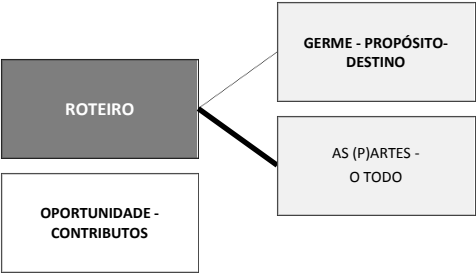


A. partida | *check-in*



1. roteiro

O acaso tem destes sortilégios, a necessidade, não. Para um amor se tornar inesquecível é preciso que, desde o primeiro momento, os acasos se reúnam nele como os pássaros nos ombros de São Francisco de Assis. (Milan Kundera)

1.1. germe - propósito - destino

Este trabalho não se inaugura no 'zero' ou no desejo... Desponta da necessidade. Necessidade que é, no entanto, resultante de um certo legado formado por um conjunto de acasos, cujo desígnio se instiga no decurso do persistente interesse sobre a fenomenologia do desenho, do estudo continuado das suas teorias e práticas, na experiência de dez anos de docência no ensino superior, e dessa carência latente e crescente de uma examinação alargada, no tempo e no método, às circunstâncias da prestação desenhista dos estudantes nos cursos lecionados.

Mediante o potencial criativo promovido pelo exercício do desenho livre¹, e a partir da resposta dos alunos face a enunciados lançados no âmbito programático e curricular das disciplinas de *Desenho Básico*, *Desenho Analítico*, *Desenho I*, *Desenho II*, *Desenho III*, *Desenho IV*, *Introdução às Técnicas de Desenho*, *Técnicas de Desenho I*, *Técnicas de Desenho II* e *Projeto III*², suscitaram-se intrigantes questões de cariz especulativo, relativas à dinâmica e interdependência dos atos de ver, pensar e desenhar, no plano artístico e do projeto, cujo processo revelou algumas invariáveis suscetíveis de reflexão no contexto didático, bem como algumas interrogações de âmbito teórico, cujo esclarecimento requeria uma análise preponderante.

Estatuída essa necessidade de avançar com o estudo sobre temáticas que, eventualmente, permitiriam relacionar as problemáticas dos conteúdos curriculares das disciplinas escolares e a capacidade de resposta e competência dos alunos perante os desafios e estatutos programáticos no ensino do desenho de estudo, e depois de compilados alguns dados para o efeito, a verificação da complexidade, da transversalidade e da pertinência das matérias que

¹ No sentido de ser exercido manual e individualmente, sem recurso a instrumentos ou equipamentos óticos, assistidos ou digitais.

² No Primeiro ciclo do *Mestrado Integrado em Arquitetura* - Instituto Manuel Teixeira Gomes, Portimão, 1.º, 2.º e 3.º anos; no Bacharelato em *Design de Comunicação* - Instituto Manuel Teixeira Gomes, Portimão, 1.º e 2.º anos; na Licenciatura em *Design de Comunicação* - Universidade Lusófona, Lisboa, no 1.º e 2.º anos; No *Workshop* de Desenho Criativo destinado aos alunos da Licenciatura em *Cinema, Vídeo, Audiovisuais e Comunicação Multimédia* - Universidade Lusófona, Lisboa, 1.º e 2.º anos.

influem na compreensão dos fenómenos do pensamento criativo do 'aprendiz' enquanto sujeito que pensa a imagem e desenha-a para cumprir uma instrução ou programa, justificou, posteriormente, a redefinição da estratégia com vista a uma investigação de abertura não exclusivamente balizada pela reflexão no campo privativo da pedagogia³.

Surgiu, pois, a ideia ulterior de avançar sobre um território de análise mais abrangente⁴, cuja natureza exploratória dialética, que presume uma evolução incerta e um fim imprevisível, possibilitaria, contudo, a expansão da investigação além das questões da aprendizagem do desenho, traçando daí um paralelo com o exercício do desenho que serve o propósito da criação, em geral, e enquanto processo e produto da imaginação inventora, em particular, que supera ou abdica dos enunciados, propondo outros, através do erro.

Como é que se ergue, então, esta contenda sobre o tema do erro?

