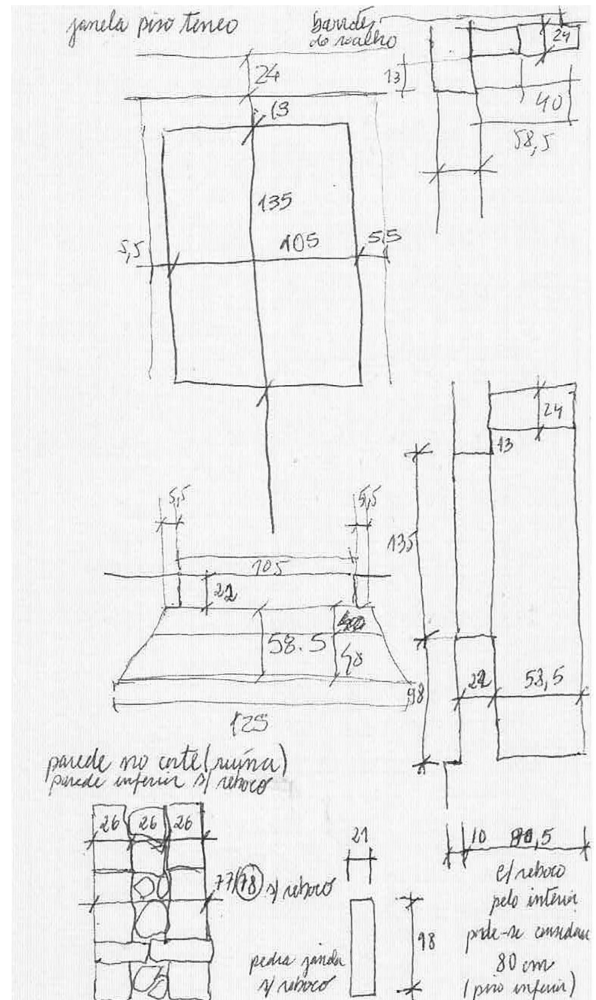


Figura 7. Esquisto de levantamento - medições, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

O esquisso de observação permite desde logo, numa fase inicial, o conhecimento e reconhecimento do lugar a intervir – a relação do sujeito com o mundo. Para Benedict O’looney, “é a chave para se familiarizar com os edifícios circundantes e o contexto arquitetónico do local” (Benedict O’looney citado em Jones, 2019, p.234, tradução livre), é o registo daquilo que estamos a observar. O esquisso “é um processo de observação e de expressão” (Pallasmaa, 2012, p.100, tradução livre) que permite um envolvimento com o lugar ou o edifício pré-existente e a envolvente em que se inserem. Esta relação estreita entre esquisso e lugar talvez seja única no ato em si, ou seja, é uma experiência irrepetível no sentido em que não há um momento substituto de um determinado ângulo que se possa ter desenhado de um edifício. Mantém-se um ponto de vista que dificilmente se repete exatamente a partir do mesmo ponto. Esse facto desperta para o detalhe que o esquisso consegue alcançar. Se se percorrer um lugar ou edifício 360° através do esquisso, “o contorno de um objeto, uma figura humana ou uma paisagem, está-se realmente a tocar e a sentir a superfície do tema da nossa atenção, e inconscientemente sente-se e interioriza-se o seu carácter” (Pallasmaa, 2012, p.99, tradução livre).

Para além disso, a análise do esquisso de observação é capaz de ativar a memória, funciona como uma espécie de memória visual ou fotográfica registada num suporte físico, do sítio em que se esteve, do local e do espaço que se observou. Tem também a capacidade de esclarecer e fazer compreender aquilo que vimos mais do que se

estivéssemos só a observar e não houvesse um registo. Trata-se do início do projeto, a recolha de todos os dados do local a intervir. Essa recolha desencadeia ideias e pensamentos que se refletem no projeto e de algum modo o iniciam - “a experiência de registar o que vemos permite-nos trazer de volta uma nova maneira de ver” (Jacob Brillhart citado em Jones, 2019, p.40, tradução livre) e pensar o projeto.

O desenho surge então, primeiramente, como forma de indagação e anotação da preexistência e da sua relação com o lugar. Constitui um instrumento sensível e analítico, essencial para melhor ver e compreender o objeto de estudo. Procura fazer a síntese, a partir do olhar, no sentido de identificar os temas do projeto. Constitui um exercício de observação para pensar as premissas do projeto, validar conceitos, eleger soluções e materializar uma ideia de arquitetura (João Mendes Ribeiro *in* Rabaça & Gil, 2021, p.16).

Isto é, “o desenho analítico, vai adquirindo uma natureza especulativa e de experimentação. Surge como um desenho inacabado (figuras 8 e 9), resíduo de pensamento, lugar onde se formulam, projetam, confirmam (ou rejeitam) soluções” (João Mendes Ribeiro *in* Rabaça & Gil, 2021, p.16) e geram formas.

Com o desenvolvimento do projeto, surgem os esquissos de procura de uma ideia, de experimentação, de questionamento e confirmação (figuras 10 e 11), de um acumular e aglutinar de pensamentos que se foram desenvolvendo à medida que se pensa o projeto, na sua

fase de sintetização de informação, ligada ao pedido do cliente.

Com a aproximação à fase final de projeto, o desenho de procura dá lugar a um desenho mais concreto e literal (figura 12), pensado no sentido da construção. Nessa medida, o projeto de execução representa um exercício de síntese e depuração, mas, simultaneamente, um registo exaustivo de todos os elementos e soluções, em estreita correspondência visual e técnica com os meios de produção (figura 13) (João Mendes Ribeiro *in* Rabaça & Gil, 2021, p.16).



Figura 8. Esquisso de projeto, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

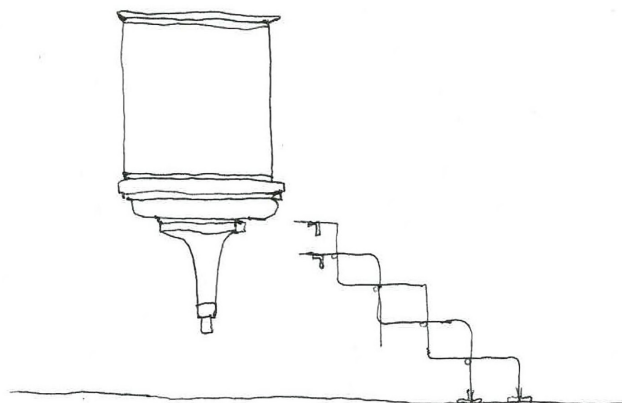


Figura 9. Esquisso de projeto - escadas, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

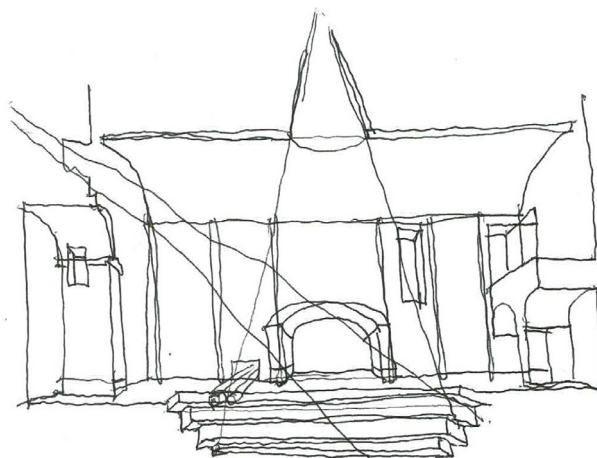


Figura 10. Esquisso de projeto - ângulos de incidência da luz solar, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

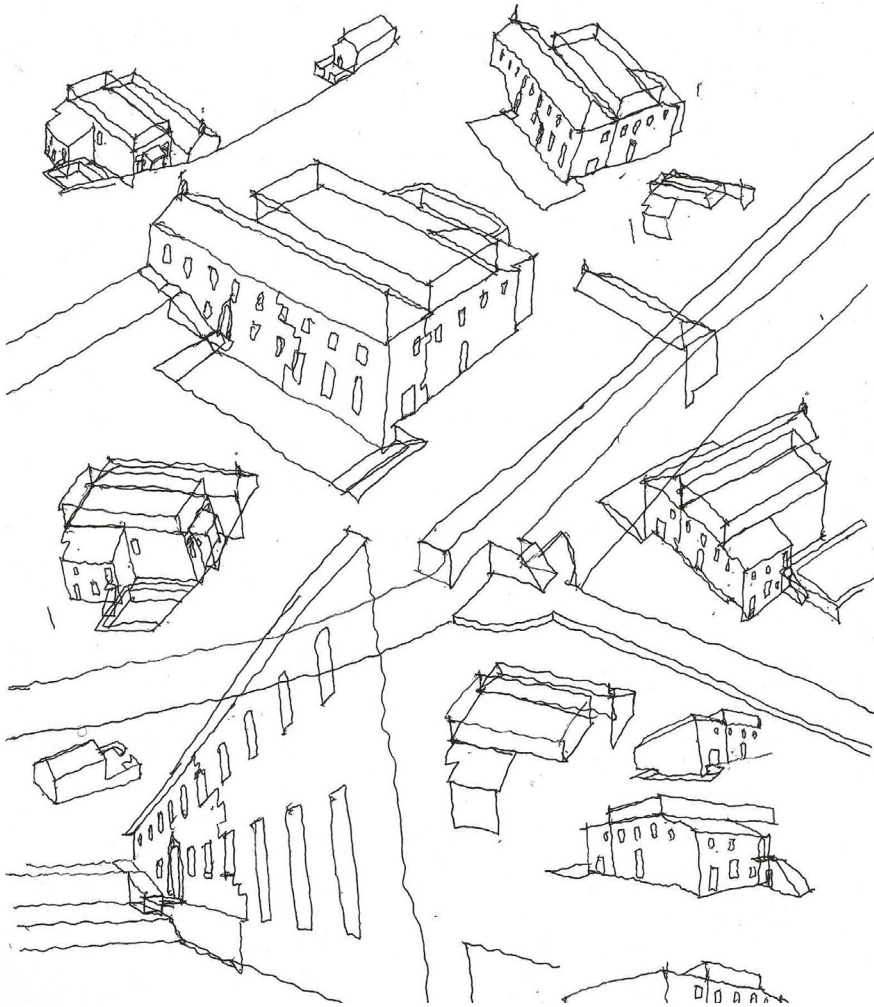


Figura 11. Esquisto de projeto,
Termas Romanas de São Pedro
do Sul, de João Mendes Ribeiro,
2005-2014.

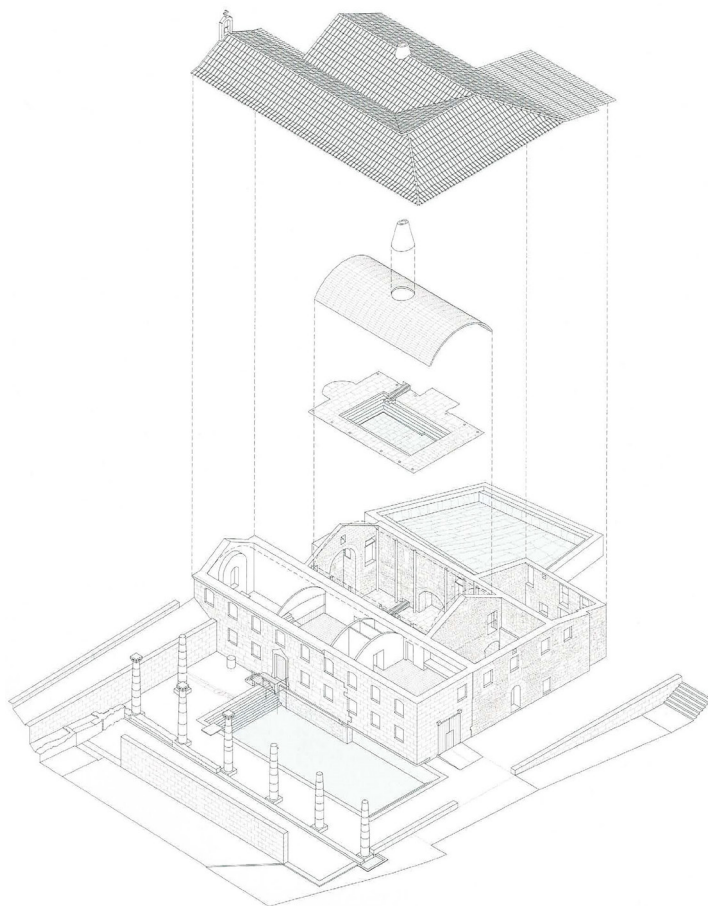


Figura 12. Desenho de projeto
- perspetiva explodida, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

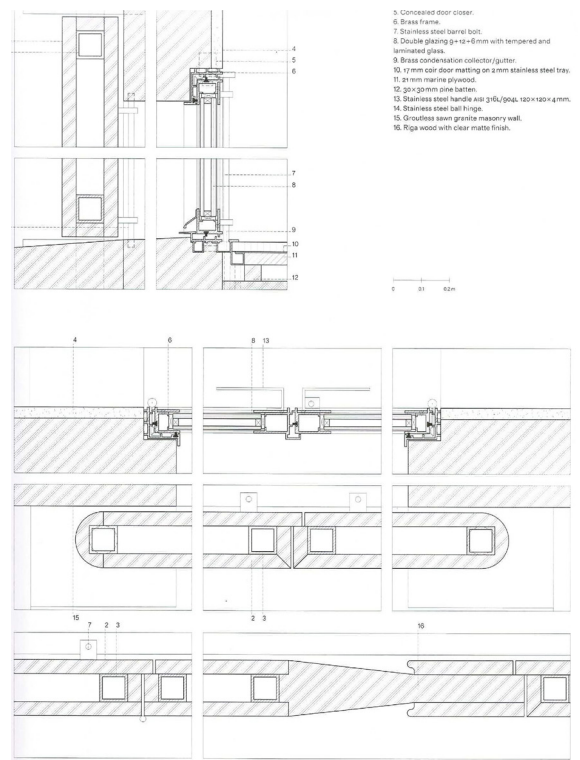


Figura 13. Desenho rigoroso,
Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

Analisando o conjunto de figuras (2 à 13), sem conhecimento prévio do tema, sabendo apenas que se trata do projeto As Termas Romanas de São Pedro do Sul da autoria de João Mendes Ribeiro, consegue-se compreender a questão que cada desenho levanta. Nos esquissos de levantamento percebe-se que há uma intenção clara de estudar e registar a pré-existência, tanto o exterior (figura 2) como o interior (figura 3) e aquilo que a compõe. Pela leitura das imagens depreende-se que o edifício é revestido a pedra. É composto por elementos de pedra de diversas dimensões e fisionomia (figura 5), e também variadas funções. Na figura 4, isso é muito visível, com a combinação de elementos em pedra que têm como função escoar ou encaminhar as águas – a caleira.

A análise dos esquissos de levantamento permite que imaginemos o edifício sem antes ter sido visto. Têm a capacidade de eleger a realidade de um modo muito pragmático e de fácil perceção do objeto a ser estudado. De um modo claro e executado de forma rápida, o esquisso de levantamento permite ver o edifício, o projeto, o espaço através do papel, sendo capaz ainda, de contar a história e o objetivo do projeto daquele espaço, o que era pretendido estudar ou analisar, de que forma seria feito o aproveitamento do espaço, quais as exigências de um cliente. E por isso, o esquisso “na sua essência mais pura e pragmática, constitui um tema de máxima relevância no entendimento do projeto e na própria obra construída” (Pinheiro, 2007, p.61).

As figuras 6 e 7 remetem para esquissos de levantamento e de análise, e simultaneamente de anotações de elementos que compõem o espaço. As janelas são registadas e analisadas em detalhe. O esquisso possui esta capacidade, permite registar infinitamente e com graus de pormenorização variados de acordo com o desejo da pessoa que está a desenhar. Nestas imagens, o pormenor vai até ao levantamento métrico de grande parte, se não de todos, os elementos que compõem a janela. Esta pormenorização, que se inicia desde os esquissos de levantamento, só pode ser indicadora de um projeto coeso. Começa com um processo minucioso, de procura, recolha de informação e de cuidado e atenção para com o edifício pré-existente que em tudo define o desenvolvimento do projeto.

Com o decorrer do tempo surgem os esquissos de projeto (figura 8 à 11). Na figura 11 a sobreposição das linhas e os diferentes pontos de vista manifestam a justaposição de pensamentos e intenções, e também o enquadramento relacionado com o exterior do edifício. A figura 10 estuda as clarabóias, e o ângulo de incidência da luz solar, no interior das Termas. O esquisso questiona e clarifica o cruzamento da luz que é projetada do exterior-interior a partir das clarabóias e quais as zonas que são iluminadas pelas mesmas.

Nas figuras 8 e 9, pensa-se de forma isolada sobre elementos/fragmentos que compõem o interior do edifício e que atuam sobre o todo. A título de exemplo, na figura 9, o elemento escada está a ser estudado em conjunto com

outro elemento que está a um nível superior. O carácter do desenho, inacabado, reflete o pensamento sobre uma situação específica. Estuda-se o particular – as escadas – que se insere no geral – o edifício. O desenho ao longo do desenvolvimento do processo “monta cuidadosamente os fragmentos, um após o outro, e estabelece as suas relações com os novos elementos do projeto, os novos objetos, os novos espaços, as novas luminosidades, (...)” (Barbara Bogoni *in* Rabaça & Gil, 2021, p.212) até comporem o projeto dito final.

Numa fase final de projeto (figuras 12 e 13), os desenhos são pensados para a construção, são desenhos altamente minuciosos. As legendas explanam todas as componentes do projeto, numa escala muito pequena e de grande detalhe construtivo.

Ao longo deste processo, o esquisso constitui o elemento mediador que atravessa todas as fases: os esquissos iniciais, de observação, que permitem o conhecimento e reconhecimento do lugar a intervir; com o seguimento do projeto surgem os esquissos de procura de uma ideia de experimentação – os esquissos de projeto; e numa fase final estão presentes os esquissos e os desenhos construtivos mais concretos e literais, ou seja, vai “desde o esquisso inicial de fixação de uma ideia à sua materialização” (João Mendes Ribeiro *in* Rabaça & Gil, 2021, p.16).

Estes esquissos são pensados à medida que o projeto se vai desenvolvendo, e representam uma linha de pensamento que vai aceitando “as vicissitudes do tempo

e do acaso” – as condicionantes projetuais, “que integram criticamente para amadurecimento do projeto”, e simultaneamente orientam o projeto numa determinada direção (João Mendes Ribeiro *in* Rabaça & Gil, 2021, p.16).

O esquisso fornece uma ideia geradora e uma direção formal para o desenvolvimento do projeto, “de um ponto de vista operativo, representa o instrumento essencial de pesquisa através do qual se confrontam interpretações e experimentam soluções, se determina a medida e a escala, se dá forma aos espaços e se definem os sistemas que permitem materializá-los” (João Mendes Ribeiro *in* Rabaça & Gil, 2021, p.22). O projetista conduz a sua pesquisa através do desenho, sendo o traço o verdadeiro utensílio de pensamento, que comunica e orienta o destino do projeto (Bogoni, 2021).

Na verdade, cada ato de fazer um esboço ou desenhar produz três conjuntos diferentes de imagens: o desenho que aparece no papel, a imagem visual registada na memória cerebral, e uma memória muscular do ato de desenhar em si. Estas três imagens não são simplesmente instantâneas, uma vez que são registos de um processo temporal de perceção, medição, avaliação, correção e reavaliação sucessivas (Pallasmaa, 2012, p.99, tradução livre).

Talvez este processo de produção de várias imagens que acontece em simultâneo com o ato de esquisar possa revelar a singularidade da prática do esquisso e a importância que este representa na cooperação e desenvolvimento do projeto. O processo de esquisar,

associado à produção das imagens referidas na citação de Juhani Pallasmaa, faz com que haja uma percepção e um pensamento sucessivo sobre o que se está a esboçar, fica o registo, ainda que temporário, na nossa memória, porém permite uma sucessiva avaliação, medição e correção sobre aquilo que se está a produzir.

A prática constante do esboço permite detetar os problemas projetuais “com a precisão de um cinzel e a rigorosa determinação de quem o utiliza como único poderosíssimo instrumento de trabalho” (Barbara Bogoni *in* Rabaça & Gil, 2021, p.209). O esboço caracteriza-se por ser um meio “incisivo, explícito, inequívoco e definitivo de projetar” de ligação entre o pensamento teórico inicial e a realidade da obra edificada. O traço que o compõe é gerador de formas e é responsável pelo “entendimento das relações que tais formas compõem”. Para além disso, trata-se de um utensílio prático devido ao seu carácter espontâneo, útil para o desenvolvimento do projeto, é também uma ferramenta essencial na conversão da indagação em representação, comunicação e partilha (Barbara Bogoni *in* Rabaça & Gil, 2021, p.209) ao longo do processo do projeto. Assim, o esboço nas mãos do projetista é um instrumento de previsão e projeto do espaço.

3.3 O ESBOÇO COMO INSTRUMENTO DE RELAÇÃO ENTRE MEIOS ANALÓGICOS E DIGITAIS

O esboço está presente e envolvido no todo do

processo projetual graças à capacidade que tem de estimular o projetista e o desenvolvimento do projeto. À medida que o projeto do espaço vai avançando o esboço vai também progredindo e adaptando-se a cada fase projetual. Pelo meio atravessam outros processos de procura, estudo e representação de uma solução projetual – os processos digitais que, em oposição à prática manual - o esboço, são gerados através de um meio digital, ou seja, não existe o contacto entre papel e um elemento que risca. Os processos digitais são gerados em computador, como é o caso dos desenhos rigorosos, fotomontagens, ilustrações, colagens digitais, *renders*, visualizações 3D. Nos processos analógicos, criados manualmente, incluem-se o esboço, mas também os modelos físicos – as maquetes e as colagens manuais.

O uso de diferentes instrumentos na criação de um projeto é uma constante, o processo não é linear, “começa-se com um esboço, depois faz-se um desenho, depois produz-se um modelo e, finalmente, vai-se à realidade – vai-se para o terreno específico – e depois volta-se a desenhar. Cria-se uma espécie de circularidade entre desenhar e fazer” (Renzo Piano citado em Pallasmaa, 2012, p.74, tradução livre). Existe uma complementaridade entre a produção manual e digital pensando sempre que os dois meios de produção beneficiam e enriquecem o projeto final, partindo do princípio que se gera uma sincronia e harmonia entre os mesmos.

Como tal, a partir da análise dos processos projetuais dos projetistas entrevistados, partindo da questão -

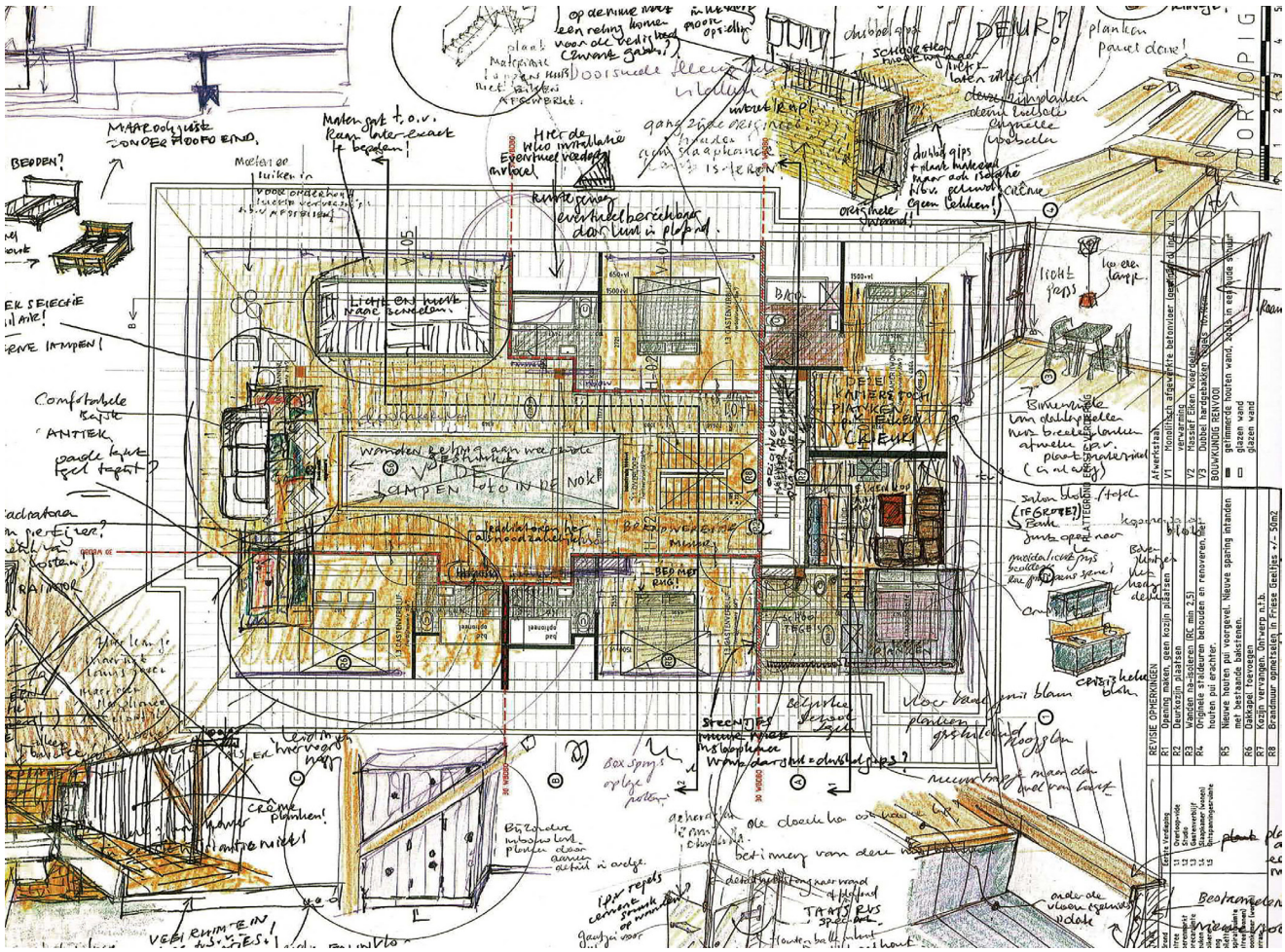
“como definiriam os seus processos, analógicos/digitais?”, investiga-se o modo como os processos digitais e analógicos podem funcionar em simultâneo, e como estes podem ser benéficos para o desenvolvimento do projeto.

A ordem dos processos é muito idêntica de projetista para projetista. Começam por esboçar, depois passam para computador e simultaneamente esboçam, ou seja, “o processo é em primeiro lugar analógico e depois passa para o digital (...)” (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p.97), e posteriormente imprimem-se os desenhos vetoriais com o objetivo de se esboçar por cima para esclarecer e verificar, entre outros aspetos, se o desenho tem a escala certa, se a disposição do espaço e dos elementos que o compõem está correta e adequada, e se é necessário reajustar e redesenhar o projeto (figuras 1, 14 e 15).

Trata-se de um processo simultâneo, analógico e digital, “(...) muitas vezes, avança-se para um desenho vetorial (...)”, mas está-se, ao mesmo tempo, sempre a esboçar (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.115). Assim, o esboço ajuda na compreensão e esclarecimento do desenho digital, e integra e conduz as fases digitais do processo. Nesse sentido João Mendes Ribeiro afirma:

Preciso de compreender o projeto, não tanto no ecrã, porque é sempre parcial e não tem escala, mas em papel. Preciso sempre de ter esta relação com o papel e depois sobre esse desenho esboço. As anotações surgem muito a partir do desenho impresso em papel, portanto, o trabalho é muito analógico. Embora, depois há todo o trabalho, no

atelier, de produção das peças digitais obviamente, mas o processo digital é muito mais um instrumento de trabalho, é a substituição da *rotring*, por outro processo. O processo é diferente, mas o método é exatamente o mesmo (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.123).



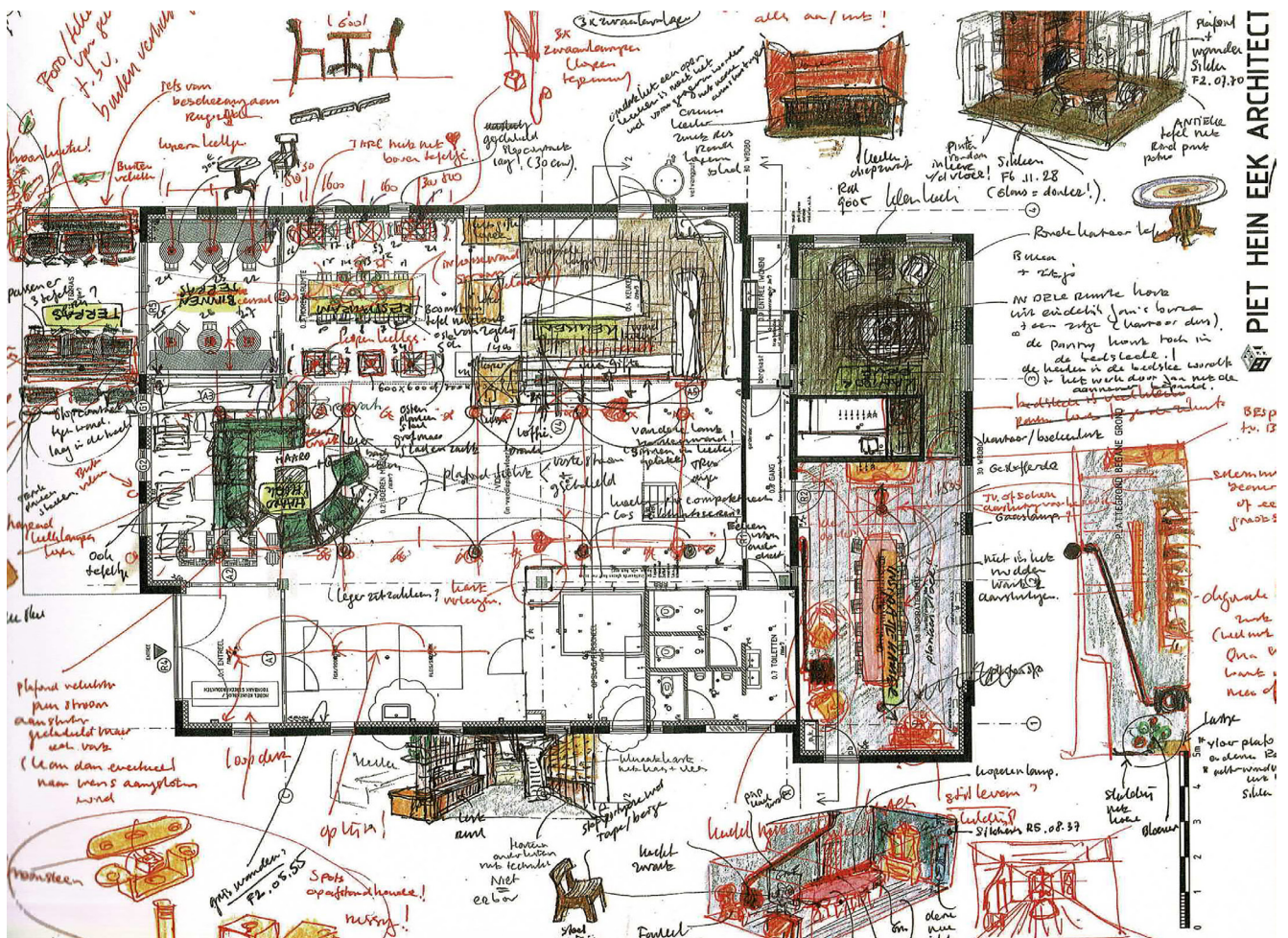


Figura 15. Woudsend, de Piet Hein EEK e IGGIE DEKKERS, 2015.

O contacto físico com o papel surge como uma necessidade no processo projetual. É através do esquisso, que se clarificam os desenhos digitais. Percebe-se a escala dos elementos que estão a ser desenhados e que compõem o projeto do espaço. E é também um momento em que há uma reflexão do projeto e se tiram apontamentos acerca do mesmo.

Segundo o testemunho de Guilherme Machado Vaz (2022), no que diz respeito ao processo projetual, atualmente, na fase inicial, não ocupa tanto tempo no esquisso. Possivelmente há uma ideia, um esquisso rápido e passa logo a testar no computador para perceber as dimensões e se encaixa no lugar para implantação. No passado passava mais tempo no esquisso e só depois o transferia para o digital. Nessas situações, acontecia que por vezes, já tinha desenvolvido muita coisa em esquisso e no momento em que iniciava o processo digital percebia que não funcionava. Por esta razão, atualmente, inicia o processo no esquisso e de imediato testa a ideia no digital, para perceber se é exequível. *A posteriori* regressa de novo ao esquisso para dar continuidade ao projeto.

De alguma forma, o processo vai-se adaptando à medida que o tempo vai passando, até se encontrar o equilíbrio entre a prática analógica e a digital, tendo por base que as diferentes práticas operam como adições para os projetos.

O processo funciona como um ciclo, os esquissos iniciais são passados a rigoroso para perceber a exequibilidade do projeto. O digital (o 3D, as vistas planimétricas, planos bidimensionais e tridimensionais) depois de produzido

é impresso e novamente analisado através do esquisso para confirmar a escala, testar ideias alternativas, resolver problemas ou outras questões pertinentes. Assim sucessiva e repetidamente até se chegar à solução entendida como final.

