



Assalto ao c.a.d.

Autor(es): Gonçalves, Adelino
Publicado por: Editorial do Departamento de Arquitectura
URL persistente: URI:<http://hdl.handle.net/10316.2/37423>
Accessed : 28-Dec-2021 15:34:41

A navegação consulta e descarregamento dos títulos inseridos nas Bibliotecas Digitais UC Digitalis, UC Pombalina e UC Impactum, pressupõem a aceitação plena e sem reservas dos Termos e Condições de Uso destas Bibliotecas Digitais, disponíveis em <https://digitalis.uc.pt/pt-pt/termos>.

Conforme exposto nos referidos Termos e Condições de Uso, o descarregamento de títulos de acesso restrito requer uma licença válida de autorização devendo o utilizador aceder ao(s) documento(s) a partir de um endereço de IP da instituição detentora da supramencionada licença.

Ao utilizador é apenas permitido o descarregamento para uso pessoal, pelo que o emprego do(s) título(s) descarregado(s) para outro fim, designadamente comercial, carece de autorização do respetivo autor ou editor da obra.

Na medida em que todas as obras da UC Digitalis se encontram protegidas pelo Código do Direito de Autor e Direitos Conexos e demais legislação aplicável, toda a cópia, parcial ou total, deste documento, nos casos em que é legalmente admitida, deverá conter ou fazer-se acompanhar por este aviso.





ecdj

2

fcuc | departamento de arquitectura

10 anos de arquitectura no colégio das artes

construir uma escola
tape

encontros de tomar 4

alexandre alves costa vs gonçalo byrne

paulo mendes da rocha



março 2000

[assalto ao c.a.d.]

adelino gonçalves

Este texto surge da necessidade de esclarecer uma intervenção nos III Encontros de Tomar, acerca do enquadramento e conteúdo programático da disciplina de Desenho Assistido por Computador no âmbito da revisão do plano de estudos então discutida.

- > Na ideia expressa nessa intervenção considerava que enquanto a tecnologia de produção e reprodução de imagens não for capaz de desmistificar o *sonho* e a *memória*, como o é em *Until the End of the World*, de Wim Wenders (1991), o *homem* continuará a precisar de um mediador para comunicar e realizar as suas ideias, seja esse mediador a *palavra* ou o *desenho*. O mediador é instrumento. Não pode ser obstáculo.
- > O c.a.d. pode ser um obstáculo.
- > O drama do *arquitecto* é a *concepção*. É o *fazer arquitectura*. E a técnica que ele deseja dominar é a de por a mão a pensar.
- > Por isso, entre as várias acepções do conceito, o *desenho* pode ser entendido com um carácter mais corpóreo, em que a sua manualidade é expressão da integridade do nosso *ser*, um instrumento que tenta encurtar a distância entre o mundo das ideias (lugar privilegiado das nossas construções) e a folha de papel que se faz palco de enredos e fármaco da memória.
- > Este *desenho* que procura ser a voz do acto criativo será, por algum tempo mais, insubstituível...

Na abordagem ao enquadramento disciplinar do c.a.d., feita nos Encontros de Tomar, considerou-se apenas o *desenho* como instrumento de *representação* do projecto.

Acontece que esse carácter de subserviência do *desenho* está mal colocado, pois se algo deve ser apoiado pelo computador é o projecto e não o desenho do projecto!

>A utilidade do computador no apoio à *concepção* nada tem a ver com as horas poupadas por não se «passar desenhos a tinta»; com a versatilidade e rigor com que se experimenta e substituem linhas; com que se apaga e refaz; com a rapidez da legenda que evita o escantilhão ou de uma cotagem veloz; nem com a sedução de uma imagem...

Proponho que de c.a.d. se passe a p.a.c.

>Projecto assistido por computador.

>Enumero alguns tópicos que fundamentam a proposta e ilustram a emergência da vulgarização do computador na «sala de aula»:

O conceito de maquete enquanto instrumento de *representação* e de apoio à *concepção*, não diz necessariamente respeito a objectos perante os quais somos gigantes e o nosso olhar se deve deformar. O próprio conceito de escala de representação não está vinculado a uma opção métrica: a percepção pode ser feita à escala real (virtual).

>A modelação espacial computarizada permite uma percepção dinâmica do espaço e uma aproximação à sua condição material.

>Base computacional comum às várias especialidades intervenientes num projecto de arquitectura - interface com software de controlo ambiental, dimensionamento de estruturas, condutas, iluminação, orçamentação, gestão de tráfego em edifícios complexos...

>Base computacional de interface com a robótica para a produção de componentes de construção e de maquetes.

>Interface com bases de dados e «bibliotecas» de componentes e acessórios.

>Acesso a informação de apoio à construção via Internet.