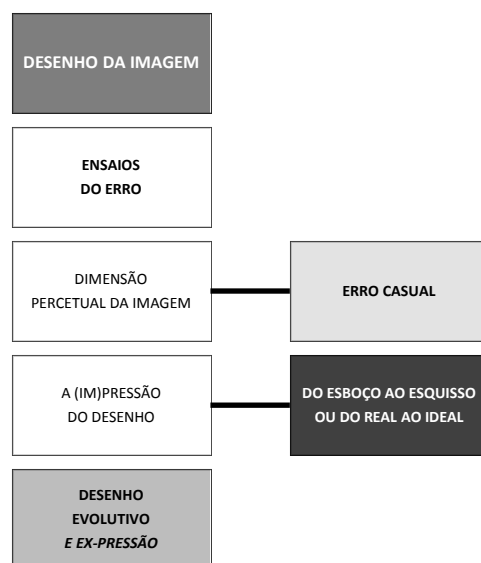


D. **viagem ao posterior** | *desenho da imagem*



1. ensaios do erro

Sistematizando em matérias do erro, de um modo geral, as propriedades do erro distinguem-se polarmente das propriedades do acerto. A conformidade de uma imagem mental com o seu objeto é, tradicionalmente, o que leva a concluir a veracidade da aparência. Nessa medida, para que o acerto faça parte simultânea de uma realidade mental e material, não ‘pode’ haver erro e, para que o erro exista, não ‘pode’ haver acerto (as propriedades do erro só se revelam e permanecem na coisa ou sobre a coisa, na ausência do acerto e vice-versa).

Com esta afirmação dual, situamo-nos, já, a larga distância dos antigos que asseveravam uma inexistência do erro. Portanto, julgamos ter condições para afirmar, com segurança, e não seremos, por certo, originais, que o erro existe também no plano da representação material, porque o erro já vem detrás, do pensamento, mas também porque podemos aceitar que, qualquer que seja a forma de declaração ou expressão errática, ela resolve-se por um certo pacto do inteligível com o conteúdo empírico.

Mas conforme nos aproximamos da *performance* corporal que intercede na formação e na compreensão das imagens e, no caso concreto da representação que a mão nos dá para ver/fazer o desenho, percebemos que o erro também pode nascer dos planos físicos, sem observar qualquer tipo de legado da mentalidade.

Mas essa recordação assim “formada” possui desde logo qualidades particulares; uma espécie de memória invertida, feita de omissões calculadas, trabalhou nela. (...) Entramos num outro domínio que não o da memória e da imaginação.¹

Dá ideia que quanto mais próximo estiver, o erro, de certas funções fisiológicas como, por exemplo, a da mão que desenha, mais rápida será a sua compreensão e mais ‘tosca’ será a matéria errátil a tratar, porém, mais acessível; ao passo que se o erro fizer parte de um contexto interno mediado, de construção intelectual (conforme explanado no Capítulo anterior), terá efeito e percepção mais subtil, de entendimento eventualmente mais complexo ou menos consensual, e pode nem sequer dar-se a mostrar se o seu desenho não for traçado.

Resta perceber se a qualidade de realidade do erro pode formar paralelismo com a da verdade, ou seja, se pode, o erro, coexistir com o acerto, particularmente no desenho (vimos que sim, no caso da representação mental), ainda que em graus de existência ou morfologias distintas.

¹ Foncillon, H., *A Vida das Formas*, op. cit., p. 75.

Digamos que a evolução do desenho, sobretudo desde o renascimento, é essencialmente sinalizada pelos modelos da ‘verdade’ das épocas e das ideologias formuladas em seu torno, às quais deviam corresponder a ‘verdade das formas’ e as ‘configurações verdadeiras’. O que também se torna fácil de constatar, é que essa ‘verdade’ atribuída ao modelo regido pelos ideais do momento, se encontra dependente do crédito do real; tanto maior, quanto mais ‘verdadeira’ era a formalização configurada.

Mas o que igualmente verificamos, é que desde a desmistificação do advento da fotografia, toda a ideologia que envolvia a noção inabalável da realidade, veio a perder cimento, reforçada pela crescente importância do papel das faculdades da imaginação na narrativa das artes. Ora, a imaginação destrona facilmente a primazia sondável da realidade perceptiva, embora num processo gradual diluído pelos séculos afora, no sentido de apresentar a imagem como alternativa à verdade do real. E a própria noção de verdade deixa de estar no sítio contíguo ao modelo, arriscando direções insondáveis, movediças, inseguras e particulares, tuteladas por juízos que já não são inteiramente pertença da verdade ou limitados à certeza do real, nem do foro da certidão ou da necessidade do acerto.

Ora, se numa interpretação literal a simultaneidade de propriedades certas e erradas não é crível nem possível, sobretudo no meio desenhado, pensando melhor, para que o erro ou o acerto da/na coisa possa suceder num determinado contexto, a coisa (ou a crença dessa coisa) tem de existir, tem de ser uma coisa-facto. Mas como poderá isso suceder se constataremos, igualmente, que a coisa em si (o objeto exterior) só existe na plenitude enquanto representação? É que desse modo, a certeza sobre um facto físico cai por terra... E o erro não desponta nem sobrevive se não tiver um alvo ou destino concreto de agenciamento de propriedades erradas, transformando a coisa num acontecimento ou evento (objeto) errático, erróneo, errátil ou falhado. Igualmente, para que o erro possa incidir na coisa, é por força da ação de um agente erradio que o possa infligir ou delegar (sujeito, natureza, máquina).

Por certo, as contradições decorrentes de uma análise dicotómica do erro e do acerto, desponta uma série de equívocos carentes de esclarecimento, ao confrontar o valor da verdade com valor da erronia e vice-versa. Brochard pode mitigar a confusão: *a verdade é a conformidade do pensamento consigo mesmo*. Será que podemos transportar essa afirmação para o desenho? ‘A verdade é a conformidade do desenho consigo próprio?’ Estamos convencidos que não há como verificar ou provar o total vínculo de semelhança da ideia com o objeto correspondente, na demanda da verdade suprema, ou a certeza do valor de erro da coisa por comparação à crença do real, a não ser através de juízos (que, ironicamente, podem estar errados).

Porque o que sempre se esperou da coisa é que seja certa... Sobre o acerto recai a grande ‘responsabilidade’ moral, ética e científica, de uma obrigatoriedade de imperativo factual. As convenções dizem que o acerto é uma necessidade; a ciência também. O homem persegue o acerto (embora a natureza nem sempre o ‘faça’) e dificilmente tolera o seu contrário.

A ‘distância máxima de coerência’ fica para lá do alcance da visão imediata.²



René Magritte (1898-1967)
A Traição das Pinturas, 1928-29
<http://www.vulgart.be/?tag=surrealisme>

Parte-se do princípio de que as coisas devem acertar ou serem certas para singrarem e vincularem um estado e posição consensuais e aceites. Aliás, o verbo “aceitar” está muito próximo do verbo “acertar”, não só na grafia e na fonética, como em termos de significado. O acerto relaciona-se estreitamente com a aceitação e, por conseguinte, com a opinião do outro, da coletividade, do público, da sociedade.

Poderemos, desta feita, garantir que a verdade e o erro só fazem sentido no arrolamento que estabelecem um com o outro? Que só na representação da imagem (concretualização que ultrapassa o momento da percepção da imagem) é que o erro pode desenvolver positivismo?

Onde situar então, os erros naturais, os acasos fantásticos que a natureza ‘permite’ gerir *a posteriori*? Não tendo resposta inequívoca para elas, estas questões trazem-nos, porém, à luz, uma das questões fundamentais no âmbito deste trabalho: se o *erro espontâneo* vem das ‘realidades’ que operam com o acaso³, e se o erro intencional faz parte de uma (i)lógica de abstração que supera intelectivamente o momento desse tipo de fenómenos, estamos, ou não, perante dois tipos de verdades análogas (a verdade-vontade empírica e a verdade-vontade racional)? E estamos, ou não, em face de dois tipos de desenho (o desenho material e o desenho mental)?

² Moles, A., *As Ciências do Impreciso*, op. cit., p. 25.

³ Ibidem, pp. 197 - 200: *É a relação entre o erro e o acaso, bem como a pesquisa da origem dos acasos que se nos impõe à atenção, mas que também está por sua vez abrangida nesta mesma ideia de ‘erro’. (...) Transformar fragmentos de acaso em necessidade, esse tipo de necessidade que brota da pregnância da forma, pregnância ela mesma ligada à continuidade do espírito humano na sua ‘capacidade de reconhecer’, injectando indefinidamente formas desconhecidas (mas no entanto reconhecidas), operando uma espécie de prolongamento analítico, de propagação da causalidade ao longo duma cadeia, é estabelecer uma situação nova no campo criativo.*

Para já, é suficiente compreender que a representação carece desses dois estandartes para a formação e compreensão da imagem (daí que nunca nos tivéssemos atrevido a excluir um deles):

- i) Um que deduz o erro do facto, ou indu-lo na matéria;
- ii) Outro que induz o erro na ideia, ou dedu-lo do pensamento.