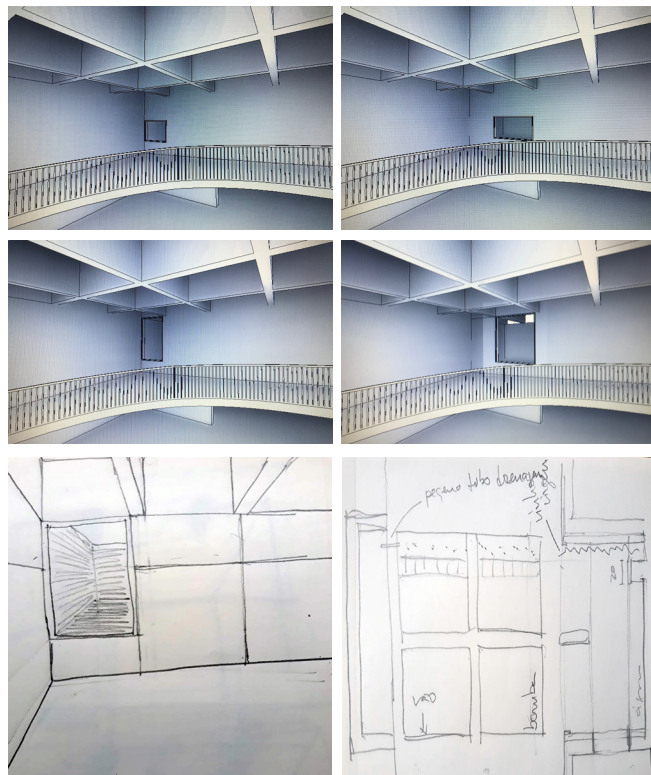
Sendo que, quanto mais o desenvolvimento do projeto se torna digital, maior é a necessidade de esquisar para esclarecer, organizar e estruturar as ideias e intenções do projeto.

3.3.1 O CASO DO ATELIER DO CORVO

No caso do Atelier do Corvo, os colaboradores que estão incumbidos pela parte de desenho rigoroso têm um bloco onde estão sempre a esquisar e a experimentar, e isso é fundamental (Désirée Pedro, entrevista, 2022), ou seja, o esquisso também estrutura e conduz as fases digitais do projeto. Inversamente acontece o mesmo, quando se esquisa ao longo do processo surge a necessidade de traduzir o esquisso em desenho digital que serve como um instrumento de análise e registo daquilo que se esquisa. Ou seja, o esquisso tem a capacidade de clarificar o digital, comumente expresso em forma de desenho rigoroso. Assim como o digital ajuda no aprofundamento, verificação e representação do esquisso. De facto, são dois instrumentos que se complementam e funcionam em parceria. Numa fase inicial de projeto e como se concluiu com a análise dos casos de estudo, o esquisso expressa as ideias e intenções, também elas iniciais, que

depois se vão fixando num desenho rigoroso produzido computacionalmente. Depois desse momento e com o desenvolvimento do projeto volta-se à prática do esquisso como forma de dar continuidade ao projeto, questionando e refletindo o mesmo a partir do esquisso.

A título de exemplo, analisa-se que no processo do projeto da Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, da autoria do Atelier do Corvo, em vários momentos, é evidente a complementaridade entre processos digitais e analógicos, tendo como função a resolução de questões e dilemas projetuais desde a génese do projeto até à fase de execução. Nas imagens que se seguem estuda-se uma janela, o seu formato e enquadramento na parede. Esse estudo é feito a partir de visualizações 3D (figuras 16 a 19) de carácter esquemático e esquissos (figuras 20 e 21) que *a posteriori* esclarecem e definem o posicionamento da janela.



Figuras 16 a 19. Visualizações 3D do estudo de uma janela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Figuras 20 e 21. Esquissos de estudo de uma janela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Segue-se o processo de estudo da capela da Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, à medida que o projeto vai evoluindo vão surgindo mais temas a discutir, como a forma como uma cruz ia ficar marcada na parede da capela. A marcação da cruz foi estudada a partir de visualizações 3D empregues na verdadeira ascensão da palavra - vistas tridimensionais, que evidenciam e demonstram o efeito da luz, no interior da igreja, a incidir nos rasgos que formam a cruz. Tratam-se de vistas rápidas produzidas a computador, isentas de preocupações como, o ruído e os pixéis das imagens por se tratar de estudos de projeto que têm como funcionalidade ajudar o projetista, de uma forma célere, a visualizar uma determinada intenção de projeto (figuras 22 e 23). Na figura 22 está representado o posicionamento inicial da cruz, que estaria incorporada numa parede da igreja. A posição definitiva da cruz, no cruzamento das arestas das paredes na zona superior que liga ao teto, e o feixe de luz que nela incide foram pensados a partir de uma maquete de estudo (figuras 24 e 26) e de um esquisso (figura 25).

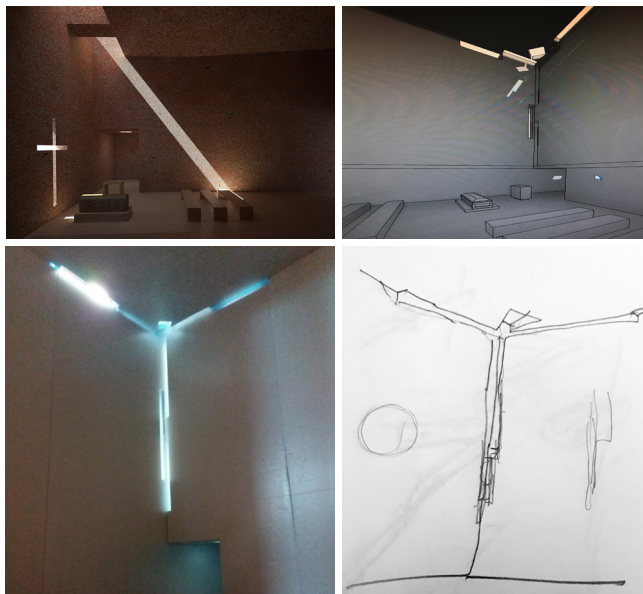


Figura 22. Estudo capela - posicionamento inicial da cruz na parede, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Figura 23. Estudo capela - posicionamento da cruz, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Figuras 24 e 26. Maquete de estudo da cruz nas paredes da capela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Figura 25. Esquisso de estudo da cruz da capela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

No estudo de uma área anexa à capela (figura 27) o esquisso (figura 28) tem como função estudar o espaço, a sua fisionomia, as proporções e a disposição dos objetos que o compõem. A fotomontagem digital (figura 29) simula os efeitos luminosos da clarabóia e da luminária que se insere no elemento central do espaço e que é perceptível no esquisso da figura 28. Na figura 29, a fotomontagem opera como um elemento que formaliza os esquissos e o desenho rigoroso - é aliciante analisar o projeto e as suas intenções somente a partir dos elementos que estão aqui demonstrados. Não se sabe em concreto do que se trata, que tipo de espaço é, mas consegue-se montar uma narrativa e uma ideia de projeto bastante realista através da junção e da leitura conjunta dos esquissos e dos desenhos digitais. Esta complementaridade suscita uma interpretação e leitura alargada do espaço e de todos os elementos que o compõem, bem como a sua imaginação. Transmite de forma clara e perceptível as intenções que estão por trás dos desenhos do estudo do espaço e que, de algum modo, enriquecem o projeto e o seu destino final.

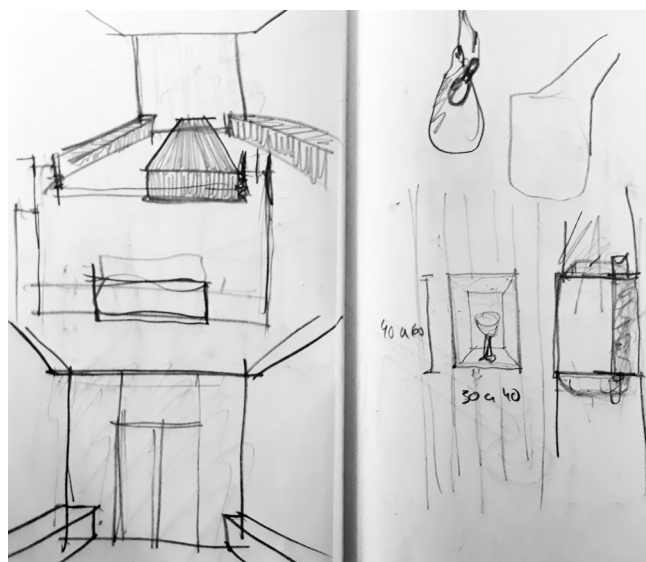
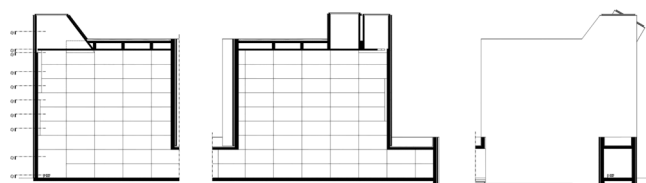


Figura 27. Desenho rigoroso, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Figura 28. Esquissos de estudo, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.



Figura 29. Fotomontagem de estudo, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

As imagens seguintes são relativas a uma luminária para o projeto da Casa de Saúde Rainha Santa Isabel. O esquisso (figura 30) estuda o posicionamento da luz do candeeiro. As fotomontagens (figuras 31,32,33) colaboram no estudo da intensidade de luz do candeeiro, simulam o efeito luminoso a partir do ajuste do feixe de luz da lâmpada, aproximando-se assim do efeito real.



Figura 30. Esquisso de estudo do candeeiro, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.



Figura 31. Fotomontagem do candeeiro, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.



Figuras 32 e 33. Fotomontagem do candeeiro, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Na fase de construção, no decorrer do acompanhamento da obra, estuda-se em esquisso a estereotomia da pedra e a sua relação com o desenho e posicionamento de um caixilho (figuras 34 e 35). Posteriormente, em protótipo (figuras 36 e 37) e já com a estereotomia definida e pensada na sua relação com o vão, testa-se e escolhe-se o tipo de acabamento. A forma mais real que existe de visualizar uma solução é a possibilidade de se produzir o seu protótipo. É admirável a relação entre o esquisso e o protótipo, a quantidade de ligações e associações que se conseguem fazer, sem haver uma única passagem pelo meio digital. De facto, o esquisso é revelador de uma mestria imensa, é exímio no desempenho do seu papel - esclarece o pensamento de forma tal que neste caso em específico, quando comparado com o protótipo há uma clara conexão e razão de ser. Pode parecer contraditório uma vez que se está a estudar a complementaridade entre processos analógicos e digitais, mas de facto em situações concretas como a que se apresentou, o esquisso é autónomo e eficiente ao ponto de conseguir conduzir e acompanhar o projeto já na sua fase final, de construção.

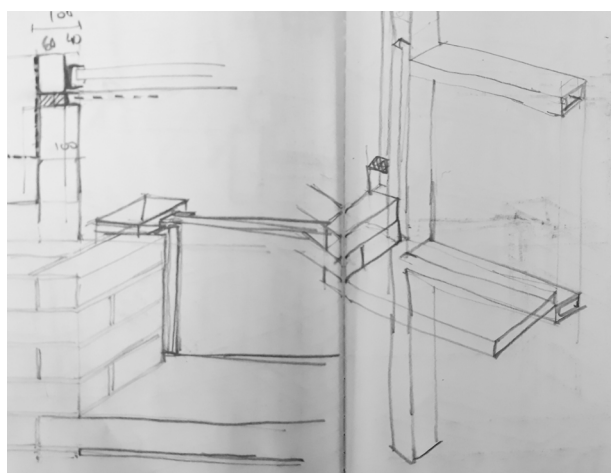
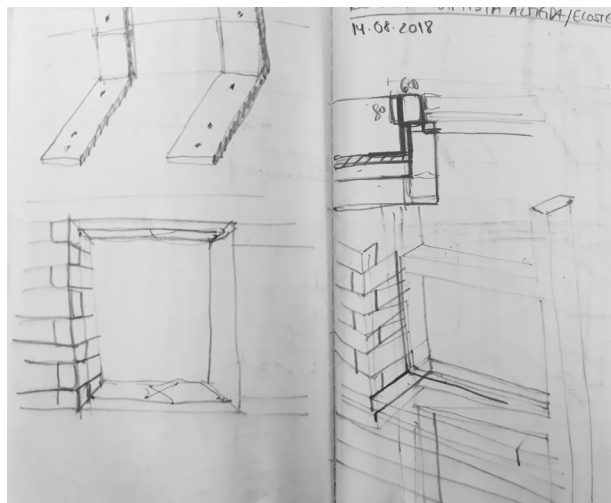


Figura 34. Esquisso de estudo da estereotomia da pedra e caixilho, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Figura 35. Esquisso de estudo da estereotomia da pedra e caixilho, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.



Figuras 36 e 37. Protótipo da pedra e janela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

Assim sendo, pela análise dos exemplos apresentados demonstrou-se ser evidente que a partir de um dado momento, ocorrem várias circunstâncias e contextos no projeto, de complementaridade e fusão entre os processos analógico e digital. A obra em análise reflete esses momentos desde a fase inicial de desenvolvimento da ideia de projeto até à fase de execução do mesmo, como é o caso do último conjunto de imagens (figuras 34 a 37).

Neste projeto, mas também noutros, o processo de desenvolvimento é muito idêntico. Das imagens selecionadas é notória a relação analógico-digital e digital-analógico. São utilizados processos distintos, produzidos com ferramentas diversas, mas que servem para o mesmo propósito. Ajudar no avanço do projeto, resolver de forma célere problemas projetuais, nomeadamente questões de carácter técnico e imprevistos que possam surgir inclusive no momento da construção. Os desenhos rigorosos, esquissos, fotomontagens, protótipos, visualizações 3D e maquetes integram-se na dualidade analógico-digital, prolongam-se no projeto e complementam-se entre si.

Na conjuntura analógico e digital que compõe um projeto, também surge a definição da ideia de “rigoroso esquissado”. Segundo o testemunho de Désirée Pedro (2022), o “rigoroso esquissado” diz respeito a esquissos que são testados de uma forma rápida no computador com vários fins. A título de exemplo, está a perceção do que é cheio e do que é vazio através do uso de tramas de diferentes tipologias. Para haver uma distinção e um esclarecimento momentâneo daquilo que se estava a

esquissar. Os esquissos também podem ser digitalizados e trabalhados em computador, adicionando cor, textura, notas – este é um exemplo da fusão possível entre esquisso e digital.

A dinâmica complementar entre digital e analógico também é útil em momentos de procura dos resultados desejados. A título de exemplo, expõe-se o caso da entrega de um projeto de licenciamento passando a citar o testemunho de Désirée Pedro: “(...) estamos a imprimir os desenhos porque não estamos contentes com o desenvolvimento de uma parte. E andamos ali às voltas a experimentar, imprimimos, desenhamos e redesenhamos” (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.118) até se chegar à solução pretendida e ambicionada – sensação que gera novos desenhos.

A sobreposição do desenho analógico e digital acontece nestes momentos de investigação do projeto e de procura de uma solução. Esta complementaridade acontece porque, os diferentes tipos de desenho, o analógico e o digital, têm funções e propósitos diferentes e são os dois indispensáveis no desenvolvimento do projeto. Ambos experimentam o projeto, desmontando-o e montando-o, e percebendo como as coisas funcionam. Só assim se pode construir (Rabaça & Gil, 2021).

Para além disso, o contraste entre ambos os tipos de desenho ajuda a uma melhor compreensão da obra. O que alguns desenhos têm de maior tensão é compensado pela maior precisão de outros (Baeza, 2011). Os diferentes tipos de desenho, são instrumentos que ajudam no

desenvolvimento e compreensão do projeto. Projetar é prever o que vai acontecer no futuro, é antecipar, e sem os instrumentos que nos antecipam o espaço, seria difícil ou impossível projetar (Désirée Pedro, entrevista, 2022). Os diferentes processos usados em sequência formam um todo – o processo e o projeto (Jones, 2019).

Esta complementaridade de processos tem um efeito notório no desenvolvimento do projeto, auxilia uma sucessão de questões e dilemas projetuais e estimula o pensamento sobre o projeto, levanta temas que estimam e valorizam o projeto, e afinam arestas do mesmo. Ainda assim, “não há regras fixas capazes de responder aos problemas colocados no projeto (...) Só a artisticidade do processo pode estimular a construção de uma resposta” (Rabaça & Gil, 2021, p.8). O projeto não se rege por uma fórmula definida nem uma regra a seguir.

3.4 O ESQUISSO COMO AÇÃO

Retomando a prática do esquisso que é uma constante nos projetos do espaço e que se vai mantendo ao longo de todo o processo projetual. Este momento da escrita concentra-se sobretudo no exercício do esquisso – o ato de esquisar, o que incentiva a prática do esquisso, qual o motivo que leva os projetistas a esquisar; e com que propósito surge essa prática nos projetos do espaço, ou seja, *o esquisso como ação*.

O esquisso caracteriza-se pelo seu imediatismo - a capacidade que tem de transpor para o papel os

pensamentos e ideias num curto espaço de tempo, com uma grande economia de meios. Assim, o imaginário do projetista é transferido para um suporte material - o papel, a partir do esquisso.

“A impulsividade do desenho tem uma potência e uma relevância no projeto que é substancial” (Eleonora Fedi, entrevista, 2022, ver anexo I, p.101). Funciona como a escrita (a palavra esquisada), por impulso, e pela necessidade que existe de registar e pensar sobre alguma coisa. Tem a capacidade de passar para “um formato bidimensional, uma folha de papel, qualquer coisa que se quer explicar. É uma espécie de versão mais eficiente de comunicação, do que palavras, para qualquer coisa que normalmente se relaciona com a relação entre formas, ou projeção” (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p.107).

O esquisso despoleta e incentiva a sua prática no projetista, pela forma natural e espontânea com que é produzido – idêntica à da sua criação, e pelo seu imediatismo - a capacidade que tem de em poucos segundos registar um fio de pensamento, que na mente arriscaria ser fugaz e efêmero, ou até fugir do pensamento – ser esquecido. O esquisso “segura” um pensamento – *uma linha que vem do infinito*, fixa uma ideia e revela-o no papel. Não só o revela como tende a representá-lo o mais viavelmente possível, conseguindo simultaneamente, gerar e repetir, cíclica e infinitamente – *e parte para outro infinito*, novos pensamentos e novas ideias, é uma “prática autorreflexiva” (Molina, 1999, p.37) – o que

estimula o seu exercício e abastece o processo criativo. É gerador de pensamentos e raciocínios vários e incertos. O esquisso manifesta uma certa incerteza que nos conduz a um lugar que não sabemos onde fica, incerteza essa que alicia o processo de criatividade. Uma prática que pode tornar-se constante, quer pelas características apresentadas quer por ser uma ferramenta versátil e multifacetada no processo de projeto, na medida em que é mobilizado em vários momentos do mesmo. Um deles é a fase inicial de ideação, em que os esquissos funcionam em conjunto, como uma sucessão de ideias e pensamentos, registados no papel (figuras 38 e 39) – a necessidade do projetista em registar e pensar sobre o que está a raciocinar. À medida que o projeto se vai desenvolvendo alguns traços ganham destaque sobre outros e a partir daí há variações e adaptações no projeto. Esquissar “é uma prática reativa: a forma como a primeira linha é desenhada influencia a próxima e assim por diante” (Peter Morris citado em Jones, 2019, p.212, tradução livre). Conforme se vai esquiçando o projeto vai-se desenvolvendo e fortalecendo.

O ato de esquiçar manifesta uma maneira de pensar específica, há mais do que uma direção ilustrativa do pensamento, cada traço e a respetiva linha têm um peso que transmite uma determinada emoção e intenção, “seja um golpe especulativo, um fantasioso floreio de carvão borrado ou uma linha grossa que denota um aspeto particularmente importante do desenho” (Rob Miners citado em Jones, 2019, p. 206, tradução livre). Nesse

sentido, o esquisso, ao fazer a distinção, por exemplo, dos diferentes tipos e espessuras de linha, interroga e encaminha o projeto numa determinada direção. Fornece clareza às ideias que vão surgindo e permite que se estudem várias soluções de uma só vez – liberdade criativa.

Associado à prática do esquisso estão a ideia de liberdade e criatividade. A liberdade criativa que lhe assiste, é uma forma de se ter independência. “É saber e conseguir com uma caneta exprimir as nossas ideias” (Eleonora Fedi, entrevista, 2022, ver anexo I, p.101) numa folha de papel, em que o “verdadeiro limite do desenho não implica de forma alguma o limite do papel, nem mesmo pressupondo margens” (Derdyk, 2007, p.21). Não há limites.

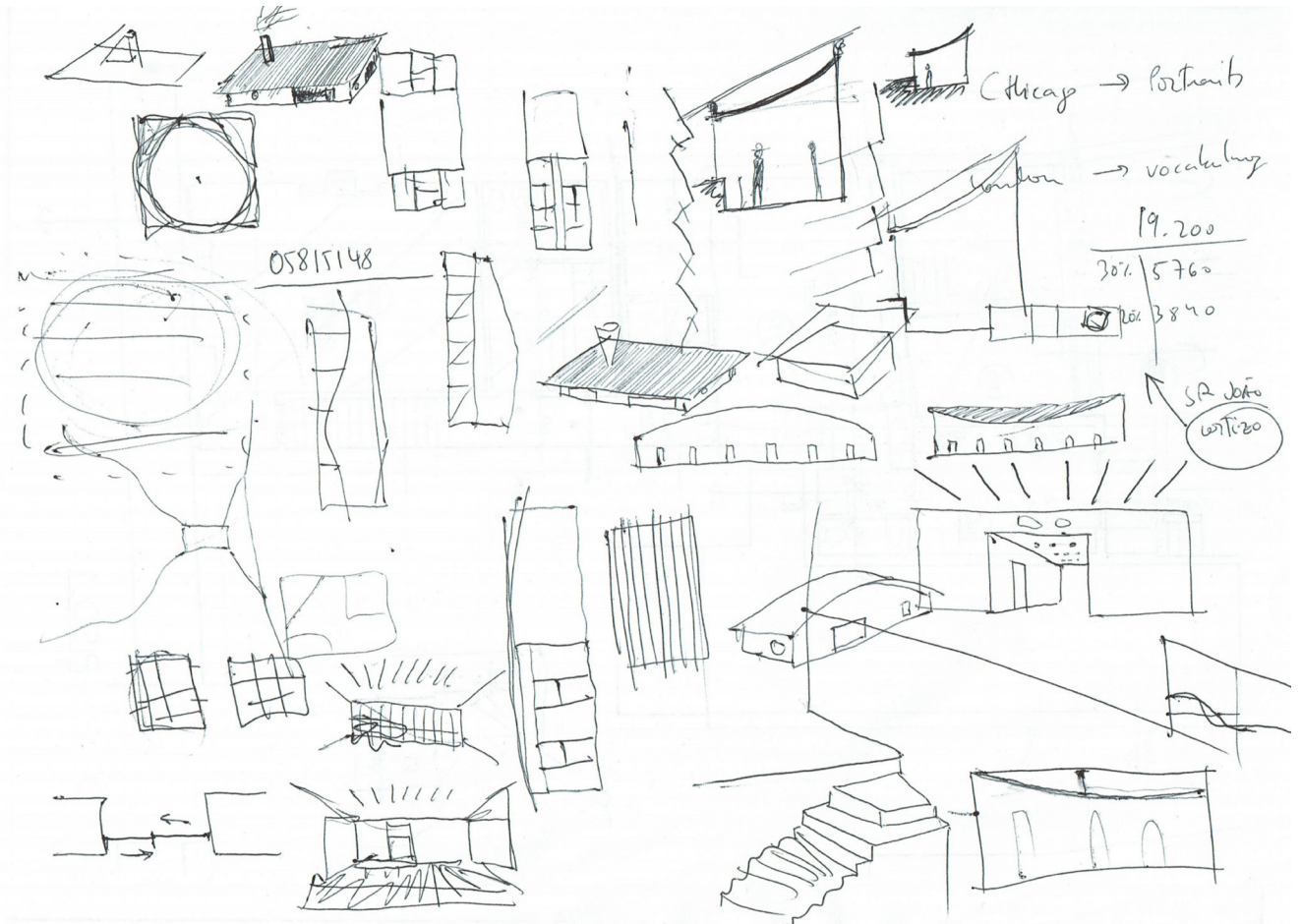


Figura 38. Esquissos Filipe Magalhães, de Fala Atelier, s.d.

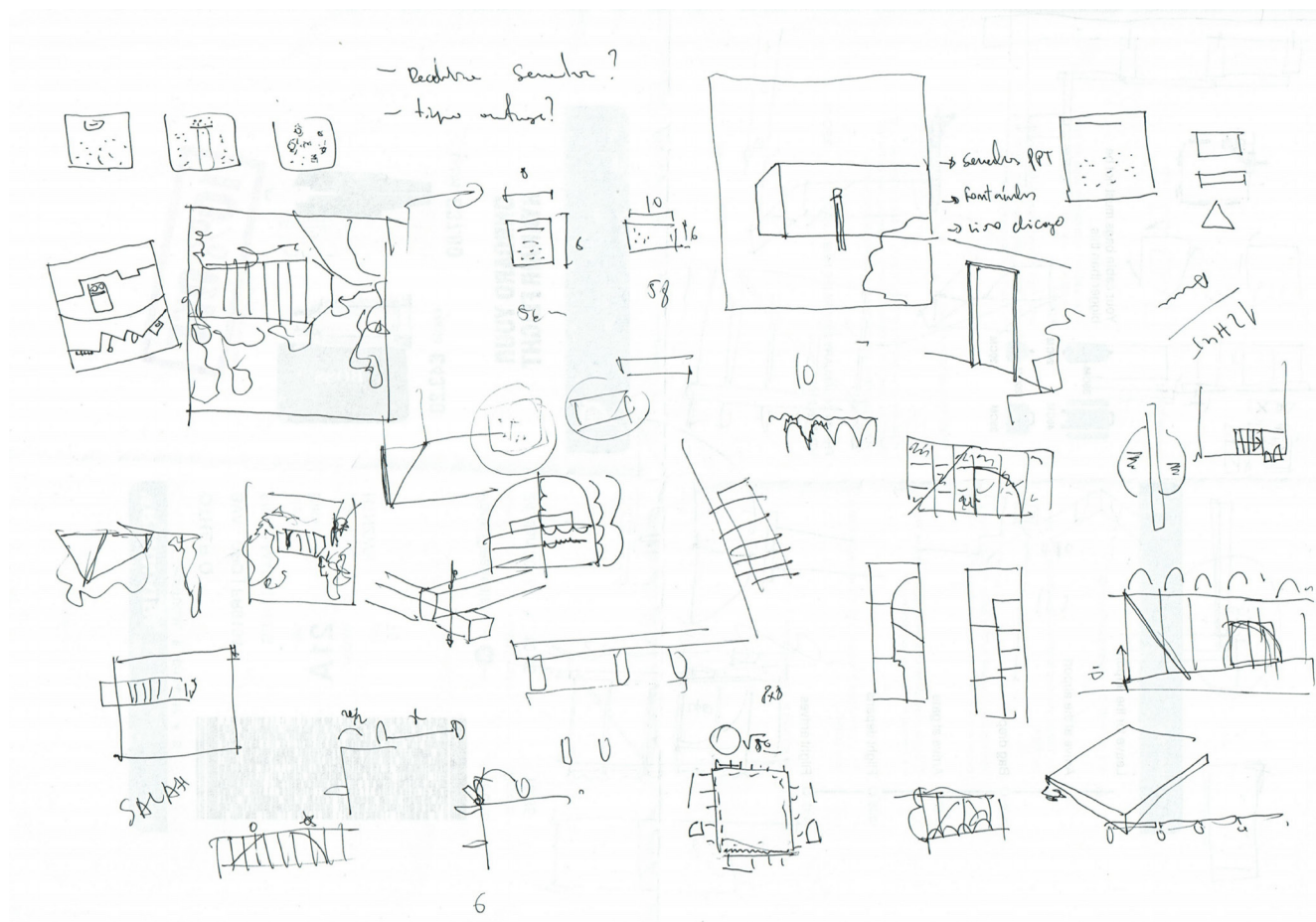


Figura 39. Esquissos Filipe Magalhães, de Fala Atelier, s.d.

Para além disso, e como manifesto da liberdade e inventividade associada ao esquisso, está a sua associação à manualidade, esquisar é uma experiência sensorial, há uma conexão física, o toque. Sente-se o projeto através das mãos, de alguma forma subsiste a sensação de maior proximidade com o projeto. Uma relação de conexão com o mesmo. No projeto, “a imagem mental inicial pode surgir como uma entidade visual, mas também pode ser uma impressão tátil, muscular ou corporal, ou uma sensação de relatório que a mão especifica numa série de linhas que projetam uma forma ou uma estrutura” (Pallasmaa, 2012, p.101, tradução livre). A mão é que permite fazer a ligação entre o pensamento e o projeto, a partir da mesma e dos traços que produz, sente-se o projeto e todos os estímulos que o desencadeiam, que podem ser visuais, táteis, musculares ou corporais. Tal é a ligação, que se levanta a questão se se esquisso aquilo que se imagina ou se se imagina aquilo que se esquisso. Não se sabe o que surge primeiro:

se a imagem surgiu antes na mente e foi nesse momento registada pela mão, ou se a mão produz uma imagem de forma independente, ou se surgiu como resultado de uma colaboração fluída entre a mão e o espaço mental do desenhador (Pallasmaa, 2012, p.101, tradução livre).

Muitas vezes é o próprio ato de esquisar que implica “um controlo da mão, obrigando-a a uma sistematização alternativa dos gestos (...)” (Molina, 1999, p.36, tradução livre) que produz o compromisso espontâneo

e inconsciente com o pensamento, que cria e dá origem a uma ideia. “Para alguns, o próprio ato de desenhar - a ação da mão no papel - é a base para as suas ideias. Outros argumentam que o desenho simplesmente torna visível uma ideia já formada na mente” (Robbins, 1997, p.32, tradução livre).

Para além da conexão física que existe entre esquisso e projetista, e que permite uma maior conexão entre o pensamento e o projeto, existe também a conexão mental. Ou seja, o ponto de vista do projetista é experimentado e influenciado pela sua experiência e conhecimento que são testados via esquisso. O esquisso interliga o mental e o físico. Quando se desenha alguma coisa, está-se também a desenhar a nós próprios, na relação empática entre projetista e projeto que se desenvolve no processo de construção e desconstrução permanente do esquisso e, logo, do ato de projeto (Rabaça & Gil, 2021, p.8). São várias as conexões que o esquisso consegue obter, mais um motivo que leva à sua prática por parte do projetista enquanto resolve o projeto. “O desenho figura a interpretação, a criação e a produção, em subtil cumplicidade com a mão que imagina, o olho que deseja, a mente que projeta, o corpo que atua (...)” (Derdyk, 2007, p.24).

A prática do esquisso é, portanto, caracterizada por ser e desafiar um conjunto de conexões e também é um “registo rápido que permite um constante questionamento” do projeto (Aires Mateus citado em Jones, 2019, p.24, tradução livre). É uma extensão natural,

física das nossas dúvidas e pensamentos, é uma extensão de uma conceitualização. “Ajuda a tornar mais palpáveis e concretizáveis algumas das nossas abstrações (...)” (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.118). De algum modo a sua perspicácia e capacidade de questionar e esclarecer o projeto nas suas várias fases faz com que se aproxime o estudo, o provisório – o esquisso, do real e do construído (Rodrigues, 2003). Esta aproximação do esquisso à obra é benéfica tanto para o projetista como para o desenvolvimento do projeto pela mestria que acarreta. De modo que Eduardo Souto Moura numa folha A4 esquisso uma peça pequena em aço. Faz um alçado, um corte e uma planta, tudo à mão e é um projeto autêntico que está numa página A4 (figura 40). O que demonstra o potencial do esquisso que, neste caso, reúne todas as condições para ser construído.

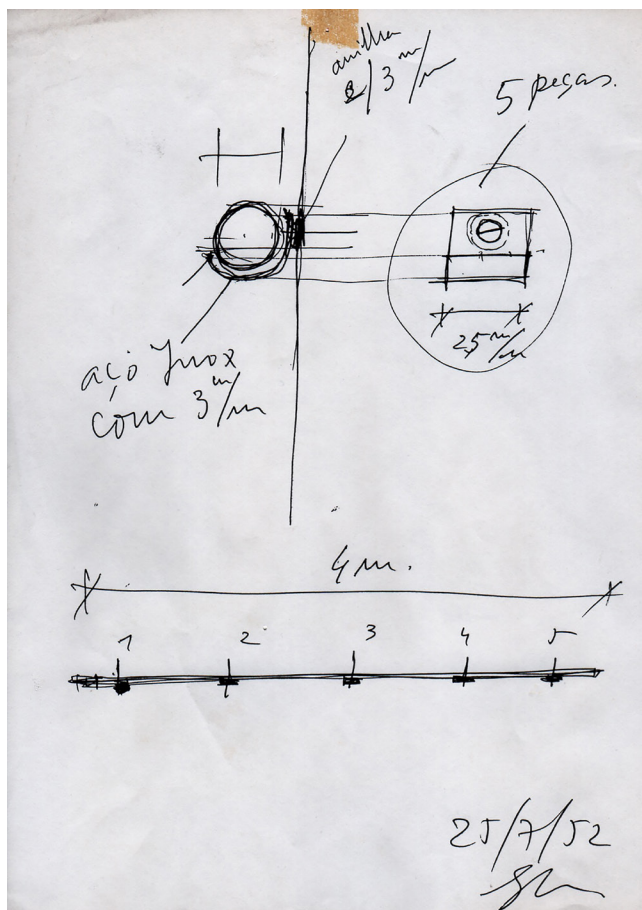


Figura 40. Esquisso de Eduardo Souto Moura, fotografia de Guilherme Machado Vaz, s.d.

