

# DO OBJETO (DESENHADO) AO FRUIDOR (DO DESENHO) /

## FROM THE OBJECT (DRAWN) TO THE FRUITIONER (DRAWING)

Graça Magalhães  
Professora e Investigadora  
(Professor and Researcher)

Para Raul Cunha a particular importância de desenhar o projeto não se relaciona com a procura de uma determinada metodologia projetual até porque, nas suas palavras "não existe uma metodologia projetual do Design. Existe, sim, para cada projeto, em particular, uma metodologia aplicada".

Assim, desenhar o projeto é o encontro com a descoberta dessa metodologia. Um espaço potenciado pela liberdade de um acontecimento da ordem do fazer que leva à possível "descoberta" do objeto mediado pela presença do autor.

Naturalmente, existirá o programa que indicia uma determinada ação. As condições autobiográficas do autor e aquilo que ele procura que sejam as potencialidades de "leitura" do programa resultam no desenho enquanto ação de projetar. Os desenhos projetuais de RC *existem* materialmente no papel e na mente do autor e 'acontecem' ocupando fisicamente um lugar na presença de quem os observa. Os desenhos não são apenas o resultado do acontecimento imagético do autor mas transformam-se em presença (in)corporada pelo fruidor. O desejo do autor, através do *corpus* do desenho, transforma-se no desígnio do objeto mediado pela sua fruição.

Estes desenhos, pese embora a sua vocação técnica de mediação do artificial (cultural), confrontam-se com o nostálgico desejo de ver refletido em si o outro (pelo qual o objeto existe) como catarse metafórica na condição de representação da experiência.

No caso de RC, são constantes do desenho a ideia modelar retirada de uma funcionalidade herdeira da industrialização que se representa como favorável ao contexto técnico (em exemplos como Holly, 1999, promovendo a

suu utilização dentro do espaço doméstico). O desenho cumpre, assim, dentro do espaço da representação, a sua função técnica modelando o objeto e simbolizando a sua idealização (de carácter industrial).

No entanto, estes desenhos não coincidem univocamente nem com o modelo (objeto) nem com o sujeito (autor). São sim, complementarmente, uma manifestação 'externa' que envolve o sujeito e o modelo e que proporciona o acontecimento da ação de desenhar. Para RC o desenho não é um simulacro, não é apenas o substituto ou a referência ao modelo, ele anuncia uma presença que não é redutível à simples representação do objecto.

As imagens do projeto definidas pelas coordenadas *sujeito-objeto* estão presentes na execução técnica do desenho (ato perceptivo) e na sua (auto)recepção sensível (ato cognitivo). Por isso, a cognição dos desenhos de RC revela-se na descrição sensível das suas qualidades técnicas e não através de critérios estilísticos. Tal como para a arte em geral, a apreensão destes desenhos só pode ser considerada através da observação organizada das suas qualidades, não pode ser definida por critérios estilísticos em si, mas pela sua potencial interpretação através dos critérios que são os da sua própria observação.

Por isso, as relações e associações implícitas no desenho de RC são necessariamente atentas. A atitude reflexiva que privilegia a atenção como modo perceptivo pertence aos objetos desenhados por RC promovendo a penetração neles como condição de descoberta. O apelo que o seu desenho faz à minuciosa atenção conduz-nos pela procura do carácter de verdade das imagens que resultam do conhecimento técnico como regulador dos

desejos, quer sejam eles os do quotidiano ou da arte. O desenho de RC é libertador pela condição de os objetos não serem apenas úteis (em jogos de teatralidade, em exemplos antigos como *Satélite Urbano* ou *Plain Office*, ambos de 1992). A desejada diferenciação do objeto não é o resultado do progresso técnico, nem tão pouco da ideia estética, mas produz-se como imagem de um particular momento e lugar que envolve o observador. Pela sua eloquência, através da linha ou, pontualmente, da mancha o desenho procura a diferenciação e classificação entre ato racional/discriminatório e ato sensível/celebrativo.