Ambos, para construir a imagem corpórea, onde veremos que reside a surpresa da invenção.

Podemos pré-concluir, nesta fase, ainda que sem 'certezas' (certeza absoluta nunca teremos, o que é equivalente a afirmar, por agora, que só temos crenças), que o acerto absorve tanto da contingência quanto o erro; que, nesse contexto, o erro não difere da verdade em termos de valor operativo, e este é, precisamente, o único tipo de valor com que temos de lidar, em liberdade, no desenho que faculta o invento.



Nayland Blake (1960-)
Untitled, 2000
 Downs & Marshall & Selby & Tormey
 (ed.) (2007), *Drawing Between the
 Lines of now Contemporary Art*,
 London. New York: I. B. Tauris

Como vimos no Capítulo anterior, a obra “O Erro de Descartes”, de Damásio, esclarece a indispensabilidade dos sentimentos no desenvolvimento do pensamento racional, tomando como singular, a atuação criativa do homem pelo alto grau de desempenho emocional que lhe dispensa. Porque consideramos pertinente o mote que este autor nos consente, vale a pena analisar alguns dos ‘contrassensos’ que a emoção parece ter facultado à rigidez da razão, nas correntes artísticas da contemporaneidade. Sabe-se, por exemplo, que para os interlocutores dos movimentos das vanguardas, o nexó optado consistia, muitas vezes, na contravenção e na oposição. Num espectro de crítica ao ‘anterior’ e ao ‘clássico’, e com espírito aberto e experimentalista relativamente ao futuro, os

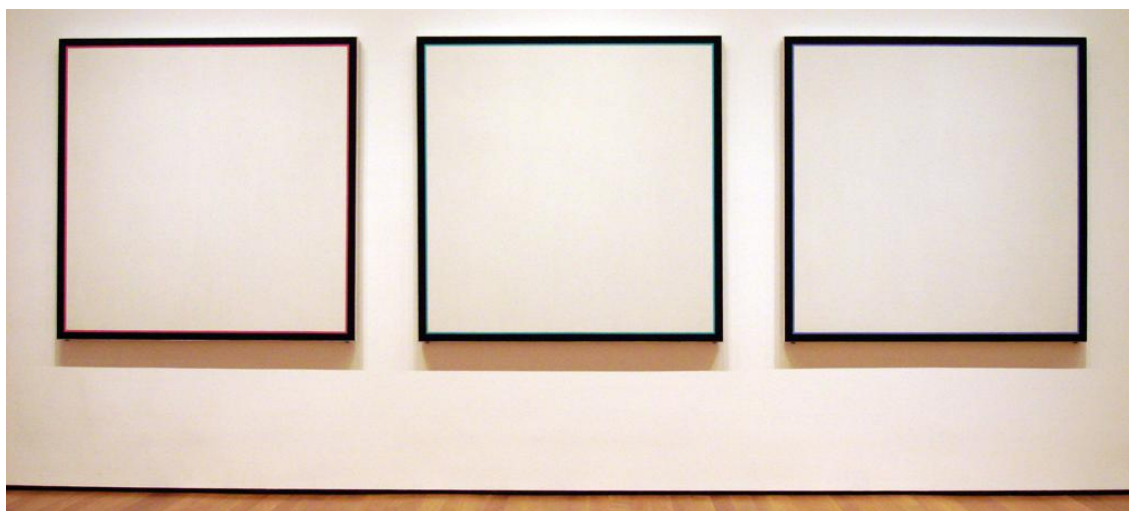
vanguardistas exploraram paradoxos de gramática visual, suspendendo a realidade do passado e escapando aos objetivos clássicos, vindo a dissecar e escarnecer os sistemas metafóricos que se nutriam de referências e lógicas do período pré-moderno.

Os recursos representativos mais imponderáveis depressa contaminaram quadros de rigor que começaram a aderir à ficção, à mentira e ao erro material deliberado, implodindo como armas extrínsecas de arremesso expressivo, capazes de gerar acontecimentos imprevisíveis a partir de contingências e de deliberada errância.

Alguns efeitos aparentemente alheios à arte, foram incorporados na produção artística e integrados na norma (ou essa norma clássica dissolveu-se), a fim de facultar novos domínios (i)morais a partir de matérias que convidavam ao inesperado e à desfiguração, em vez da prevista figuração. Estas circunstâncias levaram a formar novas conjunturas para a criação de vocabulários alternativos da forma e da matéria, anuídos a uma riqueza do indeterminado e do disforme que, por representarem novidade, eram de aplicação desconhecida, mas expressivamente estimulante, o que de certo modo arriscava uma mudança de paradigma que veio a confirmar-se nos processos e modalidades contemporâneos, como corolário artístico, e até à pós-modernidade, do desenho.

Ideias geradas a partir de equívocos, perplexidades, tumultos, abalos, transtornos, casualidades, ruídos e trepidações - com significância opoente direta do sentido da certeza e da retidão estática (de uma coesão da representação com o real visível) -, haveriam de revelar fontes significantes expressionistas, mais distantes do figurativismo e próximas do infinito ideativo (configurativo), que ainda hoje são perseguidas. Mais tarde, a profusão funcionalista característica da modernidade do pós-revolução industrial, assente em profundas estruturas de racionalização, que se interpôs a tamanha 'libertinagem', veio a distorcer-se por algum cansaço que as suas limitações expressivas causavam...

O desenho moderno parecia carecer, novamente, de um destabilizador que permitisse discernir a representação, da expressão ou, que as acoplasse a outra demanda no campo da representação. O futurismo veio contrabalançar o racionalismo, impondo-lhe diferentes óticas plasticistas, instabilizando com a introdução de um espírito de renovação que pretendia ter



Jo Baer (1929-)
Primary Light Group: Red, Green, Blue, 1964-65
Marzona, D. (2003), *Minimalismo*, Lisboa: Taschen

ação direta na vida e cortar violentamente com a tradição clássica que, efetivamente, acabou também por ser perseguida pelos modernos. O movimento internacional e as técnicas de esquematização fundadas nos processos de pensar e desenhar a ideia, socorriam-se, invariavelmente, da abstração, isto é, a representação dava-se, neste âmbito, através da manifestação do pensamento interior para o exterior, operado pelo trabalho sobre a imagem, desenvolvido e transformado no desenrolar do desenho, com vista ao modelo operativo; ao passo que os futuristas corolavam uma anarquia violenta da representação.

Ora, os abstracionistas não se identificavam com a atribuição ortodoxa da definição de imagem conferida aos seus trabalhos. Imagem, para eles, significaria produto mental, e não resultado artístico configurado, uma vez que as suas tentativas gráfico/plásticas se baseavam em representações do imaterial, por via do conceito e da ideia, e não do objeto ou da coisa concreta proveniente do olho. Imagem, no futurismo, jazia repleta de configurações ‘externas’, de colagem de mentalidades, de atropelos, também eles abstratos, mas no sentido ou objetivo da expressão pura.

Posto isto, tanto o modernismo como a grande parte das correntes de vanguarda, vieram embrenhar a alforria da entidade abstrata relativamente à dominância do figurativismo e, neste contexto, a mão (ou o olho espiritual) ganhou proeminência em relação à visão: o desenho renasceu como meio e arma de combate ao olho que só “vê” para fora, ou que somente “mostra” o evidente e, nesse contexto, temos, por exemplo, na sequência gráfica “Blind Time” (1973), um Robert Morris⁴ que desenhava de olhos fechados, recusando a visibilidade da realidade gasta, impulsionando a invenção e a novidade com base no que está escondido ou camuflado.

Assim, com a herança que o século passado nos deixou, no sentido de descerrar o conhecimento excecionalmente assente na razão, desimpedido o caminho dos obstáculos ‘discursivos’ que evitavam as contradições e os erros, a lógica bivalente (verdadeiro/falso e belo/feio) veio a ser substituída por lógicas polivalentes introdutoras de outra variável - a da indeterminação. Deixando que brotassem visões divorciadas de Descartes, o produto desenhado já podia provir do acaso, do acidental e do imprevisível, legitimando-se nesses casos, através de imagens-ideias resultantes de sucessões de fatos inenarráveis, plenos de inédita significância, para novas ‘fórmulas’ operativas que, a certa altura, vieram a encontrar sistemas reguladores em imagens-desenho de cariz mais expressivo do que representativo, e de natureza técnica mais automática.

