

## O DESENHO DE DESIGN COMO OBRA COM VALOR EM SI DESIGN DRAWING AS A WORK IN ITSELF

Airton Cattani<sup>1</sup>

### Resumo

O design sempre requer desenhos para produção de qualquer objeto. Finalizado o processo de projeto e produção, aparentemente os desenhos esgotariam suas funções. No entanto, alguns desenhos de design são elevados a categorias originalmente não previstas e afastadas da produção industrial. Uma dessas categorias é o desenho como *obra com valor em si*, em moldes semelhantes a uma obra de arte. Não é de hoje que os desenhos de arquitetura e design têm essas características, ligadas não apenas ao processo produtivo, mas também a questões museológicas e ao comércio de bens culturais, sendo exibidos em museus e comercializados em galerias de arte e casas de leilão, principalmente na Europa, Estados Unidos e alguns países asiáticos. Este ensaio discute as peculiaridades dos desenhos de design, investigando os diferentes contextos que eventualmente tornam esse tipo de desenho uma obra com valor em si.

**Palavras-chave:** Desenho de design; obras de arte; processos técnicos *versus* arte; comércio de obras de arte.

### Abstract

Design always requires drawings to production, manufacturing and assembly. Essential to best practices in all areas of design, apparently drawings would exhaust its functions at the end of the productive process. However, some drawings being raised to categories not originally foreseen and away from industrial production. One of these categories is drawings as a work in itself, as artwork. It is not from today that design and architecture drawings have these characteristics, linked not only to the productive process, but to museological issues and trade of cultural goods, being exhibited in museums and marketed in art galleries and auction houses, especially in Europe, North America and some Asian countries. This article discusses the peculiarities of design drawings, investigating the different contexts that eventually make this type of drawing a work in itself.

**Keywords:** Design drawing; artworks; technical processes v art; trade of cultural goods.

---

<sup>1</sup> Professor Titular do Departamento de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil. aacc@ufrgs.br ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8081-7704>

## 1. Introdução

Enquanto campo de conhecimento situado na confluência entre arte, técnica e ciência, o design intermedia o diálogo entre os diversos atores envolvidos na criação de um produto, tendo o desenho como uma de suas principais ferramentas. Assim, os modernos métodos de projeto e os consequentes processos produtivos dos produtos criados por designers têm no desenho uma ferramenta indispensável. Por meio deste recurso gráfico é possível definir antecipadamente as características de um produto e estabelecer as melhores alternativas formais, técnicas e de produção, constituindo o que se chama *desenho de design*. Esta expressão, aparentemente redundante, denomina todo o tipo de desenho que desempenha um papel de intermediário nos processos que levam à criação de produtos nas diferentes áreas do design, empregando diversos sistemas projetivos.

Nesse contexto, o desenho de design apresenta-se como uma ferramenta utilitária com vários graus de precisão e acabamento, desde os croquis investigativos, nos quais a precisão e o acabamento não são necessariamente levados em conta, até os desenhos técnicos em que o rigor e a exatidão são fundamentais. Em uma primeira aproximação, os desenhos cumpririam apenas tarefas ligadas ao método de projeto adotado e ao processo produtivo que leva ao produto, sendo recursos de grande importância, porém dispensáveis após a finalização do processo. No entanto, uma nova utilidade se apresenta para eles, ligada a outro tipo de mercado consumidor: o mercado de bens culturais. Situação relativamente nova para este tipo de recurso gráfico, a colocação de desenhos de design em um patamar de obra com valor em si, merece uma reflexão sobre suas origens, características e consequências, além de sua repercussão sobre o trabalho de designers.

## 2. Origens e Funções do Desenho

Desde suas origens, o desenho carrega a dualidade de ser uma obra independente, com valor em si, ao mesmo tempo em que é um recurso auxiliar para outras áreas onde é uma ferramenta de projeto – aqui entendido em seu sentido mais amplo, como etapa que antecede a existência de produtos tão diversos como uma pintura, uma escultura, um edifício, um objeto ou um cartaz. Nestes casos, o desenho adquire o caráter de instrumento utilitário de registro de uma realidade futura, bem como de apoio técnico para viabilizar a existência de algo.

Este caráter utilitário pode ser observado na própria lenda da origem do desenho: segundo Plínio, o Velho, a filha (cujo nome não é mencionado) de um oleiro chamado Dibutades de Sicyone tinha um noivo que iria empreender uma longa viagem. Como ela queria guardar uma lembrança do rapaz, com o auxílio de uma lamparina, desenhou o contorno da sombra que o jovem projetava sobre uma parede (Figura 1).

Embora comumente associada à origem da pintura, esta lenda evidencia tanto a função do desenho como substituto de uma presença, quanto seu caráter seminal, como suporte inicial de várias manifestações em que este tipo de registro exerce um papel relevante, desde a pintura até o design. Prova disso é o fato de que, ainda segundo Plínio, o próprio Dibutades teria elaborado um alto-relevo em cerâmica a partir do esboço realizado pela filha, assim como a pintura de Regnault (Figura 1) foi antecedida por um desenho preparatório (Figura 2).

**Figura 1: A origem da pintura (L'origine de la peinture), de Jean-Baptiste Regnault (1754-1829), 1786.**



Fonte: <http://collections.chateauversailles.fr/#eadddf05-78a6-4608-adbf-244d85535826> Acesso em 11/05/2020.

**Figura 2: Esboço para A origem da pintura, de Jean-Baptiste Regnault, 1785.**



Fonte: <http://collections.chateauversailles.fr/#b409681f-8712-46fd-acb5-97a24c80565e> Acesso em 12/05/2020.

Assim, a rigor, uma das atribuições do desenho seria a de ser um registro intermediário que apenas anteciparia e ofereceria condições para existência de uma manifestação técnico/cultural em diversos domínios.