Segundo o testemunho de João Mendes Ribeiro (2022) os esquissos são muito importantes porque são de alguma forma o início do processo criativo. O esquisso é um instrumento de trabalho, que pode ser impreciso, indefinido e inacabado. No entanto, contém sempre algo de importante que é depois gerador de uma ideia de projeto. Afirmo ainda,

Muitas vezes volto a ver os desenhos de trás para a frente e vou descobrindo coisas de que não me tinha apercebido. E isso é muito interessante porque há sempre qualquer coisa, há um resíduo de pensamento num desenho que pode não ser imediato, mas depois, descobre-se uma finalidade, uma intenção qualquer (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.125).

Isto é, o esquisso tem a capacidade de ativar a memória. Registrar o ato de esquisar - o esquisso, permite que os pensamentos que até então podem ser fugazes e efémeros, ou até desaparecer da memória, passam a estar registados, servem de lembrete, e podem ser revistos sempre que o projetista o desejar. Permitindo assim uma relação entre os esquissos e os pensamentos produzidos em diferentes momentos.

O esquisso para além de ativar a memória também a transporta,

Le Corbusier carrega em si e consigo ideias de natureza plástica que remontam há dez, quinze, vinte anos atrás, ou mais: tratam-se de *croquis*, de esboços que preenchem as gavetas de sua casa, e dos quais leva alguns quando vai de

viagem, de maneira que o contacto entre uma etapa nova e outra anterior produz-se de forma instantânea (Molina, 1999, p.98, tradução livre).

Deste modo criam-se relações e soluções projetuais. Apreciam-se as dúvidas e hesitações, descobrem-se lacunas e equívocos próprios do processo.

Ao fazer-se referência às características do esquisso está-se também a assinalar os motivos pelos quais se esquisso, ou seja, a prática do esquisso - o ato de esquisar - e aquilo que o despoleta é simultaneamente revelador das particularidades do esquisso. Nesse sentido, analisam-se os esquissos de Guilherme Machado Vaz que dizem respeito à renovação de uma Marisqueira em Matosinhos, a Marisqueira de Matosinhos (figuras 41 e 42). Estudam a iluminação, delineiam uma métrica e uma lógica do seu posicionamento no espaço, e a implementação dessa lógica com um pilar. São desenhos de procura de uma solução. Na figura 43 explora-se o posicionamento de um batente em relação à parede, e na figura 44 estuda-se a relação do balcão com o murete, o modo como se interseccionam e posicionam um em relação ao outro. São esquissos que se concentram em primeiro lugar na análise do espaço e das questões projetuais que vão surgindo ao longo do desenvolvimento do projeto, explorando possíveis soluções para essas mesmas questões. O esquisso de criação, “age como campo de investigação, ou seja, são registos de experimentação: hipóteses visuais são

levantadas e vão sendo testadas, deixando transparecer a natureza indutiva da criação” (Derdyk, 2007, p.37).

O esquisso, o ato de esquisar surge com esse propósito no processo de projeto. Com apenas um riscador, um papel e alguns traços, consegue-se exprimir e pensar sobre o projeto, especular e antecipar a sua concretização. Ao revelarem-se os esquissos, revela-se também o ato que os desencadeou, ou seja, o motivo pelo qual o projetista esquia e com que propósito surge essa prática no projeto.

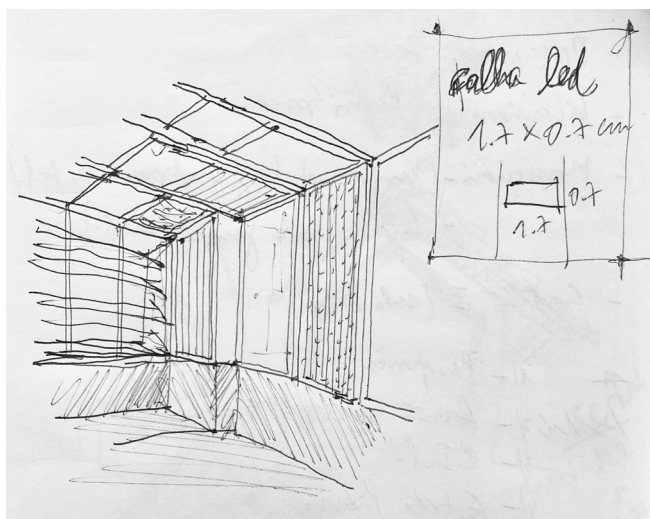


Figura 41. Esquisso Marisqueira de Matosinhos - “calha led”, de Guilherme Machado Vaz, 2022.

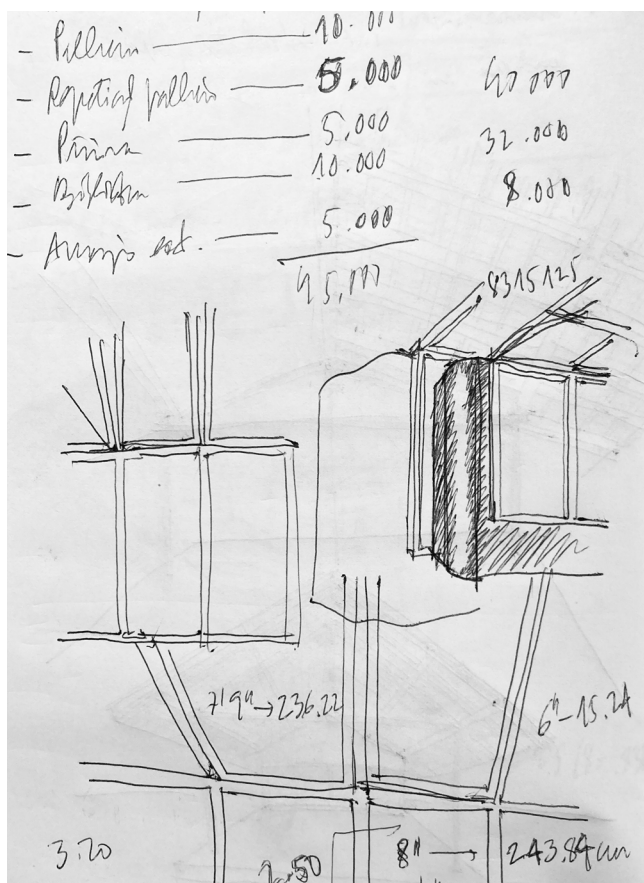


Figura 42. Esquisso Marisqueira de Matosinhos, de Guilherme Machado Vaz, 2022.

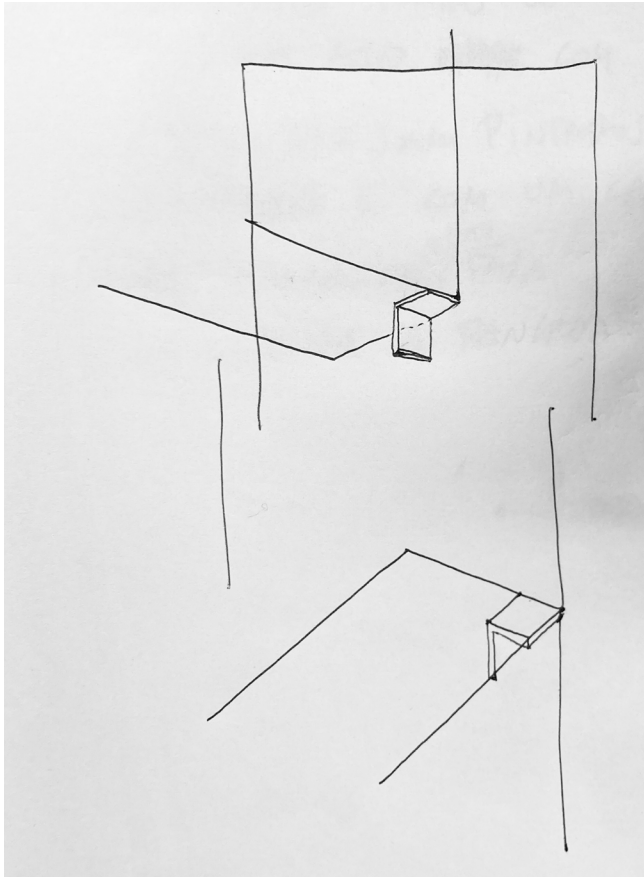
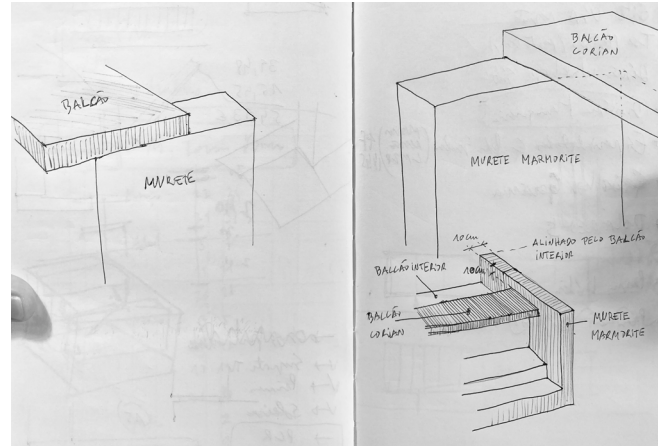


Figura 43. Esquisso Marisqueira de Matosinhos - batente, de Guilherme Machado Vaz, 2022.



Constata-se que os esquisso são informais, rápidos e especulativos. São desenhos conceituais, “uma espécie de visualização, uma imagem mental que passa para um registo físico” (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p.98). Nesse sentido e por ser uma ação experimental, uma promessa de ser, não existe enquanto forma tridimensional palpável, mas sim no formato bidimensional como realidade imaterial. Contudo, adquire uma importância significativa no processo de projeto (Rodrigues, 2003). Funciona como um instrumento de clarificação e explicação (mais do que representação)

Figura 44. Esquisso Marisqueira de Matosinhos - balcão e murete, de Guilherme Machado Vaz, 2022.

(Massironi, 1937), capaz de gerar, resolver e comunicar ideias. O esquisso está preocupado em clarificar e explicar elementos que compõem o projeto, mais do que representá-los de uma forma ilustrativa, ou seja, o esquisso funciona como um desenho operativo de resolução de problemas, esclarecimento de dúvidas e também de antecipação do projeto.

O esquisso cumpre diferentes funções e tem um potencial criador. Resulta num meio possível do projetista armazenar reflexões, dúvidas, problemas ou possíveis soluções projetuais. Os esquissos

(...) são formas de uma visualização possível de organização de ideias, pois guardam conexões, como, por exemplo, hierarquizações, subordinações, coordenações, deslocamentos, oposições e ações mútuas. (...) Muitos projetistas justificam a necessidade do desenho exatamente por este ser sintético ou reter uma grande densidade de informações. Outros relacionam a importância do desenho ao seu tempo de execução. O desenho é ágil (Derdyk, 2007, p.35-36).

3.5 O ESQUISSO COMO OPERADOR DE TRANSIÇÕES

“(...) O processo de desenho não é desligado do pensamento, o esquisso funciona exatamente como elemento fundamental para conseguir pensar no projeto (...)” (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.123).

Assim sendo e partindo desse princípio, “o desenho, tal como o projeto em si, surge como um processo de mediação entre realidades – a conhecida e a imaginada” (Louro, 2005, p. 16). O esquisso analisa através da observação o mundo real, que pode ser a pré-existência, a realidade conhecida. A partir do registo da mesma – o esquisso de observação, surge a realidade imaginada, a ideia de projeto que em tudo se relaciona e provém da realidade conhecida. “(...) a apreensão das pré-existências através do desenho constitui um processo de aquisição de conhecimento que dá início ao processo de produção de conhecimento” (Rabaça & Gil, 2021, p.9) - o projeto.

O esquisso habita essa fronteira entre a ideia e a realidade, fica no limite entre o imaginar e o fazer (Derdyk, 2007). Isto porque esquissar é ver, é trazer ao visível, é aproximar aquilo que se imagina ao concreto, ao estudo de uma possível execução da imaginação. Funciona como uma espécie de confirmação da realidade, que pode ser a existente e aí talvez se esteja a referir ao esquisso de observação, ou então a realidade futura, aquela que se está a projetar – a imaginada. “O acto de esquissar evidencia um procedimento primitivo do ser humano na tentativa de manifestar pelo desenho as imagens que estão para além da realidade observável e que preenchem o seu universo interior, nomeadamente, as memórias passadas e as ambições futuras” (Pinheiro, 2007, p.61). O esquisso é utilizado como instrumento de pensamento, “num trabalho obsessivo em que a repetição elimina o superficial e o desnecessário. Como consequência,

produzem-se olhar e pensamento mais claros, ágeis e reveladores” – esclarecimentos e confirmações projetuais. “É por meio do desenho que percebo e elaboro questões de meu interesse, como um pensamento, uma superfície, um corpo, algo que se projeta no espaço. ...o desenho é fragmento do movimento que o atravessa...” (Derdyk, 2007, p.97).

Associado à ação experimental do esquisso, destaca-se o ponto em que o mesmo confirma a realidade – o imaginário *versus* a realidade. Ou seja, a veracidade e a capacidade presente no esquisso de, a par de interrogar o projeto, conseguir antecipar e prever o espaço. Considerando que o projeto surge em primeiro lugar no imaginário, idealizado na nossa mente, e depois é transferido com a máxima viabilidade e coerência possível para o papel, tornando-se a visualização das nossas ideias. “É por essa via que o desenho se transforma em projeto, passando a integrar um conjunto de materiais de comunicação organizados como sistema coerente para a transferência da ideia formal preconcebida e por aí chegar à realização física desejada” (Tavares, 2011, p. 13-14). A título de exemplo apresentam-se alguns esquissos quer de levantamento (figuras 45 e 2) quer de projeto (figura 8) das Termas Romanas de São Pedro do Sul da autoria de João Mendes Ribeiro e fotografias do projeto construído (figuras 46, 47 e 48). A relação de semelhança entre os esquissos e as fotografias de projeto é evidente, reconhece-se no esquisso a imagem final do projeto e vice-versa, o que confirma a capacidade que o

esquisso tem de aproximar o momento da criação com o resultado final, o projeto construído. Assim é notória a proximidade entre os esquissos de levantamento e as imagens da pré-existência que demonstram a fidelidade que é característica do esquisso. Isto é, o esquisso permite a transferência do edificado e das ideias para o papel com a maior correspondência possível tanto do edifício que se observou como da ideia que se imaginou.

O esquisso é um operador de transições, é uma ferramenta que transpõe as ideias da mente para o papel. Fá-lo de uma forma espontânea e libertina, não florea o pensamento. *O esquisso como operador de transições*, o “desenhar como projeto” (Massironi, 1937, p.11), ou seja, o esquisso tem um papel tão fundamental no desenvolvimento, orientação e transformação do projeto que chega a um ponto em que o esquisso é projeto. Projetam-se, materializam-se as nossas ideias de forma bidimensional, e o projeto vai sendo conduzido através do esquisso. O esquisso é um pensamento em forma de desenho, “é um pensamento desenhado” (Campo Baeza citado em Jones, 2019, p. 50, tradução livre).

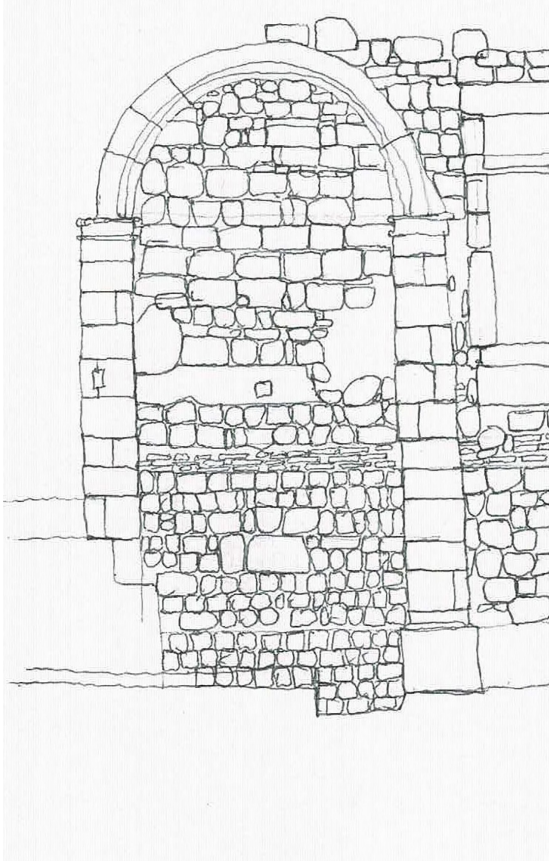


Figura 45. Esquisso de levantamento, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.



Figura 46. Fotografia do projeto construído, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

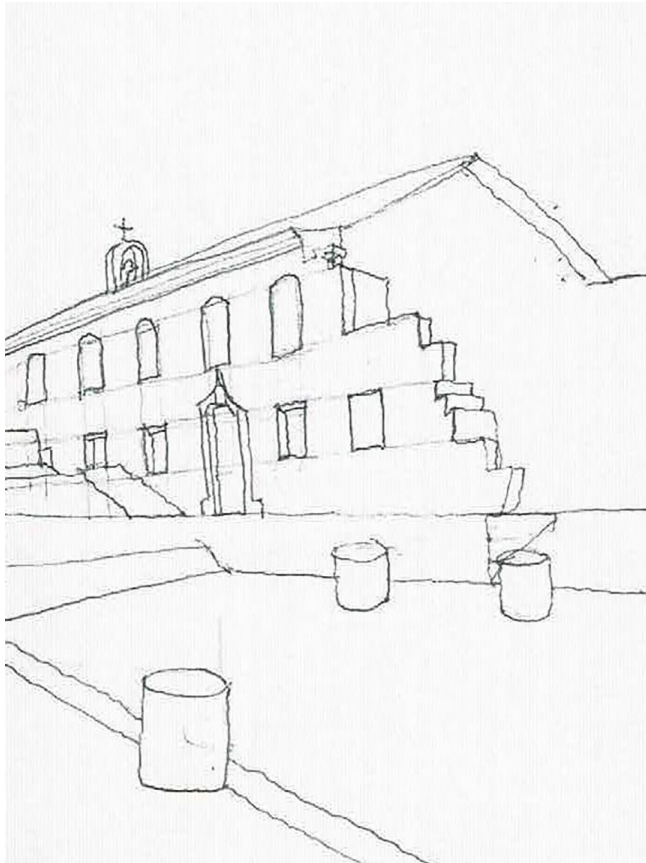


Figura 2. Esquisso de levantamento do exterior, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014 (Réplica da imagem da página 15).



Figura 47. Fotografia do projeto construído, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.



Figura 8. Esquisso de projeto, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014 (Réplica da imagem da página 19).



Figura 48. Fotografia do projeto construído, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014.

Na narrativa de projeto, o esquisso enquadra-se como sendo um processo de procura e às vezes “(...) de aferição de certas opções que se tomam” (Désirée Pedro, 2022, entrevista, ver anexo I, p.115). Anda-se à procura de respostas e ao mesmo tempo de verificações, o esquisso à medida que se vai desenvolvendo verifica se a solução está bem encaminhada. Vai-se resolvendo o projeto e simultaneamente ao resolver-se o projeto está-se também a verificá-lo e a verificar o nosso pensamento. “O desenho cria pensamento ao mesmo tempo que permite verificar a validade de uma ideia” (Christian de Portzamparc citado em Jones, 2019, p.262).

A sobreposição de esquissos (figura 49) e de determinados traçados em que a linha “(...) rompe, retorna, une-se de novo ou se enrola e se entrelaça consigo mesma (...)” (Derdyk, 2007, p.18), reflete o processo de procura, de estudo de soluções projetuais, as mudanças de direção do projeto, que podem ser despoletadas por vários motivos: a insatisfação com a solução encontrada, a procura da solução ideal, mas também pode surgir como uma forma de confirmar e verificar o idealizado. Quanto mais se vai desenhando, mais se valida e confirma a ideia e a viabilidade de esta ser construída. Este processo de criação baseado na sobreposição dos traços só é perceptível graças à gentileza da ausência de um objeto - a *borracha*. Quando se está a esquisar é fundamental não apagar, isto porque não existem desenhos certos ou errados que necessitem de ser *apagados*, existem sim indecisões que se revelam pela sobreposição de pensamentos, de linhas

que refletem as mudanças de direção das ideias e por sua vez do projeto. A fluidez do ato de esquisar depende do - esquisar sem *apagar*, seria diferente, mais pausado e vagaroso se se esquissasse e, sempre que necessário, se se apagasse aquilo que se esquisou, sucede uma quebra de pensamento e da própria aparência da linha, seria uma linha quebrada e por sua vez um pensamento também quebrado.

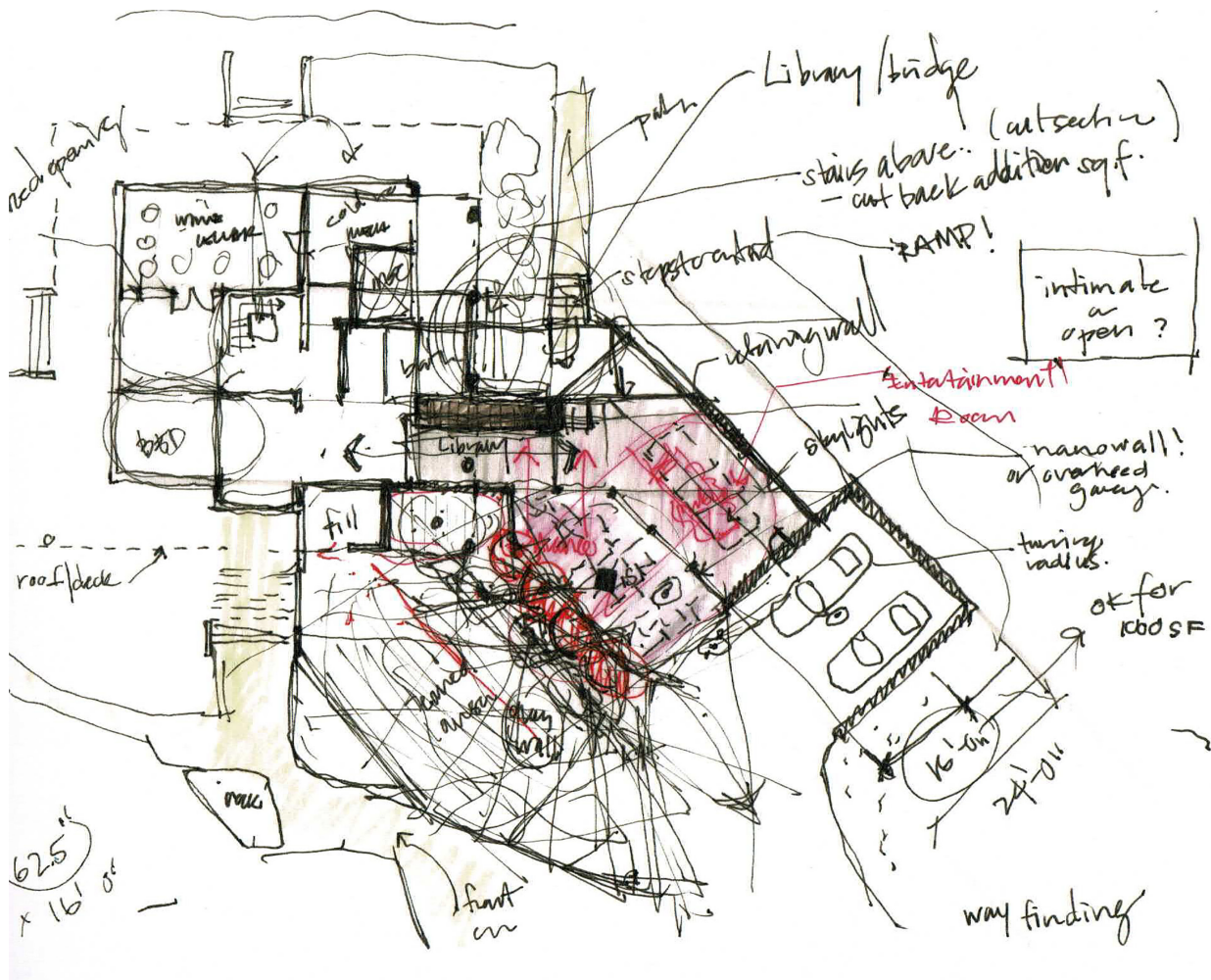


Figura 49. Fourth Line House, de Heather Dubbeldam, s.d.

As imagens 34 à 37 (páginas 34 e 35) demonstram o estudo da estereotomia da pedra em esquisso com o apoio de um protótipo. A partir da observação do esquisso que surgiu em primeiro lugar, é notória a sua relação com a imagem do protótipo, consegue-se compreender as semelhanças entre as imagens. O esquisso representa um pensamento e é capaz de o revelar com grande clareza. Quando se observa o protótipo consegue-se de forma rápida e intuitiva perceber a relação esquisso-protótipo, ou seja, esquisso-obra. Considerando que o protótipo é o exemplar feito antes da produção e construção, é visível a relação de proximidade e fidelidade entre o esquisso e o real, o construído.

Mesmo em obra, a tomada de decisões, por vezes, é posteriormente validada a partir da produção e análise de esquissos. Segundo o testemunho de João Mendes Ribeiro,

Na obra decidimos muitas situações. Que não passam necessariamente pelo atelier. Mas depois regressamos ao atelier e essas situações são documentadas, são registadas a partir do desenho e são validadas a partir do desenho. É o desenho que me permite perceber se aquela tomada de posição na obra foi correta ou não. Acho que o desenho tem para mim essa capacidade de síntese. Depois o esquisso é muito interessante como mecanismo de criação, de pesquisa, de investigação e simultaneamente muito ágil, muito rápido e tem essa ligação ao pensamento. Esta capacidade de investigar muitas soluções a partir do esquisso é também determinante e importante (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.127).

Na procura de uma solução projetual coesa, o projetista na tentativa de concretizar o que idealizou, vai testando as representações das suas ideias, seja em desenhos ou esquissos, tanto na fase de projeto como durante a realização da própria obra.

Nesta dinâmica resulta a clara transposição do imaginado, a “coisa mental” (Tavares, 2011, p. 13) para o plano real. O projetista

Utiliza o desenho integrado num conjunto de operações intelectuais que visam dominar as ideias formuladas no interior do seu espírito e trazê-las ao plano concreto de um suporte físico visível para aí serem trabalhadas com um grau de consciência superior. Trata-se, portanto, da representação gráfica do material inventado, para ser reabsorvido pelo intelecto em testes sucessivos até à decisão da forma final (Tavares, 2011, p. 13).

4. A EXTERIORIZAÇÃO DO ESQUISSO

Explorado o *esquisso como ferramenta para um processo interior*, a importância que adquire, sobretudo o interesse da sua prática para o projetista e a forma como se integra no processo projetual e após analisar o esquisso e a relevância da sua prática na condução do mesmo, pode-se agora analisar a sua exteriorização.

O desenho atualmente, apesar das variações particulares, serve como um meio primário para gerar, testar e registar as reflexões criativas e conceituais de um arquiteto sobre um projeto. Serve também como instrumento através do qual essas reflexões são comunicadas a outras pessoas diretamente envolvidas com o projeto (outros arquitetos do escritório, clientes, engenheiros, construtores e o público em geral) (Robbins, 1997, p.27, tradução livre).

A *exteriorização do esquisso* dá-se no momento em que este é partilhado com os colaboradores e clientes ou quando é visível numa exposição ou publicação, ou seja, dá-se a *exteriorização do esquisso* quando este se torna público.

4.1 A LINGUAGEM DO PROJETO

As formas de projetar, de expressar o projeto e comunicá-lo ao cliente, são próprias de cada projetista. Assim, e tendo em conta que tanto os processos analógicos como os processos digitais fazem parte da comunicação do projeto do espaço, aquele que projeta

tem uma linguagem particular de projetar e de apresentar o mesmo.

Um projeto atravessa várias fases, referidas e estudadas no capítulo *o projeto como processo*, desde as ideias iniciais até à fase de execução. Tornar o processo criativo visível, isto é, partilhar o mesmo com o cliente dá-lhe a possibilidade de conhecer o processo. Esta partilha comporta uma maior perceção do processo de projeto do espaço por parte do cliente. Além disso, permite dar a conhecer as motivações e razões que originam soluções ao longo do processo. De acordo com Eleonora Fedi, (...) mostrar ao cliente o que tu tens em mente e mostrar como estás a pensar construir o projeto. Acho que isto é fundamental para o cliente também se integrar (...). Se tu lhe mostrares só o êxito final ele até pode não perceber o teu projeto, portanto acho que isso é sempre muito importante (Eleonora Fedi, entrevista, 2022, ver anexo I, p.104).

Caso o processo não seja partilhado com os clientes, é-lhes impossibilitado o conhecimento das diferentes fases projetuais e dos desafios que aquele que projeta enfrenta.

No entanto, e apesar de estabelecer uma maior proximidade entre o cliente e o conjunto, projetista-projeto, esta partilha e exposição, nem sempre se justifica, uma vez que, em determinados momentos do processo projetual, aquele que projeta, passa por fases de interiorização e introspeção necessárias e essenciais ao projeto. A título de exemplo, temos alguns esquissos que apesar de úteis para o projetista, não expõem o projeto

de forma explícita e, por isso, tornam-se ilegíveis para o cliente.

O esquisso é um desenho da dúvida, ele comunica essa dúvida (...) é uma extensão física da minha dúvida concetual. Nesse sentido, ele não está tão preocupado em comunicar como um desenho rigoroso ou uma maquete concetual não está tão preocupado em comunicar a proporção dos espaços porque está preocupado com outras questões e nesse sentido é um desenho que é quase uma extensão natural do pensamento. É uma formalização de um pensamento (...) uma extensão de uma concetualização. Ajuda a tornar mais palpáveis e concretizáveis algumas das nossas abstrações, mas não é um desenho que está preocupado em ser já construído e executado, nada disso (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.118).

Assim, é preferível que sejam apenas apresentados os esquissos e fases que realmente possam ser vantajosos para uma melhor compreensão por parte do cliente da solução desenhada. Por este motivo, e de forma meticulosa, os esquissos que serão apresentados são selecionados tal como as diferentes fases do projeto do espaço, sendo que, "(...) muitas das vezes são mesmo próprias e privadas porque acabas por ter tantas ideias e desenvolver tanta coisa que a um certo momento tens que filtrá-las" (Eleonora Fedj, entrevista, 2022, ver anexo I, p.103-104).

Desta dualidade da exteriorização do esquisso, surge a dúvida em relação ao que é efetivamente um esquisso

para partilhar ou não, ou seja, de que modo se faz a distinção entre um desenho que é partilhado e um que não o é. Prefere-se "eventualmente aqueles que estão mais próximos da solução final, que documentam melhor o projeto e que eventualmente têm uma leitura mais sintética do projeto. Sintética no sentido de conseguir com um ou dois esquissos explicar o projeto de alguma forma" (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.126).

Para isso o capítulo *a linguagem do projeto* tem como objetivo expor e estudar os elementos que compõem a exposição de um projeto, quando exibido a um cliente ou ao público em geral.

4.1.1 O CASO DO FALA ATELIER

A título de exemplo apresenta-se um projeto do Fala Atelier que foi participado ao cliente. Com a análise deste projeto pretende-se explorar os elementos que compõem a apresentação, excluindo alguns aspetos do mesmo, tais como, os materiais utilizados, a cor, as formas, as necessidades do cliente, em suma, a ideia inicial propulsora do projeto. Para tal, explora-se a apresentação que diz respeito ao projeto de cinco *bungalows*, em Braga, projetados pelo Fala Atelier. O projeto não foi construído, mas apesar disso foi apresentado e projetado tal como se fosse edificado.

Inicialmente e com o objetivo de reconhecer o local a intervir e as suas características são apresentados o

levantamento topográfico (figura 50), um tipo de desenho que é feito por outro técnico que não o arquiteto, uma projeção aérea (figura 51) e a planta da zona de intervenção (figura 52). Sucedem-se a ideia de referência (figura 53) e os desenhos feitos à mão- esboços diagramáticos (figura 54), que estudam o encaixe e a disposição das formas. Nestas imagens é perceptível a relação estabelecida entre a referência e o esboço.