Mas a utilidade do caos que o processo imaginativo irregular podia (e pode) acolher com vista à exploração de uma lógica do ilógico nos meandros do processo inventivo, teve de começar a

⁴ Robert Morris (1931-).

perseguir sistemas (críticos) ordenadores de ideias e faculdades, para encontrar ocasiões favoráveis de formulação *do que estava para ser*, uma vez que se não se desse a materialização concreta da ideia, o aparato criativo primário gerado pelo erro passaria de profícuo, a mero fator desestabilizador da intenção de resposta ao programa ou instrução, podendo, inclusivamente, anular a *práxis*:

*Se tudo fosse irregular, ou tudo regular, não haveria pensamento, pois este é apenas uma tentativa de passar da desordem à ordem, precisando de ocasiões desordenadas e de modelos de ordem.*⁵

A percepção ‘erra’, na medida em que, mediante os sentidos, nomeadamente o da visão, permite que o cérebro traduza e manipule estímulos e reinterprete sinais resgatados da realidade que espelham ‘acidentes’ das faculdades sensoriais. Então, avancemos, finalmente, que o desenho também é erro, pois é certo que a errância é uma das ocorrências que nele recai, antes ou depois do pensamento, antes ou depois da ordem, sem que perca os requisitos que o nomeiam e promulgam como modelo de representação excecional.

Ora, a ideia como antecipação da imagem errática opõe-se ao desenho como experimentação gráfica, e o desenho pode efetivamente conter partes ou (dificilmente) o todo da ideia, mas existe nela uma valência de esquematização que, facilmente, enquadra a consciência operativa da imagem. Será a valência da ‘representação equívoca’ (*misrepresentation*)? Será, com efeito, a imagem-desenho que sucede à imagem-ideia, no sentido da imobilização do instante em que se dá a ‘transformação’ das imagens sujeitas ao erro (fruto do caos externo), e da incerteza inerente ao processo de construção da ideia que *induz estratégias de controle nos próprios desenhos*.

Enquanto génese da imagem mental, a imagem-ideia oferece a possibilidade de compreensão do pensamento, dando uma espécie de autorização intelectual (ensaio-ordem ou ordem-ensaio) para a indução de uma primeira ordem esquematizadora do ensaio-caos, e conferindo à imagem gráfica (corporização da imagem mental), o poder da prática do desenho preconizador de faculdades de solução dos ‘problemas’, e desencadeador de acabamento das intenções. Isto acontece, depois da *existência de noções não concertadas, ou da coexistência accidental de termos criados independentemente uns dos outros (...) que dá lugar a antinomias ou a paradoxos muito favoráveis a um vasto desenvolvimento de equívocos e subtilezas bastante filosóficas...*⁶.

Por isso, mediante a experimentação lógica que é, por excelência, o lugar para o exercício da problemática, o ensaio pode abrir portas à intervenção encadeada, orientada para uma

⁵ Valéry, P., *Introdução ao Método (...)*, op. cit., p. 31.

⁶ Ibidem, p. 136.

finalidade resolutiva e decisória nos intermédios do espaço que vai do facto à utopia (ou vice-versa), oriunda de ações de mediação que, ora se aproximam da ficção, ora da realidade, dependendo do grau de distanciamento relativamente ao ícone que o modelo ‘pretende’ alcançar. Mas o receio de errar pode destruir essa dinâmica...

*Duas leis bem antigas mas eternamente jovens governam o mundo do espírito: 1. O medo da novidade, o ódio àquilo que ainda não vivemos; 2. A tendência para de imediato colocar nesta novidade, neste desconhecido, uma etiqueta que o vai matar.*⁷

Sendo o ensaio de desenho uma ferramenta exemplar para o desenvolvimento do projeto, é simultaneamente, método objetivo e subjetivo no sentido de aproximação sequencial da ideia ao desígnio, testando, validando ou eliminando opções e estratégias, que de outros modos se revelariam difíceis de obter.

Mas se o desenho é tanto ordenação quanto transformação do mundo mental, terá implícitas simultâneas condições de constituição e destruição do pensamento, sendo, acima de tudo, intervenção (‘edificadora’ ou ‘demolidora’) da ideia. Poder-se-ia avançar, ainda que de modo simplório nesta etapa, que as condições de compleição do pensamento podem estar ligadas a uma lógica da ordem e, as destrutivas, a uma (i)lógica do caos; mas parece-nos mais complexo do que isso... Qualquer intervenção tem, subjacente, o risco de ‘errar’ no nexo optado e, as tentativas de corporização da imagem têm, necessariamente, de passar por processos de racionalização para sobreviverem à imobilização (finalização), mostrando, assim, que um mecanismo depende do outro.

Desarticulações, deformações sistemáticas, reunião das diversas investigações numa casuística... Neste excerto de Tafuri⁸, dedicado a explicar que as “variações” de Serlio⁹, operadas



Auguste Rodin (1840-1917)
Bailarina Cambodjana, 1906
Sale, T. & Betti, C. (2003), *Drawing, a contemporary approach*, Belmont:
Thomson/Wadsworth

⁷ Sobre “Da Compreensão da Arte”, de Wassily Kandinsky, em artigo publicado em 1012 na revista *Der Sturm*, em Berlim.

⁸ Tafuri, M. (1979), *Teorias e História da Arquitectura*, Lisboa: Presença, pp. 141-143.

Manfredo Tafuri (1935-1994).

⁹ Sebastiano Serlio (1475-1554), arquiteto italiano do renascimento, autor do tratado “I Sette Libri dell'Architettura”.

mediante *uma série de deformações sucessivas que teoricamente poderia continuar até ao infinito, todo um repertório de ‘erros’ calculados, heresias surreais, de absurdos linguísticos, dissonâncias* que fariam parte de uma crítica experimentalista à ordem clássica...

Se numa cadência classicista, a ordem surge para estabilizar o caos, conseguimos, também, antever a primazia do caos sobre a ordem, no sentido de ser este que a promove. Esta ideia foi recentemente recuperada e reforçada, e começa por se evidenciar, no sentido de apresentar alternativas apropriadas a tempos de grande mobilização fragmentária na esfera do visual. A título de exemplo, recentemente, e na temática da novidade, o conceito de *dobra* apresenta o efeito da diferenciação em continuidade: um estado imagético linear de permanente desenvolvimento e alteração, sem recurso a referências, ideais ou finalidades, repousando na incerteza e na subjetividade.

O receio de validar a *dobra* foi evidente, dado que em vez de se balizarem limites, com a “dobragem”, operar-se-iam propósitos de indefinição das fronteiras, potenciando uma espécie de caos multiplicativo e reverberativo, em que a reinterpretação contínua das formas se daria por episódios mutantes, por via de infinitésimas de alteração (tentativa e erro), podendo desviar um trajeto que se pretendia linearizado.

Mais do que um universo para mecanismos técnico/tecnológicos de animação virtual, o conceito subjacente à *dobra* poderia, analogamente, ter sido definitivamente transposto para a realidade desenhada manualmente? O fenómeno da *dobra* que Deleuze analisou, foi algo tangível afirmado entre o desenho que ensaia o caos e o desenho que ensaia a ordem?

A linha *serpentinata* do Maneirismo já marcara, antes, essa variabilidade linear, bidimensional, dada pela inflexão, simultaneamente abstrata e material, matemática e casual, suspensa entre a origem concreta e a ilimitada verdade?; que é também a infinitude do desenho de estudo: o episódio perpétuo ensaiado entre o caos e a ordem, entre o interno e o externo?

*Um simples movimento, o mais simples que se possa imaginar, e cujo objectivo se desconheça, age por si próprio, adquire uma importância misteriosa, solene. Esta acção dura tanto tempo, que ficamos a ignorar a sua finalidade exterior e prática. Este actua como um som puro.*¹⁰

¹⁰ Kandinsky, W., *Do Espiritual da Arte*, op. cit., pp. 105 - 106.

Por outro lado, Vítor Silva retoma essa análise, no seu artigo “1548 - Francisco de Holanda e a Arte do desenho”, em que é focada a problemática da ideia, o neoplatonismo e a sua ascensão e queda, o maneirismo, e Francisco de Holanda, enquanto teórico do desenho que aceitava a invenção da imagem sem ideação, embora privilegiasse a noção de contemplação do belo num processo indissociável da ideia. Silva refere que *o desenho «imita-se a si mesmo», no «recursado» das suas intenções figurais e subjetivas, entre a «cegueira» e a manualidade, entre a ideia e a execução, entre a abstração e a empatia. A linha «maneirista» é o nome desta linha de inflexão que percorre a ideia, desdobrando-se e*



Philip Guston (1913-1980)
 Sem Título, 1963
 Sale, T. & Betti, C. (2003), *Drawing, a contemporary approach*,
 Belmont: Thomson/Wadsworth

A resposta a estas questões exemplificativas carecem de uma análise diferencial sobre a experiência - que é aquela em que podemos tentar explicar, mais pelo exercício manual do que pela experiência digital (que é impossível de intelectualizar e de 'dizer'). Não é intenção ir à gênese do erro... Só queremos perceber como é que a representação o acolhe, dirige e processa. Assim, articulando o acima exposto com a matéria anteriormente sintetizada, se o acerto constitui uma

necessidade, o erro, como oposto, deveria instituir uma '*evitabilidade*', mas é também e, sobretudo, uma *possibilidade*: o acerto deve existir na coisa para a coisa seja *presença*¹¹ (e a coisa pode, certamente, ser o desenho); e o erro pode existir na coisa (pese embora, moralmente, não deva), levando a que a coisa seja *acontecimento*.