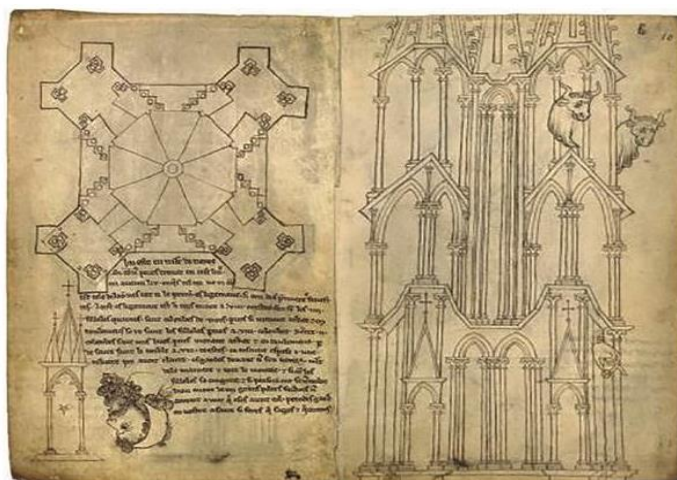
No campo da objetividade científica, o desenho é um modo de representação que acompanha o homem desde os primórdios da civilização, antecedendo a própria escrita. Talvez um dos primeiros registros intencionais elaborados pelo homem primitivo tenha sido desenhos feitos nas paredes de cavernas como Altamira, Chauvet, Lascaux e outras. A evolução cognitiva e o progresso científico/cultural conduziram a estágios de desenvolvimento nos quais o desenho passou a desempenhar um papel cada vez mais relevante como antecipador, uma espécie de prólogo da criação, o primeiro registro de algo até então restrito ao pensamento do autor, empregado na pintura, escultura, engenharia e arquitetura, além de domínios de conhecimento que hoje poderiam ser considerados antecessores do que

denominamos design, como ourivesaria, marcenaria, joalheria, forjaria, tecelagem, tapeçaria, cerâmica, vidraria etc.

Enquanto estudiosos da representação em arquitetura debatem se desenhos de edificações realizados anteriormente à Renascença (Mesopotâmia, Egito, Grécia, Império Romano e mesmo em civilizações orientais) podem ser considerados como desenhos de prefiguração de projetos, ou se são desenhos em que a arquitetura é simplesmente retratada (ver SAVIGNAT, 1980, 1984; DEFORGE, 1981; SAKAROVITCH, 1998; OLIVEIRA, 2002), no design esta problemática é de outra ordem. Tendo em vista o caráter recente do design enquanto campo de conhecimento consolidado, o recuo temporal para análises de desenhos de design é muito menor. Midal (2009, p. 18), por exemplo, considera o surgimento do design como uma reação à emergência de um novo modo de produção levado a efeito pela industrialização no Século XIX, e o nascimento do design enquanto disciplina associado à Exposição Universal de Londres (1851), que reuniu em um só lugar grande parte da inovação industrial da época. Também considera o livro de Nikolaus Pevsner (1902-1983), *Pioneers of the modern movement: from William Morris to Walter Gropius* (1936), como o texto que inaugura a história bibliográfica do design (Na edição ampliada e revisada de 2011 – London: Palazzo Editions – o título foi alterado para *Pionners of modern design*). Já o ensino formal do que hoje consideramos design pode ser associado à criação da *Staatliches Bauhaus* (1919), fundada por Walter Gropius (1883-1969) e originada do *Kunstgewerbeschule* – Instituto de Artes Decorativas e Industriais (1908) fundado por Henry Van de Velde (1863-1957) em Weimar, Alemanha. Ou seja, uma história relativamente recente, de pouco mais de cento e cinquenta anos. Assim, pela analogia entre arquitetura e design, é possível considerar o desenho de arquitetura como um precursor do desenho de design, já que ambos são recursos associados à mesma problemática: antecipar ou registrar a existência de algo nas mais variadas dimensões – cidade, edifício, objeto –, empregando códigos gráficos com significados culturalmente estabelecidos.

Enquanto categoria artística, antes da Renascença o desenho era considerado uma disciplina auxiliar da pintura, julgado indigno de ser realizado por pintores de renome, sendo sistematicamente destruído após sua utilização (JUNGSMANN, 1996, p. 32). Já o desenho de arquitetura não tinha uma codificação e utilização sistematizadas nos moldes que conhecemos hoje, como pode ser visto no célebre *Carnet de Dessin* de Villard de Honnecourt (1200?-1250?) (Figura 3).

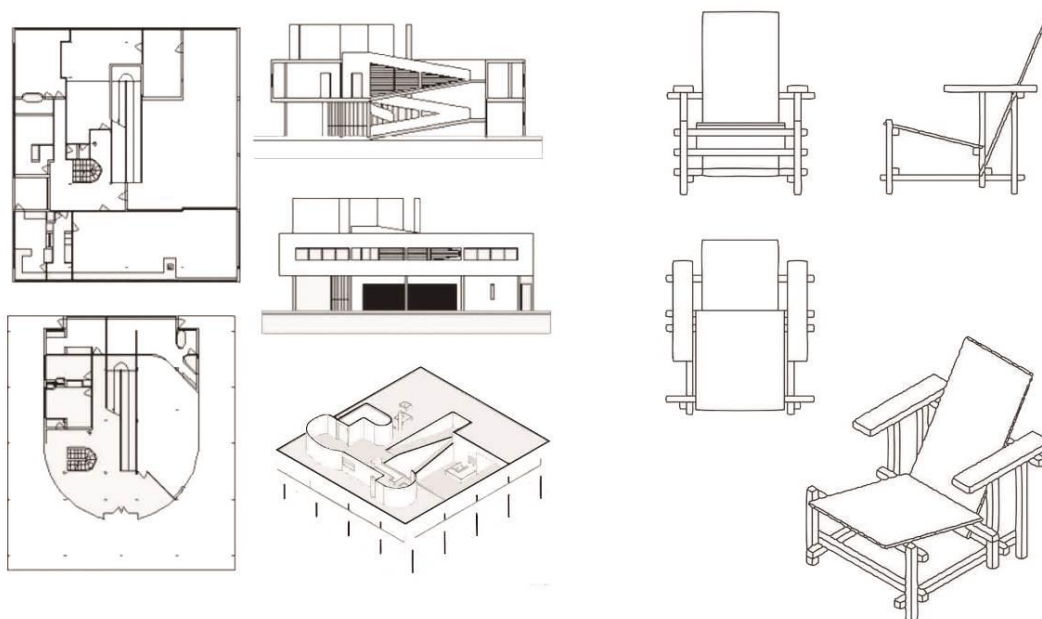
Figura 3: Folios 18 e 19 do *Carnet de Dessin*, de Villard de Honnecourt (1200?-1250?), século XIII.



Fonte: <http://classes.bnf.fr/villard/feuillelet/index.htm> Acesso em 12/05/2020.