Evidentemente, uma das invariáveis detetadas quer na prestação do aluno, quer no processo do artista/arquiteto/*designer*, constitui o amplamente reconhecido receio ou hesitação perante a eminência de errar quando confrontado com uma solicitação (ou desejo) de desenho (fenómeno que é recorrente no decurso e na finalização do processo). É, contudo, consensual, tanto (e sobretudo) no seio da comunidade académica, como no panorama artístico em geral, que o acontecimento do erro é 'normal' no âmbito do exercício⁵ do desenho. Equitativamente, é notório o 'esforço' da coerência imparável da razão em 'excluir', grosso modo, o assunto do erro, e banir a contemplação dos fenómenos erráticos dos sistemas, dos processos, das disciplinas e das lógicas; talvez porque os grandes feitos científicos e a força ética da filosofia mais conservadora marcaram um legado fiável de

³ A estrutura e metodologia de investigação foram delineadas com base numa primeira súmula de interrogações que pretendíamos ver sistematicamente estudadas e esclarecidas, decorrentes da experiência docente e do contacto direto com os estudantes, na área do desenho. Esse objetivo teve como origem, situações reais ocorridas em ambiente de aula, que suscitaram a necessidade de estudar, aprofundadamente, as problemáticas identificadas.

A análise de um conjunto de textos relacionados com a teoria e a prática do desenho nos campos da aprendizagem e do ensino, compulsada com a análise da prestação e resultados dos trabalhos de estudantes, apontou, porém, para uma abordagem metodológica transdisciplinar na arte, na arquitetura, na filosofia, na antropologia, na história, na sociologia, na psicologia e na tecnologia, que carecia de outro foco.

⁴ O poder do desenho não está apenas ao alcance dos estudantes e dos profissionais da arte. Como atividade humana que é, o desenho tem um vasto campo de ação. O desenho é uma ferramenta adaptável a todos os processos criativos e, portanto, a todas as disciplinas culturais que dependem de estádios ordenadores do pensamento visual e da representação.

Que o desenho seja uma presença incontornável nas incubações mentais e físicas do homem, e que a sua existência esteja altamente infiltrada na atuação individual e coletiva, são factos de aceitação consensual; mas o objetivo de ajudar na construção de um pensamento do desenho sob outras abordagens, sobretudo em face da constatação de que as suas formas e técnicas de expressão pouco ou nada mudaram desde a 'caverna', leva a querer descodificar e entender, *in profundis*, a dicotomia da inquestionável operatividade e onnipresença do erro no desenho, e a desmistificar o estigma negativo que este acautela, especialmente nas fases executivas que são, efetivamente, as que são dadas a mostrar.

⁵ O termo "exercício" reporta-se à "prática" continuada do desenho.

certezas, seguras e alegadamente irrevogáveis, em que o 'espírito' errático sempre foi estranhado, repellido e, até, proibido...

Mas não é (também) no erro que pode residir o *poema do mundo*, a loucura, o desvio, a raridade, a paixão e, por conseguinte, o *ouro* da invenção?

Ora, numa altura em que (parece que): i) prevalece o sentido imediato das coisas e se pretere o conceito em prol da conjectura; ii) os modelos perdem estanqueidade e dissipam-se numa sociedade fragmentária estruturada por minorias (micro-racionalidades); iii) o real é desmultiplicado em infinitas 'paragens' e imagens; iv) se perde a noção do centro; v) a visão sobre a realidade altera a forma como o mundo é entendido na sua complexidade; vi) e, paradoxalmente, resiste mais do que nunca o imperativo racionalista de perseguir o acordo, a verdade e a certeza, como veículos para uma mitigação da parcelária elencada; - constatamos uma multidimensionalidade do mundo de hoje, refletida num conhecimento quebradiço, tornando particularmente difícil e complexa a busca de dados seguros e interpretações coerentes da relação proactiva específica, no caso em concreto, em que o erro que, tradicionalmente, sugeriria permanente correção pode, afinal, estabelecer com o exercício inventivo no plano do desenho.