Ora, a *presença* confirma que estamos em face de uma existência percetiva (realidade) no momento do seu fenómeno, ao passo que o *acontecimento* pressupõe uma 'preexistência', ou seja, a não existência no presente (virtualidade, ideia, sonho, devaneio, utopia) que ultrapassa o momento presente do fenómeno, dado que a operação que a materializa consiste em (adivinhar) *inventar* algo novo, por aproximações e hipóteses - isto é o que, justamente, sugere a *singularidade* do *acontecimento* relativamente à propriedade clichê da *presença*, e projeta o conceito.

Resumindo: a representação de uma *presença* faz-se melhor através da construção da imagem mimética, enquanto que a representação de um *acontecimento* deverá dar-se naturalmente num contexto de abstração na formação da imagem. E, concluindo, para (re)criar uma

invertendo-se na imagem que a «fantasia leva», na imitação externa do real e do possível. Sintetizar a análise do seu ensaio "A ideia-desenho", sobre o acidental, a inflexão imprevisível, o erro, a falta, o lapso, e mesmo o pecado, em que o desenho surge como veículo para uma pré-visão conducente da ideia: "ver com os olhos carnavais o que vê com os do espírito" (Francisco de Holanda). O Esquismo surge, neste contexto, como a cristalização do olhar ou do "querer ver".

¹¹ "Presença" como existência objetiva, perene, real, no tempo e no espaço (no sentido oposto a "acontecimento").

presença, recorre-se mais à razão do *acerto*, ao passo que inventar um *acontecimento*, consiste numa concetualização que, *necessariamente*, carece (da imaginação) do *erro*.

É que sendo consensual que o desenho compreende elementos comuns às várias ‘artes’ e respetivos sistemas de aprendizagem, e que tanto o esboço, como o esquisso, enquanto arquétipos tradicionais mais diretos do desenho de estudo, conformam genericamente o trabalho da imaginação crítica (a que possibilita o desenho transformador do conteúdo da memória), traduzindo a regra (princípio) e a estrutura (traçado) a registar e perseguir, é necessário explorar os ramos da experiência, da prática, onde tais fenómenos podem suceder, não sem antes desvendar a dimensão imagética que os abriga.

2. dimensão perceptual da imagem

Foi sintetizada parte da teoria do erro, cujo desenvolvimento fixou dois tipos de erro essenciais (intencional ou induzido e casual ou espontâneo). No Capítulo anterior, foram alargados alguns aspetos da teoria cognitiva, relativos ao espectro racional de intervenção do erro concetual para uma representação inventiva que privilegia a configuração por ‘dessemelhança’. Agora, como germe para a geração da *inimagem* material, foi possível constatar a existência da dependência da dimensão concetual da imagem e, consequentemente, do erro intencional, a um domínio mimético de interpretação do real, pelo que resta perceber o que está na outra banda dessa dualidade, tratando o erro casual e explicando o cerne da imagem que o integra.

O conhecimento factual que é necessário para o raciocínio e para a tomada de decisões chega à mente sob a forma de imagens. (...) Estas diversas imagens - perceptivas, evocadas a partir do passado real e evocadas a partir de planos para o futuro - são construções do cérebro do nosso organismo.¹²

Recapitulando, verificámos que contra a ambiguidade representativa, houve sempre um desígnio que remete para a clareza comunicacional com base no olho devoto que observa e replica a imagem da realidade para a retina. Nesse comedimento, a percepção é o mecanismo cerebral que está na base das estruturas da visão, como ponto de partida para a formação das imagens que constituem fonte do conhecimento sintético sobre o mundo físico. Nesse paradigma, muito embora tenhamos visto que a visualidade e o processo perceptivo dogmático apontam primordialmente para o reino do visível, foi possível entender que para lá dessa ‘visibilidade passiva’, está o domínio da imagem suportada pelo reino enigmático das imagens invisíveis, pertencas da dimensão penetrante do pensamento concetual e do inconsciente que não abdicam, porém, do referencial real que se forma no contacto com as superfícies imagéticas provenientes dos cenários absorvidos pelo olho.

Apesar de considerarmos proveitoso entender as sinuosidades da representação literal legitimada por uma espécie de paralogismo direto (Aristóteles), ou seja, pela *igualdade e*

¹² Damásio, A., *O Erro de Descartes* (...), op. cit., pp. 138-139: *Elas parecem ser engendradas por uma maquinaria neural complexa de percepção, memória e raciocínio. A construção é por vezes regulada pelo mundo exterior ao cérebro, isto é, pelo mundo que está dentro do nosso corpo ou à volta dele, com uma pequena ajuda da memória do passado. É isto que se passa quando geramos as imagens perceptivas. Outras vezes, a construção é inteiramente dirigida pelo interior do nosso cérebro (...). Em suma, as imagens são baseadas diretamente nas representações neurais, e apenas nessas, que ocorrem nos córtices sensoriais preliminares e são topograficamente organizadas. Mas são formadas ou sob o controlo de recetores sensoriais que estão orientados para o exterior do cérebro (por exemplo, a retina) ou sob o controlo de representações disposicionais (disposições), contidas no interior do cérebro, em regiões corticais e núcleos subcorticais.*

semelhança que Deleuze advoga na contemporaneidade, no sentido da génese superficial da imagem que imita as coisas, o que realmente interessa aprofundar e corroborar no domínio deste campo de análise é, ao contrário, o campo teórico dos fluxos criativos sugeridos pela imprevisibilidade natural que promove a duplicidade; não no sentido da cópia objetiva, senão, no que se funda através da contingência simulacral subjetiva que faculta o paradoxo da representação, ou o ‘outro lado’ da imagem.

A hipótese que já se pode colocar, é que a percepção é igualmente responsável por desvendar, em certo modo sensível, o plano não imediato das imagens das coisas (reais ou memoriais). É possível descortinar que a par da alegada imediatez das faculdades percetivas, o corpo, ao serviço de uma energia não tão dependente, assim, da ótica - embora fundamentada na formação de imagens no olho como ponto de partida -, favorece um tipo de representação ‘muscular’ que estabelece, com o real, um arrolamento capital no sentido ilustrativo, mas não necessariamente reprodutivo no que se refere ao sentido clássico de cópia. Em concreto e em princípio, tratará da imagem¹³ como *veridicidade*¹⁴ e como recurso criativo para o exercício da representação, no corolário das organizações formais de primeiro nível que primam uma liberdade contingente no espetro da representação inventiva. É essa espécie de ausência de limites criativos que poderá, em tese, oferecer a *diferença* sobre a camada sensível da repetição, através do acesso ao repertório do inconsciente que vem instabilizar a mimésis.

Com efeito, identificamos, no ensaio subordinado ao tema “Diferença e Repetição”, uma abordagem que desenvolve o conceito de *repetição* que julgamos fundamentar a natureza desta específica dimensão percetual da imagem, atendendo a que, ao manifestar a necessidade de desfazer a tendência equívoca de perpetrar-se a corresponder à *repetição* a ideia de *generalidade*, o autor aparta o significado das suas duas ordens - *semelhança* (qualitativa) e *igualdade* (quantitativa) - e explica porquê.

Ora, uma ordenação dual sobre a generalização informa sobre a noção de que, *repetindo*, evitam-se as forças de alteridade (ou troca) que participam sobre a coisa, no sentido de lhe acrescentar um sentido de substituição por outra ideia semelhante. A *repetição* ou, na nossa terminologia - a *reprodução* -, parece implicar sempre a impossibilidade de substituição, pois

¹³ Runes, D., Dicionário de Filosofia, op. cit.: *Apreensão distorcida ou inverídica; por exemplo, percepção e memória ilusórias. (...) O termo, apesar de, por vezes, usado como um sinónimo de falsidade, aplica-se correctamente a actos de apreensão, como a percepção e a memória, e não a proposições e a juízos.*

¹⁴ Ibidem: *Uma propriedade de certas percepções, memórias e outros actos de cognição que, embora não sendo verdadeiros no sentido mais estrito do termo - pois que a verdade é usualmente considerada uma propriedade exclusiva das proposições e juízos - tende a formar proposições verdadeiras. Os actos de cognição que não são verídicos abrangem as ilusões e as alucinações que, não sendo em si mesmas falsas, são enganadoras e encorajam à falsidade e ao erro.*

*os reflexos, os ecos, os duplos, as almas não são do domínio da semelhança ou da equivalência*¹⁵.