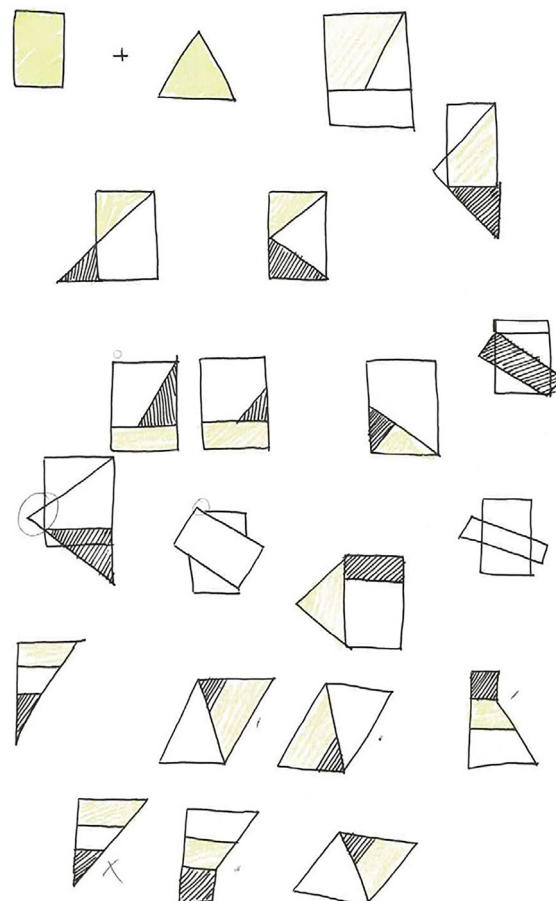
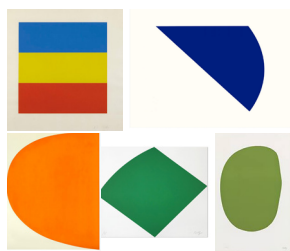


Figura 50. Levantamento topográfico projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 51. Projeção aérea projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 52. Planta da zona de intervenção projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 53. Ideia da referência-Ellsworth Kelly, projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 54. Esboços diagramáticos projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Posteriormente, é apresentada a forma como estes esboços dão origem a desenhos em *wireframe* (figura 55), que estudam os mesmos aspetos, no entanto, adquirem uma expressão diferente por serem elaborados a partir de outra ferramenta. Estes desenhos em *wireframe* surgem da necessidade de traduzir o esboço em desenho digital que serve como um instrumento de análise e registo daquilo que se esquia.

Voltando ao desenho analógico, em esboço são estudadas as dimensões das formas dos *bungalows* (figura 56) que surgiram nos desenhos antecedentes. Em imagens síntese, estudam-se as diferentes formas possíveis para os *bungalows* (figura 57) e as plantas em *single line*, só com uma linha (figura 58). Depois, surgem os primeiros alçados (figura 59) muito primários. Segue-se um conjunto de plantas de implantação (figura 60) que exploram as variantes dos percursos possíveis entre os *bungalows*. Estas opções de percurso, demarcadas a cinzento, são demonstradas pelos 3D, vistos de cima (figura 61 e 62). A seguir temos as plantas (figura 63), já com espessuras e janelas, visíveis nos 3D (figura 64). O projeto fica mais definido e explícito. Em seguida, aparecem a proposta definitiva e a planta base (figura 65) e uma série de ações de formação e deformação da planta, que demonstram que a mesma proposta pode ser deformada em diferentes direções, a planta vai-se adaptando (figura 66). Esta possibilidade é visível em *wireframe* (figura 67). Em colagens representam-se e sugerem-se estas adaptações (figura 68 e 69). Em planta, representam-se o

posicionamento e as formas definidas para os *bungalows* (figura 70).

Por fim, é perceptível numa imagem de síntese do projeto final o conjunto de *bungalows* e diferentes percursos associados (figura 71).

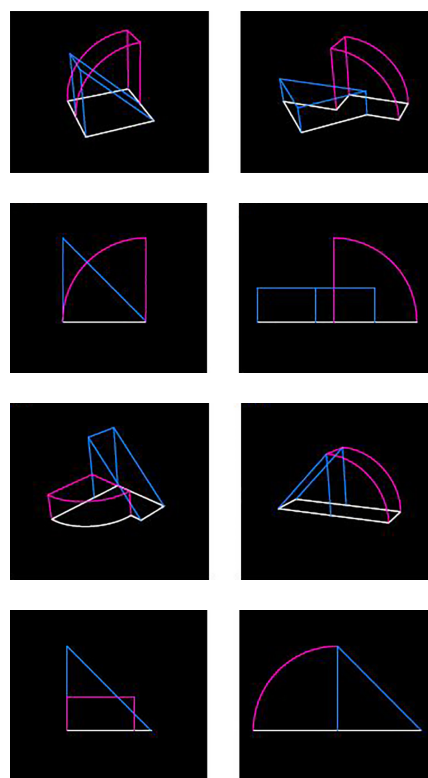
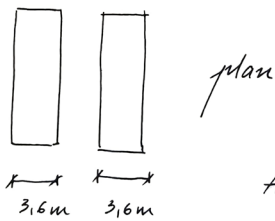
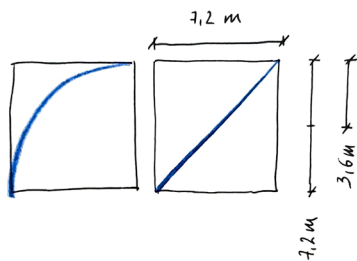
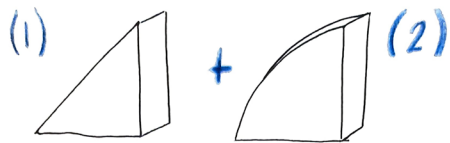


Figura 55. Desenhos em *wireframe* projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.



3,6 m 3,6 m

$$A = 52 \text{ m}^2$$

$$\downarrow$$

$$\cdot l = \sqrt{52} = 7,2 \text{ m}$$

$$\cdot \frac{1}{2} l = 3,6 \text{ m}$$

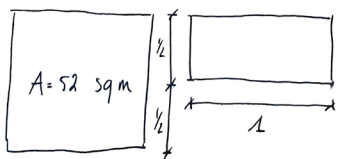


Figura 56. Esquissos projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

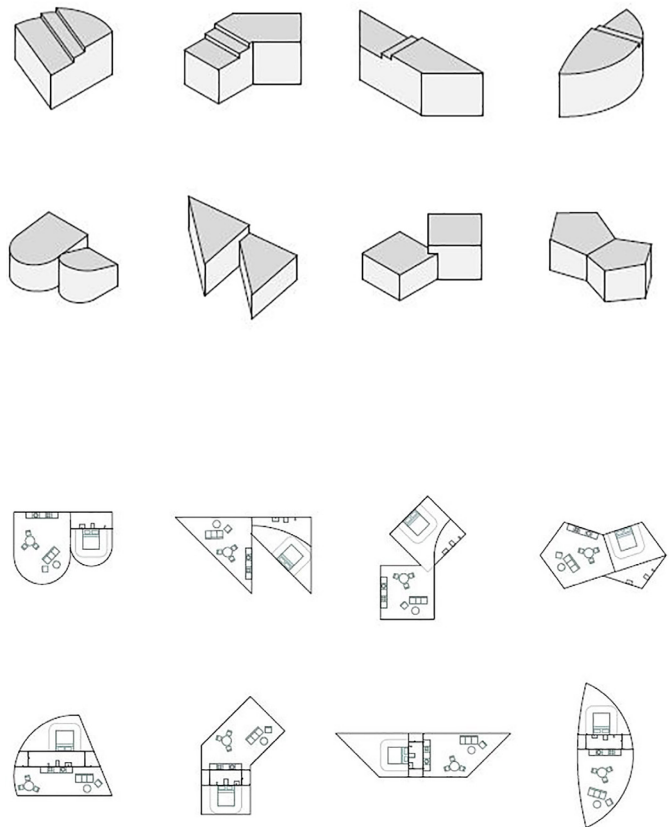


Figura 57. Estudo de geometrias projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 58. Plantas em *single line* projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

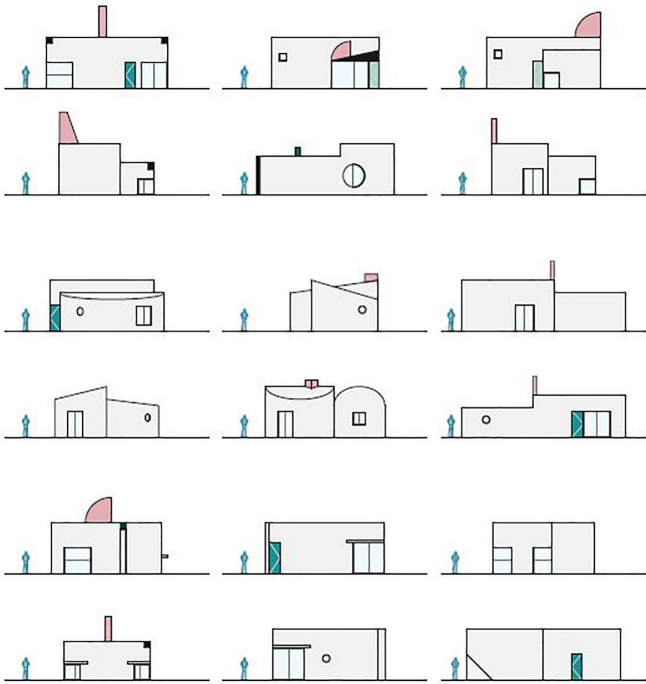


Figura 59. Alçados projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

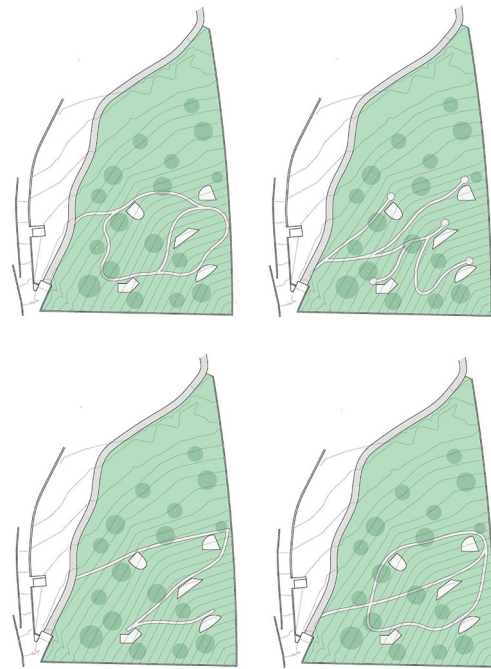


Figura 60. Plantas de implantação projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

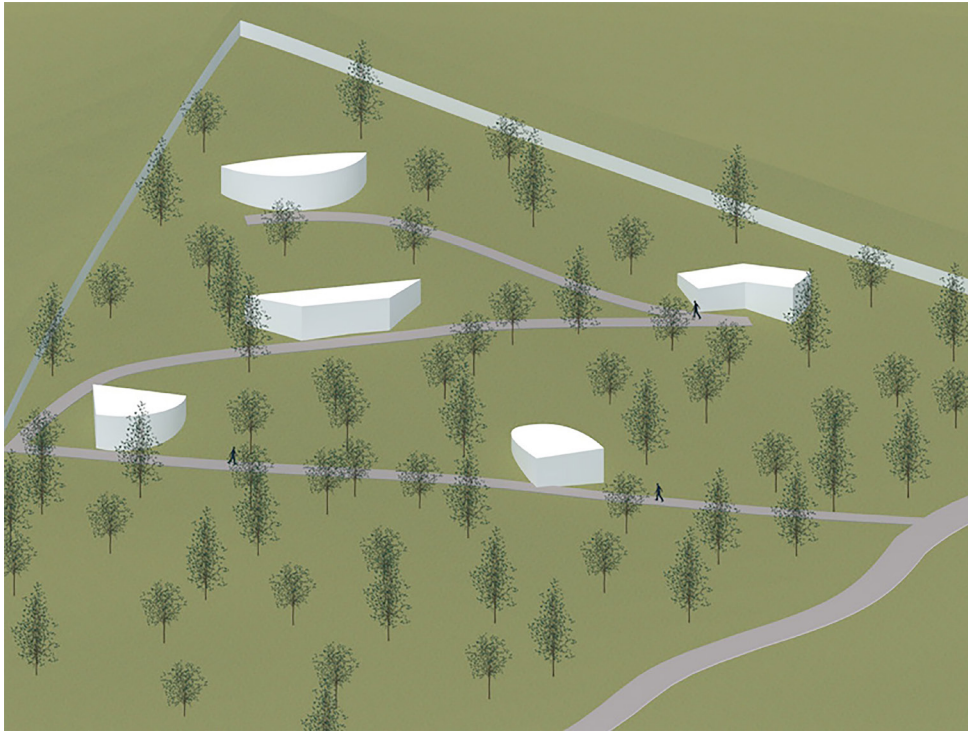


Figura 61. 3D visto de cima
projeto 140b, de Fala Atelier,
2016.

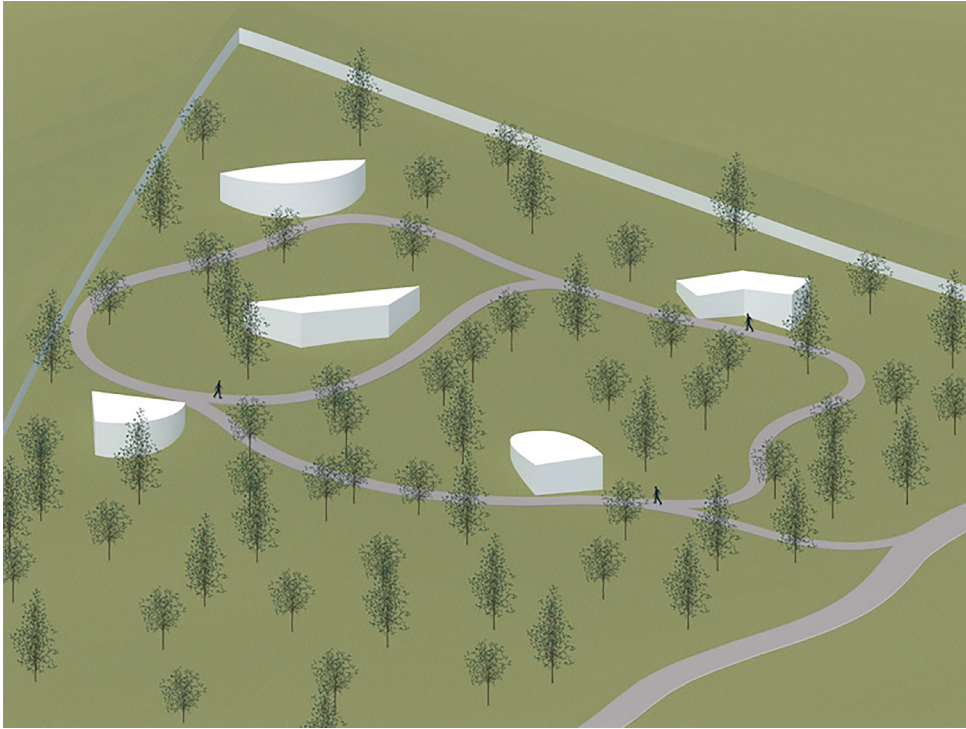


Figura 62. 3D visto de cima
projeto 140b, de Fala Atelier,
2016.

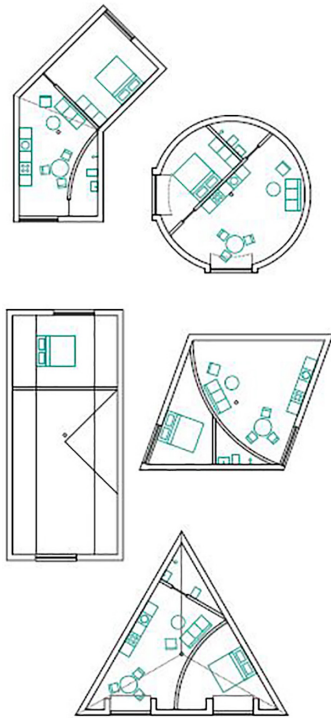


Figura 63. Plantas projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.



Figura 64. 3D projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

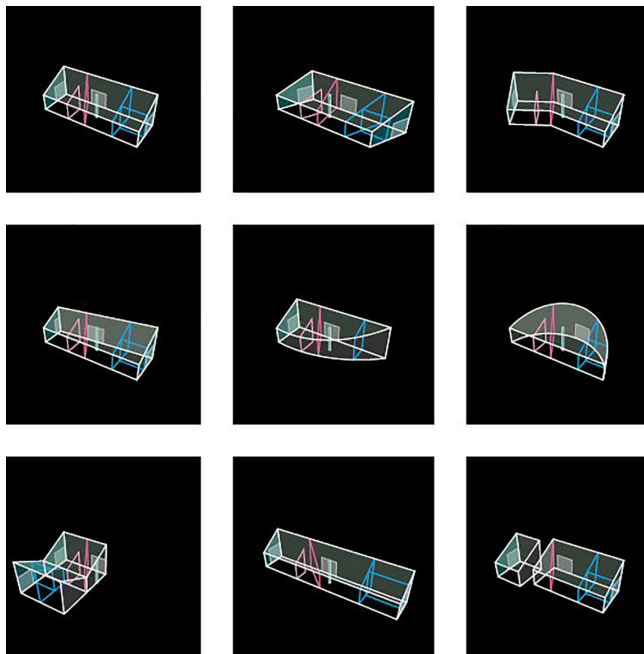
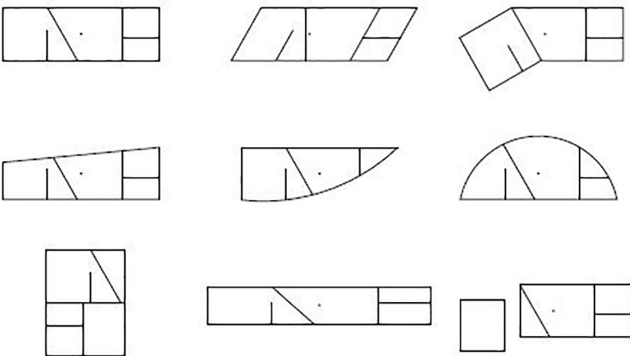
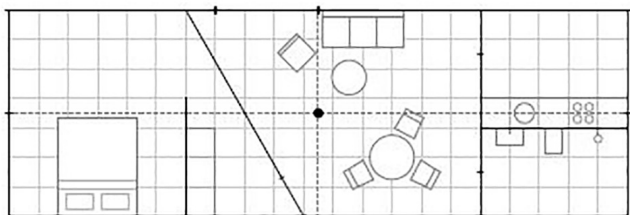


Figura 65. Planta base projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 66. Formação e deformação da planta projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 67. Wireframe projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.



Figuras 68 e 69. Colagens projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

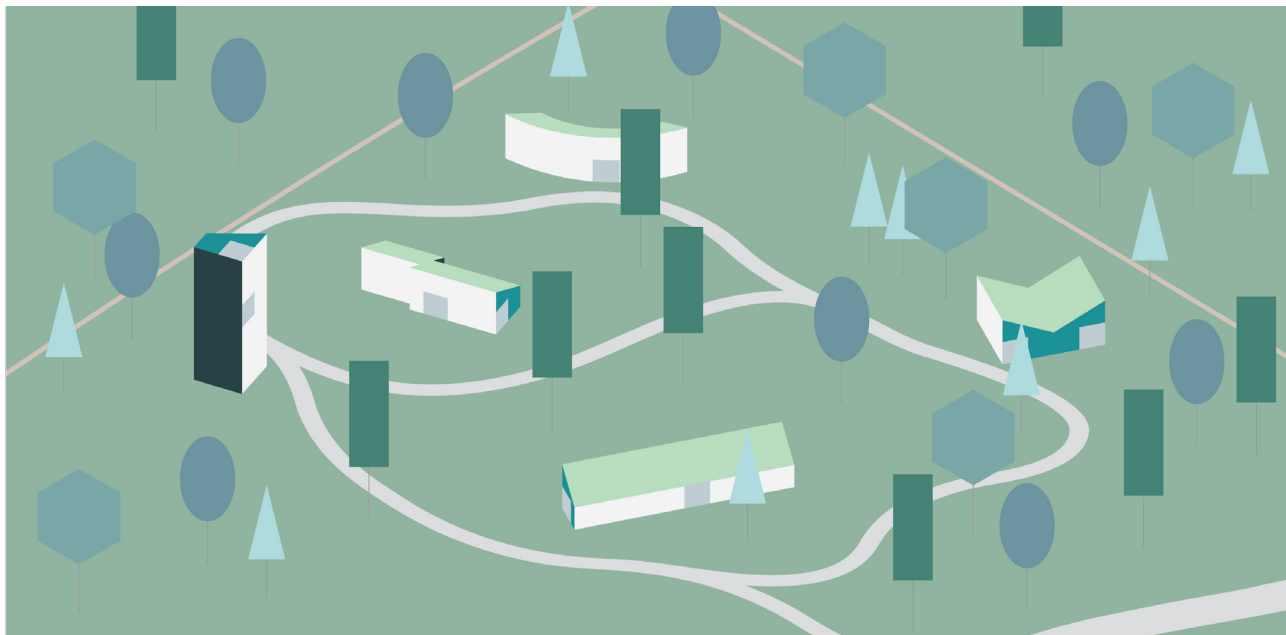
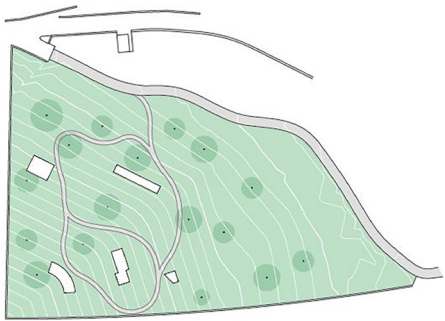


Figura 70. Planta projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Figura 71. Imagem final projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.

Esta apresentação ao cliente, aborda vários pontos como a forma, as referências e a implantação. O projetista mostra intencional e propositadamente ao cliente diferentes tipos de desenho para explicar simultaneamente um projeto, um processo, uma intenção. “Como o desenho é usado para comunicar ideias e instruir outras pessoas sobre um projeto, muitas vezes é visto como uma linguagem” (Robbins, 1997, p.27-28, tradução livre) em que os elementos que compõem o processo se vão interligando pela ordem como são apresentados. A forma como o projeto do espaço é apresentado e a disposição pela qual se organizam os elementos que compõem o mesmo influencia a sua leitura. A ordem cronológica de acordo com a produção e sucessão do projeto talvez seja aquela que orienta o cliente e faz com que o mesmo siga uma linha de raciocínio – o pensamento do projetista. Na apresentação deste projeto, a complementaridade entre processos analógicos e digitais é notória e o esquisso vai conduzindo e integrando as fases digitais do processo de projeto do espaço ao longo da apresentação, ligando assim as partes que formam o todo projetual.

Nesta apresentação de projeto, não são utilizados todos os elementos possíveis, como por exemplo a maquete, o que corrobora a ideia de que a forma como o processo e a linguagem de projeto são comunicados de facto muda de projetista para projetista, sendo que o princípio é sempre o mesmo, demonstrar e dar a conhecer ao cliente as diversas fases que o projeto atravessa até se chegar à solução final, permitindo que o mesmo veja mais além do

projeto apresentado como final, de modo a compreender o processo envolvido. Caso contrário, se apenas lhe for apresentado o resultado final, pode não surgir a percepção e interpretação mais adequada.

Segundo Désirée Pedro (2022) no Atelier do Corvo são utilizadas, nas apresentações de projetos do espaço ao cliente, fotomontagens que surgem de fotografias das maquetes de estudo que posteriormente são finalizadas com desenhos e trabalhadas em computador.

No Atelier de João Mendes Ribeiro, a maquete é um instrumento de trabalho que está presente nas várias fases de projeto e é utilizada como sendo um elemento fundamental de comunicação. Usam também “(...) o desenho nas várias escalas, em escalas completamente diferenciadas conforme a fase de projeto” (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.126).

O modo como se comunica um projeto e as ferramentas utilizadas para o mesmo efeito difere de atelier para atelier e de projetista para projetista, no entanto há algo que os une. Todos os projetos são desenvolvidos em várias fases, trabalhadas a partir de diferentes ferramentas que permitem e são utilizadas no sentido de antecipar e prever o projeto, de acordo com a intenção projetual do mesmo. Essas ferramentas, posteriormente, são determinantes na comunicação do projeto ao cliente. É a partir da sua divulgação e partilha que o cliente fica a conhecer o projeto do espaço, tem uma percepção de todo o processo e o que o mesmo implica. Para além disso, compreende com mais facilidade as intenções projetuais e as razões

de ser do mesmo. Ainda que possa não conseguir fazer uma leitura correta de alguns elementos que compõem o projeto, o culminar das várias ferramentas que ajudam no seu desenvolvimento, como é o caso dos processos digitais e analógicos, ajudam a decifrá-lo. Isto porque existem clientes que conseguem ter uma maior perceção e conseguem fazer uma leitura dos processos analógicos e outros dos processos digitais e ainda existem outros que só conseguem decifrar e compreender o projeto através da ligação dos dois processos. Daí a relevância e importância da exteriorização e revelação do processo criativo, bem como dos diferentes meios que são utilizados para pensar e desenvolver o projeto do espaço.

A partilha das diferentes fases de projeto faz com que o cliente tenha conhecimento das “(...) opções e soluções que se têm até chegar a uma determinada solução. E que não é uma opção que nasceu de geração espontânea (...)” (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.117), mas que se trata sim de um processo orgânico, que vai tendo muitos desenvolvimentos, que avança e regride e que não é estanque, nem linear.

O projetista tem o papel de informar, comunicar e partilhar ao cliente o processo de projeto. No sentido de explicar quem sou e que faço isto desta forma com este objetivo e tento desta maneira chegar à solução desejada. O cliente pode, ou não, querer participar nessa narrativa, mas devemos partir do pressuposto que o processo do projeto deve ser comunicado (Filipe Magalhães, entrevista, 2022). Pensando sempre que a intenção da partilha e

comunicação do processo projetual e as suas diferentes fases, prendem-se com a possibilidade de favorecer a participação e inclusão do cliente no projeto. O que pode ser facilitador para encontrar um ponto de harmonia na relação projetista-cliente.

4.2 O ESQUISSO ENTRE PARES E ÍMPARES

Transmitir o processo de projeto ao cliente é certamente relevante, divulga a narrativa do projeto e aproxima o cliente das ideias e intenções do projetista. O modo como o projeto é comunicado difere de projetista para projetista, já por isso é que nos focamos no caso de estudo do Fala Atelier em que é possível ter-se uma perceção do modo como é praticável comunicar o projeto ao cliente e quais os instrumentos que se utilizam nessa mesma comunicação. Os processos digitais e analógicos integram-se nos instrumentos utilizados na divulgação do projeto. O projeto é apresentado ao cliente e na verdade, nunca se sabe exatamente qual o domínio nem o processo que o cliente consegue compreender melhor, se o analógico, se o digital, se nenhum ou ambos.

Para isso e por isso, neste capítulo *o esquisso entre pares e ímpares* aborda-se a importância do esquisso na comunicação entre pares – pessoas que conseguem interpretar de igual modo e dominar o esquisso, como é o caso dos projetistas, arquitetos e designers de interiores e os colaboradores de ateliers dessas mesmas áreas. E

entre ímpares, que se consideram ser aqueles que não têm formação na área de projeto do espaço e tudo o que isso envolve, como é o caso da maioria dos clientes. Podem incluir-se também, nos ímpares, todos os cidadãos que visitem uma exposição, museu ou naveguem em publicações, livros que de algum modo se relacionam e têm uma ligação com o esquisso. É pertinente compreender qual o papel e função do esquisso nesses diferentes tipos de comunicação, e perceber também o papel que essa comunicação manifesta tanto na partilha do esquisso entre projetistas como na relação projetista-cliente.

Aborda-se também a importância da partilha com o cliente das diferentes fases de projeto (onde incluímos o esquisso) que podemos constatar no capítulo antecedente – *a linguagem do projeto*. Descreve-se como a comunicação do processo projetual favorece a participação (inclusão) do cliente no projeto e no processo de conceção do mesmo.

Partindo do princípio de que “cada um vê aquilo que sabe” (Munari, 2018, p.19), o esquisso, tendencialmente, é um “formato entendido por projetistas mais do que por clientes” (Aires Mateus citado em Jones, 2019, p.24, tradução livre). Isto porque pela sua formação e experiência, frequentemente são confrontados com o esquisso, lêem e interpretam-no, assim como o produzem. Significa que estão familiarizados com o esquisso e os diferentes contextos em que este se insere. A interação com esse meio de comunicação – o esquisso - que é

simultaneamente um instrumento e ferramenta de trabalho de desenvolvimento do projeto, faz com que o contacto com o mesmo seja algo intuitivo, de fácil e rápida compreensão.

O esquisso “é o resultado de uma pesquisa (...)” que só quem executa, usa e sabe o que é, percebe as implicações que tem e o que se procura em cada desenho (Désirée Pedro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.116). Existe uma necessidade de treino, que os projetistas têm, que permite a compreensão e significado do esquisso em cada momento do projeto.

O auto esclarecimento é uma de várias funções que o esquisso tem, esclarecer os pensamentos do projetista enquanto esquisso. “(...) O desenho é usado por arquitetos nos seus próprios processos de pensamento e projeto como uma espécie de conversa interna e como uma forma de registar, testar e refletir sobre um projeto” (Robbins, 1997, p.32, tradução livre). O esquisso antes de ser partilhado entre colaboradores – os pares, e clientes – os ímpares, é compreendido e interpretado pelo projetista-desenhador, funcionando como uma espécie de conversa interna que é exclusivamente entendida pelo próprio. Posteriormente poderá ser debatido e exposto entre pares-pares ou pares-ímpares, designers de interiores, arquitetos, clientes, engenheiros, construtores e/ou o público em geral.

Os projetistas têm que ser “(...) virtualmente fluentes no desenho, porque se estiverem a colaborar com alguém num projeto, têm que falar a mesma língua, conseguir

entender o desenho” (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p.108). “Como o desenho é usado para comunicar ideias e instruir outras pessoas sobre o projeto (...) pode ser interpretado como uma linguagem ou uma ordem quase linguística de comunicação” (Robbins, 1997, p.27-28, tradução livre). Quando os projetistas têm a mesma linguagem o esquisso é uma excelente ferramenta de trabalho, potenciando o projeto e fazendo com que os colaboradores estejam em sintonia. Os esquissos são os “(...) elementos de comunicação para os colaboradores” (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.125) e, por isso, quando partilhados com os mesmos permitem um maior esclarecimento do projeto. A partir do esquisso desenham o projeto rigoroso.

A natureza física e imediata do esquisso permite “projetar colaborativamente” (Johanna Hurme citado em Jones, 2019, p.138, tradução livre) – entre pares. O esquisso é um instrumento muito rápido em termos de resposta, permite desenvolver os projetos à medida que vão sendo discutidos e auxilia nas reuniões de equipa, entre colaboradores. Trata-se de um processo de comunicação fundamental dentro da estrutura do atelier, mas não só.

Veja-se o exemplo relatado por Guilherme Machado Vaz: Numa obra, ligou-me a engenheira porque estava a faltar um batente. Isto porque tinha desenhado uma porta de uma casa de banho e não tinha um batente. Fiz um esquisso, fiz dois, e percebi qual seria a melhor maneira de comunicar a coisa e à terceira, fiz assim um esquisso com umas legendas à mão

(figura 72), tirei uma fotografia e enviei. Às vezes, um esquisso rapidamente consegue passar uma ideia (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p.97).

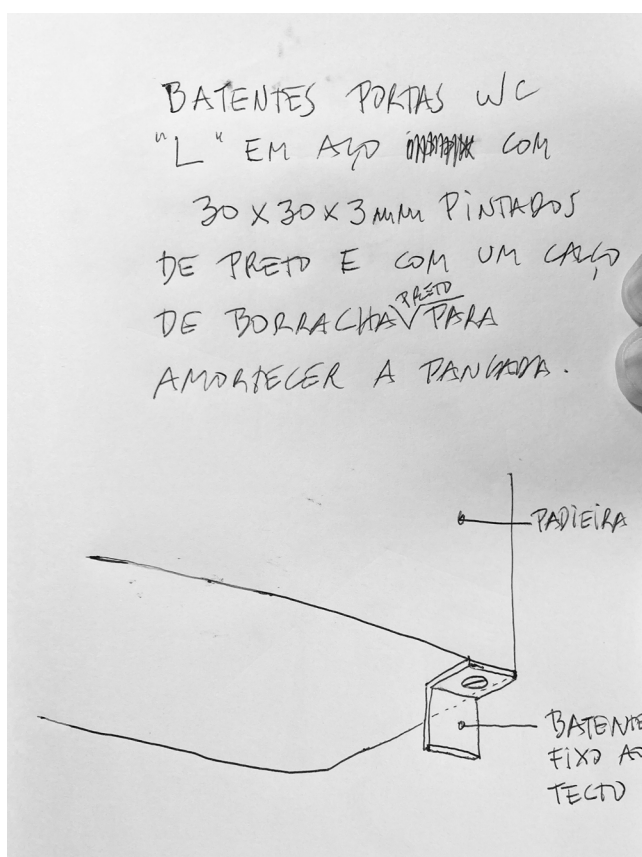


Figura 72. Esquisso batente porta projeto Marisqueira de Matosinhos, de Guilherme Machado Vaz, 2022.