Em projetos mais recentes, o desenho torna-se menos descritivo e mais construtivo em correspondência com 'pontos de vista' mais conceptuais e menos performativos. Assim, a consideração do utilizador aumenta, na proporção direta, em relação ao grau de 'abstração' formal do desenho (projeto *Do it*, 2010, *Sistema 0.7*, 2009, e *Banco I*, 2005). O projeto, representado por uma alargada formulação de hipóteses performativas, descreve o objeto pela plasticidade simbólica do desenho. O protagonismo do objeto como representação da autoria, no início dos anos 90, dá lugar a omissões descritivas passando a considerar-se o observador como sujeito 'interessado' na representação. Por isso os objetos de design criados por RC, resultado da mediação processual do desenho, são objetos profundamente inclusivos do sujeito fruidor da obra pelo modo programático como o utilizador é tratado. Neste caso, estamos perante uma formulação muito contemporânea da obra pela consideração da sua usabilidade como modo programático. Ou seja, trazendo o utilizador para dentro da obra.

For Raul Cunha the main importance of designing the project does not relate to the search of a certain project methodology because, in the artist's own words, «there is no project methodology in Design. There is indeed, for each particular object, an applied methodology».

Thus, designing the project is to come across with the discovery of that methodology. An area reinforced by the liberty of a workmanship happening which leads to the «discovery» of the object mediated by the presence of the author.

There will naturally happen the program that will show a certain action. The autobiographic conditions of the author, along with what he seeks as «reading» possibilities, result in the drawing as a project action.

The project drawings of RC *exist* materially on paper and in the mind of the author, and happen occupying physically a place in the presence of the spectator. The drawings are not just the result of the author's imagery, but they also transform themselves before the (in)corporated presence of the fruitioner. The author's desire through the design's *corpus* becomes the purpose of the object mediated by its fruition.

These designs, notwithstanding their technical vocation of mediating the artificial (cultural), set against the nostalgic desire to see themselves reflected on the other (by which the object exists) as a metaphoric catharsis of the representation of the experience.

In the case of RC, the model idea taken out of a functionality rooted in industrialization, favourable to the technical context (examples like *Holly*, 1999, promoting its use inside the domestic space), is a constant in his design. Thus,

the design fulfils in the place where it is represented its technical-function modelling the object and symbolizing its idealization (of an industrial feature).

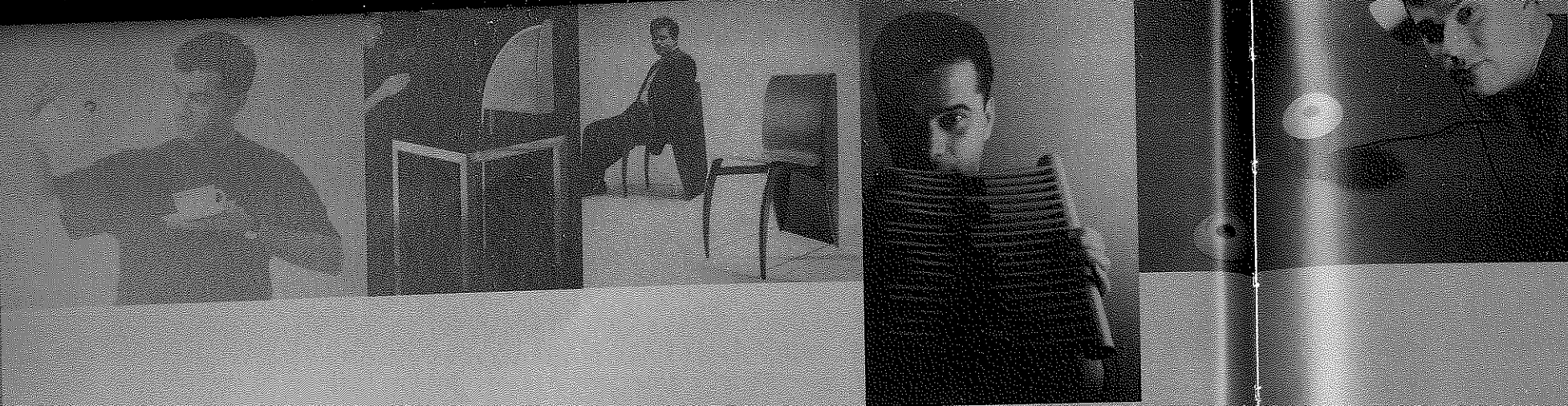
However, these designs do not coincide univocally with the model (object) and neither with the subject (author). They are complementarily an external manifestation that involves the subject and the model and provides the happening of the drawing action. For RC drawing is not a simulacrum, not just the substitute or the reference to the model, it announces a presence that is not reducible to the simple representation of the object.