Será, então, plausível, *fazer da própria repetição algo novo*? Deleuze afirma que a *repetição* consagra elementos distintos com o mesmo *conceito* e aparece como diferença no sentido da *diferença sem conceito*, porque esse é o único modo de se operar a distinção por via de uma *diferença indiferente: aquilo que repete só o faz à força de não “compreender”, de não se lembrar, de não saber ou de não ter consciência*¹⁶. Pressupõe, este aspeto, a existência latente de dados não controláveis do foro da casualidade, da ignorância, do desconhecimento ou do esquecimento, no seio do processo perceptivo...

Vejamos: no âmbito de uma dimensão perceptual (sensível) da imagem, se eu gritar o ‘brado’ deve ouvir-se limpidamente, e o papel dos sentidos, no processo de percepção, deve compreender a origem visiva que ativa as reações físicas e psíquicas, com o trabalho dos níveis de sensação a trabalharem para o discernimento sobre as qualidades do que é imitável, permitindo anuir à imagem com benefícios para a pretensa cognição sobre o objeto legítimo reconhecível.

Esse conhecimento é sintetizado por um sistema de sinais (códigos) ou analogias (afinidades) que admitem a comunicação da imagem, mediante a sua transmissão (repetição) e representação (imagem), por meio figurativo contextualizado (ilustração do *clone* sobre o *fundo*). Neste caso, estaríamos algures posicionados na ‘ceara’ da representação mimética conforme ‘manda’ a noção de *presença* de que falamos anteriormente.

Se é dado que a invariável das imagens materiais e das imagens mentais reside na *analogia*, isto é, no que permite o reconhecimento da semelhança ou o paralelismo com o verossímil, a imagem como representação do signo deveria manter elevadas características coincidentes com as do *ícone*; mas nesse ‘procedimento’, reside, igualmente, uma potência de alteração de contexto que, analisado à luz do processo contrário da repetição do exclusivo ponto de vista da cópia, pode afirmar desvio de coincidência entre a imagem e o objeto (entre a ideia e a imagem) onde, não obstante, pode haver lugar à produção da diferença, pela libertação de camadas superficiais de objetividade (necessidade de mimetismo) operadas mais sobre os cenários, do que sobre os objetos em si.

Com efeito, acreditamos que essa construção a partir do real (*presença*) implica uma batalha (in)consciente que determina, quase sempre, o sentido da alteração, ou seja, a possibilidade de seleção ou exclusão de particularidades da identidade das imagens, ou o estabelecimento de preferências dos sujeitos (fazedor e observador), que, inevitavelmente, influem na

¹⁵ Deleuze, G., *Diferença e Repetição*, op. cit., p. 11.

¹⁶ Ibidem, p. 24.

determinação da identidade final da imagem. Parece, efetivamente, dar-se uma filtração crítica esquecida ou desmemoriada sobre a evidência, só lembrada, no momento, com a intervenção do conceito, mas previamente condicionada pelo trabalho de combinação nos meandros da articulação subjetiva (coletiva) da memória icônico/simbólica com os acasos naturais, narrando uma ‘fábula’ que envolve a imagem figural/formal ao ponto de a alterar ou de lhe fornecer uma outra “história” - outro “fundo” e, conseqüentemente, outro conteúdo e outra anatomia.

No que a dimensão perceptual da imagem parece agir, é no exercício de uma repetição da coisa, mas na demanda de uma alteração do seu fundo contextual, o que, necessariamente, leva a uma reprodução de certo modo desviante do objeto a que a imagem se refere. Mas poder-se-á, ainda assim, efetivar uma cópia razoável mediante o papel perceptual da imagem?



Francis Bacon (1909-1992)
Retrato de Henrietta Moraes, 1969
<http://artpedia.tumblr.com>

Em Deleuze, olhava-se para a arte com reservas no âmbito do controverso devir da cópia figurativa. Essa posição é clara na obra “Francis Bacon: Lógica da Sensação”¹⁷, em que se encontra sintetizada a necessidade de um *caráter fundamental não imitativo, não representativo ou não figurativo* na pintura, que o filósofo advogava a propósito da análise ao pensamento de Klee, no sentido de considerar positivamente as *forças centrífugas errantes*, isto é, os efeitos de uma *função diagramática do desfazer do rosto*.

Segundo essa abordagem que refuta a figuração, ainda será possível copiar uma coisa em pleno? Figurar é o mesmo que ilustrar? Conseguimos limitar-nos a reproduzir literalmente uma imagem percecionada, imitando o objeto com tamanha similitude?

Interessa, para já, intuir que o produto de uma representação - a filtragem que corporiza o desenho, a obra -, independentemente da sua índole visual, parece acarretar, na atuação do sujeito criador, o recurso à apreciação ou juízo sobre a realidade através do estabelecimento (esquecimento?) de relações do objeto com determinados contextos de contingência (subjetivos, imprevisíveis e casuais), em que se desencadeia um colóquio inaudível que critica

¹⁷ Deleuze, G. (2011), *Francis Bacon: Lógica da Sensação*, Lisboa: Orfeu Negro, p. 9.

e modifica a física, porque não está isolada nem é pura, e porque se sujeita à máquina visual que não é globalmente ‘imitadora’.

Ainda que se sustente, numa versão cerebral direta distante da dimensão abstratizante pura e indireta, a imagem percetual é tão subjetiva quanto a ideia concetual, embora em níveis de abstração distintos. É que uma reprodução fundamentada por uma dimensão percetual da imagem, até pode repetir o objeto, mas este modifica-se no âmago da observação pelo sujeito e sujeita-se ao ‘equivoco’ mimético (interferência do erro) assim que se reveste de corpo.

Aquilo que se pensa ser uma cópia, uma repetição ou uma imitação pode, no fundo, ser o arranque para o *simulacro* ou é já o *simulacro* em si que *até mesmo na mais simples imitação compreende a diferença entre o exterior e o interior*¹⁸.

Por isso, qualquer que seja a declaração ou expressão percetiva, aceitamos que seja intervencionada por um certa potência errática amnésica ou ingénua que a desvia do prumo da literalidade gritante que os olhos espelham e que, na proximidade com uma representação dada pela *performance* muscular, ‘percebe’ os erros singrados da matéria, por abdicação do legado da mentalidade.

¹⁸ Deleuze. G., *Diferença e Repetição*, op. cit., p. 32.

2.1. erro casual

Trata-se, afinal, da segunda tipologia fundamental do erro, nos termos investigados: erro que não é programado, intencional ou 'patológico', mas acidental. Contudo, conforme referido antes, para que este erro possa suceder, a coisa tem de existir, pois não desponta ou desenvolve se não tiver alvo ou destino de agenciamento. Há, portanto, a necessidade do suporte material do erro que se abriga na dimensão percetual da imagem. Lembremo-nos igualmente que, para que este erro incida, tem de haver um agente erradio que o possa atribuir (sujeito, natureza, máquina).

*À medida que a causalidade define a sua forma nos acasos da matéria, à medida que a mão explora o desastre, o espírito, por sua vez, eleva-se.*¹⁹

Uma das causas do erro pode ser o *acaso*²⁰, fazendo com que o agente que governa o erro casual seja de origem *acidental*²¹ (ligado à imprevisibilidade), conferindo à coisa, a

¹⁹ Foncillon, H., *A Vida das Formas*, op. cit., p. 124.

²⁰ Do latim *cadere* ("cair").

Runes, D., *Dicionário de Filosofia*, op. cit.: "acaso" é a propriedade de ser indeterminado. A propriedade de ser predicável segundo as leis da probabilidade. Acontecimentos casuais, segundo Aristóteles, são ocorrências aparentemente intencionais, mas não, na verdade, o resultado da teleologia quer consciente quer inconsciente. Em Cournot, seguindo Aristóteles, a co-incidência de duas séries de acontecimentos casualmente determinadas. Em Pierce, uma vera causa e uma categoria metafisicamente fundamentada", e remete para o "tiquismo".