Outro exemplo, relatado por Désirée Pedro (2022) diz respeito a um momento da preparação e definição da cofragem de uma obra. Em que se estava a estudar a cofragem e o desenho da mesma. Esquissaram (figuras 73 e 74), passaram a rigoroso e marcaram com uma seta (figura 75) para enviarem ao empreiteiro e este saber qual era a cofragem que queriam.

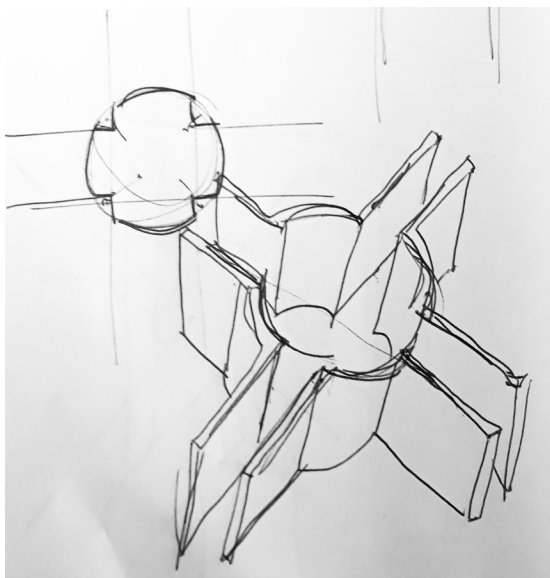


Figura 73. Esquisso cofragem projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

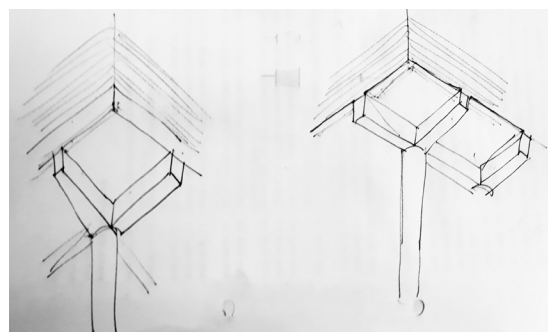


Figura 74. Esquisso cofragem projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

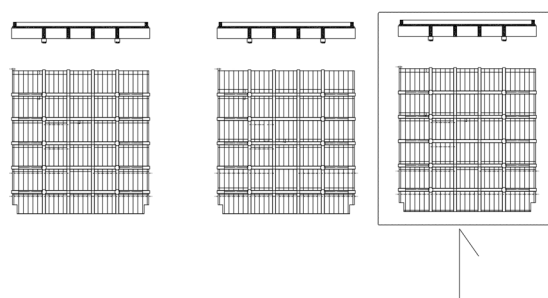


Figura 75. Desenho rigoroso projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014.

No exemplo partilhado pelo Guilherme Machado Vaz (2022), usou-se somente o esquisso como meio de comunicar e esclarecer uma ideia entre pares, neste último a complementaridade entre os processos manuais e digitais demonstra também a capacidade de esclarecer num dado momento o projeto entre pares.

O esquisso auxilia a comunicação verbal, “ajuda a preencher as lacunas onde as palavras ficam aquém” (Johanna Hurme citado em Jones, 2019, p.138, tradução livre) por ser um instrumento muito rápido em termos de resposta. Muitas vezes, como é o caso dos exemplos acima, o descomplicado envio dos esquissos para, no caso, a engenheira e o empreiteiro das respetivas obras, basta para o esclarecimento de todas as questões projetuais - a porta de uma casa de banho onde faltava desenhar o batente e o tipo de cofragem que estava por decidir.

Pela análise dos casos do estudo, percebeu-se que o esquisso entre ímpares é usado pontualmente durante as reuniões com clientes quando há questões momentâneas a esclarecer. O que pode parecer contraditório visto o esquisso não ser tão claro aos olhos do cliente uma vez que é algo, que à partida, não lhes é familiar. A especificidade e particularidade do esquisso faz com que, os ímpares, dificilmente o compreendam. Mas de facto em determinadas circunstâncias, o esquisso, que pode até ser mais ilustrativo, ajuda a explicar uma ideia, um espaço, um detalhe que o cliente não esteja a perceber e ver tão bem através de outros meios como o desenho rigoroso, a fotomontagem, a maquete, o 3D. “Pode acontecer um

esquisso para comunicar alguma parte do projeto menos expressiva” (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p.99).

Assim, o esquisso “(...) é muito mais um instrumento do projeto, de pesquisa e de comunicação entre pares” (João Mendes Ribeiro, entrevista, 2022, ver anexo I, p.126), é compreendido e interpretado mais por projetistas do que por clientes, pela sua prática e formação.

O que não invalida que o cliente tome contacto com os esquissos, tendo a oportunidade de acompanhá-los, porque quanto mais não seja estes são explicados, na expectativa de serem entendidos. Se o cliente não entender não é porque não foram explicados. Caso se omita a informação aí é que ele não entende de certeza. O esquisso pode e deve ser publicado quando de alguma forma contribui para a narrativa do projeto (Filipe Magalhães, entrevista, 2022). Para além disso, “ver desenhos é conseguir captar, em certa medida, o processo criativo em ação” (Derdyk, 2007, p.42).

4.3 O ESQUISSO COMO OBRA DE ARTE

Os cadernos de esquissos, “(...) repletos de anotações visuais e verbais, são muitas vezes expostos publicamente, abertos numa página. Nesses casos, as vitrines cristalizam num determinado momento da criação que uma ou duas páginas mostram” (Derdyk, 2007, p.43). Os visitantes de uma exposição onde se encontram estes cadernos de

esquissos conseguem captar a partir da observação dos mesmos, momentos de criação que ao serem exibidos de uma forma descontinuada permitem uma divagação e suposição sobre o desenvolvimento do projeto. “Os esquissos da criação têm, assim, o poder de nos impor uma reflexão sobre o inacabado. São atraentes e convidam à pesquisa porque falam do ato criador” (Derdyk, 2007, p.44).

“(…) Quando representas na própria ideia da palavra, o poder da representação é mostrar algo que não o é, mas ao mesmo tempo tentar propor o que ainda não é. Estás a representar, estás a sugerir. Estás a apontar um caminho” (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p.112). O esquisso tem essa capacidade de “conceber e dar imagem a tudo” (Rodrigues, 2002, p. 56) através de um simples instrumento que risca e um papel.

O esquisso é, caracteristicamente, informal e indefinido. É um conjunto de linhas que não se percebe na sua totalidade, nem o modo como este propõe a forma como vai ser construído o edifício, quais os materiais, os revestimentos que fazem parte do projeto do espaço. Ao visualizar o esquisso é possível não só imaginar e dar forma ao que é bidimensional, como também observar o projeto e aquilo que vai acontecer no espaço em análise. Estas características são perceptíveis quando se visualizam e apreciam esquissos de processo de projetos do espaço numa exposição ou publicação.

O seu carácter incompleto e fragmentado, que resulta, através do recurso à imaginação, da rápida formulação de hipóteses

gráficas, formalmente simplificadas, para um determinado problema projectual, acaba por, desde a sua origem, revelar um processo inventivo e, por conseguinte, contribuir para a identificação de uma autoria para esse mesmo projecto, razão pela qual os desenhos de concepção começam a assumir visibilidade exterior (Louro, 2005, p.4).

As capacidades do esquisso tornam o desenhar quer um processo de pensar, desenvolver e resolver as ideias, quer um modo de expressão artística singular e único.

O esquisso surge como sendo algo parecido com o projetista, que estrutura e reflete o processo mental de quem está a esquivar. Têm um carácter individual, por traduzirem um modo de pensar singular, proveniente de uma entidade. “(…) Os traços como impressão digital de uma ação são a manifestação da personalidade do autor, assim como a grafologia procura descobrir na escrita” (Molina, 1999, p. 103, tradução livre).

A ideia de projeto tem a ver com aquilo que o projetista é, existe uma relação entre a maneira de fazer, neste caso, projetos de design de interiores e arquitetura e a maneira de ser da pessoa. Segundo o testemunho de Guilherme Machado Vaz, “(…) há sempre um lado da forma de ser/pensar e de estar que passa para a arquitetura quando se está a projetar. Acredito que a arquitetura como sai de nós, tem sempre a ver com a nossa identidade” (Guilherme Machado Vaz, entrevista, 2022, ver anexo I, p.99). O perfil do projetista enquanto pessoa passa para o projeto do espaço.

A forma de transmitir essa identidade para o projeto é através dos elementos que o constituem e comunicam, como é o caso do esquisso que acaba por ser facilmente identificado e revelador de uma autoria.

O facto das formas desenhadas conterem não só o registo, em vestígio, do gesto que as definiu, mas também conterem latentes os movimentos feitos, provoca no olhar do observador tanto um reconhecimento desse vestígio, quanto, sobretudo, uma identificação física do gesto realizado (Rodrigues, 2003, p.29).

A possibilidade de o esquisso ser “imediate e generalizadamente identificado” é fundamental para a sua definição, demonstra a sua expressão autónoma e independente ao ser rapidamente reconhecido como um esquisso. Mesmo que este não seja sempre compreendido reconhece-se e admira-se o trabalho de um autor não só através da sua obra, mas também da parte gráfica que a suporta, o esquisso resulta como uma identificação evidente, de assinatura de projeto. “Os desenhos (...) gozam de uma extraordinária liberdade de expressão, «grafológica», que os torna facilmente reconhecíveis” (Molina, 1999, p. 103, tradução livre).

Outro aspeto incontornável resultante da prática do esquisso é o seu carácter único, “os modelos do processo são irrepetíveis” (Molina, 1999, p.34, tradução livre). Nunca se desenha o mesmo esquisso, “nunca o traço da linha será igual. Em permanente mutação, a natureza do

desenho é sempre a mesma e sempre outra!” (Derdyk, 2007, p.17).

Os movimentos e os gestos da mão são expressões do carácter da pessoa tanto quanto as características do rosto e do corpo. As mãos também têm as suas características e traços únicos; têm a sua própria personalidade (Pallasmaa, 2012, p.25, tradução livre).

O esquisso indica uma autoria, a dos projetistas. Assinala a forma de pensar o projeto pelas suas capacidades, a espontaneidade de passar para o papel pensamentos vários, por ser um registo eterno e imutável. O movimento e percurso dos traços que compõem o desenho são irrepetíveis. Os desenhos são todos diferentes entre si, mesmo sendo produzidos com os mesmos instrumentos. “A sua identificação é um dos aspetos mais importantes para a sua capacidade tão vasta, quase ilimitada, de comunicação e utilizações” (Rodrigues, 2003, p. 42).

Le Corbusier,

Ele mesmo reconheceu, no último ano da sua vida, que os seus desenhos eram a chave que dava acesso aos segredos de todo o trabalho que fizera. Nas suas próprias palavras, todos os dias da minha vida foram parcialmente dedicados ao desenho. Nunca deixei de desenhar e pintar procurando, onde poderia encontrar os segredos da forma (Molina, 1999, p.97, tradução livre).

O esquisso é a chave para desvendar os segredos da forma, consegue retratar a expressão dos projetos e a sua composição. O esquisso desvenda o projeto.

Os esquissos vão estando presentes no processo de projeto do espaço e também no meio em que se pensam os mesmos, o atelier. Os gabinetes de arquitetura e design de interiores têm, de um modo geral, eternamente desenhos fixados nas paredes que vão ficando com o tempo. Quase como memórias, “(...) passam a fazer parte de um imaginário coletivo do atelier e estão espalhados quase como esculturas” (figura 76) (Filipe Magalhães, entrevista, 2022, ver anexo I, p.114), obras de arte que remontam para situações e momentos concretos.

Dentro desta ótica, os esquissos manifestam a “força criadora” (Vieira, 2011, p.9), mostram muito do processo criativo e são, no caso das exposições e publicações, cuidadosamente escolhidos de acordo com a vontade do projetista para serem vistos por terceiros. Quando estão a ser contemplados numa exposição e à medida que o observador se vai aproximando ou até mesmo, quando há a possibilidade de contactar fisicamente com o papel, ou de desfolhar um caderno de esquissos a sensação que estes transmitem é avassaladora. Na primeira exposição de esquissos, que Siza Vieira fez numa galeria de arte em Portugal, o galerista João Esteves de Oliveira ficou em alvoroço. “Sinto que estou a mexer em coisas com uma importância colossal. São os originais de obras importantes. Isto é genuinamente da mão do autor.



Figura 76. Fala Atelier, 2022.

Têm a exclusividade de um original na pintura” (Esteves de Oliveira citado em Salema, 2011, s/p).

Os esboços que despertam uma relevância maior neste estudo são os operativos, que atuam como instrumento de trabalho. Estes surgem, em primeiro lugar, como interiorização por parte de quem os projeta, uma espécie de comunicação, íntima e privada, entre esboço-projetista e projetista-esboço. A partir de um dado momento estes podem ser exteriorizados, expostos/publicados, são partilhadas a expressividade e as características que lhes são inerentes, como o seu imediatismo e a rapidez de execução. Os aspetos e particularidades do esboço são perceptíveis pelas sensações que transmitem e despoletam no observador. A relação de proximidade e intimidade com o esboço, quando este é exteriorizado, acontece nas exposições, que se assumem como sendo as principais causadoras do impacto entre o esboço e o ser humano.

Os esboços expostos não são feitos com o objetivo de serem uma obra de arte, mas sim ferramentas que têm várias funções ao longo de todo o processo de projeto do espaço. No entanto, pode acontecer serem expostos de forma descontextualizada do processo projetual - esboços soltos - que fazem parte de um projeto. Por um lado, ainda que haja “um certo pudor em mostrar os esboços de uma forma descontextualizada”, o projetista ao assumir essa autonomia, está de alguma forma a valorizar o esboço em si e a “torná-lo autónomo do edifício construído. Há uma dessacralização que pode

valorizar os espólios dos arquitectos” (Salema, 2011, s/p) o que pode fazer com que não haja uma relação direta entre esboços, e a compreensão do projeto na íntegra. Esta descontextualização do esboço permite formalizar um encontro de suposições e de relações entre esboços, estimula a imaginação e permite uma divagação de pensamentos por parte da pessoa que visita a exposição.

No entanto, por outro lado, quando apresentados os esboços de forma ordenada, por ordem cronológica de acontecimentos, possivelmente o projeto será mais rápido e facilmente interpretado e compreendido.

Independentemente do método que cada arquitecto encontra para raciocinar a partir do lápis e para se expressar através do desenho, todos eles, com maior ou menor frequência, produzem desenhos que invariavelmente contam a história dos bastidores de uma obra de arquitectura e desvendam um pouco do percurso e metamorfose da ideia que esteve na sua origem. Do encontro frutífero para a arquitectura, entre o arquitecto e o desenho, resulta ao longo da história um conjunto precioso de registo e formas expressivas que permitem penetrar num mundo secreto e esclarecer um pouco do caminho seguido pelos seus autores durante o processo de concepção. (Eduardo Lobato de Faria citado em Cardoso, 2014, p.200).

Nas exposições uma parte do processo projetual do espaço, da autoria do projetista, pode vir a ser desvendado. As relações internas, de intimidade entre a produção do esboço e o pensamento do projetista,

muitas vezes produzidas no seio do atelier, passam, de forma filtrada ou não, dependendo da vontade do projetista, para um espaço expositivo que pode ser acedido por quem o desejar. Este processo de interiorização-exteriorização do esquisso, desmistifica o processo criativo. Desmistifica a ideia do desenho em si, ainda que seja difícil ler os pensamentos do projetista, manifestados a partir do esquisso que é composto por inúmeros traços, tem-se uma percepção e noção que houve um pensamento, uma ideia, uma intenção projetual e uma linha de pensamento. Para além da beleza de decifrar pensamentos, interpretar formas, a ideia da autoria e da identidade adquirem uma importância substancial na interpretação e reconhecimento da individualidade do projetista. Como se viu, a título de exemplo, os esquissos de João Mendes Ribeiro têm um carácter muito finalizado. A expressão destes esquissos permite, ao admirá-los, uma rápida identificação da sua autoria, adquirem uma autonomia tal que os intitula como sendo obras de artes – uma peça isolada de valor anexo. Obra de arte essa que revela uma autoria e uma identidade.

Paralelamente, “de um traço nasce a arquitetura (o projeto), e quando ele é bonito e cria surpresa, ela pode atingir, se bem conduzida, o nível superior de uma obra de arte” (Niemeyer citado em Cardoso, 1997, p.46). Tanto o projeto como o esquisso adquirem um estatuto de obra de arte.

Concluindo e sintetizando, as características do esquisso são perceptíveis e visíveis aos olhos de quem visita uma

exposição e as sensações que despoletam no observador são variadas. O esquisso por assumir um carácter inacabado e fazer parte de um processo inventivo de criação suscita na mente do observador a divagação sobre o mesmo. O esquisso é um caminho para expressar o que vai na mente, e traz consigo traços da personalidade do projetista, a mente criadora. Assim, traduz um modo de pensar único, próprio do ser que o elabora, e transmite uma identidade, permitindo, nalgumas situações, a rápida identificação do seu autor. O esquisso assina um projeto e permite que este seja desvendado, gradualmente.

5. CONCLUSÃO

A prática do esquisso é uma constante no campo disciplinar do design de interiores e arquitetura, inclusive a nível académico pesa uma quota parte no plano de ensino e aprendizagem. Para além disso, considerou-se ser um tema pouco explorado no campo disciplinar do design de interiores, o que entusiasmou e incentivou ainda mais a firmeza de investigar especificamente sobre a prática do esquisso no processo projetual do espaço.

Assim, esta dissertação teve como objetivos primordiais estudar e interpretar os processos projetuais de uma seleção de autores, bem como compreender e descrever qual o papel e função do esquisso nesse processo de conceção do projeto do espaço.

Posteriormente à conceção desta dissertação, que teve por base referências teóricas e práticas – os casos de estudo, pode-se constatar que o esquisso está na base e no cerne do processo criativo projetual, e que se reconhece ser entendido como parte fundamental e indispensável no projeto do espaço. Adquire uma importância singular dando expressão às imagens e às formas pensadas, constituindo a base a partir da qual se torna possível desenvolver a figura do projeto, que é capaz de conduzir, mais tarde, à edificação. Dir-se-ia que a sua prática centraliza dois momentos diferentes – *o esquisso como ferramenta para um processo interior*, em que o esquisso é o instrumento que o projetista usa para pensar o projeto, e *a exteriorização do esquisso*, em que o projetista usa o esquisso para comunicar, indicando assim o seu modo imaginativo e de pensamento.

Assim, esta dissertação concentrou-se inicialmente na definição do termo esquisso, estudando assim o que o diferencia de outros tipos de desenho. Do qual se concluiu que são mais as características que os une, do que propriamente as que os diferencia. Ainda assim, prevaleceu o uso do termo esquisso, quer pela sua definição, quer pela adequação das suas características ao processo projetual do espaço.

O esquisso é a ferramenta que transporta a ideia primordial do projeto da mente para o papel. Concluiu-se que, a partir desse momento, o esquisso envolve-se no processo projetual pela aptidão que tem de estimular o pensamento do projetista e por todos os benefícios que instiga no desenvolvimento do projeto do espaço, tais como: a mestria e destreza de num curto espaço de tempo conseguir registar uma linha de pensamento, contendo assim uma ou várias ideias; o direcionar o projeto numa determinada direção; o indicar um propósito ou plano; o conseguir interligar e trespassar vários momentos do projeto; o solucionar questões projetuais que se vão manifestando; e o alimentar do processo criativo. Assim, o esquisso adquire um papel fundamental no desenvolvimento, orientação e transformação do projeto.

A partir da elaboração deste trabalho pode-se concluir que efetivamente o esquisso está presente desde a génese do projeto à construção do espaço. Esta presença é manifestada de diversas formas, inicialmente como forma de indagação e pensamento acerca do projeto a desenvolver, mais tarde como esclarecimento das ideias

projetuais iniciais e posteriormente, no momento da construção, como um instrumento que possibilita e ajuda na tomada de decisões.

Alguns no desenvolvimento do processo projetual o esquisso resulta como instrumento de relação entre meios analógicos e digitais. Passa a ocorrer um complemento entre a criação manual e digital tendo-se compreendido, pela interpretação dos casos de estudo, que os dois meios de produção são benéficos e enriquecedores para o resultado do projeto final, pela sincronia e harmonia que geram entre si. Conclui-se também que esta complementaridade acontece pelas diferentes funções e intenções que cada um tem, o que torna ambos indispensáveis no desenvolvimento do projeto.

No entanto, com a elaboração desta dissertação confirmou-se algo que já se suspeitava. O esquisso é o único instrumento que está presente desde a fase inicial à fase final do projeto. Depreendeu-se também que, mesmo que o processo de projeto difira de projetista para projetista (por se considerar ser um procedimento oscilante em que rege, uma boa parte do tempo, a criação, a imaginação, a especulação e simultaneamente a experimentação), o esquisso, de um modo geral, se não total, é a primeira ação quando se inicia o processo de projeto - *o esquisso como ferramenta para um processo interior*. O que revela a importância da sua prática quer para o design de interiores quer para a arquitetura.

A *exteriorização do esquisso*, trata a relevância da sua partilha entre colaboradores, clientes ou outros.

Constatou-se que o esquisso por ser um instrumento rápido em termos de resposta, permite desenvolver os projetos à medida que vão sendo discutidos e auxilia nas reuniões de equipa, entre colaboradores. Trata-se de um processo de comunicação fundamental dentro da estrutura do atelier.

A partilha do esquisso com o cliente dá-lhe a possibilidade de conhecer o projeto, as motivações e razões que originam soluções ao longo do processo. No entanto, concluiu-se que o esquisso é um instrumento entendido e interpretado mais por projetistas, pela sua familiarização com o mesmo, do que por clientes, e por isso é apenas partilhado com estes últimos pontualmente.

A partilha do esquisso entre anónimos ou outros é feita através de exposições e publicações, ocasião em que o esquisso deixa de ser uma ferramenta do processo de pensar, desenvolver e resolver ideias, e passa a ser a expressão artística.

Concluindo, através da análise das referências teóricas e dos casos de estudo pretende-se que o ponto de vista da tese e das suas fundamentações não sejam limitadoras.

Assim, como se pôde compreender na elaboração desta investigação os processos projetuais não são lineares, podendo ou não incluir a prática do esquisso. Contudo, conclui-se que o esquisso é fundamental para o desenvolvimento de toda a génese do projeto. É um instrumento que pode assumir-se como omnipresente, pode aparecer, desaparecer e voltar a aparecer de forma espontânea sempre que necessário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E ELETRÓNICAS

- Atelier do Corvo (2022). *Biografia | Atelier do Corvo*. Retirado em maio 24, 2022 de <https://www.atelierdocorvo.com/biografia/>.
- Baeza, C. (2011). *Pensar com as mãos*. Casal de Cambra: caleidoscópio.
- Bingham, N (2012). *100 years of Architectural Drawings*. Great Britain: Laurence King.
- Cardoso, A. (2017). *Esquisso: linguagem criativa da arquitetura*. Tese de Mestrado. Escola Superior Artística do Porto, Porto.
- Coles, J. & House, N. (2007). *Os Fundamentos da Arquitetura de Interiores*. Singapura: AVA.
- Comar, P. (1992). *La perspective en jeu: Les dessous de l'image*. França: Découvertes Gallimard.
- Côrte-Real, E. (2010). *The Triumph of Design. O Triunfo do Desenho*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Costa, J. & Melo, A. (eds.) (1996). *Dicionário da Língua Portuguesa*. 7ª ed., vols.387 – 4050. Porto: Porto Editora.
- Cruz, M. (2003). *Créer L'espace Domestique – La famille, l'architecte, le projet*. Tese de Mestrado. Université de Droit, d'Économie et des Sciences Aix – Marseille III, Marseille.
- Derdyk, E. (2007). *Disegno desenho desígnio*. São Paulo: senac.
- Duarte, M. (2016). *O lugar e o objeto como circunstância do esquisso*. Tese de Doutoramento. Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes, Lisboa.
- Fedi, E. (s.d.). *ABOUT | artdirectorportfo-pt*. Retirado em maio 24, 2022 de <https://eleonorafedi26.wixsite.com/artdirectorportfo-pt/about>.
- Fedi, E. (2022). *Eleonora Fedi - Production assistant and researcher - esad—idea | LinkedIn*. Retirado em maio 24, 2022 de <https://pt.linkedin.com/in/eleonora-fedi-661927114>.
- Figueiredo, J. (2009). *A importância do esquisso em arquitetura*. Tese de Mestrado. Universidade Lusíada do Porto, Porto.
- Fonseca, J. C. (2009). João Mendes Ribeiro: Entrevista. In *ArchiNews*, 34. 14-27.
- Hale, R. (1964). *Drawing Lessons from the Great Masters*. Watson-Guptill. New York: Watson-Guptill.
- Holanda, F. (1984). *Da Pintura Antiga*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Hudson, J. (2010). *Arquitectura de Interiores. Del Boceto a la Construcción*. Barcelona: Blume Naturart.
- Jones, W. (2019). *Making Marks: New Architects' Sketchbooks*. Londres: Thames & Hudson.

- Louro, J. (2005). *As origens do Esquisso como Ideia da Forma*. Tese de Mestrado. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- Martino, J. (2007). *A importância do croqui diante das novas tecnologias no processo criativo*. Tese de Mestrado. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru.
- Martins, A. (2014). *A Pintura Rupestre do Centro de Portugal. Antropização simbólica da paisagem pelas primeiras sociedades agro-pastoris*. Tese de Doutoramento. Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Algarve.
- Martins, M. (2015). *Analogico vs Digital*. Retirado em agosto 3, 2022 de <https://prezi.com/m3w56nbcvv6a/analogico-vs-digital/?fallback=1>.
- Massironi, M. (1937). *Ver pelo desenho. Aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Lisboa: edições 70.
- Molina, J. (1999). *Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo*. Madrid: cátedra.
- Moura, E. S. (2011). *Atlas de Parede, Imagens de Método*. Porto: Dafne Editora.
- Munari, B. (2018). *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Edições70.
- Munari, B. (2018). *Das Coisas Nascerem Coisas*. Lisboa: Edições70.
- Nuno Pimenta (s.d.) *FASES DE UM PROJETO - Nuno Pimenta – Arquiteto*. Retirado em maio 24, 2022 de <https://www.npa.pt/fases-de-um-projeto>.
- Pallasmaa, J. (2011). *Os Olhos da Pele*. Porto Alegre: Artmed.
- Pallasmaa, J. (2012). *La Mano que Piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Pinheiro, V. (2007). *O esquisso como lugar de convergência*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Rabaça, A. & Gil, B. (coord./ed.) (2021). *O desenho como mediação. As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro*. Coimbra: e|d|arq.
- Raymond, H. (1977). *Commuter et transmuter : la sémiologie de l'architecture*. Comunicação nº27, pp103-111.
- Ribeiro, J. M. (2013). *João Mendes Ribeiro DESENHOS*. Coimbra: um barra um.
- Robbins, E. (1997). *Why Architects Draw*. Cambridge: MIT press.
- Rodrigues, A. L. M. (2003) *O que é o Desenho*. Lisboa: quimera.
- Salema, I. (2011). *Todos os arquitetos esquisam*. Retirado em setembro 26, 2022 de <https://www.publico.pt/2011/05/22/jornal/todos-os-arquitectos-esquisam-22101651>.

Silva, J. (2021). *Funções do desenho de arquitetura: argumentos para o ensino do projeto*. Programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

Smith, E. (2006). *Case Study Houses*. Cologne: Taschen.

Tavares, D. (2011). *Jan Van Eyck representação do espaço real*. Porto: Dafne Editora.

Uffelen, C. (2014). *The book of drawings + sketches: architecture*. Salenstein: Braun.

Vasari, G. (1991). *Le Vite de` piú Eccellenti Architetti, Pittori, et Scultori Italiani, da Cimabue, insino a`Tempi Nostrì, Vol.1*. Turim: Giulio Einaudi.

Vieira, A. S. (2020). *Imaginar a evidência*. Lisboa: Edições70.

Vieira, J. (1995). *O Desenho e o Projecto São o Mesmo?*. Porto: Coimbra Editora.

Zumthor, P. (2009). *Atmosferas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1.

Desenho de um concurso, de Guilherme Machado Vaz, fotografia de 2022. Fornecida pelo Atelier de Guilherme Machado Vaz.

Figura 2.

Esquisso de levantamento do exterior, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.52). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 3.

Esquisso de levantamento do interior, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.61). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 4.

Esquisso de levantamento do interior - caleira, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.58). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 5.

Esquisso de levantamento - pedra, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.64). As

Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 6.

Esquisso de levantamento - janelas e medições, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.68). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 7.

Esquisso de levantamento - medições, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.68). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 8.

Esquisso de projeto, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.87). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 9.

Esquisso de projeto - escadas, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.92). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 10.

Esquisso de projeto - ângulos de incidência da luz solar, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.89). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 11.

Esquisso de projeto, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.77). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 12.

Desenho de projeto - perspectiva explodida, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.101). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 13.

Desenho rigoroso, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.133). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 14.

Woudsend, de Piet Hein EEK e IGGIE DEKKERS, 2015. Retirado de Jones, W. (2019). Making Marks: New Architects' Sketchbooks. (p.88). Londres: Thames & Hudson.

Figura 15.

Woudsend, de Piet Hein EEK e IGGIE DEKKERS, 2015. Retirado de Jones, W. (2019). Making Marks: New Architects' Sketchbooks. (p.89). Londres: Thames & Hudson.

Figuras 16 a 19.

Visualizações 3D do estudo de uma janela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecidas pelo Atelier do Corvo.

Figuras 20 e 21.

Esquissos de estudo de uma janela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecidas pelo Atelier do Corvo.

Figura 22.

Estudo capela - posicionamento inicial da cruz na parede, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 23.

Estudo capela - posicionamento da cruz, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figuras 24 e 26.

Maquete de estudo da cruz nas paredes da capela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 25.

Esquisso de estudo da cruz da capela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 27.

Desenho rigoroso, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 28.

Esquissos de estudo, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 29.

Fotomontagem de estudo, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 30.

Esquisso de estudo do candeeiro, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 31.

Fotomontagem do candeeiro, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figuras 32 e 33.

Fotomontagem do candeeiro, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecidas pelo Atelier do Corvo.

Figura 34.

Esquisso de estudo da estereotomia da pedra e caixilho, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 35.

Esquisso de estudo da estereotomia da pedra e caixilho, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figuras 36 e 37.

Protótipo da pedra e janela, Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecidas pelo Atelier do Corvo.

Figura 38.

Esquissos Filipe Magalhães, de Fala Atelier, s.d. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 39.

Esquissos Filipe Magalhães, de Fala Atelier, s.d. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 40.

Esquisso de Eduardo Souto Moura, fotografia de Guilherme Machado Vaz, s.d.

Figura 41.

Esquisso Marisqueira de Matosinhos - “calha led”, de Guilherme Machado Vaz, 2022. Fornecida pelo Atelier de Guilherme Machado Vaz.

Figura 42.
Esquisso Marisqueira de Matosinhos, de Guilherme Machado Vaz, 2022. Fornecida pelo Atelier de Guilherme Machado Vaz.

Figura 43.
Esquisso Marisqueira de Matosinhos - batente, de Guilherme Machado Vaz, 2022. Fornecida pelo Atelier de Guilherme Machado Vaz.

Figura 44.
Esquisso Marisqueira de Matosinhos - balcão e murete, de Guilherme Machado Vaz, 2022. Fornecida pelo Atelier de Guilherme Machado Vaz.

Figura 45.
Esquisso de levantamento, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.64). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 46.
Fotografia do projeto construído, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.175). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 47.
Fotografia do projeto construído, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro,

J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.169). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 48.
Fotografia do projeto construído, Termas Romanas de São Pedro do Sul, de João Mendes Ribeiro, 2005-2014. Retirado de Ribeiro, J. M. (2021). O desenho como mediação. (p.179). As Termas Romanas de São Pedro do Sul por João Mendes Ribeiro. Coimbra: e|d|arq.

Figura 49.
Fourth Line House, de Heather Dubbeldam, s.d. Retirado de Jones, W. (2019). Making Marks: New Architects' Sketchbooks. (p.69). Londres: Thames & Hudson.

Figura 50.
Levantamento topográfico projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 51.
Projeção aérea projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 52.
Planta da zona de intervenção projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 53.
Ideia da referência- Ellsworth Kelly, projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 54.
Esquissos diagramáticos projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.
Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 55.
Desenhos em *wireframe* projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.
Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 56.
Esquissos projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 57.
Estudo de geometrias projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.
Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 58.
Plantas em *single line* 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 59. Alçados projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 60.
Plantas de implantação projeto 140b, de Fala Atelier, 2016.
Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 61.
3D visto de cima projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecidas pelo Fala Atelier.

Figura 62.
3D visto de cima projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecidas pelo Fala Atelier.

Figura 63.
Plantas projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 64.
3D projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 65.
Planta base projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 66.
Formação e deformação da planta projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 67.
Wireframe projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figuras 68 e 69.

Colagens projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecidas pelo Fala Atelier.

Figura 70.

Planta projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 71.

Imagem final projeto 140b, de Fala Atelier, 2016. Fornecida pelo Fala Atelier.

Figura 72.