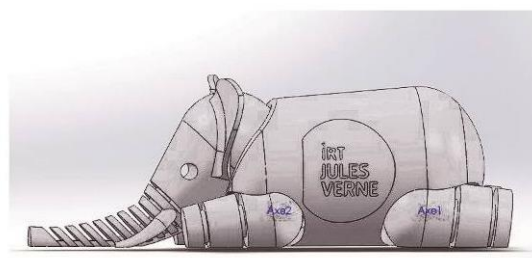
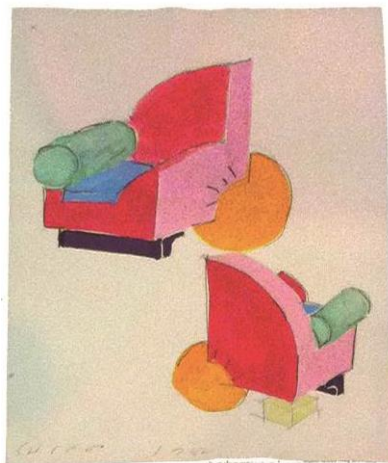
Aprimorado, sobretudo a partir de meados do século XVIII, quando adquiriu certa autonomia e passou a ser um agente privilegiado da pedagogia da imagem posta a serviço da criação e do público (RABREAU, 2001, p. 9), o desenho de arquitetura se estabeleceu desde então em bases científicas, originadas tanto da prática consolidada dos mestres construtores, quanto de pesquisas levadas a cabo por estudiosos como Gérard Desargues (1591-1662), Gaspard Monge (1746-1818), Willian Farish (1759-1837) e Auguste Choisy (1841-1909). Tais investigações procuraram dar conta da crescente complexidade da arquitetura – em parte advinda da consolidação da profissão de arquiteto – que passou a ter novos intervenientes, tais como edificações formal e tecnicamente mais complexas, novos processos construtivos e seu respectivo detalhamento técnico, mais preciso e virtuoso, indo do conjunto ao detalhe minucioso. Foi nesta esteira de conhecimentos já consolidados que o design fez sua aparição, apropriando-se de uma sistemática de representação técnica que utiliza os mesmos princípios projetivos em vistas ortográficas e nos diversos tipos de perspectiva empregados pela arquitetura, correspondendo aos princípios vitruvianos de *ichonographia*, *orthographia* e *scaenographia*. O sistema projetivo triédrico passou, então, a ser utilizado na representação em design, adaptando-o às peculiaridades da escala dos objetos projetados. Assim, plantas baixas, fachadas e cortes passaram a ser vistas superiores, vistas laterais e seções, todos caracterizados pelos mesmos princípios projetivos originados da arquitetura (Figura 4), mas dotado de um estatuto próprio, diferenciado do desenho das artes figurativas, e empregando recursos tão diversos que vão do desenho realizado manualmente ao desenho por instrumentos (Figura 5).

**Figura 4: Desenhos de arquitetura e desenhos de design empregando o mesmo sistema projetivo (em escalas diferentes). Esq.: Ville Savoye, de Le Corbusier (1887-1965), 1928. Dir.: Cadeira Red and Blue, de Gerrit Thomas Rietveld (1888-1964), 1917-23.**



Fonte: elaborado pelo autor.

**Figura 5: Esquerda: Desenho manual: croquis para a cadeira Bel Air, de Peter Shire (1947-), 1982. Direita: Desenho informatizado: elefante da IRT Jules Verne, Nantes, de Samuel N. Bernier (1988-), 2000.**



Fonte: Acervo do Stedelijk Museum, Amsterdam e cortesia de Samuel N. Bernier.

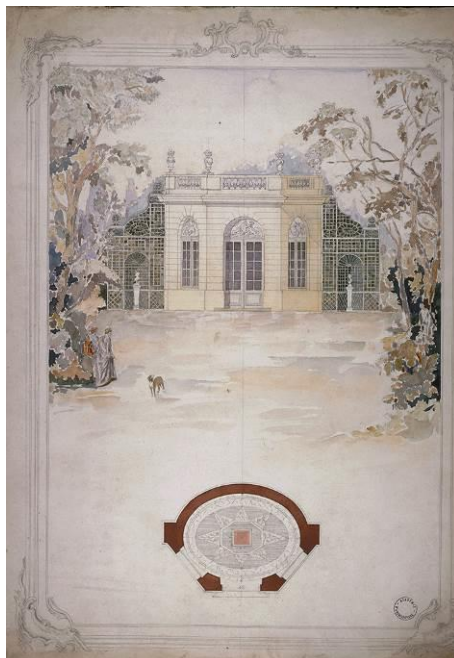
Esses dois tipos de desenhos apresentam características próprias: enquanto no desenho manual é possível observar o caráter autoral, via de regra demonstrado pelo traço pessoal que lhe confere maior autenticidade, muitas vezes permitindo até identificar o autor, no desenho por instrumentos (analógicos ou digitais), o traço obedece a padrões definidos pelo equipamento utilizado, de características mais impessoais, mas com grande precisão técnica.

### 3. Novas Funções para o Desenho

Foi durante o século XIX que o caráter virtuoso e realista do desenho técnico passou a ser definitivamente apreciado para além de suas características pragmáticas. Foi também nesta época que a arquitetura praticada na *École de Beaux-Arts* francesa passou a ser hegemônica, estendendo o predomínio desta cultura e sua influência para além de seus domínios geográficos e perdurando até princípios do século XX. Por suas peculiaridades simultaneamente técnicas, artísticas e históricas, desenhos característicos desse período adquiriram status não só de obra autônoma com valor em si, passando a fazer parte de arquivos e coleções (Figura 6), mas se tornaram apreciados comercialmente.

A colocação de desenhos de características técnicas em um patamar semelhante a uma obra de arte não é um fenômeno recente. Segundo Harris (1984, p. 74), no século XVII Vincenzo Scamozzi (1548-1616) foi proprietário de uma das primeiras coleções de desenhos de temática estritamente arquitetônica. Com o passar do tempo, coleções de desenhos exclusivamente de arquitetos passaram a ser relativamente comuns, embora a constituição de museus e centros de arquivos como conhecemos hoje seja recente (o Museu Estatal de Arquitetura Schusev ([www.muar.ru/en](http://www.muar.ru/en)), considerado o primeiro museu de arquitetura do mundo, foi inaugurado em 1934), mesmo que já existissem coleções de desenhos de arquitetura importantes anteriormente a estas datas. Embora o primeiro museu do que hoje conhecemos como design tenha sido fundado em 1852 (Victoria and Albert Museum, Londres – [www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk)), na época era conhecido como museu de artes decorativas, e os desenhos de design não desempenhavam um papel relevante.

**Figura 6: *Pavilhão de jardim*. Projeto para as provas de admissão a Escola Nacional de Belas Artes, de Albert Laprade (1883-1978), 1901.**



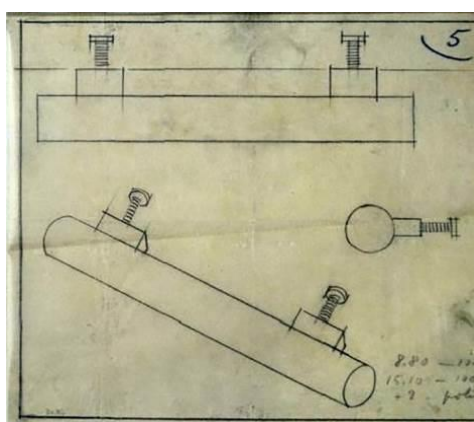
Fonte: Coleção do Centre d'Archives d'Architecture du XXe siècle, Paris, França. Cortesia de Vincet Barré.