Blackburn, S., *Dictionary of Philosophy*, op. cit.: "chance" is frequently regarded as unreal, a mere reflection of human ignorance, due to be eroded by the onset of deterministic science. In ancient and medieval philosophy chance could be contrasted with divine purpose, and until the 18th century the concept was of little application, since nothing is strictly due to chance when God's purpose is shown in all creation. The equally ancient opposition between chance and science was eroded after the rise of statistics and probability theory in the 17th century, Probability became the 'guide of life' providing the tools with which to assess chances in insurance and gambling, discovering causal connections, finding rates of mortality, crime, and marriage, even before the onset of probabilistic theories in physics, such as statistical mechanics and then quantum mechanics. The problem of interpretation is that of deciding whether probabilities measure something 'real' or whether they merely reflect the beliefs of reasonable persons faced with various quantities of data. The widespread view that quantum mechanics is irreducibly probabilistic, so that quantum events do not merely manifest superficial randomness overlaying a deterministic basis, in the main stimulus to attempts to give theories of what chance 'really is', or of how fundamental laws of nature can have a probabilistic form. One difficulty lies in seeing how two universes that are the same in respect of the events that occur, might yet differ in the chance with which those events came about.

²¹ "Acidente", do latim *accidens*.

Runes, D., *Dicionário de Filosofia*, op. cit.: não tem existência autónoma, independente e própria, mas só existe noutro ser, uma substância ou outro acidente. Contraposto a substância, o acidente é chamado *praedicamentale*; designando características da essência ou quiddidade de um ser *accidens praedicabile*. Os acidentes podem mudar, desaparecer ou ser acrescentados, enquanto a substância permanece a mesma. Os acidentes são próprios, isto é, necessariamente dados com uma essência definida (assim, as 'faculdades da alma' são acidentes próprios, porque sentir, agir, raciocinar, etc., é próprio da alma), ou não próprios, contingentes, como cor ou tamanho".

(...) "acidentalismo", como a teoria de que alguns factos são indeterminados ou de que a ocorrência de séries de determinados acontecimentos é imprevisível (Aristóteles, Cournot). No epicurismo, tal indeterminismo era aplicado a factos mentais e especificamente a actos de vontade. A doutrina assume então a forma especial: alguns actos de vontade são incausados.

possibilidade de ‘falhar’, mas também, a partir do momento desse acidente, a eventualidade de evoluir (em improviso), e se concluir (racionalmente) como outra coisa - um *evento* que não acaba, necessariamente, errado.

O acaso - assunto tão rico que abonaria para uma interessante e vasta investigação paralela -, deriva, ele próprio, de uma infinidade de fatores ligados à contingência e à aleatoriedade que não podemos prever ou explicar, senão, tomar de si consciência, quando aparecem, acolhendo-os e processando-os ou refutando-os.

Então, a fim de levarmos em conta o acaso, tem de haver o abandono transitório das leis do real e da certeza, e o acolhimento da liberdade como arriscado ponto de partida, podendo nesse momento, deixá-la introduzir-se no ‘problema’:

*Não há diferença intrínseca entre o produto do aleatório e o produto da novidade. A novidade, no estágio provisório da ciência que se faz, é frágil e pode bem constituir um erro: só mais tarde o saberemos; por agora é indistinguível. O papel da ciência é transformar fragmentos de acaso em necessidades de evidência.*²²



Honoré Daumier (1800-1879)
Cena Riot, 1871
Sale, T. & Betti, C. (2003), *Drawing, a contemporary approach*,
Belmont: Thomson/Wadsworth

A imagem tem, a dada altura, de se afastar da realidade para pensar o problema do ponto de vista do acaso, implicando, não reconhecer as suas leis, porque não existem, mas deixar-se levar por uma certa ebriedade, própria do contexto fragmentário ou disperso da esfera das contingências, e acometer-se a um jogo do inconsciente que defronta o consciente, desencadeando a derradeira libertação da causalidade.

Blackburn, S., *Dictionary of Philosophy*, op. cit.: *In Aristotelian metaphysics an accident is a property of a thing which is no part of the essence of the thing: something it could lose or have added without ceasing to be the same thing or the same substance. The accidents divide into categories: quantity, action (i.e. place in the casual order, or ability to affect things or be affected by them), quality, space, time, and relation*, e “Theory that the flow of events is unpredictable, or for Epicureans, that mental events are especially unpredictable.

²² Moles, A., *As Ciências do Impreciso*, op. cit., pp. 228 - 229.

Pois o acaso 'pensa' no futuro e noutras ordens de construção do pensamento. O que leva a esse abandono do passado e do presente, é um desprendimento em relação às leis das causas, às probabilidades e às matemáticas; é uma espécie de treino que o sujeito criador tem de levar a cabo, incorporando uma insistência na procura de ordens desconhecidas que têm outras coisas para dizer.

Mas na procura da essência expressiva das causas 'naturais' imprevisíveis, encontramos o termo *tyché*²³ - palavra de origem grega que está na origem da denominação da teoria do "tiquismo" (*tychism*, em inglês) -, e que significa, do ponto de vista filosófico, o estudo do acaso com vista à explicação da parte da teoria que olha para os acidentes como realidades objetivas e operantes, também na suposição de que a evolução ocorre, devido às variações que provoca. Qualquer dicionário convencional revela, para "tiquismo", a definição de ideia, teoria ou proposição que, objetivamente, assume haver acasos radicais, cujos dados fortuitos devem ser tomados em linha de conta do ponto de vista da evolução, por imputarem variações e transformações importantes nas coisas (cosmos).

A ótica do tiquismo surge por confronto com as teorias deterministas do século XVIII, e é sobretudo associada à teorização levada a cabo por Pierce²⁴, que advogou a força dual do acaso no universo, por duas vias de estudo:

- i) O acaso probabilístico (ou matemático), de influência evolucionista, que sugere a possibilidade física de defloração das leis naturais;
- ii) O acaso absoluto próximo das premissas gregas do acaso em Aristóteles (teoria dos acidentes), e em Epicuro (com a noção de *clinamen*, ou a tendência atômica para a introdução natural da indeterminação em sistemas deterministas), que decompuseram as noções de acidente a partir das espécies *tyché* (acaso da esfera das ações humanas), e *autómaton* (fenómenos espontâneos da natureza).

Com efeito, a primeira hipótese de Pierce advoga, no acaso, a origem epistemológica de um mundo de ordens em que este penetra sem que se perceba a sua origem ou fonte, no que aquele autor denominou como "acaso relativo" (*quási-acaso*); por outro lado, o "acaso matemático" desenha tendências e probabilidades quantificáveis, a partir de sequências lógicas em que se 'joga' a 'sorte'.

A segunda, responsabiliza a contingência como pura génese do acaso ontológico que exclui a causa, apenas porque não é possível conhecê-la, e acolhe a espontaneidade do acidente como fonte intrínseca para a definição do universo. No âmbito deste tipo de acaso, o absoluto ou ontológico, podemos desenhar uma clara correspondência ao que, neste item dos trabalhos

²³ Significa "fortuna", "sorte" ou "acaso".

²⁴ Charles Sanders Pierce (1839-1914).

podemos classificar como o erro casual (ou natural), no domínio da dimensão percetual da imagem que participa de modo intrínseco na *repetição* como forma de instauração de *diferenças*.

Como exemplos, podemos identificar casos reais em que é relativamente habitual considerar-se alguns dos mais importantes avanços na ciência, como acidentais. Disso, também trata o fenómeno da *serendipidade*²⁵ que, de certo modo, suporta a ótica do tiquismo, explicando que a história contém episódios, como por exemplo, o da descoberta da penicilina, da radioatividade, e da formulação do *Princípio de Arquimedes*, etc., como prodígios serendipiais.

*O acaso só favorece a mente preparada.*²⁶

Com efeito, o advento da serendipidade encontra abrigo numa dimensão percetual da imagem, *mediante o esforço pessoal da mente quando esta procura distanciar-se daquilo que observa: destacar-se do mundo para nele reentrar depois*²⁷, que a coloca no plano imaterial, deixando-nos, portanto, em condições de afirmar, em face da sua energia representativa (ainda que reprodutiva), que nas situações em que já não há exclusiva prevalência da imagem sobre a ideia, porque esta toma o comando sobre a imagem natural, pode haver recurso ao erro através dos fenómenos imprevisíveis da ‘natureza’, como via de desmonte do que é dado como convencional, ao contrário, por exemplo, da imagem do instantâneo, que foge *a tudo aquilo que é deslize subtil para o território impensado e maquinal da própria fotografia: o acaso, o desvio, a deriva do olhar*²⁸; situação em que a imagem sensível se deixa contaminar pelo erro e torna-se selvagem (e incontrolável?), avançando para outros contextos de inserção em que não é possível prever ou antever a ordem subjacente ou a finalidade.

Ora, um dos modos basilares de possibilidade de contenção da incorporação do erro por parte da imagem operativa que a eleva à potência representativa (pode ser o desenho), resultado

²⁵ Também denominado como *serendipismo*, *serendiptismo* ou *serendipitia*, é um termo que se reporta a descobertas, revelações ou invenções feitas ou dadas por via do acaso, isto é, ocorridas e demonstradas através de modo acidental ou fortuito, em momentos ‘eureka’. Contudo, a definição de serendipidade foi evoluindo e, atualmente, esse fenómeno relacionado com o acaso é considerado como uma forma especial de criatividade, ou uma das muitas técnicas de desenvolvimento do potencial criativo do homem que alia perseverança, inteligência e sentido apurado de observação. As pessoas ‘acometidas’ por fenómenos serendipiais terão aprendido a “pensar cientificamente”, estando, portanto, conscientes de que observaram algo novo e interessante, e aptas a desenvolverem-no segundo métodos científicos.