Esquisso batente porta projeto Marisqueira de Matosinhos, de Guilherme Machado Vaz, 2022. Fornecida pelo Atelier de Guilherme Machado Vaz.

Figura 73.

Esquisso cofragem projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 74.

Esquisso cofragem projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 75.

Desenho rigoroso projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel, de Atelier do Corvo, 2014. Fornecida pelo Atelier do Corvo.

Figura 76.

Fala Atelier, 2022. Fotografia de Ana Marta Coutinho.

ANEXOS

I. O GUIÃO E AS ENTREVISTAS

I _ PROCESSO DE CONCEÇÃO DO ESPAÇO

Imagina aquilo que desenha ou desenha aquilo que imagina?

Como definiria o seu processo, analógico/digital?

Qual é a parte mais agradável do processo?

Como enquadra o esquisso na narrativa de projeto?

Onde desenha? Em que suporte?

Se tivesse que definir esquisso, o que diria?

O esquisso estabelece uma relação muito rápida entre a representação e o cérebro, considera-o uma ferramenta entendida e interpretada por projetistas mais do que por clientes?

Os desenhos de projeto são para si objetos preciosos para guardar e valorizar?

Poderíamos ver/conversar sobre um projeto em que considera que o esquisso teve um papel fundamental?

II _ RELAÇÃO COM O CLIENTE

Fazendo esquissos de processo, mostra-os ao cliente?

Os desenhos são privados ou para publicar?

Como faz a distinção entre um desenho que é partilhado de um que não o é?

De que forma pode ser útil, para o cliente, a partilha das diferentes fases de projeto, incluindo o esquisso?

O desenho, no seu ponto de vista, comunica, como?

Considera que há uma maior adesão do cliente, no processo de conceção, quando partilhadas as diferentes fases de projeto?

O desenho identifica-o/define-o? Identifica/define os seus projetos?

Seria possível projetar sem esquissar ou recorrendo a outro meio não-digital?

I _ PROCESSO DE CONCEÇÃO DO ESPAÇO

Imagina aquilo que desenha ou desenha aquilo que imagina?

Desenho aquilo que imagino.

Como definiria o seu processo, analógico/digital?

O processo é em primeiro lugar analógico e depois passa para o digital, mas é capaz de haver assim um esquisso rápido e, se calhar, sou capaz de passar logo a testar uma implantação de um edifício, por exemplo, para perceber as dimensões. É algo que depois, com os anos se vai agilizando de alguma forma, se calhar aqui há uns anos estava bastante mais tempo no esquisso no início, e depois chegava ao digital, já tinha desenvolvido muita coisa em esquisso e percebia que não funcionava, então acabava por ter andado a perder muito tempo a imaginar e a pensar numa coisa que depois não funciona, por isso, se calhar agora ando aqui, começo no esquisso mas vou logo ao digital perceber se a ideia poderá ter pernas para andar, ou se é exequível e depois talvez volte outra vez ao esquisso, ando aqui entre o esquisso e o digital.

Complementam-se.

É. No fundo, o digital é mais para perceber com rigor se, em termos de dimensões funciona e se é possível, ou não.

Quase como uma confirmação do que é pensado em papel.

Qual é a parte mais agradável do processo?

A parte mais agradável do processo é quando temos uma ideia e depois esquisamos e quando passamos para o computador percebemos que funciona. A parte mais agradável é perceber que a ideia é exequível. Porque muitas vezes, acaba por ser um processo de tentativas podendo até tornar-se um pouco frustrante. Uma coisa em que eu reparo é que a ideia inicial raramente permanece.

Não coincide com o resultado final.

É muito raro. Porque a ideia inicial ainda vem muito ligada a uma espécie de sonho, um ideal que a pessoa imagina e raramente esse ideal é exequível. Já desenhei coisas que poderiam ser construídas no lugar, mas, depois quando há o embate com a realidade e com custos percebe-se que não é exequível.

Como enquadra o esquisso na narrativa de projeto?

O esquisso é um instrumento muito rápido em termos de resposta. Numa obra, ligou-me a engenheira porque estava a faltar um batente. Isto porque tinha desenhado uma porta de uma casa de banho e não tinha um batente. Fiz um esquisso, fiz dois, e percebi qual seria a melhor maneira de comunicar a coisa e à terceira, fiz assim um esquisso com umas legendas à mão, tirei uma fotografia e enviei. Às vezes, um esquisso rapidamente consegue passar uma ideia. Claro que há outras situações em que tem mesmo de ser feito no computador. Tenho ali um ou outro de outras coisas que foram feitas. Tenho ali um que trouxe, uma cópia de um do Souto Moura, que trouxe

quando lá estive, que também é muito engraçado, ele num A4 desenha uma peça, uma peça pequenina em aço que faz um alçado, um corte e uma planta tudo à mão e é um projeto autêntico que está numa página A4 basicamente.

Onde desenha? Em que suporte?

Eu desenho assim em cadernos, ou então, desenho por cima, nos projetos em que temos impressões dos desenhos rigorosos, faço esquisos. Por exemplo, aquilo foi um concurso que fizemos e havia uma espécie de um primeiro *layout* com algumas dimensões, mas não muito definido e depois desenei muita coisa por cima. Isso foi um desenho que deixei ficar na altura para os colaboradores que estavam cá, para eles depois desenvolverem o resto do projeto. E depois muito num caderno, num cadernito. Mas, confesso que até já tenho pensado muitas vezes que hoje em dia acho que esquiso menos do que esquisava aqui há uns anos. Apercebo-me que cada vez mais vou fazendo as coisas mentalmente e, portanto, vou resolvendo muito mais, e quando o tempo começa a apertar, uma pessoa não tem tempo, está sempre com a cabeça a pensar. Por exemplo, esta porta que eu tinha que desenhar hoje. Desde que acordei, ou ontem à noite, já estava a pensar na porta, hoje de manhã já sabia como ia ser a porta, só cheguei aqui, e neste caso até ia fazer um esquiso, mas depois acabei por abrir o ficheiro e desenei no computador e enviei o ficheiro.

Acabou por não registar o pensamento. Se tiver uma ideia qualquer de qualquer projeto é capaz de não a registar?

Às vezes sim, apercebo-me que vou desenhando muito só mentalmente, na cabeça, e às vezes até passo diretamente para o computador. Ou depois posso fazer uns esquisos aqui ao lado só para comprovar algumas coisas.

Se tivesse que definir esquiso, o que diria?

É uma espécie de visualização, uma imagem mental que passa para um registo físico. Eu não desenho, não sou um grande desenhador, não desenho muito bem. Por isso, se calhar também não uso o esquiso como alguns arquitetos ou designers que estão sempre a esquisar, nunca tive, há gente que é viciada em esquiso e está sempre a esquisar, não tenho nada disso. Eu esquiso por utilidade, não me sinto atraído pelos meus desenhos, não tenho o prazer de estar sempre a esquisar ou chegar a um sítio e pegar no papel e começar a fazer um esquiso, não, não faço nada.

Utiliza-o como instrumento de trabalho.

Só e apenas, sim.

O esquiso estabelece uma relação muito rápida entre a representação e o cérebro, considera-o uma ferramenta entendida e interpretada por projetistas mais do que por clientes?

Sim, claro que há esquisos que depois podem ser feitos com o objetivo de mostrar a um cliente e se calhar aí há um cuidado diferente no esquiso, para conseguir passar

melhor a ideia e de uma maneira mais atraente para o cliente. No entanto, o meu esquisso é mesmo só como ferramenta de uso de projeto e não o utilizo para mostrar ao cliente.

II _ RELAÇÃO COM O CLIENTE

Fazendo esquissos de processo, mostra-os ao cliente?

Não, muito raramente. Posso fazer assim um desenho ou outro, mas muito raro, não são propriamente atraentes.

Os desenhos são privados ou para publicar?

Geralmente não costumo publicar os meus esquissos, às vezes pedem e eu fico logo chateado porque começo aí à procura e não gosto de nada. Já fui enviando alguns esquissos, mas sinceramente não acho que acrescentem grande coisa, os meus esquissos.

De que forma pode ser útil, para o cliente, a partilha das diferentes fases de projeto, incluindo o esquisso?

Sim partilho, mas de facto geralmente é através de desenhos rigorosos, nesse caso, sim. Pode acontecer um esquisso para comunicar alguma parte do projeto menos expressiva. Também usamos as maquetes, é uma forma muito boa para o cliente perceber o espaço e por vezes também, hoje em dia, o 3D, imagens 3D. Se calhar serão mais úteis a maquete e a imagem 3D do que o esquisso, para comunicar.

Considera que há uma maior adesão do cliente, no processo de conceção, quando partilhadas as diferentes fases de projeto?

Sim, acho que até a maior parte dos clientes quer fazer parte disso, não gostam de imaginar que o projeto está a ser desenvolvido sem eles saberem o que está a ser desenvolvido, para depois não terem surpresas. Muitos clientes, quando eu falo em fazer o projeto dizem “Ah, mas depois fazemos umas reuniões para falar sobre o projeto”, e eu claro que digo que sim. Em cada fase há sempre reuniões de trabalho com os clientes.

Pontos de situação.

Exatamente.

O desenho identifica-o/define-o? Identifica/define os seus projetos?

O desenho identifica os meus projetos, os meus projetos podem identificar-me a mim de alguma maneira, penso eu, mas os desenhos identificam os projetos.

Sim, também por ser a primeira ideia de projeto.

Sim, a ideia de projeto é que de alguma forma tem um pouco mais a ver com aquilo que eu sou, quer dizer, eu penso que há uma relação entre a maneira de fazer, neste caso, arquitetura e a maneira de ser da pessoa. Penso que, há sempre um lado da forma de ser/pensar e de estar que passa para a arquitetura quando se está a projetar. Acredito que a arquitetura como sai de nós, ela tem sempre a ver com a nossa identidade. Acho que há sempre

um pouco do perfil de uma pessoa que passa também para a sua arquitetura.

Seria possível projetar sem esboçar ou recorrendo a outro meio não-digital?

Sim, acho que sim.

E seria igual?

Não, igual não seria, mas seria possível sim.

Os desenhos de projeto são para si objetos preciosos para guardar e valorizar?

A maior parte não, um ou outro, eu gosto e guardo, por exemplo, aquele ali na parede, gostei e deixei ali ficar e não o deito fora. Mas, aqueles esboços assim utilitários, de trabalho não guardo, deito fora. Não faço aqueles esboços com o objetivo de se tornarem uma obra de arte.

Poderíamos ver/conversar sobre um projeto em que considera que o esboço teve um papel fundamental?

O mais atual será uma renovação de uma marisqueira aqui em Matosinhos, é um espaço interior, se calhar até tem mais a ver com o âmbito do teu trabalho.

Sim, por um lado tinha preferência por projetos de menor escala.

Pois, esse se calhar é o melhor. Porque está em execução agora, vai acabar no fim do mês. É uma marisqueira de Matosinhos, na Rua Roberto Ivens. E, portanto, é um

espaço interior. O projeto já foi feito há algum tempo, antes da pandemia, e depois durante este período, o dono da obra decidiu adiar a obra e, portanto, só se começou a fazer em janeiro. Foi dividido em duas fases. No início, sei que comecei por esboços. Mas agora, durante a execução da obra têm sido feitas muitas alterações e tenho usado volta e meia esboços para trabalhar nessas alterações. Por exemplo, isto aqui é um esboço que tem a ver com essa obra. Na obra há um lambrim de marmorite até aos 76 cm a toda a volta e depois daqui para cima são os painéis de madeira. Tenho até aqui umas fotografias já da obra, já em execução, e havia uma questão que era a introdução dos leds no teto. Da forma como os painéis estavam iam ficar demasiado aparentes, então tive que reformular o desenho desses painéis para tentar embutir os leds um pouco mais, para não ficarem tão visíveis. Tive que redesenhar estes painéis. Entre os painéis, inicialmente, havia só um prumo vertical de madeira e o que fiz foi deixar um espaçamento entre estes. Portanto passou a ter dois prumos verticais, ficou um elemento isolado e no teto inserem-se os leds, a fita led. Neste desenho, havia um pilar no meio do espaço, portanto estes painéis depois iam ter que ter ali uma reentrância e eu estava também a estudar como é que isso podia ser feito. Mas depois acabou por se encontrar uma solução para que isto não ficasse assim. Ficou tudo liso. Os painéis de madeira têm todos diferentes acabamentos, tem a ver com a acústica do espaço.

I _ PROCESSO DE CONCEÇÃO DO ESPAÇO

Imagina aquilo que desenha ou desenha aquilo que imagina?

Acho que desenho aquilo que imagino. Tento desenhar o que imagino, não é sempre o que sai do desenho. Esta acho que é parte sempre mais ligada a essa questão que te estava a tentar explicar da independência do desenho, porque se nós não conseguirmos dominar a ferramenta da maneira certa acabamos por ter surpresas. Não que estas surpresas sejam obrigatoriamente más. Às vezes estamos a imaginar, depois começamos a desenhar e sai outra coisa. Acho que esta é a parte surpreendente de um processo de desenho.

O desenho é muito exploratório e pode depois não coincidir com o resultado final.

Sim, aliás a maioria das vezes não coincide, mas por isso é que é uma ferramenta boa para nós quando estamos a pensar, a desenhar algo.

Como definiria o seu processo, analógico/digital?

Tive uma formação digital e esta é uma coisa que ainda hoje questiono, porque sinto falta de ter tido uma boa base de desenho. Tinha quando era muito pequenina, depois deixei de desenhar. É uma daquelas coisas que tens que treinar, tens que ter sempre contigo e acabas por perder se não tiveres a fazer isto quotidianamente. Quando cheguei à Universidade foi um choque, porque comecei, tinha a primeira aula na cadeira de desenho e era desenho de perspetiva, era desenho arquitetónico e eu caí

completamente, não conseguia fazer nada, tinha os meus colegas que vinham de escolas de arte, que faziam coisas espetaculares e eu senti-me muito mal na altura porque vinha de uma escola de humanidades, ou seja, estudas latim, grego, coisas mais distantes, não tão distantes da arte quanto nós achamos, mas da prática artística, sim. Verdade seja dita, que aqui também a formação do desenho interior é muito mais digital do que analógico, portanto, sinto esta falta ainda hoje, e sinto-a na parte de execução, porque no momento em que estou a receber o cliente e a mostrar ao cliente o que seja, a parte do digital é quase mais fascínio, e hoje é uma coisa que toda a gente tem que fazer e é uma coisa da qual não consegues escapar. Enquanto a parte analógica é sempre uma surpresa, é uma surpresa em que tu podes ser realmente tu. Na parte digital há um controlo, há regras que tens que responder. Há uma maneira de escapar, há sempre uma parte de personalização, mas acho que nunca é tão específica e espontânea. Portanto, quando estás na fase de execução, por exemplo, tens que saber desenhar. A nossa liberdade, a nossa independência vem daí. É saber e conseguir com uma caneta exprimir as nossas ideias. E tem que ser, é muito impulsivo. A impulsividade do desenho tem uma potência e uma relevância no projeto que é substancial.

Qual é a parte mais agradável do processo?

A parte mais agradável do projeto acho que é parte do *concept* e da execução, ou seja, há parte técnica, em que

tu já sabes o que queres e tentas desenvolvê-lo e que é super interessante, mas para mim a parte onde a mente trabalha é a parte inicial, é desenvolvido em papel e depois a parte final em que comesças a ver as coisas a acontecer e comesças a perceber os erros que fizeste, que são sempre imensos, então há aquele momento de pânico, “Ok como é que eu vou resolver? Preciso de papel e caneta”, aí não precisas do computador não é.

Como enquadra o esquisso na narrativa de projeto?

Acho que o esquisso para mim é a parte mais pessoal. Não tenho umas ótimas bases de desenho, eu tenho consciência disso, há quem saiba desenhar muito bem e utiliza o esquisso e os seus desenhos para comunicar com o cliente. Eu sinto falta disto, portanto o desenho é sempre uma coisa que eu tenho para mim que me ajuda a desencadear e explicar melhor as dúvidas que tenho comigo própria e sobre determinados detalhes, principalmente quando estamos a falar em pormenores construtivos, acho que aí é a única ferramenta que te consegue esclarecer e clarificar a ti, projetista.

A prática do desenho prolonga-se em todas as fases do projeto, ou se calhar é mais concentrada numa fase inicial.

Mais concentrada numa fase inicial, depois faz um salto porque voltamos à questão do digital, tem sempre um componente muito grande, hoje em dia, e especialmente no desenvolvimento da fase final de elaboração de um projeto. E depois na fase de execução, acho que é a

fase mais importante do esquisso à mão. Para resolver problemas e perceber coisas que de repente achavas que eram de outra forma e que não viste no digital, não viste nos 3D, não imaginaste antes, porque há muitas coisas quando comesças, principalmente sem experiência, falo por mim, tenho uma experiência limitada, que de certeza que no final de uma carreira já consegues prever. Mas o desenho é a ferramenta que te permite solucionar problemas.

Onde desenha? Em que suporte?

Em qualquer lado, é a primeira coisa que aparecer, papel branco, sim não tenho essa, há quem tenha o hábito de utilizar o esquisso também depois como arte e acho que sim que faz parte, não é a minha... lembro-me que ainda há pouco tempo encontramos uns painéis que tínhamos usado para uma exposição, a parte de trás dos painéis estava completamente desenhada para explicar ao carpinteiro como é que a coisa funcionava e tinha-me esquecido daquilo, depois viramos e utilizamos para outra coisa.

Usa mais como ferramenta de trabalho.

Sim.

Se tivesse que definir esquisso, o que diria?

Mais que libertador, acho que te dá liberdade, independência, se souberes esquissar, se souberes realmente desenhar o que queres, és completamente independente. Só precisas de uma caneta. E ir a qualquer

lado explicar a tua ideia, mesmo ideias que não tenham obrigatoriamente a ver propriamente com a arquitetura. Se tiveres a capacidade de pôr para o papel o que tens na cabeça acho que é independência.

Nós acabamos por usar o esquisso em muita coisa, às vezes mesmo para indicações, onde é uma determinada rua...

Sim, *mindmaps*, por exemplo, acabas por fazer desenhos, claro que isto faz parte do processo e depois há a parte do desenho mais arquitetónico e há a parte talvez mais interessante em termos visuais, mas eu acho que há muito mais do que isto.

Depois também há os desenhos que podem ser os de processo e depois, se calhar, há aqueles que são feitos propositadamente para serem mostrados/apresentados.

Sim, sim.

O esquisso estabelece uma relação muito rápida entre a representação e o cérebro, considera-o uma ferramenta entendida e interpretada por projetistas mais do que por clientes?

Sem dúvida, acho que o desenho digital acaba por fascinar mais o cliente do que o projetista. Porque o projetista sabe que para ter o resultado em digital tem que inscrever-se numa série de regras e seguir uma série de regras, e às vezes estamos a trabalhar com um suporte que não responde e não corresponde à nossa cabeça e é um processo muito mais complicado. Enquanto o cliente

fica sempre muito mais fascinado, porque também é difícil desenhar para que o cliente perceba o que tens na cabeça.

II _ RELAÇÃO COM O CLIENTE

Fazendo esquissos de processo, mostra-os ao cliente?

Não, raramente. Depende, acontece quando há o improviso, ou seja, se eu tenho que explicar melhor uma situação, um detalhe que o cliente não percebe, aí sim. Mas, não proponho os meus desenhos, porque sei que são esquissos pessoais, não vão ser entendidos, aliás, até podem ser mal entendidos, porque também há aquela questão do que nós mostramos ao cliente, há sempre uma filtragem de tudo o que te passa pela cabeça.

Os desenhos são privados ou para publicar?

No meu caso são privados, sim. Nunca utilizo o esquisso, mas também foi, e tenho muita pena, pela educação que tive. Mesmo quando fazia projetos aqui no Mestrado o esquisso digamos assim como arte ou desenho para apresentação final era refeito depois do projeto. Depois de saberes qual era o projeto, acabava por unicamente ter um peso visual, não tinha um peso de processo.

De que forma pode ser útil, para o cliente, a partilha das diferentes fases de projeto, incluindo o esquisso?

Tem que ser muito bem filtrada essa parte, ou seja, acho que não pode acontecer partilhares tudo com o cliente e as fases do processo acho que muitas das vezes são mesmo próprias e privadas porque acabas por ter tantas

ideias e desenvolver tanta coisa que a um certo momento tens que filtrá-las. Isso não significa que na filtragem não possa mostrar ao cliente um esquisso.

No caso do design expositivo, há uma parte preliminar que é o estudo do espaço e normalmente dos conteúdos que a exposição irá ter, a parte de distribuição funcional e divisão de temáticas, por exemplo. É sempre uma parte inicial que é discutida e depois se calhar saltas já diretamente à parte da tua solução sobre o design expositivo, os expositores em si e a maneira como estás a pensar já com desenhos mais definidos.

Considera que há uma maior adesão do cliente, no processo de conceção, quando partilhadas as diferentes fases de projeto?

Sim, acho que a primeira fase é sempre muito importante, mostrar ao cliente o que tu tens em mente e mostrar como estás a pensar construir o projeto. Acho que isto é fundamental para o cliente também se integrar e para perceberes como é que ele está a reagir. Se tu lhe mostrares só o êxito final ele até pode não perceber o teu projeto, portanto acho que isso é sempre muito importante.

O desenho identifica-a/define-a? Identifica/define os seus projetos?

Acho que não porque sinto que a minha capacidade não é suficiente, o meu nível de desenho nunca vai ser suficiente para perceberem o meu projeto.

Mas ainda que o projeto nasça do desenho.

Sim, há uma relação. Agora define, em que sentido?

Se calhar, se não houvesse aqueles esquissos o projeto não seria daquela forma.

Ah, sem dúvida! Sim, é utilizado nas várias fases, portanto sim, e acho que também na fase de execução. Isto define muito o projeto. És obrigado a desenhar uma solução de último momento e essa é que depois define o projeto.

Seria possível projetar sem esquissar ou recorrendo a outro meio não-digital?

Acho que não, acho que a maquete tem um potencial incrível, sem dúvida, e acho que as maquetes até deviam substituir o digital. Só que neste mundo de correria, o digital veio transformar a nossa vida, veio acelerar tudo e acho que a maquete tem esta condicionante que é uma condicionante de tempo, no entanto, acho que a maquete é a única que te deixa perceber uma série de detalhes que tu não percebes através do desenho. Portanto elas complementam-se.

E se calhar, às vezes nem no 3D também.

Exatamente. Porque és tu que fazes, és tu que mexes nas peças, é como jogar aos legos. Eu lembro-me perfeitamente no primeiro ano, não sabia fazer nada, deram-me para desenhar a casa do Barragan. Tínhamos que fazer os desenhos técnicos, usar *AutoCAD*, tínhamos que esquissar e depois tínhamos que fazer a maquete no final do ano. Uma maquete super, em escala 1/20. Portanto, era um pedaço da casa, bem grande, super

realista, e aí abriu-se um mundo na minha cabeça, porque eu mesmo olhando para a planta não estava a perceber o corte, por exemplo, as verticalidades, aquelas paredes que não vêm todas até ao teto, mas jogam com a dupla altura e as travessas. Não tinha percebido nada daquilo, e aí é que percebi a potência daquela ferramenta. Mas acho que se complementam, uma não funciona sem a outra, até porque quando estás a fazer a maquete precisas de esquisar. Porque há muita coisa que não percebes antes.

Os desenhos de projeto são para si objetos preciosos para guardar e valorizar?

São, são pessoais, muito pessoais, sim.

Poderíamos ver/conversar sobre um projeto em que considera que o esquisso teve um papel fundamental?

Tenho que ver, porque o último projeto que fizemos foi um projeto louco, foi feito em 3 meses e não tivemos tempo de esquisar. Tivemos que passar logo à parte final. Fez muita falta essa parte. Há um esquisso ou outro, mas se calhar, são mais ligados, às questões técnicas de resolução de detalhes/pormenores. Não houve assim uma parte de projeto preponderante. Acho que isto também faz parte do discurso, ou seja, o tempo de processo projetual, condiciona técnicas analógicas e acho que faz falta, faz sempre muita falta. Temos o tempo de refletir sobre o que desenhamos, refletir sobre o que criamos, porque muitas vezes acabamos por aceitar situações que não gostamos. Porque se não houver tempo para resolver,

ficam irresolvidas. Eu tenho a certeza que um projeto nunca acaba, se nós tivermos lá 3 anos conseguimos mudar aquilo tudo 100.000 mil vezes, ou seja, tem que haver um limite, também sou apologista do limite. Porque se não é desgastante e acabamos por, se calhar, estar na direção certa e depois começamos com a outra, ou seja, perdemos-nos completamente. Mas acho também que no processo projetual acontecem muitas coisas no meio e então, és forçado a mudar o que tinhas pensado que ia funcionar e que de repente já não funciona. E aí é que tens que ter rapidez mental para solucionar, aí o desenho também faz o próprio papel.

I _ PROCESSO DE CONCEÇÃO DO ESPAÇO

Imagina aquilo que desenha ou desenha aquilo que imagina?

Eu desenho aquilo que imagino, ou seja, o desenho é uma maneira, um bocadinho como as palavras de verter para um formato bidimensional, uma folha de papel, qualquer coisa que se quer explicar. É uma espécie de versão mais eficiente de comunicação, do que palavras, para qualquer coisa que normalmente se relaciona com relação entre formas, ou projeção, ou qualquer coisa nesse sentido. Sem dúvida nenhuma que desenho o que imagino.

Como definiria o seu processo, analógico/digital?

Eu acho que essa ideia, é uma coisa muito contemporânea, as coisas serem pretas ou brancas eu acho que é um híbrido das duas coisas. Acho que mesmo a ideia do esquisso, aliás está aqui uma caneta à minha frente e uma folha de papel toda sarrabiscada, é muito manual como esquisso, mas eu não acho que 90% dos desenhos que nós fazemos em *AutoCAD* não sejam esquissos. Eu acho que eles são isso, só que são feitos com o rato em vez de serem feitos com uma caneta. Portanto, eu acho que é 50/50.

Há uma complementaridade entre analógica e o digital.

Eu acho que se complementam porque fazem coisas diferentes, nós temos a roda dos alimentos, e temos uma percentagem disto, uma percentagem daquilo e uma percentagem de outra coisa. Eu acho que precisamos todos de hidratos de carbono, precisamos todos de

proteína, precisamos todos de vitaminas, e acho que o projeto é a mesma coisa.

Qual é a parte mais agradável do processo?

É desenhar o projeto em si, é a fase inicial, aquilo que nós em Portugal chamamos, de uma maneira um bocado aborrecida, estudo prévio, mas que lá fora dão um nome muito mais interessante que é *concept phase*, que é quando estás a pensar de facto nos conceitos e nas ideias que queres implementar naquele projeto. É de longe a fase mais divertida.

Como enquadra o esquisso na narrativa de projeto?

Aquela ideia da perspectiva, da projeção do espaço, ver o espaço, como ele vai ser, eu se calhar não faço um esquisso desses por semana mas faço por dia duas ou três folhinhas destes esquemas ou princípios, ou seja, a mim interessa-me mais esse lado intelectual, como é que as peças vão encaixar umas nas outras, e o esquisso, lá está este desenho rápido e informal é muito bom para isso. Interessa-me relativamente pouco como é que depois isto se vai projetar no espaço, porque à partida se as peças encaixam, o resultado formal, que esse esquisso é muito sobre a forma e sobre o resultado visual, é consequência, não é ponto de partida.

Não denominaria era esquisso, mas sim desenho rápido, de pensamento.

Sim, a mim não me interessa o esquisso perspético, se é que isso faz sentido. Há outras ferramentas que fazem isso

melhor, fazemos um 3D e conseguimos ver exatamente como é que a coisa vai ser. A mim interessa-me este desenho rápido e informal que é um esquisso.

Onde desenha? Em que suporte?

Caneta Bic sobre folha A4 de rascunho, 99% das vezes.

Se tivesse que definir esquisso, o que diria?

Informais, rápidos, especulativos, quase académicos e são desenhos concetuais. Às vezes quase quase quase a raspar o diagramático mas não chegam a ser diagramas. São desenhos que são sobre como é que as peças encaixam umas nas outras, mais do que como é que este edifício vai parecer.

O esquisso estabelece uma relação muito rápida entre a representação e o cérebro, considera-o uma ferramenta entendida e interpretada por projetistas mais do que por clientes?

Acho que sim, eu costumo dizer que a maior parte dos clientes quando fazemos um desenho dizem que sim, mas não percebem nada. Eles nem percebem desenho, nem percebem a planta, nem percebem a perspetiva, mesmo às vezes mostramos um 3D e também não percebem. Eu acho que há uma necessidade do treino, que nós temos esse treino enquanto arquitetos, para compreender o que é que aquele desenho está ali a fazer, um bocadinho como aprender uma nova língua. Acho que toda a gente vê filmes em inglês, mas por muito fluentes que sejamos,

não falamos inglês fluente. É um inglês adaptado e, portanto, seja um patamar abaixo, de alemão sabe três palavras, e eu acho que o desenho está algures entre o alemão e o francês para a maioria das pessoas. Percebem umas coisinhas e tal, mas não são capazes de articular o pensamento. Nós temos de ser virtualmente fluentes no desenho, porque se estiverem a colaborar com alguém num projeto, têm que falar a mesma língua, conseguir entender o desenho. Se eu tiver um cliente que vai fazer uma casa uma vez na vida, dificilmente ele vai conseguir compreender como é esse desenho. O desenho vem da experiência, a compreensão e a leitura do desenho vêm da experiência que temos no confronto com ele.

II _ RELAÇÃO COM O CLIENTE

Fazendo esquissos de processo, mostra-os ao cliente?

Sim, claro que sim. O cliente deve ver os desenhos, porque quanto mais não seja nós explicamos o desenho na expectativa que ele seja entendido, se ele não entende não é porque nós não o explicamos. Porque realmente se omitirmos a informação aí é que ele não entende de certeza.

Os desenhos são privados ou para publicar?

Se o desenho pode ser publicado, o desenho, o esquisso pode e deve ser publicado quando de alguma forma contribui para a narrativa do projeto. Ou seja, como qualquer desenho, planta, corte, alçado, colagem, 3D, qualquer produção/representação bidimensional, pode/

deve ser publicada ou apresentada se contribuir para o que se está a comentar ou a apresentar.

Serve tanto para o cliente como se estivéssemos a falar por exemplo para uma exposição.

Como faz a distinção entre um desenho que é partilhado de um que não o é?

Nós fazemos muitas destas folhinhas de esquisso e rabiscos e estamos aqui sempre a pensar sobre estes rascunhos e a maior parte deles acabam na reciclagem. Porque fazemos tantas folhas que nem pensamos sobre isso. Às vezes, há um desenho no meio destes todos que fica muito bem, que tentamos digitalizar, ampliar para aí dez vezes para pôr num PDF para fazer uma apresentação. Porque aquele desenho de alguma forma sintetiza tudo muito bem e às vezes até pegamos naquele desenho que achamos que sintetiza muito bem e não digitalizamos, mas vamos ao *AutoCAD* e tentamos fazê-lo de uma forma muito limpa, o diagrama, o esquema, o princípio e passa a fazer parte, até se calhar, do ponto de partida da narrativa de um projeto. Depende do desenho e depende do que tivermos a atingir com ele.

É feito de uma forma intuitiva, não criam desenhos propositadamente para serem mostrados.

Eu acho que não, eu acho que todos os ateliers fazem isso, se fores ver uma conferência de um arquiteto seja ele qual for. Seja português ou estrangeiro, tu vais ter 95% dos desenhos colocados nesses PDF ou *PowerPoint*, apresentações, para serem feitos especificamente para

aquele momento. Ou se não forem para aquele momento, por exemplo tens uma planta de projeto de execução feita especificamente para o projeto de execução e está a ser colocada agora num PDF para uma apresentação ao público. Os desenhos são feitos com um objetivo, seja de pensamento, seja quando estou aqui a rabiscar, a pensar ou quando estou no *AutoCAD* a fazer umas experiências. A partir desse momento, quando estou a falar com alguém que não sou só eu, seja o meu colega que está aqui no estirador ao meu lado, seja o cliente, seja a Câmara, seja o construtor, seja depois uma audiência, alunos que estão a ver uma apresentação. Aquele desenho passou a ter outra comunicação que não seja a sua comunicação inicial de cada pensamento.

De que forma pode ser útil, para o cliente, a partilha das diferentes fases de projeto, incluindo o esquisso?

É importante para o cliente. O cliente a maior parte das vezes, o cliente normal, o cliente de pequena escala, privado, não está muito interessado nesse lado romântico da coisa. Está mais interessado no “Querido mudei a casa”, no *Pinterest* e nas fotografias que ele tem da casa do cunhado, e nas referências que traz, mas quando tu estás a fazer arquitetura, tu não deves fazer arquitetura a partir desse pressuposto. Como ele quer saber eu também não quero, não, tu queres e tu deves fazer o esforço de pelo menos tentar apresentar essa informação e explicar honestamente o que estás a fazer. Às vezes não funciona e acabas por pensar, “Ok pronto, deixa lá” e vamos à volta

e faz de conta. Mas eu acho que o teu papel deve ser um papel de informar, é um papel pedagógico quase de educar o teu cliente no sentido de explicar “Eu sou a Ana Marta, faço isto desta forma com este objetivo e vou tentar desta maneira chegar àquele sítio” e o teu cliente pode ou não querer participar nessa narrativa, mas tu deves partir do pressuposto que o deves comunicar. Não é o ponto de partida não dizeres ao cliente o que vais fazer e porque é que o vais fazer e onde queres chegar.