Mas não são apenas os desenhos virtuosos e de características realistas que são elevados a uma categoria equivalente a obras de arte: tanto em se tratando de arquitetura quanto de design, desenhos que não apresentam essas qualidades, mas que são produzidos por profissionais de renome, são colocados em outros patamares, tanto por permitirem observar o pensamento materializado ou investigar o processo de trabalho desses profissionais, quanto por constituírem-se em obras autorais únicas, que adquiriram valor em si, independentemente de seu conteúdo, atribuído por um mercado consumidor especializado. À semelhança do que ocorre na arquitetura (ver CATTANI, 2012), mas contrariamente às tendências museológicas que veem o desenho não como exemplar único, mas como parte de todo um processo de projeto, alguns desenhos de design passam a ser valorizados e apreciados não só por seu conteúdo, mas pelo fato de seus autores estarem inseridos em um mercado que considera o design – e seus respectivos desenhos – como manifestação artística com valor comercial, equiparando objetos/produtos aos desenhos que os representam. Assim como aos objetos e produtos produzidos pode-se atribuir vários significados – sociais, culturais, econômicos, técnicos ou estéticos –, o mesmo acontece com seus desenhos. Nessas condições, os desenhos podem adquirir autonomia em relação ao que representam, sobretudo os croquis de estudo de caráter autoral. Com isso cria-se um contexto favorável para que a função do desenho se amplie de uma função eminentemente prática e intermediária do diálogo do autor consigo mesmo ou com seus interlocutores (clientes, fabricantes, colaboradores, fornecedores), passando a desempenhar uma função intelectual de outra ordem, ligada à fruição, investigação e prazer estético, bem como comercial, diretamente ligado ao mercado de bens culturais. Originalmente sem um fim outro que o de ser um dos elementos do projeto, como uma memória tangível de seu desenvolvimento (BÉCHEAU; BOURGEOIS, 2013, p. 79), em determinados contextos o desenho de design passou a desempenhar uma função museológica e comercial, com exemplos mundo afora.

No entanto, cabe ressaltar que este desvirtuamento, que vê o desenho apenas como

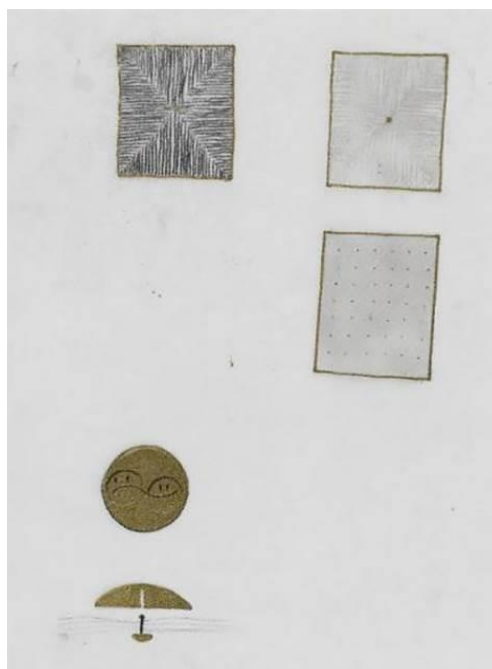
objeto comercial, não é compartilhado por instituições de prestígio, que consideram o desenho como parte de um complexo processo que conduz ao produto e que merece ser preservado como objeto de estudo. Evidências dessa situação podem ser encontradas em acervos de importantes museus, como o Musée National d'Art Moderne/Centre de Création Industrielle – Museu Nacional de Arte Moderna/Centro de Criação Industrial (Centro Pompidou), em Paris, no qual, entre as mais de 100 mil obras de sua coleção e das mais de 6 mil relativas ao design, encontram-se numerosos desenhos de design, alguns deles prosaicos rascunhos técnicos, estudos e croquis de investigação (Figuras 7 e 8).

**Figura 7: Puxador para móvel, de Jean Prouvé (1901-1984), 1927/28. © Jean-Claude Planchet.**



Fonte: [https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR\\_R-a25e70f485e4fa1488a048dbef718f52&param.idSource=FR\\_O-c0cd9b996a7ca3fbb422bb3f49abc](https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-a25e70f485e4fa1488a048dbef718f52&param.idSource=FR_O-c0cd9b996a7ca3fbb422bb3f49abc)  
Acesso em 12/05/2020.

**Figura 8: Página do caderno pessoal de desenhos, de Philippe Starck (1949-), 1986. © Philippe Migeat.**



Fonte: [https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR\\_R-7cbfa8a639e136a8ae94befa42513ef&param.idSource=FR\\_O-a989b1e5f5fa94ec3cd7ab4f013f482](https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-7cbfa8a639e136a8ae94befa42513ef&param.idSource=FR_O-a989b1e5f5fa94ec3cd7ab4f013f482) Acesso em 12/05/2020.



Segundo Marie-Ange Brayer (2016), chefe do serviço de design e prospecção industrial do Centro Pompidou, além de ter como carro-chefe peças icônicas do design mundial, as modernas coleções também têm uma preocupação com o registro do percurso criativo de concepção, pesquisa e linguagem de criação dos designers, o que inclui necessariamente desenhos e sua associação aos projetos que originam. Mas esses desenhos não devem ser peças únicas em um acervo, mas participar de um *corpus* em que o desenho é um dos elementos que contribui para a informação sobre a produção e percurso criativo de um designer. Esses desenhos podem ser de diversos tipos, desde croquis especulativos iniciais do processo de projeto, até desenhos técnicos destinados à execução de objetos. Quanto a esses objetos, quando são anexados a coleções de museus, a tendência atual é se fazerem acompanhar de complementos, como protótipos e maquetes de estudo, além dos próprios desenhos, que permitem estabelecer um diálogo entre o objeto e estes complementos, de modo a ampliar o conhecimento e a compreensão sobre a obra e sua trajetória até tornar-se icônica.