Em face da eminente mudança de paradigma da sociedade a partir de uma certa inércia (ou crise) do pensamento artístico e estético, e da evolução da cultura pedagógica envolta em dúvidas, em que a ideia de erro ou do 'desenho errado' começa a suscitar outras preocupações que não a da tradicional estratégia de correção, foi necessário isolar parte do tema para, primeiro, tentar compreender o 'porquê' e o 'como' do 'evento errático', usando a filosofia do desenho como sistema de teste do erro.

Por se encontrar quase sempre vedado, o acesso do erro, aos processos científicos⁶ (ou interdito, o 'interesse' da sabedoria pelo erro), a tarefa de estudar 'gramáticas' ou pragmáticas que abordassem, de forma nuclear, a sua temática direta no âmbito do desenho ou de outros ensaios representativos que se reportem à necessidade de estudar a imagem como causa intencional, e a expressão como consequência natural ou direta do desenho evolutivo, não atingiu as expectativas anunciadas inicialmente no Plano de Estudos que antecedeu esta Dissertação.

De acordo com a pesquisa primária efetuada, a epígrafe do erro aparece, pontualmente, em capítulos de publicações, artigos, ensaios e comunicações, e o respetivo desenvolvimento não ultrapassa, genericamente, o do diagnóstico do erro como resultado de um desvio nocivo a eliminar, e o do contexto do lapso involuntário que merece emenda ou que suscita

⁶ O que não acontece, por exemplo, com o método de "tentativa-e-erro".

curiosidade sobre os elementos de inspiração que traz para o universo das artes, mas quase sempre envolto na circunstância da coincidência, do jogo da "sorte e azar", do acaso fortuito, fazendo significar o episódio do erro a uma certa insipiência.

Num momento de pesquisa mais fina, entre a escassa informação encontrada⁷ que acolhe e desenvolve direta e positivamente o assunto, destacam-se as publicações de Bates⁸, Brochard⁹, Chaves¹⁰, Damião¹¹, Freud¹², Leplat¹³, Miller & Swain¹⁴, Pereira¹⁵, Rauterberg¹⁶, Reason¹⁷, Senders & Moray¹⁸ e Sitkin¹⁹, cuja produção literária muito ajudou a limitar o campo temático, pese embora a partir de áreas de investigação oblíquas em relação ao desenho, nomeadamente no âmbito das ciências cognitivas, educativas e do trabalho, na medicina, na sociologia, na psicologia, na inteligência artificial, na música e na filosofia, entre outras.

Tradicionalmente, as análises na área académica do desenho promovem o afastamento do erro no registo desenhado e refutam o seu potencial gráfico, por demonstração da sua 'perigosa' subjetividade, indutora de superficialidade e corruptora do modelo.

Mas não é (também) o fator *subjetivo* que pode conferir a singularidade à obra ou ao feito? E não é (também) o *quebramento da regra* que pode levar à raridade?

Deparámo-nos, por outro lado, com uma considerável profusão ensaísta²⁰ relativamente à temática do "acaso", da "improbabilidade" e da "imprecisão" no desenho - sobre fatores que psiquicamente e, no setor da prática do desenhador, explicam ou promovem o aparecimento de expressões inadvertidas relacionadas com o erro (como agente ou fator), intimamente ligadas aos processos percetivos da 'máquina' do inconsciente e do mundo dos sonhos criativos -, passível de ser considerada e estudada.

⁷ Vide o elenco das Referências Bibliográficas no Capítulo G do presente trabalho.

⁸ Bates, D. W. (2002), *Enlightenment Aberrations: Error & Revolution in France*.

⁹ Brochard, V. (1971), *Do Erro*.

¹⁰ Chaves, M. (2011), *O Erro é Singular*.

¹¹ Damião, M. H. (2001), *O Erro no Ensino: Conceptualização e Estudo Empírico*.

¹² Freud, S. (1920), *The Psychology of Errors*.

¹³ Leplat, J. (1998), *Analyse cognitive de l'erreur*.

¹⁴ Miller, D. & Swain, A. (1987), *Human error and human reliability*.

¹⁵ Pereira, O. G. (1983), *Erro humano: uma conferência internacional*.

¹⁶ Rauterberg, M. (1996), *Why and what can we learn from human errors?*

¹⁷ Reason, J. T. (1994), *Human Error*.