Considera que há uma maior adesão do cliente, no processo de conceção, quando partilhadas as diferentes fases de projeto?

Acho que não tem a ver com a partilha, os clientes que participam querem participar, os clientes que não participam não querem participar. Parte mais do lado de lá do que do lado de cá. Podemos motivá-lo um pouco mais ou um pouco menos e acho que há arquitetos que conseguem fazer isso melhor ou pior, mas no geral há clientes que têm um grande interesse e há clientes que te mandam uma folha *Excel* com áreas. E há outros que te vão bombardear diariamente com fotografias, querem participar com injeção de conteúdo constante, e há clientes que querem participar e querem saber tudo, o que estás a fazer, como vais fazer. Depende mais deles do que de ti. Nós somos mais genéricos na abordagem a todos os clientes. Os clientes é que são muito diferentes entre si.

O desenho identifica-o/define-o? Identifica/define os seus projetos?

É assim nós como Fala, como Atelier, temos alguns tipos de desenho que já nos deram bastante publicação, a colagem, o *wireframe*, essas coisas. Mas eu acho que não nos definem, acho que nós é que os definimos a eles. E eles ajudam de facto a definir projetos. Sem dúvida. Entre essas duas opções nós definimos os desenhos e os desenhos definem os projetos. Porque os projetos são eles próprios desenhos. Estou a fazer uma tese de doutoramento que gira em torno da ideia de que o edifício é apenas uma representação do projeto. Quase como se o edifício fosse o último desenho que nós fazemos. Por acaso não é o último, quando o edifício está feito vai lá um fotógrafo, fotografa e depois a partir daí há uma análise posterior, mas eu acho que nós definimos os desenhos e os desenhos definem o projeto, sim.

Até porque se calhar numa fase inicial em que se desenha mais é que acaba por definir depois um bocado o percurso, o desenrolar e o desfecho de projeto.

Sabes que eu não sei se tu desenhavas mais numa fase inicial. Também é uma perspectiva mais abstrata. Há uma fase em que de facto, alguém diz: está aqui um terreno, faça-me uma casa. Tens que pensar como vais enquadrar a casa, porquê, de que maneira, com que materiais. Mas, depois tens que fazer uma pausa, vais licenciar o projeto, o projeto vai ficar 6 meses na câmara. Foi aprovado, vais começar a falar com engenheiros, e quando volta, vais passar da escala 1/100 que era a escala que estavas a utilizar para a escala 1/20 1/30 1/10 etc. Depois, quando tens as especialidades vais fazer o projeto de execução.

Quando vais fazer o projeto de execução, vais escolher os materiais. Já não vai ser madeira, já vai ser aquela madeira daquela cor com aquele acabamento. Aquela maçaneta, aquele encaixe, vais fazer pormenores à escala 1/2. Depois vai para orçamento e começa a obra. Todos os dias que vais à obra, pegas no lápis e desenhavas na parede e estás na parede a tentar perceber com o construtor como é que vais fazer aquilo, porque há sempre qualquer coisa que não ficou desenhada. Portanto, não sei se desenhavas mais na fase inicial. Acho que desenhavas esboços diferentes em todas as fases, dependendo do que estás à procura em cada uma delas. Estares à procura de um projeto aprovado, licenciado e no qual estás a fazer documentos de construção, é radicalmente diferente de estares à procura, numa fase inicial, em que estás a discutir uma implantação. Agora a ferramenta é a mesma, tem que ter esta versatilidade de se adaptar a diferentes clientes, diferentes contextos, diferentes escalas e também diferentes fases, e em ambos os casos estás à procura de resolver problemas.

Seria possível projetar sem esboçar ou recorrendo a outro meio não-digital?

Eu não acho que seja possível fazer projetos só com maquetes, sem desenhar. Trabalhei em ateliers de arquitetos que nunca fizeram um esboço na vida, nunca pegaram na caneta ou foi sempre planta, corte e alçado, e daí resulta a maquete. Eu não consigo fazer uma maquete se não tiver uma planta sequer para cortar as peças, portanto eu acho difícil. Para mim a linguagem universal é

a planta. A planta é o ponto de partida para a arquitetura, e mesmo quando estou a esboçar faço mais esboços de plantas, ou seja, tentar perceber a planta. Faço muitos esboços de planta, alguns esboços de alçado, alguns esboços de corte, mas faço poucos esboços de perspectiva. Se calhar nós temos no atelier oito maquetes, que fizemos ao longo de 10 anos. A maquete não é uma coisa muito importante para nós. Não, eu acho que tu não consegues fazer arquitetura sem desenhar plantas, cortes e alçados. O epicentro da coisa está ali. A partir daí podes fazer outras coisas, mas quando dois arquitetos se sentam à mesa a falar eles não falam com maquetes eles falam com plantas. Com a planta tu consegues dizer quase tudo sobre um edifício. Repara, não consegues ver plantas no dia-a-dia, tu andas na planta, a maneira como a planta está desenhada vai definir quase 90% do que tu fazes num edifício, mas tu não vês a planta. A planta é uma projeção impossível, que atravessa diferentes divisões. Mas a planta fala, é quase como código, tu olhas para o computador vais ao *Facebook* e gostas de ver o *Facebook* mas aquilo são números, são zeros que tu não vês. A planta são os zeros da arquitetura. Eu acho que tem uma beleza muito grande por te permitir fazer coisas que tu nunca sonhaste que conseguirias fazer, muitas das vezes a maior parte dos clientes nem percebe o que está a ver quando olha para a planta.

Os desenhos de projeto são para si objetos preciosos para guardar e valorizar?

Sem dúvida nenhuma, não há nada mais importante para um arquiteto do que um projeto. É mais importante que a obra, é mais importante que o cliente, é mais importante que tudo o resto. Porque tu como arquiteto nunca na vida vais construir um edifício, vais fazer projetos, é o teu trabalho, a tua obra e depois se tiveres sorte vais ter um cliente que vai contratar uma construtora que vai fazer com que o projeto que tu fizeste como edifício, mas tu não fazes edifícios, tu fazes projetos.

Poderíamos ver/conversar sobre um projeto em que considera que o esquisso teve um papel fundamental?

Vou-te mostrar um PDF com uma apresentação recente que fiz para um cliente e assim vêes o processo inteiro. Portanto, isto é um exemplo de uma apresentação ao cliente, em que há vários pontos que são abordados, desde a forma às referências à implantação, e o que acaba por acontecer é que estou a mostrar ao cliente diferentes tipos de desenho para explicar simultaneamente um projeto, um processo, uma intenção e estas coisas vão-se todas impactando entre si.

E é muito interessante exatamente por isso, porque mostra diferentes ferramentas de trabalho.

Mas não mostra um único esquisso de perspetiva. Mostra muitas perspetivas sem mostrar um único esquisso de perspetiva.

O estúdio faz muitas colagens digitais? Questiono porque é uma forma de representar peculiar.

É peculiar e ao mesmo tempo não é, quando representas na própria ideia da palavra, o poder da representação é mostrar algo que não o é, mas ao mesmo tempo tentar propor o que ainda não é. Estás a representar, estás a sugerir. Estás a apontar um caminho. Portanto não estás a falar da coisa concreta, e a coisa concreta lembra-te que não é um edifício, é um projeto. Tu ao representares o projeto, ao fazeres uma colagem, é quase como fazer uma maquete. Estás a dar um corpo, naquele caso bidimensional a qualquer coisa que normalmente é só um conjunto de linhas, uns desenhos. E a colagem especificamente, tem essa beleza de ser informal, ser indefinida, não se percebe muito bem como é que ela opera ou não, e depois propor uma série de coisas sobre si própria, *lifestyle* quase, ou seja, como é que vai ser ocupada, quem é que vai estar ali. Tudo isso vai contaminar a ideia de projeto. Nós quando fazemos um projeto, desenhamos umas paredes e uns tetos, fazemos as paredes e os tetos para depois alguém ir lá para dentro. E é muito importante que nós ao fazermos essa definição de limites, consigamos projetar não só os limites, mas ao fazer a colagem também projetar uma perspetiva do que é que vai acontecer naquele enquadramento.

De certo modo, pelo menos é aquilo que sinto quando vejo os projetos no site, não nos leva a uma resposta concreta, permite-nos imaginar, ter várias possibilidades para aquele espaço construído.

Sim, e o objetivo é esse, eu acho que a verdadeira flexibilidade... As pessoas acham que flexibilidade é quando nós fazemos paredes que rodam e que andam em painéis. As paredes são estáticas, a verdadeira flexibilidade é a ideia de tu queres um espaço que tem tantas oportunidades de uso, que permite diferentes pessoas usarem de diferentes maneiras. Isso é que é flexível. A palavra mais usada para um edifício em Portugal, é imóvel, e a ideia imóvel é que não há movimento. É qualquer coisa que está estática, logo a verdadeira flexibilidade de um imóvel, passa um bocadinho por esta ideia. Tu tens tantas oportunidades de uso, que eu, tu, os teus pais, os teus amigos etc. vão ocupar aquele espaço em diferentes fases das nossas vidas e todos nós vamos usá-lo de maneiras diferentes. Isso é particularmente relevante obviamente no espaço doméstico. Aqui em Portugal 90% das vezes as tipologias são as mesmas e há pouca experimentação, mas isso é um tema bastante interessante. E esta ideia da imagem e do desenho e se calhar aqui repara que são duas coisas diferentes, imagens e desenhos leva-me a dizer que, por exemplo, se eu olhar para a obra construída, como uma representação de projeto, a obra acaba por ser uma espécie de uma maquete à escala 1/1, o que implica que a fotografia que eu faço da obra é mais importante do que a obra em si. Porque eu posso levar aquela fotografia ao mundo e eu não posso levar a obra a lado nenhum. E eu quase que aposto que nunca estiveste em nenhum edifício construído por nós, mas tens uma ideia da nossa obra. O que nos leva para a importância que

esta ideia da representação tem. Tu estás a falar sobre o meu trabalho, sem fazeres a mínima ideia de como é que ele é fisicamente. Nunca lá estiveste, tu tens a tendência para perceber espaço, mas tu estás a estudar o espaço sem o visitar. Sem de facto ter a experiência. Isto é o meu doutoramento, é esta ideia de estar aqui perdido no virtual das coisas, nós falamos do real e do virtual e do digital. Eu acho que há aqui uma questão mais interessante que é a ideia do teatral. Que nós temos todo um teatro sobre uma obra, eu conheço tudo sobre o Chandigar e Corbusier e nunca fui à Índia.

Se calhar, acabamos por emergir nas imagens.

Eu acho que isto é uma ideia muito japonesa. O documento que é deixado do edifício, ou neste caso de projeto, os desenhos, os textos, as maquetes, as fotografias das maquetes, que a maior parte das vezes também não vejo as maquetes, só vejo as fotografias das maquetes. As fotografias dos edifícios, os textos dos críticos são tão ou mais importantes que o edifício em si, porque o edifício é para uma família, para ela morar 50 anos. O projeto do edifício, é para toda a disciplina, milhões de arquitetos por todo o mundo que aprendem com a casa Farnsworth de Mies, quase sempre sem nunca lá pôr os pés. Eu já lá estive, mas a maior parte das pessoas nunca estiveram na Farnsworth.

Tem esses desenhos na parede, de que forma pode ser importante a sua presença.

Planta, corte e alçados, sempre. Ora bem, porque é que é importante tê-los aqui? Primeiro porque eles são meios de visualização, nós quando fazemos um PDF, uma coisa qualquer e imprimimos é quase como se fizéssemos uma fotografia, vamos registrar este momento. Neste caso os que estão aqui deste lado são desenhos de construção já de obras em andamento. Portanto eles estão aqui quase para eu me lembrar, quando o construtor me liga, “Olhe no piso 4 tem um pilar, como é que é para fazer?”. Eu vou aqui ver e vejo mais ou menos só. É uma cábula basicamente. É um bocado isso, tu estás a trabalhar neste projeto, é uma espécie de um filho do atelier, e este filho está aqui na parede, depois, entretanto ele vai sair de casa e tal, depois tiramos as fotografias dele da parede. Mas por agora, é um bocadinho isso, mas temos espalhados pelo escritório também fotografias de obras terminadas, desenhos emoldurados, um bocadinho de tudo, que já são coisas que vão ficando num segundo *layer*, ou seja, se este aqui ainda é operacional, os outros já são quase memórias, passam a fazer parte de um imaginário coletivo do atelier e estão espalhados quase como esculturas.

I _ PROCESSO DE CONCEÇÃO DO ESPAÇO

Imagina aquilo que desenha ou desenha aquilo que imagina?

Boa pergunta. É um processo que de algum modo se contamina. Muitas vezes há uma ideia, não pré-concebida, mas há uma ideia de um espaço que se pretende. E à medida que se vai desenhando ele vai-se desenvolvendo noutros sentidos. É esse exercício de estar a especular e à procura, que vai definindo e que vai conformando o projeto. Isso acontece com quase todos os projetos.

Como definiria o seu processo, analógico/digital?

É os dois. É analógico e digital, porque, muitas vezes, avança-se já para um desenho vetorial, mas estou sempre a desenhar simultaneamente pequenos apontamentos. Imprime-se para perceber e verificar se tem a escala certa e desenha-se por cima do que fiz, portanto é um processo simultâneo.

Qual é a parte mais agradável do processo?

Aborrece-me imenso o trabalho de ter que estar a finalizar um desenho completamente com cotas, com legendas. Aborrece-me imenso porque sei que me vou esquecer de alguma coisa e é um processo muito lento, mas o estar a desenhar digitalmente à procura de uma coisa, de um espaço, de uma volumetria, de um objeto isso interessa-me claro. Interessa-me muito e considero que também é desenho. Aquela coisa de finalizar o desenho é que já é um processo moroso, por isso é que eu digo que me

aborrece um bocadinho mais. Porque se tem que finalizar, tem que se perceber como é que vai ficar e implica muitas impressões para perceber se está bem, se não está, sobretudo quando são desenhos/painéis de comunicação aí exige muito mais tempo. O que não estou a dizer que não me agrada, mas é um processo mais moroso. E normalmente nem sequer sou eu que o faço.

Como enquadra o esquisso na narrativa de projeto?

É um desenho muito de procura e às vezes de aferição de certas opções que se tomam. No fundo é também para verificar se está bem. Outras vezes, quando acabamos de desenhar olhamos bem para o desenho e verificamos, não afinal não está nada bem e estávamos a achar que o desenho estava concluído. Mas, essa procura, no fundo é uma aferição, é uma procura e uma aferição das opções que se tomam.

A prática do esquisso acontece ao longo de todo o processo, ou há momentos em que há uma concentração maior.

É feita ao longo de todo o processo, é feito ainda na fase da concetualização, mas também muito na fase de pormenorização. Uma das coisas que gosto mais de desenhar são detalhes construtivos, detalhes de materialização, a grandes escalas. Perceber como é que vai funcionar, gosto imenso de fazer isso. Portanto, é um desenho que é feito a muitas escalas e obviamente está em todo o processo.

Onde desenha? Em que suporte?

Eu sou muito desordenada, tenho bloquinhos, mas não tenho nada organizado e desenho em folhas que estão aqui que são de outras coisas, agarro num bloco que tem não sei quantos anos e desenho uma coisa de agora. E são raras as folhas que guardo, muitas vezes as que guardo são porque alguém agarrou nelas e as juntou a um processo. Porque eu normalmente acabo de desenhar e embrulho e deito fora. O que depois é complicado para voltar a fazer a história do processo, como é que ficou. Por isso é que eu digo que sou muito desorganizada nesse sentido.

Se tivesse que definir esquisso, o que diria?

É um processo não acabado. É um processo de procura de alguma coisa que estamos a sentir que está em falha. Obviamente está ligado a uma certa manualidade, há ali uma certa espontaneidade e um certo grau de incerteza. Eu acho que o esquisso tem incerteza e é isso que me agrada muito. É essa incerteza que nos conduz sempre a um lugar que nós não sabemos onde é que é. Onde é que vamos chegar. E isso é maravilhoso.

O esquisso estabelece uma relação muito rápida entre a representação e o cérebro, considera-o uma ferramenta entendida e interpretada por projetistas mais do que por clientes?

Sim, é um instrumento. É o resultado de uma pesquisa que eu acho que só quem o executa é que percebe as implicações que tem e o que é que se anda à procura

nesse desenho. Eu acho que para um cliente, quando vê um esquisso, só se o esquisso for mais ilustrativo, for de uma leitura mais imediata é que ele consegue perceber. Não é assim tão claro. Quando agarramos num pedaço de barro e metemos uns dedos e fazemos um sulco e de repente aquilo para nós passou a representar uma coisa, para um cliente não é assim tão simples. É uma produção que é para iniciados, para alguém que usa e que sabe o que é que é o esquisso.

II _ RELAÇÃO COM O CLIENTE

Fazendo esquissos de processo, mostra-os ao cliente?

Nem sempre, isto é, não é a nossa preocupação porque sabemos que é muito específico. Às vezes, mostramos porque está no processo, mas nem sempre. Às vezes fazemos esquissos mais ilustrativos para mostrar algo, mas isto em frente ao cliente mesmo, ao explicar-lhe uma ideia que ele não está a perceber tão bem. Um esquisso para ilustrar uma ideia, um espaço, um detalhe que não está a perceber, que não consegue ver no desenho rigoroso ou na fotomontagem ou na maquete.

Como faz a distinção entre um desenho que é partilhado de um que não o é?

Não sei se é uma distinção intencional, até porque quando estamos a fazer esse desenho nós próprios estamos a fazê-lo para explicar uma coisa ao cliente. Podemos até verificar, quando o estamos a desenhar que acabou por ficar de uma maneira que eu nem tínhamos percebido

que ia ficar assim. Ou seja, ele próprio também se ajusta e nos ajuda a perceber algumas coisas, mas é um desenho sempre mais ilustrativo. Isso sem dúvida.

Os desenhos são privados ou para publicar?

Isso varia muito. Eu acho que é raríssimo fazer desenhos a pensar que vai ser tornado público. Não é esse o objetivo, de todo, dos desenhos que faço. No entanto, quando são para tornar públicos ou para mostrar numa conferência ou numa publicação procuro tento fazer uma seleção daqueles que me parecem que se enquadram melhor no tema que estamos a tratar de alguma maneira. Mas nunca parto desse princípio.

Há só uma seleção daquilo que já foi desenvolvido.

Sim, não é feito, não estou a fazer nada especial para ficar para a posteridade. Não porque não entendo o esquisso dessa maneira, entendo o esquisso como matéria de trabalho e como tal umas vezes corre bem e umas vezes corre menos bem. Mas é matéria de trabalho. Quando eu digo que corre bem é plasticamente o resultado. Porque quando se está a fazer o esquisso, não se está necessariamente a pensar nisso, claro que quando estamos a trabalhar e como já trabalhamos há muitos anos, olhamos e já sabemos como vamos começar a trabalhar numa folha, onde é que vamos começar a desenhar, como é que vamos ocupar a folha, que materiais vamos usar, se vou usar um pincel não vou pintar num papel, já aconteceu mas, não vou pintar num papel que absorva tanto. Há um certo cuidado, sim. Isso acaba por vir pela experiência.

De que forma pode ser útil, para o cliente, a partilha das diferentes fases de projeto, incluindo o esquisso?

Eu acho que é muito importante para perceber a quantidade de trabalho, opções e soluções que se têm até chegar a uma determinada solução. E que não é uma opção que nasceu de geração espontânea, que apareceu e chegou.

E que não é estanque.

Não, de maneira nenhuma, e é um processo que se começou a desenvolver de determinada maneira, passou-se por aqui, voltou-se atrás, vai à frente. É uma coisa que não é, nesse sentido, nada linear. É um processo muito orgânico, que vai tendo muitos desenvolvimentos. E é importante que o cliente perceba isso. Porque muitas vezes não conseguem perceber o tempo que demora a fazer as coisas. E nós mostramos a quantidade de trabalho que temos, para que percebam porque é que fomos por ali. Porque é que demoramos mais tempo a ir para aqui e agora afinal não estamos assim tão contentes vamos voltar a pegar numa outra coisa. É um processo mais orgânico. Claro que isto nem sempre funciona para todos os clientes. Tem que haver da parte deles também uma disponibilidade para entenderem que o projeto é claramente criativo e não é uma mera resposta técnica a um problema.

Considera que há uma maior adesão do cliente, no processo de conceção, quando partilhadas as diferentes fases de projeto?

Sim, sim envolve-o mais.

O desenho, no seu ponto de vista, comunica, como?

O desenho, o esquisso é um desenho da dúvida, ele comunica essa dúvida. Claro que é um desenho que nesse sentido não está muito preocupado em comunicar, é uma extensão da minha dúvida, é uma extensão física da minha dúvida concetual. Nesse sentido, ele não está tão preocupado em comunicar como um desenho rigoroso ou uma maquete concetual não está tão preocupado em comunicar a proporção dos espaços porque está preocupado com outras questões e nesse sentido é um desenho que é quase uma extensão natural do pensamento. É uma formalização de um pensamento. Por isso é que não está tão preocupado, eu nem sei se é uma formalização de um pensamento, é uma extensão de uma concetualização. Ajuda a tornar mais palpáveis e concretizáveis algumas das nossas abstrações, mas não é um desenho que está preocupado em ser já construído e executado, nada disso.

Pensando, por exemplo, imaginemos que está a decorrer uma obra e há dúvidas, por exemplo, nessa questão dos pormenores construtivos, se calhar esquisa.

Desenha-se na parede diretamente a tentar resolver um problema e a mostrar e a ver, ou agarra-se num pedaço de um material que está em causa, o isolamento, e começa-se a perceber como é aquele encaixe, qual é o problema que está ali, como é que se vai rematar. Aí é um esquisso operativo.

O desenho identifica-o/define-o? Identifica/define os seus projetos?

Numa fase inicial obviamente há mais esquissos, mas eu não tenho a certeza que haja muito mais. Porque à medida que estamos a desenhar e a ter uma primeira ideia passamos logo a rigoroso. E ponho aqui aspas no rigoroso, porque é um rigoroso esquissado, isto é, rigorosos rápidos e até às vezes levam tramas só para percebermos o que é o cheio e o que é o vazio. Isto é estranho usar a própria trama, mas usamos a trama para dizer isto vai ser mancha, isto é o vazio. A relação desta mancha com aquilo. Depois imprimimos e desenhamos por cima, ou seja, o esquisso está sempre muitas vezes presente. É mais presente no início, mas também vai estando muito presente inclusive em estudo prévio, em projeto de licenciamento. Nós agora estamos a entregar um projeto de licenciamento de um espaço público para o Porto e estamos a imprimir os desenhos porque não estamos contentes com o desenvolvimento de uma parte. E andamos ali às voltas a experimentar, imprimimos, desenhamos e redesenhamos. Fizemos a maquete, volta à frente, volta atrás, ou seja, ele está sempre presente, o esquisso está muitas vezes presente. Nesse sentido, vai influenciando o projeto, claro que sim.

Seria possível projetar sem esquissar ou recorrendo a outro meio não-digital?

Eu acho que é perfeitamente possível projetar só com maquetes. Perfeitamente possível, porque nós fazemos

muito isso. Ou seja, por isso é que eu há pouco falei nas maquetes também como instrumento de desenho. Agora projetar sem desenho e sem maquete, isso eu confesso que não sei, não sou capaz, mas acredito que haja quem saiba. Que é completamente concetual e consiga trabalhar de outra maneira. Eu não consigo. Aqui no atelier acho que ninguém faz isso. Mesmo quem está com a parte de desenho mais técnico tem um bloco onde está sempre a experimentar e a desenhar e isso é fundamental. Eu acho que não há ninguém que consiga projetar, projetar é prever o que vai acontecer no futuro, é antecipar, sem os instrumentos que nos antecipam o espaço, nós não conseguimos. Estou a falar nós, atelier. Mas, mais uma vez, talvez haja pessoas que consigam.

Para complementar o que estava a dizer do desenho técnico, se calhar, quanto mais o projeto se torna definitivo e vai começando a ficar mais definido e concreto, se calhar até acaba por haver mais a necessidade de voltar a esquisar para esclarecer esse definitivo.

Tão simples quanto, às vezes estamos a fazer um caderno de encargos que é a descrição do trabalho todo, as medições, e de repente damos conta de uma coisa que não está bem e que não pode ficar assim. Ou estamos na obra e estamos a ver uma coisa e dizemos, como é que foi possível, não era isso. Vamos mudar mais uma vez, ou seja, é mesmo até ao último minuto enquanto for possível. Por isso é que para nós é essencial acompanharmos as obras com muita assiduidade porque de repente vamos

vendo a coisa a construir-se e percebemos coisas, e mais uma vez, com não sei quantas maquetes que foram feitas, não sei quantos desenhos que foram feitos aquilo não se antecipou. Ou, de repente, percebemos uma relação que ainda não tínhamos conseguido perceber. Porque a certa altura faz-se mesmo os desenhos rigorosos e os desenhos de antecipação e não conseguimos prever tudo, tudo, tudo. Isso é extraordinário, é a parte boa porque há sempre surpresas, mas ao mesmo tempo também é a parte da angústia. Não conseguimos controlar tudo. E por isso é que tem que se estar sempre atento.

Seria interessante abordar um projeto, tentar perceber como é que o projeto é comunicado ao cliente, como é que o desenho também é comunicado e aqui incluo também o esquisso. As fases de processo apresentadas.

Eu se calhar não vou falar em nenhum projeto em particular, porque normalmente eles acabam por ser, todos os projetos que chegam ao fim, isto é, que começam com uma encomenda ou um concurso que se ganhou e depois vai até à fase de execução. O processo acaba por ser muito similar. Nós vamos apresentando as várias fases, vamos apresentando os desenhos rigorosos, usamos muito fotomontagens. Às vezes, tiramos fotografias a maquetes que são de estudo, claramente, e depois desenhamos por cima em fotomontagem. E normalmente isso é uma coisa que se vai mostrando, isso faz parte do processo que vamos entregando. Entregamos as maquetes de estudo, normalmente não fazemos maquetes finais. As nossas maquetes são de estudo, podem é ser tratadas

para depois não terem as fita-colas todas presentes. Depois levam um barramento em gesso ou passam a betão, de repente aquilo está tão desgraçado e nós queremos experimentar uma outra coisa e fazemos um molde, fazemos o positivo e o negativo. E mostramos esse processo. Isto depende muito do cliente, pode achar que não fica minimamente, isto é, pode não achar que isto acrescenta muito mais, ou, pelo contrário, achar que sim, porque o que estamos a fazer lhe permite ir mais longe. Agora faço uma distinção de um trabalho que nós gostamos muito de fazer, que são os concursos. Tentamos fazer pelo menos um por ano, nacional/internacional, normalmente gostamos muito de fazer internacionais pelo prazer de experimentar programas e escalas que não fazem parte do nosso quotidiano. É um exercício sem rede, que nos permite constantemente estar a questionar as nossas zonas de conforto e nós gostamos muito disso. E esses concursos que são rápidos, nunca podemos estar por questão logística e económica, não podemos demorar mais que um mês, porque é um mês sem poder faturar, por exemplo. Nós nesse tempo tentamos explorar uma série de coisas que não conseguimos normalmente, também pela escala do programa, pela escala do edifício, ou do projeto. Tentamos explorar uma série de metodologias, de materiais, inclusive de desenhos, que normalmente não são correntes. E investimos muito em desenho de comunicação de ideias, muitas vezes usamos esboços conceituais que fazem parte do próprio painel, e maquetes conceituais fazem parte do próprio painel para

mostrar muito claramente a ideia. A ideia que está na génese daquele projeto e como é que ele se desenvolve, experimentarmos maneiras de trabalhar os 3D, que agora é uma obsessão, os 3D têm que ser absolutamente realistas e nós normalmente não vamos pelos 3D realistas, fazemos outro tipo de abordagem, onde não estamos a querer mostrar de modo algum que aquilo se fosse construído ficava assim. Fazemos outro tipo de pesquisa, mas como digo é tão válida como o 3D absolutamente realista, nada disso está em questão. Mas, neste tipo de exercícios que fazemos nos concursos realmente para nós são muito importantes porque nos permite realmente experimentar uma série de coisas que uma casa de 35m² se calhar não permite, na relação com o exterior, na relação com a maneira como se vai buscar luz, no tratamento das fachadas. Há aqui uma série de coisas, que se nos colocam, esta relação com o interior/exterior e estes espaços de partilha ambíguos que ficam entre o que é fora e o que é dentro. Isso é um tema que nos interessa desenvolver com muita frequência, mas nem sempre é possível nos projetos que se estão a desenvolver. E os concursos permitem-nos fazer realmente essa pesquisa e para nós são riquíssimos, de tal maneira são que muitas vezes até a experimentação que fazemos a nível gráfico, voltamos mais tarde a usá-la noutros projetos que já estamos a fazer no atelier. Usamos mais grão menos grão, usamos uma figura, uma personagem. Depois é uma história que andamos ali a contar, é esse tipo de experimentação que os concursos nos permitem fazer. Porque qualquer projeto que façamos,

seja o desenho de uma exposição, seja uma casa, seja um desenho de um espaço público, o tipo de investigação que fazemos pelo desenho e pela maquete e a maneira como o comunicamos é muito semelhante/idêntica. Ou seja, tentamos usar os instrumentos todos que temos.

Sim, passam todos pelas mesmas fases.

Sim.

O concurso é que é muito rápido. São outro tipo de condicionantes e é como se chegasse ao estudo prévio muito rapidamente.

Podia ser interessante, o que me interessa mais de todo o processo de projeto é mesmo o esquisso e também a maquete, todos os meios que não são digitais. Portanto, seria interessante recolher e tentar, eu própria, compreender determinados esquissos de determinados projetos e tentar interligar o esquisso com o desenho técnico, e daí era a importância de selecionar um projeto em específico.

Nota: Foram apresentados desenhos da conferência “Desenhar em projeto” do ano 2019, que aborda o desenho e o modo como desenhamos.

A conferência serviu também para mostrar que usamos os instrumentos todos que temos à mão para comunicar entre colaboradores.

Percebe-se a fusão de todas as ferramentas digitais/analógicas.

Completamente, eu não sou absolutamente nada contra o digital. Ainda bem que existe porque nos permitiu resolver uma série de coisas muito mais rapidamente, também

complicou outras, mas é sempre assim. Permite-nos ir muito mais longe em determinados meios, por exemplo, esta coisa de nós usarmos o *WhatsApp*, é porque estamos em reuniões, estamos em aulas, há uma dúvida, num intervalo vê-se aquilo, faz-se um desenho num papel, envia-se a imagem, a informação continua a circular. É um processo de desenho coletivo.

Eu achei importante mostrar aos alunos isto, porque esta imagem que muitas vezes se passa na escola que o desenho tem que estar no esquisso no caderno e depois estamos a fazer o rigoroso, que é um processo que é muito *detailing*, metódico, quer dizer talvez seja com algumas pessoas, comigo não é. O que estou a tentar dizer é que isso não é necessariamente mau, é ótimo se as pessoas forem metódicas, só têm a ganhar com isso, mas se não forem também não quer dizer que não consigam criar e produzir bom trabalho. Por isso é que me parece importante os alunos conhecerem muitos exemplos. Para descobrirem a sua maneira de trabalhar.

Sim, as diferentes abordagens.

Claro, e todas são válidas. Não há uma melhor que a outra. A melhor é aquela que nos serve, que é o nosso fato.

I _ PROCESSO DE CONCEÇÃO DO ESPAÇO

Imagina aquilo que desenha ou desenha aquilo que imagina?

É uma questão interessante, mas normalmente eu preciso do desenho, de facto, do esquisso para começar a pensar, o processo de desenho não é desligado do pensamento, o esquisso funciona exatamente como elemento fundamental para conseguir pensar no projeto, e, portanto, eu diria que é uma coisa em simultâneo, o desenho surge como um registo de um pensamento, não é, e portanto é uma coisa que é simultânea ao processo. Eu posso pensar em ideias de projeto, mas, por exemplo, gosto muito do tema da viagem, isto é, quando viajo, liberto-me de outras preocupações e começo a pensar em projetos, mas na verdade eu só valido essa ideia quando começo a desenhar. Portanto o desenho acaba por ser um método fundamental e é um método libertador e funciona simultaneamente como elemento de fixação de uma ideia. Mas tudo começa com o desenho, eu não consigo pensar em arquitetura sem desenhar.

Como definiria o seu processo, analógico/digital?

Eu nem sequer desenho em digital, os colaboradores desenhavam, mas eu depois peço sempre para imprimirem os desenhos porque preciso de ver a escala. Preciso de compreender o projeto, não tanto no ecrã, porque é sempre parcial e não tem escala, mas em papel. Preciso sempre de ter esta relação com o papel e depois sobre esse desenho esquisso. As anotações surgem muito a

partir do desenho impresso em papel, portanto, o trabalho é muito analógico. Embora, depois há todo o trabalho, no atelier, de produção das peças digitais obviamente, mas o processo digital é muito mais um instrumento de trabalho é a substituição da *rotring*, por outro processo. O processo é diferente, mas o método é exatamente o mesmo.

Qual é a parte mais agradável do processo?