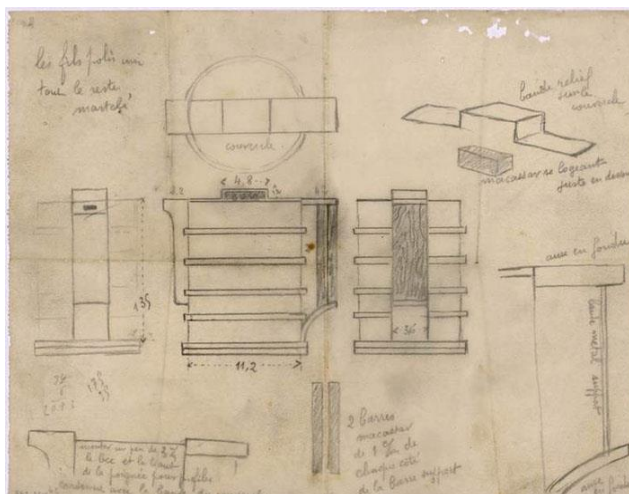
O Musée d'Arts Décoratifs – Museu de Artes Decorativas, em Paris, é uma instituição museológica dedicada ao design onde os desenhos de design fazem parte de sua ampla coleção. É possível observar a diversidade deste recurso quando em coleções dedicadas ao design; entre as mais de 300 mil referências da coleção do museu, podem ser encontrados tanto desenhos virtuosos e de aparência requintada, de características ao mesmo tempo realistas e técnicas, de grande apreciação pelos visitantes (Figura 9), até simples croquis que, embora importantes sob o ponto de vista técnico/histórico, nem sempre interessam ao grande público (Figuras 10 e 11).

**Figura 9: Modelos de xícaras em porcelana, de autor anônimo, primeira metade do século XIX.**



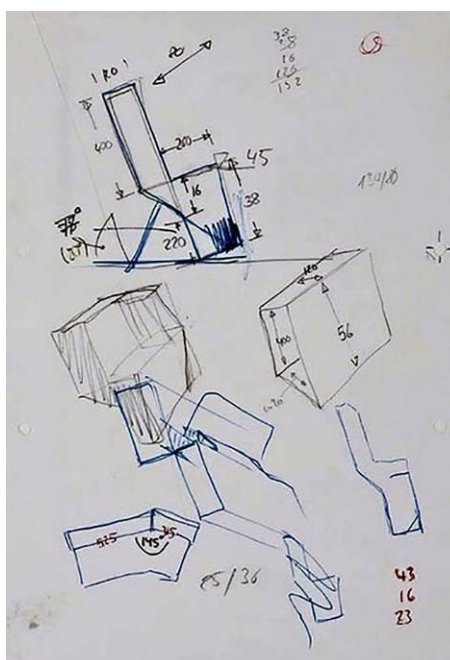
Fonte: <http://collections.lesartsdecoratifs.fr/modele-de-tasse-deux-sucriers-une-theiere> Acesso em 12/05/2020.

Figura 10: Projeto de chaleira, de Jean Després (1889-1980), 1930(?).



Fonte: <http://collections.lesartsdecoratifs.fr/projet-de-theiere-0> Acesso em 12/05/2020.

Figura 11: Croquis para a cadeira Chaos, de Konstantin Grcic (1965-), 2000/2001.



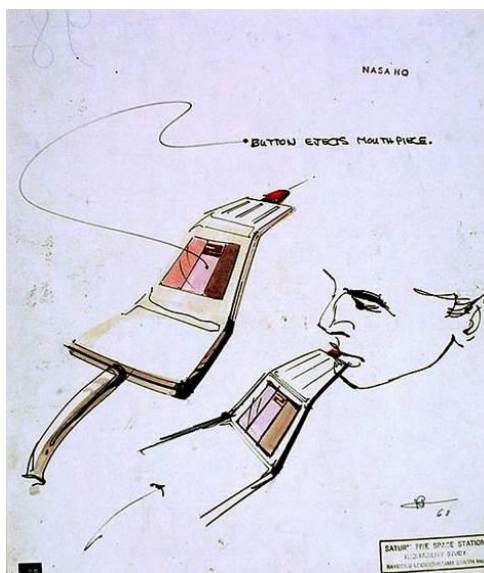
Fonte: <http://collections.lesartsdecoratifs.fr/feuille-de-croquis-du-siege-chaos> Acesso em 12/05/2020.

Segundo Agnès Callu (2016), Conservadora de Patrimônio e Chefe do Departamento de Artes Gráficas do Museu de Artes Decorativas e pesquisadora associada do CNRS, o interesse por estes desenhos é relativamente recente (a partir dos anos 2000) e advém do fato de que tanto pesquisas universitárias quanto museus passaram a se interessar pelo desenho de design não apenas como resultado final de um processo, mas como elemento que pode reconstruir o percurso que leva ao objeto, como forma de descobrir o DNA, a genética que está por trás do produto final, permitindo compreender melhor o trabalho de um profissional. Com isso, o público que se interessa por este tipo de desenho é um público mais especializado, formado basicamente por pesquisadores e profissionais que conseguem perceber

particularidades e detalhes em desenhos raramente observados pelo público leigo. Ainda segundo a pesquisadora, a função dos museus não é somente se preocupar com a guarda, conservação e exibição do resultado final bem acabado de um produto apresentado como peça única, mas conservar em seus acervos obras que permitam pesquisar o processo de trabalho de seus autores. Esta afirmação é corroborada por De Biasi (2015, p. 96), que afirma que será a justaposição de peças como desenhos (nos seus mais variados tipos), maquetes, textos, protótipos, cadernos de notas e outros documentos de investigação preparatórios elaborados pelos autores que serão as verdadeiras testemunhas do processo de criação, sobre os quais os pesquisadores se debruçarão e darão nova vida a esses documentos.

Outros museus importantes, como o Victoria & Albert Museum ([www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk)), em Londres, o MoMA ([www.moma.org](http://www.moma.org)), em Nova York ou o Stedelijk Museum ([www.stedelijk.nl](http://www.stedelijk.nl)), em Amsterdam, mantêm coleções de design em seus acervos, que além de contemplar objetos incluem diversos desenhos de design (Figuras 12, 13 e 14).

**Figura 12: Croquis de artefato para comer/beber, desenvolvido para a NASA, de Raymond Loewy (1893-1986), 1968.**



Fonte: <https://collections.vam.ac.uk/item/O97892/drinkingeating-aid-drawing-loewy-raymond-fernand/> Acesso em 12/05/2020.

**Figura 13: Esboço conceitual para o símbolo / love NY, de Milton Glasser (1929-), 1976.**



Fonte: © 2020. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence.

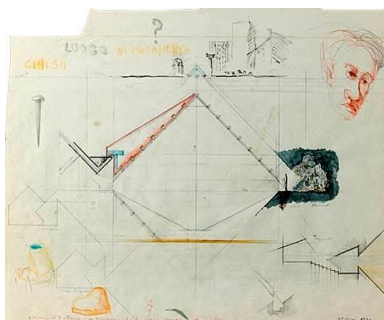
**Figura 14: Amostra de papel de parede projetado por Lambertus Zwiers (1871-1953), exposta na exposição Wone in de Amsterdamse School (2016) no Stedelijk Museum de Amsterdam, juntamente com os estudos preparatórios e outros desenhos do mesmo autor.**



Foto do autor, 2016.