¹⁸ Senders, J. W. & Moray, N. P. (1991), *Human error: cause, prediction and reduction*.

¹⁹ Sitkin, E. (1992), *Learning through failure: the strategy of small loss*.

²⁰ Boden, M. (1996), *The Creative Mind*; Conche, M. (1999), *L'Aléatoire*; Cournot, A.-A. (1843), *Exposition de la Théorie des Chances et des Probabilités*; Derrida, J. & Bergstein, L. (1998), *Enlouquecer o Subjético*; Eco, U. (2000), *Entre a Mentira e a Ironia*; Fish, M. (1996), *How sketches work: a cognitive theory for improved system design*; Leal, M. (2009), *A imaginação cega: Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea*; Moles, A. (1995), *As Ciências do Imprevisto*; Munari, B. (1987), *Fantasia*; Ruelle, D. (1993), *O Acaso e o Caos*; entre outros.

Mas teria havido - perguntámo-nos - na história dos circuitos teóricos do desenho, algo equivalente ao mote da captura e análise do erro de modo positivo e intencional?

Com efeito, matéria nesse sentido não abunda; mais fácil foi identificar obras, métodos e técnicas artísticas documentadas²¹ desde as correntes pré-modernas até à contemporaneidade, de diversos autores de desenhos e pinturas, cujos processos de representação e expressão enquadraram uma clara atenção à causalidade dos fenómenos naturais, bem como das técnicas pictórico/gráficas dedicadas à imprevisibilidade da representação de ‘factos aleatórios’. Entre eles, é seguro afirmar que personalidades como Plínio²², da Vinci²³, Cozens²⁴, Turner²⁵, Duchamp²⁶, Breton²⁷, Dubuffet²⁸, Pollock²⁹, Warhol³⁰, entre muitos outros, primaram por estudos e performances acolhedores daquilo a que poderemos designar como *erro material* ou *erro empírico*, observável (no externo e no interno), passível de ser fixado no ‘papel’ através de um articulado da prática artística com as mecânicas do erro. Mas foi na gama dos movimentos artísticos das vanguardas, que encontrámos maior produção desenhada e peças plásticas nesse cenário da visibilidade... Efetivamente, o espírito de rutura com a herança clássica que enquadrava essa época, foi muito fértil em *ready-mades* e automatismos, cujo produto reclama o cunho aos fenómenos casuais ou a uma intencionalidade desviante, alguns dos quais, da ‘responsabilidade’ do erro.

Embora com o apoio complementar de um olhar sobre a produção artística numa perspetiva histórica do desenho³¹, dois objetivos ancorados para a estruturação dos conteúdos narrativos deste trabalho traduzem, por um lado, a preocupação de limitar a análise ao nosso tempo³², não devendo circunscrever-se à demonstração mecânica através da exposição de casos de estudo; por outro, atendendo ao vinco do distanciamento que estabelece a diferença entre matérias próprias do campo de ação do *investigador/crítico* e do campo de ação da produção

²¹ Das não-documentadas, há a salientar alguns relatos sobre adventos mágicos e oníricos nos primórdios do desenho, que se suspeita manterem, muitas vezes, relação direta com o acaso, e outros fenómenos inexplicáveis, à data.

²² Plínio, o Velho; desconhecendo a data do nascimento, suspeita-se que morreu em 79 d.C..

²³ Leonardo da Vinci (1452-1519).

²⁴ Alexander Cozens (1717-1786).

²⁵ Joseph William Turner (1775-1851).

²⁶ Marcel Duchamp (1887-1968).

²⁷ André Breton (1896-1966).

²⁸ Jean Dubuffet (1901-1985).

²⁹ Paul Jackson Pollock (1912-1956).

³⁰ Andrew Warhola (1928-1987).

³¹ Porquanto essa terá já sido proficuamente a mira de tantas outras sínteses, não a pretendíamos acarear diretamente, por suspeita de que não acrescentaríamos nada de novo ao vasto e diversificado espólio literário existente.