²⁶ Pasteur, L. (1854), *Palestra em Lille*: Universidade de Lille: *Le hasard ne favorise que les esprits préparés*.

Louis Pasteur (1822-1895).

²⁷ Moles, A., *As Ciências do Imprevisto*, op. cit., p. 95: *Este movimento específico do espírito que acentua a separação entre o observador e aquilo que se observa implica uma recusa, provisória, em aceitar o chamado sentido imediato da coisa: a função imediata do objecto ou a finalidade nominal do comportamento*.

²⁸ Almeida, B. P., *Imagem da Fotografia*, op. cit., p. 39.

da sua intervenção (por configuração) na imagem mental (conceito/ideia), consiste em desembaraçar o *acidente* pictórico no traçado (que aconteceu espontaneamente, de forma irrefletida).

Contudo, a existência de mecanismos irracionais do inconsciente que não controlamos, significa que os mesmos podem tomar posse quando menos se espera. Efetivamente, o erro espontâneo também replica uma percepção do mundo na categoria da desordem, ao relacionar-se com o desejo de ordem (do intelecto), possibilitando a combinação de relações de coisas reais com as ideias tidas, congregadas na tentativa de produção da imagem gráfica concreta.

Este tipo de erro deverá, em princípio, obedecer à simultaneidade de execução no suporte, ou seja, no espaço do fenómeno da *presença*, da produção mental e da produção gráfica da ideia, acontecendo, espontaneamente, no tempo da figuração. Se este erro for detetado e aproveitado como processual, é porque se toma consciência da ocorrência de um 'ataque' natural à coerência da pré-existência (realidade?) esboçada (que podia, *inclusive*, perseguir já uma ideia específica, formulando a reprodução 'verdadeira' do ícone); mas pode haver, também, a ulterior aceitação do erro como fator (representativo ou expressivo) enriquecedor do todo, mas sobretudo, como processo e caminho para uma lógica final consolidada que se quer ordenada, a partir de outro tipo de 'verdade'.

Todavia, para o erro casual 'atuar' e ser suscetível de identificação e aproveitamento, é necessário que participe de uma preexistência, dado que, conforme Arnheim discorria: *não se pode sabotar uma melodia a menos que exista*²⁹. Neste contexto, o acidente acontece por 'fora' e pelo acesso direto de certas contingências naturais (aleatórias ou espontâneas) à situação, uma vez que a atenção é conferida ao externo, ao mundo visível, não tanto por via da observação imediata à evidência, mas pelo trabalho motor e material da mão sobre a matéria empírica, de modo que as formas sugeridas pelo erro em oposição às formas que já lá estavam, consolidam-se por via das sensações materiais, e afetam imediatamente o sistema nervoso noutra direção concretizante.

Por exemplo, um desenho que preliminarmente configurava o embrião de uma ideia e sofre a ação do erro casual no traçado, origina uma espécie de dúplice, ou multiplica-se, facultando outro sentido material para a resolução do problema inicial, possibilitando o questionamento do que era dado como garantido, na perspetiva de resposta a um enunciado (com origem no simbólico). Ao encetar uma ponderação crítica que leva ao juízo de rutura (ou pelo menos de *diferença*) com a percepção sensível, o 'galope' imaginativo (concretual) é automaticamente acionado, sobrepondo-se, por vezes, ao trabalho mimético do olho.

²⁹ Arnheim, R. (2001), *La Forma Visual de La Arquitectura*, Barcelona: Gustavo Gili, p. 137.

O que isto nos indica, em paralelo, é que o próprio erro casual tem de se ‘socorrer’ do erro intencional (conceito) para, com ele, distribuir uma determinada ordem operativa que se intrometa no ambiente do caos para avançar com uma certa lógica. Como mencionado, tal acontece com as crianças, com os borrões aleatórios aos quais atribuem significados, em que a emergência de ideias se dá com as surpresa/s (acidente/s) que, a partir do momento da respetiva seleção e nomeação, passa/m a ser escrutinada/s, absorvida/s e integrada/s no desenho e na memória (e na ideia de resposta ao enunciado), gerando outras trajetórias discursivas, *quicá* superiores, *quicá* questionando a própria credibilidade dos símbolos e dos ícones, substituindo-os.

Tirar partido deste tipo de erros admite que uma linguagem gráfica desviante povoe um esquema mental que se queria racional e ‘verdadeiro’, formulando um todo transitório que, contudo, reúne os momentos e informações sobre associações e separações, arranjos e desarranjos, adições e subtrações, translações e deslocações, formações e transformações, no espaço e no tempo, favorecendo o embate da imagem com a realidade contextual (da forma com o cenário), aos quais pode retornar e, neste caso, retomando-os, se conveniente.

Em todo o caso, o erro casual emprega uma política de adição sobre a existência gráfica, *a posteriori*, que é assim como dizer que surge para acrescentar algo à ideia e à matéria da realidade ou da verdade, deduzindo-se, posteriormente, do registo material, a extrema lógica formal. Então, o erro inadvertido, casual, espontâneo, é visto como o resultado de uma força errante, e o que o motiva, estará circunscrito no potencial da força do acaso que revolve as evidências, ou na ‘má-fé’ do engano que rasura a ‘verdade’.

Em suma, tendo desenvolvido matéria sobre a dimensão que faculta o tipo de erro que aprimora a lógica subtrativa, numa dimensão concetualizante da imagem - o erro intencional (interno), determinamos, agora, o seu par operativo - o erro casual ou acidental (externo) que se apoia numa dimensão percetual ou sensível da imagem. *Mas antes da abstração e da construção, verifica-se que a personalidade dos sentidos, a sua diferente docilidade, distingue e escolhe de entre as qualidades propostas em massa as que serão retidas e desenvolvidas pelo indivíduo*³⁰. Por isso, o erro casual permite argumentar com as fidúcias da *doxa* e apresentar a forma num envoltório formal nunca antes visto, achado na descoberta e decorrente do hábito de pensar a novidade. Este tipo de ‘novo’ já não conforma *retomas, citações ou reaproximações do passado* como tradicionalmente, mas uma *via régia*³¹ promissora. Será, o desenho, uma via dessa espécie?

³⁰ Valéry, P., *Introdução ao Método* (...), op. cit., p. 23.

³¹ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas* (...), op. cit., p. 57.

2. a (im)pressão do desenho

Ao contrário do que temos vindo a propor, no domínio da ergonomia cognitiva e das ciências da educação em geral não se consideram erradas, as situações ou eventos despoletados por acidentes ou que ignoram programas. Considerando que uma das causas do erro inventivo pode ser o acaso, fazendo com que o agente que governa o 'natural' seja accidental, avançamos na ideia de que é possível carregar a 'máquina' da imagem, no sentido da representação da coisa 'falhada' ou no âmbito da possibilidade de 'falhar', mas também, a partir do momento (de identificação) do deslize, de se improvisar expressivamente na senda da evolução que assiste a formação do inédito.



Beatrice Caracciolo (1955-)
Sem Título, 1999

Sale, T. & Betti, C. (2003), *Drawing, a contemporary approach*, Belmont: Thomson/Wadsworth

*(...) o universo das imagens gráficas, no objetivo de descrever ou representar a realidade, teve origem na capacidade do homem para admitir a ilusão, a simulação e o engano... Há que referir também a dimensão lúdica que está presente em todo o atuar humano e em todas as culturas já que se não fosse por esta tendência lúdica, o homem nunca teria dado esse passo definitivo desde a mera ilusão perceptiva ao seu domínio e manipulação com fins representativos.*³²

³² Montes, C. (2011), *Descripción y construcción del universo*. "Las Lecciones del Dibujo", (Molina, J. G. - coord.), Madrid: Cátedra, p. 486.
Carlos Montes (SID).

Concretamente, no desenho como modo representacional, é habitual a ideia de que o sujeito incorre em erro quando, no objetivo de representar o que observa, manifesta desconhecimento ou inabilidade relativamente ao padrão de resposta acertada, ou seja, quando: i) aceita (ou ignora) o erro natural, e não o sana no desenho que deveria representar o facto perfeito; ii) aceita (intencionalmente) o erro natural, e aproveita a sua representação para fazer evoluir o potencial simulacral e percorrer alternativas formais, no que se pode denominar como experiência gráfica exploratória.