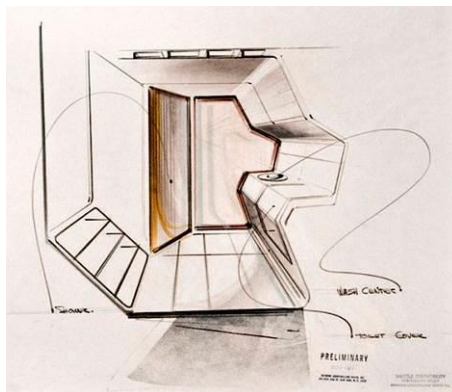
Outro indício do fato de desenhos de design adquirirem autonomia em relação ao que representam pode ser encontrado nos catálogos de venda de casas de leilões europeias e americanas, principalmente a partir da década de 1980, onde tem sido usual não apenas a venda de objetos de design, mas também desenhos de design – sobretudo objetos editados por empresas especializadas em design sofisticado, como Arteluce, Alessi Cassina, Knoll, Vitra, Rosenthal e outras, muitas vezes em edições limitadas ou até mesmo em peças únicas, o que os colocaria em uma fronteira difusa entre obra de arte e produto de design. Obras criadas por designers históricos – William Morris (1834-1896), Le Corbusier (1887-1965), Jean Royère (1902-1981), Charlotte Perriand (1903-1999), Harry Bertóia (1915-1978) e muitos outros com uma produção internacionalmente consagrada e também por designers atuantes e prestigiados no mercado atual – são vendidas em um circuito bem específico de circulação de obras de arte, em cidades como Paris, Nova Iorque, Londres, Tóquio e, mais recentemente, no mercado chinês. A casa de leilões Artcurial, em Paris ([www.artcurial.com](http://www.artcurial.com)), vende eventualmente desenhos de design que variam de desenhos originais até simples cópias heliográficas de época (Figuras 15, 16 e 17).

**Figura 15: Luogo di isolamento, de Gaetano Pesce (1939-), 1972. Vendido em leilão no dia 25/07/2007 por 6.196 €.**



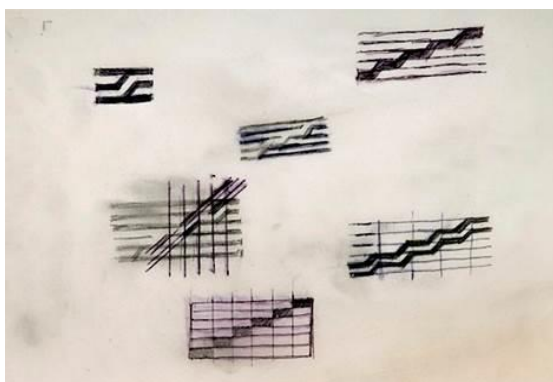
Fonte: <https://www.artcurial.com/fr/lot-gaetano-pesce-ne-en-1939-dessin-dun-projet-pour-venise-luogo-di-isolamento-1972-mine-de> Acesso em 12/05/2020.

**Figura 16: Croquis, de Raymond Loewy (1893-1986), circa 1970. Vendido em leilão no dia 29/07/2010 por 612 €.**



Fonte: <https://www.artcurial.com/fr/lot-raymond-loewy-1893-1986-ensemble-de-deux-dessins-circa-1970-mine-de-plomb-sur-papier-encadre> Acesso em 12/05/2020.

**Figura 17: Croquis para o símbolo do Centre Georges Pompidou, de Jean Widmer (1929-), 1977. Vendido em leilão no dia 16/06/2009 por 1.403 €.**



Fonte: <https://www.artcurial.com/fr/lot-jean-widmer-ne-en-1929-croquis-du-logotype-du-centre-georges-pompidou-1977-crayon-et-stylo-sur> Acesso em 12/05/2020.

Segundo seu diretor de design, Emmanuel Berard (2016), embora não seja expressiva no contexto da casa – onde as obras de design vendidas costumam ser obras editadas por casas especializadas como as citadas anteriormente – a venda de desenhos de design é uma forma economicamente acessível de novos colecionadores iniciarem-se no mundo das coleções de arte/design ou de proprietários de obras consagradas ampliarem a memorabilia sobre obras já pertencentes a sua coleção. Segundo Callu (2016), o interesse que as casas de leilões demonstram por um designer ou artista muitas vezes está associado às exposições que museus e instituições especializadas realizam sobre esses profissionais. Seguindo a lógica de um mercado consumidor muito específico, as casas de leilões se interessam por estes nomes depois de terem sido chancelados ou legitimados por instituições museológicas, o que potencializa as vendas. Outra diferença entre museus e casas de leilões está no fato de que estes últimos geralmente trabalham com peças únicas icônicas (*masterpieces*) independentes e mais vendáveis, que podem ser belas, mas não dizer muita coisa sobre uma trajetória profissional, enquanto que os museus constituem seus acervos com peças que têm valor estético, histórico e documental, e não somente valor comercial.

Em um patamar intermediário entre obra de arte e obra meramente utilitária, os

desenhos de design são objeto de publicações especializadas (CAMPOS, 2012) e de exposições temáticas (RUBINI, 2009). Se, por um lado, estas obras procuram apresentar aspectos anteriores à existência de um produto, como fonte de pesquisa onde pode ser observado parte do processo criativo do autor, materializado sob a forma de desenhos, além de poder ser verificada a técnica gráfica de cada profissional, por outro lado contribuem para a divulgação e a consolidação do trabalho – e porque não da fama? – desses designers e a possibilidade de seus desenhos passarem a ser valorizados como obras que poderão adquirir independência em relação ao que representam.

#### 4. A Questão Ética

Esse novo status dos desenhos de design, elevados à condição de obra com valor em si, coloca uma questão ética importante, apontada por Harris (1984, p. 78): arquitetos ou designers poderiam aproveitar seu renome para elaborar desenhos com características destinadas não apenas a registrar estudos preliminares ou alternativas projetuais, mas à comercialização? Segundo o autor, esta situação relativamente nova não tem nenhum precedente histórico e pode ser considerada até como imoral (p. 74). Este aspecto já foi abordado por Vagnetti (1965, p. 13) em relação aos desenhos de arquitetura, que alertou para que quaisquer desvios do desenho de arquitetura de suas funções instrumentais deveriam ser vistos com reservas. Pelas semelhanças entre as áreas, o alerta dos autores em relação à arquitetura faz sentido quando se pensa em design. Segundo Berard (2016), não é rara a existência de desenhos de arquitetos ou designers múltiplas vezes redesenhados após a realização dos respectivos projetos, apenas para fins outros que não a construção/fabricação, podendo até ser considerados como uma espécie de autógrafo do profissional. Oscar Niemeyer (1907-2012) redenhava sistematicamente seus projetos já realizados durante entrevistas, bem como Le Corbusier e outros arquitetos e designers. Vários vídeos disponíveis no YouTube comprovam esta prática. Emancipados do projeto, tais desenhos contribuem para legitimar a produção dos respectivos autores. Segundo Brayer (2016), há uma diferença fundamental entre o mercado de desenhos de arquitetura e o mercado de desenhos de design, pois os primeiros sempre falarão da obra em sua ausência, o que nem sempre ocorre com os desenhos de design, muitas vezes visualizados ao lado das peças que ajudaram a criar.