³² Hoje, o desenho não deve ser enredado no mesmo tipo de compreensão do renascimento ou no modernismo, dado que há uma necessidade de reconduzi-lo a outras dimensões não artísticas ou, pelo menos, não plásticas, que nem sempre compartilham do projeto. Igualmente, a cultura do desenho reveste-se, agora, de conexões que já não obedecem somente às questões formais e espaciais; há, subjacente à discussão do papel do desenho, um resvalar do seu engenho para esferas multidimensionais e pluridisciplinares cognitivas, para lá da arte ou da operatividade do projeto.

do *desenhador/criador*, como entidades e posições desniveladas. Sendo assim, o trabalho não foca a simultaneidade ou liga esses dois escalões, sob pena de que seria preciso levar a cabo duas investigações exaustivas e, de certo modo, antípodas: uma que abordasse a vertente exploratória da matéria hipotética do ponto de vista processual e de descoberta do *desenho como origem ou caminho*; outra debruçada na crítica do produto artístico enquanto resultado das criações, sob uma análise do *desenho como produto ou exposição* (da qual prescindimos, nesta fase).

Mas para que estivessemos seguros dessas limitações, muita literatura lateral ao tema foi examinada, oportunamente escamoteada e absorvida, cujas referências podem ser consultadas no decurso do corpo da dissertação e no elenco patente no capítulo bibliográfico do presente trabalho. Contudo, entre as obras estudadas e referenciadas, três autores e respectivos trabalhos são destacados pela proximidade teórica e retórica com a face filosófica e estética do tema, e pela necessidade de recorrência à sua invocação para uma legitimação de alicerce da hipótese colocada à partida. Na área da psicologia, da filosofia e da estética, a obra de Victor Brochard³³ e de Gilles Deleuze³⁴ resumem o espectro referencial que usamos mais profusamente; e no panorama nacional da filosofia do desenho, Mário Bismarck³⁵ é o autor/professor/artista que cumpre, igualmente, essa posição-farol no seio das linhas analisadas.

Ora, o título deste trabalho similarmente investe numa articulação de três nomes capitais, desta feita na abordagem semântica sobre as operações criativas: *erro*, *invenção* e *desenho*, cujo significado podemos arriscar reportar aos temas nuclearmente analisados, respetivamente, sobre os autores indicados. Compreendendo que o significado inerente ao uso combinado destes termos pode instituir equívoco, importa esclarecer em que contornos críticos sucede, e como se relaciona, para compor o título/hipótese “*Erro como Recurso Inventivo no Desenho*”, evitando que se esquivem propriedades e particularidades fundamentais na relação do germe com o propósito subjacente ao trabalho. Nessa medida, e encarando cada uma das palavras segundo a sua disposição dicotômica que aperta a dependência do verbo com o respetivo substantivo, pretende-se que o erro seja constatado como fator de erraticidade atuante dualmente sobre o pensamento e sobre a matéria do

³³ Victor Brochard (1848-1907), cuja obra original “De l’Erreur” (originalmente integrada na Tese de Doutoramento pela Sorbonne) se debruça sobre algumas teorias no âmbito da filosofia, discutidas na sua época, estabelecendo o erro como elemento positivo da condição humana, e dedicando à dialética do erro e da verdade, uma abordagem exaustiva e sistémica, dirigida e evolutiva, no sentido de subtrair uma aceção moderna sobre a natureza, o porquê e o como do erro, *per se*.

³⁴ Gilles Deleuze (1925-1995) individualmente ou em parceria com Félix Guattari (1930-1992), desenvolveu vasta obra no campo da estética, cujo trabalho influenciou particularmente o andamento da presente Dissertação, nomeadamente com as obras: “Diálogos”, “Foucault”, “Francis Bacon: Lógica da Sensação”, “Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia”, “Rizoma” e “Repetição e Diferença”.