The images of the project defined by the coordinates *subject-object* are present on the technical execution of the drawing (perceptive act) and on the sensible (auto) reception (cognitive act). Therefore, the awareness of Raul Cunca's drawings reveals itself on the sensible description of his technical qualities and not through his aesthetic criteria. Just like art in general, the apprehension of these designs can only be taken in account through the organized observation of their qualities, it cannot be defined by stylistic criteria itself, but by its potential interpretation through the criteria of the observation.

Therefore, the relations and associations implied on RC's drawings are necessarily attentive. The reflective approach that privileges the attention as a perception method belongs to RC's objects, promoting entering in them as a condition for the discovery. The call of the design for a meticulous attention leads us through the truthful feature of the images that arise from the technical knowledge as a desire regulator, whether from daily life, whether from art.

Raul Cunca's design liberates because the objects or not only useful (in theatricality games, in old examples like *Satélite Urbano* or *Plain Office*, both from 1992). The desired differentiation of the object isn't the result of the technical progress, nor the result of the aesthetic idea, but it appears as an image of a particular moment and place that involves the observer. Due to its eloquence – through the line or occasionally through the spot – the design seeks the differentiation and classification between the rational/discriminatory and the sensible/celebrative acts. In recent projects, the design becomes less descriptive and more constructive corresponding to more conceptual and less performative «viewpoints». Thus, the user's consideration increases in a direct proportion, with respect to the degree of formal «abstraction» of the design (projects *Do it*, 2010, *System 0.7*, 2009, and *Bench 1*, 2005). The project, represented by an extended formulation of performative hypothesis, describes the object through the symbolic plasticity of the drawing. The role of the object as a representation of authorship in the beginning of the 90s gives place to descriptive omissions with the observer becoming an «interested» subject of the representation. Therefore, the design objects created by RC – result of the procedural mediation of the drawing – deeply include the fruiter of the artwork due to the programmatic way that the user is treated.

In this case, we are before a very contemporary formulation of the artwork due to the usability being considered a programmatic mode. In other words, bringing the user into the work of art.



O design é *plural* na sua diversidade tipológica,  
no universo da variação humana  
e na sua múltipla conciliação de saberes.

Design is *plural* in its typological diversity,  
in the world of human variation  
and in its multiple harmonization of knowledge.

Raul Cunha

---

**ASPETOS DO FAZER PLURAL**

Ana Isabel Ribeiro ASPECTS OF PLURAL DOING  
p. 8

**O DESIGN É PLURAL**

Raul Cunha DESIGN IS PLURAL  
p. 9

**RAUL CUNCA: A SIMPLICIDADE COMPLEXA**

José Bártolo RAUL CUNCA: THE COMPLEX SIMPLICITY  
p. 11

**DO OBJETO (DESENHADO) AO FRUIDOR (DO DESENHO)**

Graça Magalhães FROM THE OBJECT (DRAWN) TO THE FRUITIONER (DRAWING)  
p. 16

**OS OBJETOS DE RAUL CUNCA E A CULTURA DA SUSTENTABILIDADE**

Federica Dal Falco RAUL CUNCA'S OBJECTS AND THE CULTURE OF SUSTAINABILITY  
p. 19