De qualquer modo, nos últimos decênios observamos uma valorização da produção gráfica de designers, que passou a ser depositada em centros de estudos e de arquivos destinados à guarda e à conservação de acervos, possibilitando a pesquisa em fontes originais organizadas sistematicamente. Este é mais um fato que evidencia a dupla natureza do desenho de design: de um lado, o instrumento teórico e objetivo de controle e definição do objeto a ser produzido e seus respectivos processos industriais, como forma de extensão do pensamento do autor; de outro lado, o meio expressivo do próprio pensamento, instrumento de investigação, divagação, pesquisa, invenção, criação e – porque não? – arte. Ou seja, o desenho pode ser considerado tanto como *obra* (com valor estético) quanto como *documento* (com valor e importância legais – RUBINI, 2009, p. 133). Nesse sentido, assim como devemos fazer uma distinção entre *arte* e *mercado de arte* (COSTA, 2017), talvez em design se deva pensar em distinguir *desenhos de design de mercado* dos *desenhos de design*, ou seja, entre desenhos de design destinados aos processos produtivos e de projeto (desenhos de design de características operativas) e desenhos de design destinados ao mercado dos leilões e colecionadores (desenhos de design elaborados com este fim específico).

Brayer (2016) acredita que o fato de um museu reconhecer a importância do trabalho de um designer pode ter algum reflexo sobre sua produção. Assim como alguns designers elaboram peças de tiragem limitada ou mesmo peças únicas como se fossem obras de arte,

com o fim único de figurarem em coleções particulares e mesmo em museus, isto também pode acontecer com os seus desenhos, que passam a ter *valor em si*, desconectados de uma trajetória de pesquisa sobre o objeto e nem sempre contribuindo para entender em profundidade uma determinada peça ou mesmo a trajetória profissional do autor. No entanto, para os museus e centros de design esta prática não tem muito a acrescentar, pois seria uma produção elaborada a partir de uma lógica de mercado consumidor de arte que não é a mesma dos museus, os quais buscam reunir de forma responsável documentos que permitam traçar a trajetória da peça desde sua concepção e não apenas seu aspecto final.

Domenichini e Tonicello (2004, p. 16) apontam a questão do turismo cultural como elemento que pode ter contribuído para que desenhos arquitetônicos ou de design adquirissem uma condição de obra autônoma: a obra realizada e também o seu registro prévio (desenhos de autoria de arquitetos ou designers) são colocados no mesmo nível de igualdade, constantemente sendo objeto de exposições e publicações. À semelhança das próprias obras realizadas, os desenhos passam a ser elementos valorizados pelo mercado de consumo cultural. Diz a lenda que Pietro Maria Bardi (1900-1999), diretor do Museu de Artes de São Paulo (MASP) de 1947 a 1996, apressou-se em recolher e guardar desenhos que Le Corbusier realizou durante uma conferência no MASP, certamente sabendo o valor cultural que teriam no futuro (Não foi possível confirmar a veracidade deste fato, embora o autor deste artigo lembre ter visto estes desenhos em uma exposição no MASP, na década de 1980). Domenichini e Tonicello (2004, p. 46) apontam outra importante questão, ligada à questão da originalidade: face aos processos de reprodutibilidade utilizados a partir do século XX, o que é um desenho original? Se esta questão pode não ter grande importância para o leigo, no âmbito de museus e centros de arquivos ela adquire extrema relevância. Enquanto que para desenhos de caráter autoral – sobretudo os croquis e estudos iniciais em que se percebe o chamado “traço do autor” expresso, via de regra, de modo manual – isso parece estar bem claro. A partir daí os limites entre o que é original e/ou autoral e o que não é são muito difusos. Um desenho executado por um desenhista a partir de esboços do autor pode ser considerado obra do designer? No cenário contemporâneo, onde esses profissionais muitas vezes são verdadeiros gerentes de grupos de trabalho, afirmações sobre autoria são difíceis de ser estabelecidas. Mathieu Lehanneur confirma: “Eu faço apenas alguns croquis para me comunicar com meus assistentes, que os passam logo para o 3D” (in: RUBINI, 2009, p. 6). Para fins de classificação, Domenichini e Tonicello (2004, p. 16) propõem que sejam considerados originais quaisquer peças em que seja possível constatar a intervenção do autor, por meio de assinaturas e outros indícios. Também propõem que, na ausência de um original, uma cópia possa ser considerada como original, assumindo seus valores intrínsecos. Já Brayer (2016) acredita que é possível pensar na organização de coleções de arquivos digitais pois, a seu modo, fazem parte da trajetória profissional de designers e podem ter relevância suficiente para serem incluídas em acervos museológicos. Afirmações como estas permitem concluir que o cenário por onde circulam os novos desenhos de design (sobretudo digitais) é ainda muito impreciso, sendo necessárias reflexões que lancem alguma luz sobre universo complexo.

Mesmo que esses requisitos sejam relativos a registros gráficos já existentes, daqui para frente a situação se vislumbra ainda mais nebulosa tendo em vista dois fatores importantes: as ferramentas informatizadas de projeto e os consequentes meios digitais de produção de imagens utilizados a partir do final do século XX, pelos quais os desenhos podem se transformar em simples dados digitais, imprimíveis por qualquer um e a qualquer momento (RUBINI, 2009, p. 139). Notou-se a função marcadamente gerencial que os profissionais estão desempenhando no processo de projeto, sobretudo designers de fama mundial e em grandes escritórios. Esses fatores fazem com que tanto a questão da autoria dos projetos quanto a originalidade dos registros gráficos façam parte de um contexto não mais canônico, mas muito

mais impreciso e de contornos mutantes e mutáveis, sobre o qual é precipitado fazer afirmações definitivas. Indícios do que poderia ser chamada “autoria indefinida” podem ser encontrados em publicações especializadas (por exemplo, CAMPOS, 2012; HOUSELEY, 2009 e diversas outras coletâneas e estudos monográficos) e mesmo em afirmações dos próprios designers. Nestes casos, é muito comum que os desenhos e os respectivos produtos sejam apresentados como feitos pelo escritório ou empresa de design, sem mencionar uma autoria específica, provavelmente como consequência da quantidade de profissionais envolvidos no processo, sobretudo em projetos complexos. Na verdade, qualquer produto ou desenho tem um autor, mas como nesses casos isso não é destacado, a questão da autoria e direitos de autor fica sem uma resposta conclusiva.