³⁵ Mário Bismarck (1959-), que desenvolveu recente trabalho teórico no respeitante a matérias do erro na produção gráfica desenhada: *Pentimento, ou fazer e feito, ou o desenho “abs-ceno”, ou, talvez, o elogio do erro* (1.ª e 2.ª partes), cfr. Bibliografia.

desenho, a partir do qual se esquadrinham os aspetos não-claros resistentes ao cômputo da feitura e dos efeitos do desenho livre convencional. *Invenção* é um termo que deverá ser lido relacionando-o estreitamente com o processo de produção que leva à criação da coisa singular, no caso, ao *invento* desenhado mas também ao pensado, através da formação de imagens raras. *Desenho* enquanto *objeto*, e *desenhar* como *processo*, comporta a dualidade do vocabulário que a doutrinação estabeleceu sobre a materialidade gráfica, reforçada ainda hoje na ideia do desenho como imagem operativa que carece de ação física para se formular; nesse âmbito, queremos também evocar e analisar duas derivações importantes: o desenho como pensamento, isto é, como espectro imaterial (imagética mental) que se sujeita à ação do erro antes do traço tocar o suporte físico - acontecimento que, de resto, permite facultar o seu objeto (produto desenhado) ao olhar do outro e assim prolongar a sua mutabilidade; e o desenho como gesto (que além de ação, pressupõe um ator-sujeito), depositando na mão algo de potência expressiva, cunhada e autónoma, relativamente a uma representação simbólica.

O advento da combinação léxica que dá origem ao título pretende, pois, desinibir uma aceção ao desenho como aspiração titubeante que ‘quer’ ir além das suas adequações visória e material, e ao erro como escopo (in)evitable para chegar a esse terreno caro que é pertença do invisível e do indizível, porém, notável indutor do agenciamento do *invento* que lá, no *habitat* das ‘coisas erradas’, espera para ser decretado (visualizado³⁶).

Será possível que o pensamento, primeiro e, depois, o desenho (o inverso também se coloca, como veremos), admita acolher e tolerar, operativamente, a ingerência engenhosa do erro, preservando a sua estatura?

É a questão essencial que marca o arranque dos trabalhos, à qual procuramos dar resposta por diversas vias de síntese. Sabemos, de antemão, que se o desenho estabelece uma barreira que permite defender-se do erro evitando a ameaça à sua integridade, numa primeira impressão parecerá tarefa absurda (do território do impossível e de demonstração impraticável), consideramos o deslocamento do erro para o desenho, estabelecendo rutura com os limites operativos convencionados... Julgamos, contudo, ser capazes de atravessar esse brávia, suportados pelos pontos de apoio e pelas pedras de toque com novas e diferentes articulações a que o desenho não resiste, para se emancipar como instrumento imperativamente inventivo.

³⁶ O termo “visualizado” implica, neste contexto, o observado na qualidade dual do produto físico do desenho como feitura (visualista) do sujeito - desenhador, e como resultado da visão do sujeito - observador.

1.2. o todo - as (p)artes

No que se refere à organização do trabalho, o corpo da dissertação encontra-se estruturado em sete capítulos (incluindo o A - introdutório), a que correspondem exposições das sínteses parcelares dos problemas que quisemos ver tratados em continuidade, obedecendo a uma lógica de precedência na hierarquia dos grandes temas extraídos da hipótese colocada inicialmente. Os dois últimos capítulos (F e G) reportam-se aos períodos conclusivos sobre as matérias tratadas no antecedente.

Há encontros casuais que definem um fio condutor e, esse fio, como um rio, ramifica-se. Tal como um holograma, dependendo da incidência da luz, a importância de uma só 'camada' é comparável à importância do 'todo'³⁷.

Importa referir que recorremos à analogia da "viagem" para a exposição da estruturação dos grandes temas. Assim, o percurso de feitura e de leitura deste trabalho inicia-se com a jornada do 'viajante' que parte para escalar vários 'lugares' do tema: numa expedição ao passado ("viagem ao anterior")³⁸; percorrendo o território do 'interno' ("viagem ao interior")³⁹; antecipando-se e saltando etapas ("viagem ao posterior")⁴⁰, a fim de melhor observar de 'fora' ("viagem ao exterior")⁴¹, e regressar a 'casa' ("chegada")⁴² com outras 'bagagens'.

No primeiro capítulo do corpo teórico (B), avança-se sobre a problemática do pensamento visual que está subjacente ao exercício do desenho e às faculdades inventivas. Nessa medida, toda a problematização é realizada em torno da questão da imagem, sendo inicialmente expostas, algumas importantes considerações sobre as forças visórias que suportam o desenvolvimento das suas dimensões (tratadas adiante), sem as quais a análise e a práxis do desenho não progridem.