---

**OBJETOS**

p. 22 OBJECTS

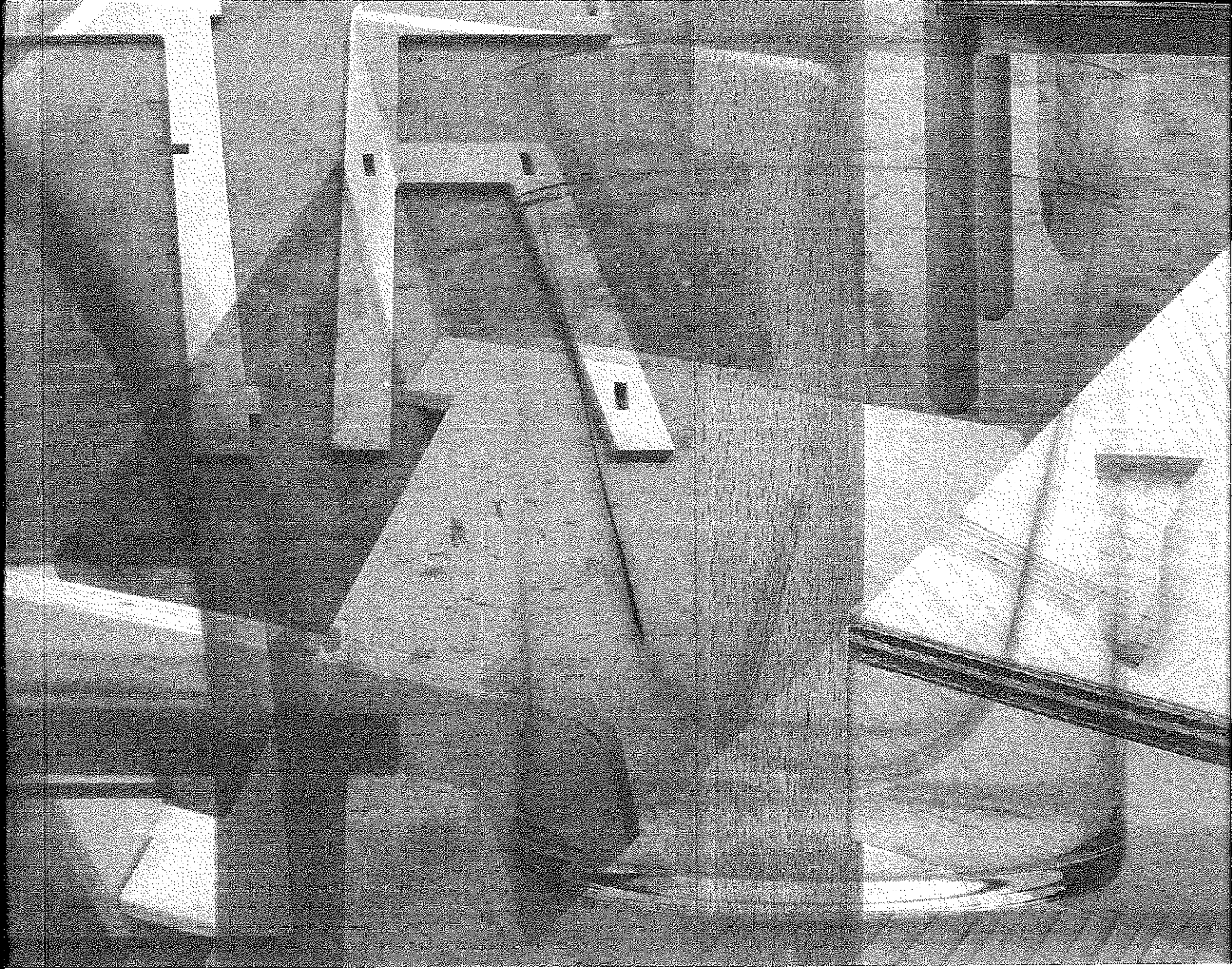
---

**NOTA BIOGRÁFICA**

BIOGRAPHICAL NOTE

**BIBLIOGRAFIA**

p. 74 BIBLIOGRAPHY



**RAUL CUNCA**  
O DESIGN PLURAL