## 5. Considerações Finais

O cenário contemporâneo comprova que o desenho de design desempenha uma função dual que caracteriza esta forma de expressão desde suas origens: de um lado, ferramenta simultaneamente técnica, objetiva e de investigação projetual, com características de documento auxiliar no processo que conduz à realização do objeto, com vários níveis de apresentação e acabamento; de outro lado, é a manifestação com características de obra independente, a ponto de ser sacralizada no ambiente de museus, galerias e casas de leilões, onde seu caráter documental técnico e objetivo é visto com uma relevância variável. Neste segundo caso, o desenho pode adquirir uma autonomia que o torna independente do objeto que representa ou do processo de trabalho dos profissionais, passando a ser visto como obra com *valor em si*. Isto pode ser considerado como um dos desdobramentos de um contexto cultural específico de países centrais, onde existe uma vertente de valorização do design – e seus desenhos – como obra de arte, com um consequente mercado consumidor.

A colocação de desenhos de design em um patamar de obra com *valor em si* tem consequências tanto sobre o trabalho de designers quanto sobre a constituição de acervos em instituições de guarda, manutenção e exposição, bem como sobre o mercado de bens culturais. Nos países de tradição consolidada neste tipo de produção e consumo, tudo indica que a situação atual deverá ter continuidade, sempre buscando novos profissionais de modo a manter o dinamismo dos mercados consumidor e cultural. Já a consolidação do design nos chamados países periféricos é um fenômeno recente e que muitas vezes se espelha no que acontece nos países centrais. Estes casos representam um cenário de contornos imprecisos, onde os atores envolvidos nos diversos processos de produção e consumo devem levar em conta quais os papéis e funções que o design – e sua representação – pode desempenhar nessas sociedades e suas respectivas consequências. No caso do Brasil, onde a história do design é ainda muito recente, a escassa tradição em guarda e conservação de acervos é uma realidade. Tal cenário é propício para reflexões que possam orientar ações de guarda, conservação e exposição de documentos relativos ao exercício profissional dos designers.

Neste universo complexo, é possível detectar uma postura mais responsável em relação a desenhos de design e sua musealização em centros especializados: não é somente a peça única e icônica que passa a interessar, mas sim um conjunto de registros que não se limita ao desenho, formando um *corpus* que permite investigar de modo mais abrangente tanto uma trajetória profissional quanto um produto em particular. O caráter relativamente recente desta nova percepção em relação ao trabalho de designers reforça mais uma vez a necessidade de se refletir sobre o próprio desenho e outros meios de representação que, vistos em conjunto, podem elucidar muitos aspectos relativos à produção autoral.

No multifacetado mundo do design, as atribuições originais do desenho de design – ser



um instrumento utilitário a serviço do processo de projeto e produção – parecem cada vez mais imprecisas e sua colocação em uma categoria de obra com *valor em si* torna o contexto ainda mais complexa, sobretudo frente aos novos paradigmas de autoria e reprodução de obras. Assim, refletir tanto sobre o design quanto sobre seu desenho nos diversos processos que conduzem ao produto finalizado é mais do que necessário, tendo em vista o crescimento vertiginoso que este tipo de produção alcançará nos próximos anos.

## Referências

- BÉCHEAU, Vincent; BOURGEOIS, Marie-Laure. **Glossaire du designer**. Paris: Editions Le Bord de l'eau, 2013.
- BERARD, Emmanuel. **Entrevista concedida ao autor** em 19/04/2016. 14'21".
- BRAYER, Marie-Ange. **Entrevista concedida ao autor** em 17/05/2016. 31'15".
- CALLU, Agnès. **Entrevista concedida ao autor** em 04/05/2016. 36'09".
- CAMPOS, Cristian. **Product design skethces**. Antwerp: Booqs, 2012.
- CATTANI, Airton. O desenho de arquitetura como obra autônoma. In: **Óculum Ensaios**, 16, Campinas, p.116-123, Jul-Dez, 2012.
- COSTA, Joan. **La inutilidade del arte**. Disponível em <<https://foroalfa.org/articulos/la-inutilidad-del-arte>> Acesso em 17 de abril de 2017.
- DE BIASI, Pierre-Marc. Les dessin de l'architecture et la genèse de l'oeuvre. In: **Livraisons d'histoire de l'architecture**, 30, Paris, p. 93-102, dec. 2015.
- DEFORGE Yves. **Le graphisme technique, son histoire et son enseignement**. Seyssel: Champ Vallon, 1981.
- DOMENICHINI, Riccardo; TONICELLO, Anna. **Il disegno di architettura: guida alla descrizione**. Padova: Il Polígrafo, 2004.
- HARRIS, John. Le dessin d'architecture: une nouvelle marchandise culturelle. In: **Images et imaginaries d'architecture**. Paris: Centre National d'Art et Culture Georges Pompidou/CCI, 1984. p. 74-78.
- HOUSELEY, Laura. **Ultra design**. La nouvelle génération de designers. Paris: Thames and Hudson, 2009.
- JUNGMANN, Jean-Paul. **L'image en achitecture: de la représentation et de son empreinte utopique**. Paris: Éditions de la Villette, 1996.
- MIDAL, Alexandra. **Design**. Introduction à l'histoire d'une discipline. Paris: Agora, 2009.
- OLIVEIRA, Mário Mendonça de. **Desenho de arquitetura pré-renascentista**. Salvador: EDUFBA, 2002.
- RABREAU, Daniel. **Les dessins d'architecture au XVIII<sup>e</sup> siècle**. Paris: Bibliothèque de l'image, 2001.
- RUBINI, Constance. **Dessiner le design**. Paris: Les Arts Décoratifs, 2009.

SAKAROVITCH, Joël. **Épures d'architecture**. De la coupe des pierres à la géométrie descriptive XVIIe-XIXe siècles. Birkhäuser: Basel, 1998.

SAVIGNAT, Jean-Michel. Architecture, art du dessin. In: **Images et imaginaries d'architecture**. Paris: Centre National d'Art et Culture Georges Pompidou/CCI, 1984. p. 21- 26.

\_\_\_\_\_. **Dessin et architecture**: du Moyen âge au XVIII<sup>e</sup> siècle. Paris: École nationale supérieure des beaux-arts, 1980.

VAGNETTI, Luigi. **Il linguaggio grafico dell'architetto, oggi**. Genova: Vitali e Ghianda, 1965.