Sintetiza-se, depois, a ideia de que a imagem avançou na contemporaneidade para terrenos do foro mais "fantasmático", tratando da problemática dos níveis do visível e da representação, sendo feita a tentativa de compreensão dos fenómenos em que a visualidade se transforma em (in)visibilidade. Para o efeito, é abordada a necessidade de conjugação dos

³⁷ Seixas, M. (2003), *O voo e o pássaro no desenho de uma geografia interior*. "PSIAX #2", Porto: FAUP Publicações, p. 4.

³⁸ Perspetiva histórica e sistematização de aspetos relativos ao Estado da Arte.

³⁹ Abordagem sobre a imagem mental e a 'interioridade' do pensamento visual que pode consciencializar o erro.

⁴⁰ Desenvolvimento sobre a face visível e material da imagem errátil que se pode manifestar nos traços do desenho.

⁴¹ Articulação das vertentes material e imaterial do erro, e incursão sobre os suportes, técnicas e estratégias subjacentes ao desenho evolutivo - termo que nasce para rotular uma espécie de desenho errático (não serão todos?) - que integra o combinado do trabalho mental e os frutos do gesto.

⁴² Conclusões.

níveis mental e material da imagem e, sobretudo, da compreensão do espaço de interação destes, que abriga a “obscuridade” e oferece, em grande medida, o acesso ao repertório do “desconcerto” próprio da criatividade.

É, também, nesse capítulo primeiro, que se introduz o assunto específico do erro, tentando elaborar a sua biografia, expandir as suas definições positivas e negativas, e mostrar diversos pontos de vista de contraste subsistentes na sua história e contexto - assunto, aliás, que transporta a Dissertação para o capítulo seguinte (C), de modo a alicerçar o desenvolvimento sobre o calibre da imagem que precede o movimento da mão intrinsecamente ligado ao erro, privilegiando novos modos que, mais do que “certos” ou “errados”, motorizam positivamente os processos da invenção.

*As figuras imaginárias têm mais relevo e verdade que as reais. O meu mundo imaginário foi sempre o único mundo verdadeiro para mim. Nunca tive amores tão reais, tão cheios de verve, de sangue e de vida como os que tive com figuras que eu próprio criei. Que leais! Tenho saudades deles porque, como os outros, passam...*⁴³

O capítulo D introduz a temática concreta do desenho e da possibilidade do ensaio material do erro, onde a imagem singra, acoplada ou não, ao raciocínio, localizando corporeamente esse fator ‘impostor’ não só no que se vê, sabe ou conhece, mas numa ‘caixa negra’ de ‘absurdos’ que ‘tentam inovar’ e romper com a verdade. O referido capítulo está muito dependente do desenvolvimento do seguinte (E), atendendo a que através da explanação dos dispositivos exploratórios como suportes do desenho que reclamam responsabilidade ao ‘negrum’ do inconsciente e do irrefletido, intenta-se dar a perceber como, onde e quando pode nascer a manifestação do gesto fundador do traço - a configuração do que pode vir a ser a obra inimaginável.

Neste contexto, pretende-se dilatar a ideia de que o erro se compreende como recurso inventivo que implica cancelar a via do comum no corolário das organizações formais e figurais primárias que podem primar o acaso, mas veiculam o final concreto. Situando a representação e a expressão do pensamento no espaço e no tempo de atuação do olho que pode ver para fora, para dentro, e ‘além’, formula-se o ensaio da existência de uma ‘terceira visão’, a que a mão (gesto) recorre para, enfim, desenhar o novo.

Os capítulos F e G incidem sobre a pré-conclusão sobre matérias do erro *per se*, e uma ‘(in)conclusão’ geral sobre o desenho que pode comportar o erro, respetivamente. Com efeito,

⁴³ Soares, B. (1998), *O Livro do Desassossego*, Lisboa: Assírio & Alvim, p. 358. Bernardo Soares, heterónimo de Fernando Pessoa (1988-1935).

dá-se aí por (provisoriamente) terminada, a viagem, compreendendo mediante José Gil⁴⁴, que: *há pois várias direcções possíveis (...). A grande arte está em saber parar o movimento caótico engendrador de formas. Saber apanhar a ocasião em que a turbulência anuncia de repente um nexo: e nesse nexo, captar tendências de novas turbulências e novos nexos possíveis*⁴⁵.