Eu encaro o desenho e o esquisso em particular, eu concordo muito com a sua afirmação, que o esquisso é uma espécie de fio condutor do projeto, o desenho como processo, eu acho que isso acontece muito no meu trabalho. Isto é, o desenho determina o processo de trabalho e o método de trabalho, mas ainda assim temos formas diferentes de encarar o desenho. Porque, eu ainda costumo fazer muito esta análise do território, análise do edifício pré-existente se for o caso ou a análise de um lugar, a partir do desenho. Não só, a fotografia também é importante, mas não é a mesma coisa porque com a fotografia aprende-se coisas importantes, a luz, as sombras, as texturas, os materiais, mas com o desenho tu fixas outras ideias. Isso é muito importante. Esta ideia do desenho de observação do lugar ou do edifício pré-existente onde vamos intervir é o primeiro passo. Ainda sem ter a ideia de que tipo de projeto vou fazer. É uma espécie de desenho de observação, que é um desenho de registo analítico, e que é crítico de alguma forma do lugar, isto é, faz anotações em relação ao lugar ou anotações também em relação ao edifício

pré-existente. Depois é que surgem os primeiros esquisos que já têm a ver com a construção do projeto, mas de alguma forma nesta análise do lugar, de alguma forma já estamos também a fazer projeto. Estamos a eleger temas de projeto. Estamos no sítio, no lugar, talvez fosse interessante avançar nesta direção, com esta direção ou demolir este edifício ou construir em torno desta árvore ou esta envolvente não é muito interessante. Temos que encontrar o edifício que de alguma forma torna oculta essa envolvente. Há aqui temas de projeto que surgem da primeira visita ao lugar, mas a minha preocupação é também uma espécie de levantamento analítico do lugar. Depois talvez a parte mais interessante seja essa, quando se encontra a ideia de projeto. Mesmo sendo um desenho inacabado ou um desenho impreciso, de alguma forma é um desenho ainda muito sintético. Sintético no bom sentido, que determina aquilo que é fundamental na ideia do projeto. Eu diria talvez os esquisos iniciais de procura de uma ideia sejam a parte mais estimulante.

A parte mais exploratória talvez.

Sim, especulativa, de experimentação e é muito interessante.

O esquiso acaba por estar sempre presente na narrativa de projeto.

Está sempre, mesmo no projeto de execução, porque há uma mudança de escala e uma mudança de preocupações. No projeto de execução a questão do material, do sistema construtivo é muito importante, no fundo é a determinação da linguagem do edifício. Eu diria

que o desenho deixa de ser analítico e passa a ser um desenho mais concreto e literal, mas não deixa de ser esquiso. Porque as soluções de detalhe de construção, de escolha de materiais, de tentar perceber qual é o sistema construtivo e como é que ligamos materiais faz-se também a partir do esquiso. Só que é um desenho mais pensado a partir da construção do material ou do sistema construtivo. Eu diria que na fase de projeto de execução, isto não quer dizer que não envolve também uma leitura do espaço, claro que envolve sempre a leitura do espaço, mas na parte final é um desenho mais construtivo. Mas continuo a esquissar.

Onde desenha? Em que suporte?

Em cadernos de esquisos, como este, mostro-lhe este que tenho em cima da mesa, no qual vou esquissando. Estes esquisos foram feitos ontem, tem a ver com a descrição de uma mesa de trabalho numa janela, cá está, são projetos finais de rigor construtivo, de escolha de materiais, de perceber secções. Mas é sempre num caderno deste tipo que eu faço, ou muitas vezes faço também em folhas A4 soltas, quando vou falar com os colaboradores, eles têm sempre folhas soltas e vou esquissando nestas ou nos cadernos dos próprios colaboradores. Mas este é um caderno que eu trago sempre comigo, onde vou anotando as minhas preocupações. Às vezes são preocupações de projetos que estão a decorrer, outras são coisas que estão para trás e falta redesenhar, porque me apetece redesenhar;

outras são coisas que eventualmente podem ser um tema de trabalho. E vou sempre registrando, vou encontrando. Esta é uma imagem de uma cadeira que tem acoplado um espelho e um candeeiro. O livro de esboços acompanha-me sempre.

E se tivesse que definir esses esboços como é que os definiria?

Para mim são muito importantes porque de alguma forma é o início de um processo criativo. Eu vejo sempre o desenho como um instrumento de trabalho, um desenho é qualquer coisa mesmo sendo muito impreciso, mesmo sendo muito indefinido e inacabado, ou sempre uma espécie de resíduo do pensamento. Contém sempre algo de importante e que depois é gerador de uma forma, de uma ideia de projeto. E até é curioso uma coisa, às vezes, volto atrás, isto é, no processo. Isto é muito interessante porque se não houvesse um registo, não ficava. Muitas vezes volto a ver os desenhos de trás para a frente e vou descobrindo coisas que não me tinha apercebido. E isso é muito interessante porque há sempre qualquer coisa, há um resíduo de pensamento num desenho que pode não ser imediato, mas depois, descobre-se uma finalidade, uma intenção qualquer. Portanto, para mim é um documento importante, revisito-o com alguma frequência, é um documento de anotações, de coisas que gosto. Coisas que eu vi e que registo. Também ando sempre com uma fita métrica, porque há coisas que eu registo e depois há ideia de chegar a um desenho rigoroso

em que a medida é muito importante. E a questão não é tanto naquele método, porque posso medir com o corpo e perceber, mas depois se não ficou registado no desenho eu mais tarde já não sei que medida era aquela. É uma espécie de registo importante e muitas vezes vou lá, estou sempre a dar aos colaboradores os meus esboços e digo “Veja nesse desenho está aí a cota, é só copiar”. É uma forma de comunicação também porque eu não desenho a computador, portanto são os esboços que de alguma forma são os meus elementos de comunicação para os colaboradores. Uma coisa que faço, às vezes estou com eles e eles veem diretamente o esboço, muitas vezes fotografo e envio-lhes a imagem e a partir do esboço desenharam o projeto rigoroso. Portanto, há aqui um processo de comunicação fundamental dentro da estrutura do atelier. Confesso que não faço tanto como elemento de comunicação com os clientes, porque é uma coisa mais pessoal, uma coisa entre arquitetos, é uma coisa mais intimista. Depois, às vezes, para publicações porque me pedem muito esboços, seleciono alguns esboços para fazer parte das publicações, mas aí já é um processo coletivo de desenho. E não costumo comunicar com clientes com desenhos porque acho que eles não entendem da mesma maneira. Mais fácil de comunicar com imagens de referência, ou mais fácil de comunicar com maquetes. Fazendo muitas maquetes, porque a maquete é 3D, eles percebem bem o espaço, conseguem imaginar o espaço e às vezes de referências a trabalhos, que não é a mesma coisa, mas que são referências para

o trabalho, olhe era este o ambiente, era esta ideia de projeto, mais que o esquisso, porque o esquisso é uma coisa mais particular. Não quer dizer que não utilize pontualmente, mas é muito mais um instrumento do projeto, de pesquisa e de comunicação entre pares.

Se calhar é uma ferramenta mais entendida e interpretada pelos projetistas do que propriamente pelos clientes.

Sim, sim.

II _ RELAÇÃO COM O CLIENTE

Como faz a distinção entre um desenho que é partilhado de um que não o é?

Escolho eventualmente aqueles que estão mais próximos da solução final, que documentam melhor o projeto e que eventualmente têm uma leitura mais sintética do projeto. Sintética no sentido de conseguir com um ou dois esquissos explicar o projeto de alguma forma.

De que forma pode ser útil, para o cliente, a partilha das diferentes fases de projeto, incluindo o esquisso?

O desenho digital e impresso, eu devo dizer que nós não trabalhamos muito com 3D curiosamente. Não fomos habituados a isso ainda sou de uma geração anterior do 3D. Fazemos quando somos confrontados com isso, quando o cliente precisa ou para concursos que em que é obrigatório ter. Mas não é o nosso instrumento de trabalho, o nosso instrumento de trabalho é muito a maquete nas várias fases. A maquete como elemento de

comunicação fundamental. Depois usamos também o desenho nas várias escalas, em escalas completamente diferenciadas conforme a fase do projeto, mas que é um desenho. Eu diria que a maquete e as referências do projeto são mais importantes para o cliente, o desenho é um desenho mais técnico, é um desenho mais para nós, para termos a certeza de que está tudo bem e que depois é muito validado com a construção das maquetes. Depois também na forma de cruzar as diferentes especialidades. Como damos muita importância ao cruzamento entre as diferentes especialidades também é o desenho que faz a síntese, porque, por exemplo, uma coisa que fazemos é pegarmos nos desenhos das especialidades e incluir no nosso desenho e, portanto, é sempre a partir do desenho bidimensional e, assim, de alguma forma o desenho surge sempre como elemento síntese em todas as fases de projeto.

Está a dizer como se fosse uma fusão das várias coisas num só desenho.

Sim, ter a certeza de que tudo, quer dizer se houver o desenho em todas as suas componentes e as suas escalas, e depois se isso for representativo de todas as situações que vamos ter no edifício, espaciais, da relação interior e exterior, toda a estrutura e infraestruturas por aí fora, se isso tudo estiver no desenho há um domínio.

E passa para o cliente.

Mas o cliente tem sempre alguma dificuldade em entender o desenho técnico e aí eu percebo que a leitura que ele faz é uma leitura que não é equivalente à nossa.

Se calhar depois aí entra a presença da maquete.

As maquetes sim. Eles conseguem entender bem as questões a partir da maquete. Da maquete e de um conjunto de referência, nós não fazemos tantos 3D, mas pegamos em referências de outros trabalhos nossos construídos ou de outros autores que tenham a ver com o mesmo tema. Com a mesma ideia de projeto.

O desenho identifica-o/define-o? Identifica/define os seus projetos?

Para mim o desenho como instrumento de investigação em torno do projeto é fundamental. Não é o único, por exemplo a questão do quadro de referências, é também importante. A questão da identificação de materiais e sistemas construtivos é muito importante, mas depois é o desenho que faz essa síntese. Eu penso no material ou penso no sistema, mas depois ponho-me a desenhar e a esquisar. Para perceber que não é um catálogo de um produto qualquer que me resolve o problema. É preciso pegar no desenho, porque o desenho é que é o elemento síntese do projeto, onde consigo juntar todas as partes do projeto, e essa síntese é fundamental. Mesmo em edifícios pré-existentes que fazemos bastante. Eu gosto muito desta relação com os edifícios pré-existentes por duas razões: primeiro, porque é como se fosse possível habitar uma maquete em tamanho real. O edifício está construído, mesmo que esteja em ruína há vestígios da construção e já é um edifício tridimensional, só que como está a escala real eu consigo ter uma perceção do espaço

e dos materiais muito diferente. Na obra decidimos muitas situações. Que não passa necessariamente pelo atelier. Mas depois regresso ao atelier e essas essas situações são documentadas, são registadas a partir do desenho e são validadas a partir do desenho. É o desenho que me permite perceber se aquela tomada de posição na obra foi correta ou não. Acho que o desenho tem para mim essa capacidade de síntese. Depois o esquisso é muito interessante como mecanismo de criação, de pesquisa, de investigação e simultaneamente muito ágil, muito rápido e tem essa ligação ao pensamento. Esta capacidade de investigar muitas soluções a partir do esquisso é também determinante e importante. Porque a capacidade de investigação a partir do esquisso é muito superior do que qualquer outro processo, outro instrumento. Mas é evidente que tem que ser um desenho, não acho que seja importante desenho pelo desenho. Não é isso que é interessante, mas é como o desenho de pesquisa de procura. Primeiro da análise e depois da experimentação.

Para chegar sempre a uma resposta.

Exatamente.

Seria possível projetar sem esquisar ou recorrendo a outro meio não-digital?

Para mim seria completamente impossível. Mas acredito que haja outros métodos. Eu é que tenho este treino que vem da escola do Porto, mas tenho este treino de pensar a partir do desenho. Não consigo fazer de outra maneira.

Os desenhos de projeto são para si objetos preciosos para guardar e valorizar?

Vamos guardando, estes são fáceis de guardar que estão em livros e em cadernos. Não se perdem, alguns vão-se perdendo. Há muitos desenhos que não temos condições de guardar porque não temos condições físicas para os guardar. Eu diria que os esboços, quando achamos que são esboços importantes, guardamos. Com os do dia a dia, de atelier, não há bem essa prática. Contudo, os colaboradores têm todos um caderno A4 daqueles pretos onde também vão registando muitos dos meus desenhos e os esboços que eles também vão fazendo. Esses cadernos são guardados. Não tem tanto a ver com a importância do desenho, mas tem a ver com a memória futura. Porque vai-se registando um processo de contactos, de observações que estão registados sempre nesse documento e às vezes é importante regressar a ele por uma razão ou outra. Por exemplo, já não sabemos quem foi o fornecedor que deu uma referência importante. Há de estar nesse registo. E aí há muitos esboços pelo meio, mas depois há uns que são folhas soltas A4 e muitas coisas vão para o lixo, não temos sítio para guardar tudo.

Poderíamos ver/conversar sobre um projeto em que considera que o esboço teve um papel fundamental?

As termas eram um bom exemplo. Perceber a importância do desenho como processo ou instrumento de pesquisa, de procura. Tenho muitos desenhos, no livro, de análise, é quase um levantamento pedra a pedra, como um

arqueólogo. Aliás, eu falo mesmo disso no texto, é um edifício importante, do ponto de vista histórico. Classificado monumento nacional, portanto, eu senti-me não na obrigação, mas gostei do fazer, de tentar perceber os diferentes tempos do edifício a partir do desenho. E esse é um processo curioso, tenho muitos mais desenhos do que aqueles que foram publicados, mas os que foram publicados já são exaustivos. Acho que esse é um bom exemplo de como o desenho foi fundamental na construção do projeto. Desde o desenho de análise até ao desenho de projeto de execução. Depois também tenho trabalho escrito sobre isso. E ajuda a perceber o que é um esboço de levantamento, o que é um desenho de execução, mas percebe-se que o rigor é o mesmo. São escalas completamente diferentes. As abordagens são distintas, eu diria que neste trabalho é muito claro que se não houvesse o esboço, se não houvesse o desenho era impossível realizar aquela obra daquela maneira. Mostra muito esse processo de trabalho. Este livro surgiu mesmo dessa necessidade, de explicar o processo. Que é de alguma forma perceber qual é o método de investigação de um projeto, ou se há investigação em torno de um projeto. E para mim é claro que há investigação e que o desenho é um instrumento fundamental na investigação em torno do projeto. Não é o único instrumento, mas é fundamental.

Apresentam-se as biografias dos cinco projetistas entrevistados, a designer de interiores Eleonora Fedi, os arquitetos Guilherme Machado Vaz, Désirée Pedro (Atelier do Corvo), Filipe Magalhães (Fala Atelier) e João Mendes Ribeiro.

“Eleonora Fedi é designer de interiores e espaços, formada pelo Politécnico de Milão e pela ESAD Matosinhos. Desde 2019 trabalha no esad-idea (centro de investigação da ESAD), como investigadora e responsável pelos projetos expositivos, e integra a equipa da Porto Design Biennale. Colabora com a ESAD como docente convidado” (Eleonora Fedi, 2022, s/p).

“Guilherme Machado Vaz nasceu em 1974, no Porto. Licenciado pela Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (FAUP), concluindo o curso em 1998.

Colaborador no atelier de Eduardo Souto Moura entre 1996 e 1997.

Arquitecto na Câmara Municipal de Matosinhos entre 2000 e 2021, realiza, entre outras obras, o projecto do Centro Cívico de Custóias, do Campo de futebol de Custóias, do pavilhão no Jardim Basílio Teles e, em 2017, a Reconversão da Companhia Vinícola Portuguesa - onde está inserida a Casa da Arquitectura e a Orquestra Jazz de Matosinhos (OJM) – vencendo o Prémio de Reabilitação Nacional IRHU e uma menção honrosa nos Prémios FAD.

No atelier desenvolve vários projectos de habitação como a Casa do Vale em Vieira do Minho, quatro casas no ‘Bom Sucesso, Golf Resort and Spa’ (Óbidos) enquanto arquitecto local para David Chipperfield Architects, a reabilitação de uma casa na Foz do Douro (Porto), uma casa em Afife, entre outras.

Conferencista convidado em instituições portuguesas e estrangeiras.

Membro do júri para o prémio espanhol de Arquitectura Ibérica FAD em 2008.

Líder no workshop Porto Academy 2015 (FAUP) e Wa.ve 2016 (IUAV Venezia).

Professor Assistente de Projecto no Curso de Arquitectura da Universidade Lusófona do Porto entre 2012 e 2021.

Professor convidado no Politécnico di Milano em 2017.

Professor convidado na Universidade de Navarra, Pamplona, em 2019.

Doutorado em Arquitectura pela Universidade Lusófona do Porto em 2020.

Presidente da Mesa da Assembleia Geral da Ordem dos Arquitectos (2020-2022).

Professor Auxiliar no Departamento de Arquitectura da Universidade de Coimbra desde 2021.

Finalista em vários prémios de Arquitectura portuguesas e estrangeiras, as suas obras encontram-se publicadas online e em revistas de arquitectura nacionais e internacionais” (Guilherme Machado Vaz, 2022, s/p).

O Atelier do Corvo é um atelier criado em Miranda do Corvo, Distrito de Coimbra, em 1998, pelos arquitetos Désirée Pedro e Carlos Antunes, que foi agraciado com diversos prémios.

Carlos Antunes nasceu em Coimbra em 1969. Licenciou-se em Arquitetura na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (FAUP), em 1995. Posteriormente doutorou-se em Arte Contemporânea no Colégio das Artes da Universidade de Coimbra. Desde 2008 é professor auxiliar convidado do Departamento de Arquitetura da Universidade de Coimbra. É, ainda, diretor do Círculo de Artes Plásticas de Coimbra (CAPC) e da Bienal de Coimbra. Désirée Pedro nasceu em Porto Amélia, Moçambique em 1970. Licenciou-se em Arquitetura na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (FAUP), em 1996. Posteriormente doutorou-se em Arte Contemporânea no Colégio das Artes da Universidade de Coimbra. Foi assistente convidada da ESAD de Matosinhos. Desde 2013 é, também, assistente convidada no Departamento de Arquitetura de Coimbra (DARQ). Além disso, é vice-diretora do Círculo de Artes Plásticas de Coimbra (CAPC) e da Bienal de Coimbra (Atelier do Corvo, s.d., s/p).

“Fala é um atelier de arquitectura baseado no porto (pt), liderado por Filipe Magalhães, Ana Luisa soares, Ahmed Belkhodja e Lera Samovich. Fala é um atelier de arquitectura focado na produção de construções intelectuais que, pontualmente, são construídas – projectos. A sua produção é geralmente definida fora do país como muito portuguesa, mas localmente vista como deslocada. Desde a sua génese, o atelier é convidado para posições de ensino, crítica e curadoria em diferentes universidades e instituições, sendo o seu trabalho regularmente publicado em bienais, exposições e publicações impressas e digitais” (Fala Atelier, 2022, s/p).

“João Mendes Ribeiro (Coimbra, 1960)

Arquitecto pela Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, em 1986. Doutorado pela Universidade de Coimbra, em 2009. Professor Associado do Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

Prémio FAD 2004, 2016 e 2022; Gold Medal for Best Stage Design, Quadrienal de Praga, 2007; Prémio Enor 2009; Prémio BIAU 2012 e 2016; RIBA Award for International Excellence 2016; Prémio BigMat 2017; XII Prémio Secil de Arquitectura 2020; Prémio Nacional Arquitectura em madeira – Pnam’21; Prémio Nacional de Reabilitação Urbana 2017 e 2021 e Prémio João Almada 2021.

Selecionado para o European Union Prize for Contemporary Architecture – Mies Van Der Rohe Award 2001 e 2015 e para o DOMUS International Prize for Restoration and Preservation 2017. Menção honrosa no DOMUS International Prize for Restoration and Preservation 2021. Finalista do RIBA International Prize 2016 e do Prémio FAD 1999, 2001, 2002, 2006, 2012, 2017, 2018 and 2022” (João Mendes Ribeiro, 2022, s/p).

Os projetos selecionados foram A Marisqueira de Matosinhos de Guilherme Machado Vaz, o projeto Casa de Saúde Rainha Santa Isabel desenhado pelo Atelier do Corvo (Désirée Pedro), o projeto 140b da autoria do Fala Atelier (Filipe Magalhães) e as Termas Romanas de São Pedro do Sul de João Mendes Ribeiro.

O projeto da Marisqueira de Matosinhos de Guilherme Machado Vaz consistiu na renovação de uma marisqueira em Matosinhos na Rua Roberto Ivens. O projeto começou ainda antes da pandemia, no entanto, devido a este período pandémico, apenas foi retomado em janeiro de 2022. Segue-se a memória descritiva e justificativa do mesmo.

“O projeto apresentado prevê uma alteração do espaço interior do atual espaço comercial composto apenas por um piso e pretende a ligação e acesso à existente habitação situada no piso superior, com o objetivo de alcançar uma melhor distribuição e aumento das áreas de espaços de trabalho e armazenamento.

No piso térreo serão demolidos todos os materiais e equipamentos e materiais das instalações sanitárias existentes na zona da entrada, assim como todos os materiais de revestimento dos tetos, pavimentos e paredes da cozinha, zonas de serviço e salas do restaurante.

A área existente correspondente à zona da cozinha irá ser requalificada e aumentada, com uma melhor distribuição e condições dos espaços de trabalho e de preparação alimentar, conforme os desenhos do projeto de arquitetura.

A atual área dos vestiários e escritório passará a ser utilizada como uma zona de recolha de lixos e arrumos. Junto a este espaço surgem umas escadas de betão e uma plataforma monta-cargas de acesso ao piso superior.

Na atual zona do bar do restaurante serão feitas pequenas reformulações com o aumento dos balcões de apoio e balcão para clientes, passando também por redefinir o espaço de

passagem de pratos para a cozinha. Nesta zona de serviço surge ainda um novo móvel em contraplacado marítimo lacado a branco mate para arrumação de loiça e uma nova montra do marisco, inserida no alinhamento do balão existente com o novo balcão de serviço.

Neste piso faremos uma reformulação na zona da entrada do estabelecimento, após a demolição de todas as paredes e divisórias das instalações sanitárias existentes, como já foi referido. O objetivo passa por redesenhar este espaço de chegada ao criar uma antecâmara com painéis fixos à parede em contraplacado marítimo folheado a afizélia, e uma nova zona de entrada e espera no restaurante onde se instala um novo aquário de marisco e o acesso à zona de lavatórios das casa de banho.

Nesta nova área de entrada inserem-se as instalações sanitárias com uma zona comum de lavatórios revestidos a marmorite preto, assim como todas as paredes e pavimentos. Os acessos às instalações sanitárias de homens e mulheres são feitos através de duas portas em contraplacado marítimo revestido com chapa de latão.

Prevê-se que todo o espaço das paredes e tetos das salas do restaurante seja revestido com uns painéis com aros de madeira de pinho maciço, revestidos com lâ de rocha e variando o seu acabamento através de 3 variações, conforme os desenhos de projeto. Estes painéis fixos às paredes e tetos cumprindo uma determinada métrica, sobrepostos sobre painéis acústicos que permitirão resolver as questões relacionadas com a propagação de ruído de forma mais eficaz.

Esta nova organização e reformulação do espaço existente irá permitir uma melhoria das condições de funcionamento do restaurante, assim como as condições estéticas e acústicas. As alterações de remodelação interior do piso térreo do restaurante não alteram a estrutura existente do edifício. No piso superior, irão funcionar as seguintes divisões: escritório, vestiários com instalações sanitárias, despensas, área frigorífica, casa das máquinas, sala de funcionários e um terraço. A ligação entre dois pisos está prevista neste projeto através de um vão de escadas e de um elevador monta-cargas, já referido anteriormente. O revestimento de pavimentos neste piso será feito com o mesmo porcelâmico da cozinha. As paredes serão revestidas com azulejo cerâmico branco. Relativamente à reformulação do espaço exterior do restaurante, será para proceder à alteração do material de revestimento do embasamento do edifício e dos elementos publicitários existentes com o nome do espaço de restauração. O projeto prevê a montagem de uma nova estrutura metálica de pala de cobertura de entrada, revestida a marmorite preto e com fixação de letras em latão, de acordo com as peças desenhadas.

O material a aplicar neste revestimento da fachada será também o marmorite preto, com juntas de latão conforme é projetado para o interior do estabelecimento, pretendendo-se deste modo uma linguagem contínua na nova imagem proposta para 'A Marisqueira de Matosinhos'" (Guilherme Machado Vaz, 2022, s/p).

O projeto da Casa de Saúde Rainha Santa Isabel desenhado pelo Atelier do Corvo e promovido pelas irmãs hospitaleiras do Sagrado Coração de Jesus, permitiu a remodelação do edifício Bento Menni, novo Edifício Administrativo e Igreja da Ressurreição, em Condeixa, Coimbra, Portugal.

“O edifício Bento Menni é um edifício de cuidados de saúde de 3 pisos situado na zona de entrada da Casa de Saúde com acesso interno por duas galerias cobertas que estabelecem a ligação com o restante complexo. É composto por uma estrutura de pilares, vigas e lajes de betão armado e paredes de alvenaria rebocada, com cobertura de duas águas. A norte confronta com a praça de entrada da Casa de Saúde, a poente com uma pérgula e um espaço exterior sem atual utilização, delimitado pelo muro exterior da Casa de Saúde em relação à rua Padre Bento Menni, a sul vira para um caminho público e a norte para um pátio privado comum ao edifício do Salão Polivalente.

Alberga atualmente 4 unidades de saúde de médio e longo internamento, prestando cuidados diferenciados a 153 pessoas assistidas. O piso térreo é maioritariamente ocupado por zonas comuns como salas de utentes, refeitórios, gabinetes médicos e salas de visitas e os dois pisos superiores revelam-se insuficientes para todos os quartos, instalações sanitárias, salas de estar, refeitórios e gabinetes necessários ao funcionamento de cada unidade, originando a que duas dessas unidades estejam distribuídas por dois pisos distintos, dificultando a sua acessibilidade. A estrutura do edifício Bento Menni, concebida numa época em que as exigências

eram bastante limitadas em relação ao atual, apresenta assim uma distribuição do espaço físico desadequada, um número de elevadores insuficiente, limitação de espaço físico nos quartos e instalações sanitárias, o que origina um rácio de pessoas assistidas – quarto desajustado, inexistência de salas de tratamento e de reuniões, dificultando a adaptação da unidade às atuais exigências do processo de qualidade, implicando uma alteração profunda para dar resposta rigorosa ao que se exige hoje.

Para satisfazer o programa novo foi necessário aumentar a área de implantação do edifício, crescendo para nascente e aumentando a profundidade do mesmo, assim como acrescentar um piso e demolir a cobertura inclinada existente. No piso térreo, e em articulação com o novo Edifício Administrativo e de receção que se propõe construir a poente, localiza-se numa zona central o balcão de orientação e vigilância, o arquivo e o bloco central de acessos verticais com 3 elevadores monta-macas e caixa de escadas. Na ala a norte localiza-se a zona de estar dos funcionários, com zona de refeitório, copa e instalações sanitárias, e a sala de fisioterapia estabelecendo uma relação direta com a pérgula exterior existente; o ginásio em articulação com um pátio exterior. Do lado sul do piso térreo situa-se uma unidade de apartamentos para uma ou duas pessoas, destinados a utentes mais autónomos, mas que necessitam de cuidados de saúde continuados prestados pela Instituição. Cada um destes apartamentos é composto por uma zona de dormir, uma instalação sanitária, uma zona de estar, uma zona de refeições e um pequeno pátio independente.

A organização dos volumes no piso térreo procurou, tanto na unidade dos apartamentos como no restante programa, proporcionar espaços de circulação generosos e luminosos, de dimensões variáveis que possibilitem a criação de salas de estar informais, transmitindo maior conforto e dinamismo aos espaços, contrariando a frieza comum aos espaços de circulação de outros hospitais.

Nos 3 pisos superiores, a distribuição do programa é idêntica entre si, correspondendo a cada piso duas unidades de 27 utentes, optando-se por uma reorganização das 4 unidades de saúde em 6 unidades de menor capacidade. Assim sendo, cada piso tem uma organização simétrica, correspondendo a área central às instalações comuns das duas unidades. No volume central, a poente, situam-se: o gabinete de tratamentos em articulação com um gabinete médico; dois gabinetes médicos; uma instalação sanitária; uma sala de reuniões; uma sala de espera e uma zona de arquivo clínico.

No bloco central situa-se o gabinete de enfermagem que serve também de posto de vigilância/observação das duas unidades, por trás do qual se situam as áreas destinadas a sujos e limpos. Também na zona central se situa o bloco de acessos verticais com elevadores e caixa de escadas, por trás dos quais se localiza a copa de serviço ao refeitório comum que ocupa o volume central, a nascente.

À semelhança do piso térreo, existirão também duas salas de estar informais localizadas ao longo dos espaços de circulação nos intervalos dos volumes dos quartos, que se pronunciam mais ou menos com zonas de arrumos pontuais ou couretes

técnicas, e nos topos dos corredores terminando numa grande janela que se projeta do edifício” (Atelier do Corvo, s.d., s/p).

O projeto 140b do Fala Atelier consiste num projeto de cinco *bungalows* para arrendamento turístico em Braga. Segundo a descrição do Fala Atelier tratou-se de “um exercício concetual de definição paramétrica: uma proposta de cinco casas que são uma, e uma que são cinco. Os gestos e temas são os mesmos, as consequências formais e espaciais distintas. Podia(m) estar ali como noutra sítio” (Fala Atelier, 2022, s/p).

O projeto das Termas Romanas de São Pedro do Sul de João Mendes Ribeiro.

“O projeto de valorização, reabilitação e conservação das Termas Romanas de São Pedro do Sul, procura uma clara interação entre o antigo e o novo, onde o palimpsesto histórico dá as diretrizes para a nova arquitetura. O projecto procura esse equilíbrio de tempos, a fim de se tornar uma extensão da preexistência, ou ainda, mais uma camada do palimpsesto, que dá continuidade à sua história sem, no entanto, se privar de um valor poético próprio.

O projeto teve como base a recuperação do edifício, propondo a intervenção mínima necessária para a sua utilização e para a correta perceção do espaço interior, tal como foi concebido no período romano.

O objetivo principal consistiu em restituir o volume original e, simultaneamente, reparar e restaurar as estruturas que se mantinham de pé. O restauro e a reparação do existente deu continuidade ao edifício preexistente, respondendo à ideia de enfatizar a construção original na sua relação com o lugar e a autenticidade material da intervenção, sem recorrer, no entanto, ao mimetismo.

A recuperação das características mais marcantes do ambiente do período romano foi trabalhada a partir da escala, da luz e da presença da água termal.

A introdução da água foi um tema central no desenvolvimento do projeto e relaciona-se com a tentativa de devolver à água o protagonismo que teve no edifício. A sua presença é essencial para a compreensão do espaço e para a recriação da atmosfera termal do período romano. O sistema de captação

e condução da água é recuperado, permitindo reutilizar o tanque exterior de água fria, a piscina exterior de origem romana (natatio) e a piscina interior. Esse circuito hidráulico, que gera um movimento de água por todo o edifício, é associado a uma ideia de percurso em que a água se torna o elemento aglutinador dos diferentes espaços, quer pela sua presença física, quer pelas relações visuais e auditivas que permite estabelecer.

Combinando as qualidades intrínsecas da água termal (elevada temperatura, vapor de água e cheiro a enxofre) e a profundidade da luz natural, procura-se um forte sentido de atmosfera, ampliando as sensações presentes neste espaço. Esta atmosfera, entendida, sentida e respirada pelo visitante, relaciona-o, física e emocionalmente, com o ambiente das termas romanas.

O espaço termal romano de São Pedro do Sul situa-se na margem do rio Vouga, a cerca de 500 metros da nascente de água termal. O edifício, de fundação romana (séc. I d.C), manteve até hoje grande parte da sua estrutura primitiva e encontra-se classificado, desde 1938, como Monumento Nacional. A sua longa e diversificada ocupação ao longo dos séculos ficou marcada por múltiplas transformações, que não impediram, no entanto, a prevalência da estrutura romana inicial, designadamente, as paredes e o arranque da cobertura. Com a construção do Balneário Rainha D. Amélia, em 1884, o espaço termal foi abandonado, embora haja descrições de que a população mais desfavorecida continuasse a fazer uso das instalações.

Em 1931 é instalada uma escola primária que funcionará até 1954. O acesso à escola fazia-se diretamente a partir da rua a sul, através de uma galeria no piso superior que se desenvolvia em torno da piscina interior e fazia a distribuição para as salas de aulas. No mesmo período, o tanque exterior a poente foi coberto, passando a funcionar como um miradouro a partir da rua.

Nos anos cinquenta do século XX, realizaram-se as primeiras escavações arqueológicas que puseram a descoberto a grande piscina exterior. As escavações foram retomadas entre 1985 e 2005, pela arqueóloga Helena Frade do Instituto Português do Património Arquitectónico (IPPAR), cujo trabalho de investigação e interpretação do edifício constitui a base do programa de intervenção para a valorização do complexo termal, que viria a ser lançado a concurso pelo IPPAR em 2005” (Ribeiro, 2021, p.18-19).