⁴⁴ José Gil (1939-).

⁴⁵ Gil, J. (2005), *Sem Título. Escritos sobre arte e artistas*, Lisboa: Relógio d'Água, pp. 261 - 262.

2. oportunidade - contributos

A verdade é um erro à espera de vez. (Vergílio Ferreira)

Este é o mundo do erro. Aliás, sempre o foi, porque o erro está no natural e depois no artificial. Alegadamente, o universo nasceu de um erro. Provavelmente, terminará por causa de outro. Contudo, o erro ainda é indiscriminadamente censurado...

Portanto, este é um trabalho do foro especulativo que coloca determinadas questões aparentemente parasitárias no campo do pensamento e do trabalho intelectual, para procurar suportar uma fundamentação que valide essa ‘bizarra’ transferência do erro positivo para o desenho (encare-se globalmente o desenho nas suas faces imaterial e material). Sublinha-se, porém, que não se trata de fazer o elogio do erro, mas de assumir que o mesmo pode fazer parte do processo do ‘desenhador’, consagrando-o positivamente na prática de pensar e de fazer o desenho, com vista ao estímulo da capacidade inventiva decorrente da análise crítica dialética entre a realidade visível e a realidade imaginável.

Pretende-se que este ensaio promova uma base legitimadora das intervenções que podem conduzir à noção/ideia positiva de certas faces operativas do erro (habitualmente adiantado como evitável e refutado nos domínios imateriais da lógica e da moral) para o campo material da representação e, bem assim, para a construção do pensamento inventivo de que o conhecimento carece. Só integrando o erro nos processos e nas lógicas, é possível analisar as maneiras como os conteúdos e matrizes do desenho de estudo reagem a ele, e se atualizam as condutas perante a necessidade da criação ímpar.

Conhecemos as dificuldades em alcançar nitidez temática e remate científico a partir deste tipo de problematização, e temos noção que a lógica e a epistemologia não são as melhores ‘amigas’ neste processo que tem, supomos, mais de contemplativo e meditativo do que de conclusivo e demonstrativo. Todavia, o que a experiência ditou e que o conhecimento implicitamente indica, é que o erro faz parte de qualquer processo natural e está na origem e no desenvolvimento do mundo, não necessariamente de um ponto de vista eticamente censurável e, por conseguinte, integrará também os sistemas inventivos imateriais e materiais do desenho.

Porquê fazer esta ‘viagem’? Acreditamos que o trajeto temático permitirá, a partir das reflexões estabelecidas, determinar um conjunto de prioridades operantes no exercício do desenho de estudo, habitualmente ignoradas, trazendo a lume:

- i) O saber e o conhecimento sobre a atividade do erro nas atividades inventivas, para melhor promovê-lo nas suas faces positivas, e/ou melhor eliminá-lo nas vertentes negativas;
- ii) Ideias sobre como pode o erro participar no desenho, e como se pode explicar o desenho errático como promotor e hospedeiro da invenção;
- iii) Mecanismos para o estabelecimento de matrizes de compatibilidade entre o conhecimento científico e os desejos da imaginação (e entre a razão e a emoção);
- iv) Algum incentivo para uma renovação do gosto pela invenção, introduzindo (ou lembrando) a ideia de que a criatividade não é exclusiva característica do 'génio';
- v) Outros e novos modos e conceitos no processo de desenhar e de pensar o desenho;
- vi) A identificação de alguns mediais ao dispor, para registar e desenvolver ideias 'erraticamente certas';
- vii) A identificação de alguns sistemas e dispositivos pictográficos acionados na formação dos desenhos de estudo;
- viii) Uma indagação operativa sobre como é que o desenho apoia os processos cognitivos e se relaciona com a invenção, particularmente no âmbito da criatividade desviante e da emergência de ideias difusas ou não classificadas, por forma a promover novas possibilidades de encarar o pensamento como o 'outro papel' para a inscrição de uma manualidade atualizada.