Mas numa situação de aprendizagem do desenho, se a resposta desenhada é classificada como incorreta ou insuficiente, o formador pode tomar uma postura irredutível corretiva, ou partir para uma conceção positiva do erro, ajudando a que este possa ser problematizado e renaturalizado no processo. Nesse caso, a perspetiva é a de focar e tratar o erro do ponto de vista da descoberta de ‘outra’ coisa que terá de ser analisada, com vista a compreender se constitui, ou não, uma forma construtiva do saber (ou a sua potência). Essa é uma posição que, no plano do desenho de observação, repele necessariamente certos preceitos relacionados com a instrução ou o programa de desenho imposto, e se reconcilia com os desígnios da expressão da imaginação, sob a alçada da dimensão concetual da imagem, pese embora se ocasione, na génese, pelo fenómeno percetivo empírico.

Contrariamente, se o erro persistir como vontade de perseguir um trâmite alternativo, passa a ser abordado, qualitativamente, como fonte de virtude para a invenção verdadeira. Se não, é abandonado. Em quaisquer dos casos, o erro é sempre incontornável no decurso, o que equivale a dizer que, seja qual for o tipo de expressão da representação, está sempre sujeita ao erro.

O que vemos, é que o estado da pedagogia do desenho por instrução ou com vista ao objetivo de ilustração ainda se retrai muito nos modos pragmáticos e canónicos essencialmente ligados ao objetivo que reflete a necessidade de perpetuar a evidência, e à resposta segundo a norma de um traçado regulador com base no acerto ou na coincidência lançada pela interpretação literal do verosímil, como razão para as finalidades suficientes e satisfatórias de resposta. O potencial criativo nem sempre é levado além dos requisitos de uma fasquia de solução sofrível, colocando o erro em quarentena, ou desviando-o para o terreno das operações interditas, como se se tratasse de um defeito para o desenho, maligno na origem e na finalidade.

É certo que se percebe, no plano da heurística do desenho ‘artístico’ que não obedece necessariamente a um programa, algum fendimento da premissa enunciativa do exercício representativo mimético, mas cuja abertura não parece cabal para acompanhar a abastança da ‘máquina’ inventiva da mente que comporta a hermenêutica do erro. Por isso, julgamos

que novas dimensões operativas são precisas, urgindo expandir os limites das funções e expressões da representação, sob pena de limitar a didática ao desenho unicamente aos modelos seguros que se conhecem.

Para o efeito, procuramos os escapes, a descentralização e a desmontagem da legitimidade científica da representação unicamente assente nas faculdades da reprodução (desenho apresentativo, no caso da obra, e desenho representativo, no caso do projeto), para proporcionar ao desenho o estatuto de instrumento híbrido transversal, adaptável a todas as necessidades das análises que visam a invenção.

Perseguindo os meandros da pergunta de partida e o título que dá corpo a este trabalho, não parece, todavia, razoável, pressagiar a viabilidade de ensinar a ‘invenção’. A invenção é heterogênea e *a-didática*. Se antes constataremos que o erro está na base da construção do invento, o erro não poderá, contudo, assumir faculdades metodológicas na raiz do trabalho processual do desenho...

Com efeito, não parece possível ensinar ou demonstrar a inventividade ao aluno; o erro não deve participar de uma doutrina pedagógica; partir do erro como via para a aprendizagem do desenho, igualmente comporta riscos evidentes. Porém, julgamos possível encaminhar o aluno no trilho de descoberta do(s) seu(s) modo(s) inventivo(s); na rotina de pensar na novidade; no meandro da autenticidade, só conseguida por meio do hábito experimental que possibilita uma colisão com os lugares comuns.

Para o efeito, é preciso romper com o receio de errar face às evidências e, sobretudo, face às aparências; e irromper sobre os nexos da repetibilidade, para sujeitar a imagem, prospectivamente, ao questionamento dos referenciais, oferecendo a ideia ao imprevisível que está no núcleo dos processos de invenção adequados à história do presente.

Pensa-se que a aprendizagem do desenho, nesse âmbito, estará estreitamente relacionada com um ensino que evidencia a capacidade de resolver problemas, mas não só; a invenção através do desenho de estudo, parece dar-se proficuamente, se acontecer no espaço do confronto com a necessidade de resolução de uma problemática e, simultaneamente, na necessidade de invenção de novos problemas que superam os colocados à partida.

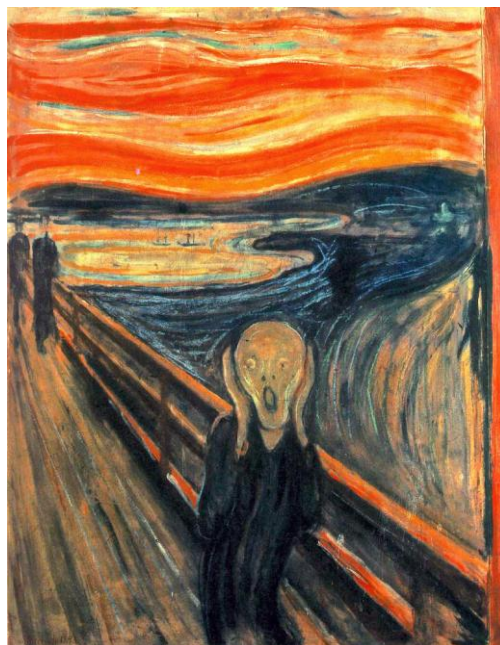
Perante um problema, é-se conduzido para outros ‘lugares’, onde o sujeito convive com diversos outros problemas e a consequência de outros ensaios, primeiro, de criação e ordenação de problemas e, posteriormente, de resolução dos mesmos por camadas hierárquicas qualitativas, onde o erro, inevitavelmente, impera, para depois ser superado ou derradeiramente absorvido, depois de demonstrada a sua ‘verdade’.

É inevitável, pois, que essas experiências se desatem em atmosferas de crise, de estranheza, no campo da dialética de saberes e não-saberes; envoltas por certa errância e, porque não dizê-lo, de alguma inocência operativa do pensamento, promovida pela sensibilidade e intuição que atingem patamares desafiadores das lógicas através de uma *emoção criadora* que é, também, reguladora dos traçados.

Importa, assim, desenvolver um tipo de formação que possa, em paralelo, confrontar construtivamente os modelos, no sentido de forçá-los à transformação, à reciclagem e a evoluir, dissolvendo o estigma do erro, e tomando a invenção como capacidade e atribuição aberta ao comum mortal, como fruto do empenho e esforço subservientes ao verdadeiro espírito criativo, e não como regalia dos geniais. É, contudo, no objetivo de deixar que uma ideia transpareça no suporte através do desenho que integra o erro, que o sujeito se depara com um trabalho complexo... A experiência da passagem dos conceitos às formas ou das formas aos conceitos, comporta sempre adulterações relativamente à imagem instrutória. É preciso assumir que algumas dessas adulterações participam de uma erronia intencional ou passiva, respetivamente, se comparadas com os elementos (que cremos como acertados) da ideia original (no caso do desenho da imaginação), ou em confronto com a realidade do objeto visível (nas situações de observação); é que em ambos, ocasiona-se outro facto [porque a imagem já se (re)fez no desenho] para além da forma que foi pensada ou vista (realidade inicial).

A este processo de ‘falsificação’ inteligente e sensível do pensamento e do corpo, está subjacente, a forma (errática) preliminar e primária do simulacro de um *invento* - esse outro facto, de outra realidade, que será desenvolvido por certo desvio do trilho inicial, mas segundo hábitos lúcidos com vista ao conhecimento profundo. O autor que toma consciência destas vicissitudes deverá, então, medir os níveis de ‘legalidade’ dos erros na procura do resultado que almeja o *artefacto*.

Significa isto que o processo experimental pelo qual se desenvolve o desenho utiliza como sistema, o erro e respectivo potencial de imprevisibilidade e poder de sugestão, não apenas como método de



Edvard Munch (1863-1944)
O Grito, 1893
Wolf, N. (2003), *Expressionismo*, Lisboa: Taschen

*eliminação ou de exclusão de partes, mas como elemento latente a novas articulações e sentidos à luz das intenções iniciais do processo.*³³

Então, a utilidade do erro no desenho reside, principalmente, no poder de desmonte dessa ótica rígida que qualifica o desenho como refletor indiferente do mundo visível, aderindo diretamente à evidência. Efetivamente, o mundo que o desenho errático nos restitui, é o mundo das novas presenças ou dos acontecimentos inéditos, isto é, das transformações ou anulações da evidência, que desmascaram o desejo pueril da inevidência e, conseqüentemente, entusiasma todo um espectro de possibilidades, onde a diferença (acontecimento) é mais (im)pertinente que a semelhança (presença).

Sobre o erro casual, não resta dúvida de que a sua face material é mais ‘automática’ do que a que se desencadeia no pensamento com o erro intencional, mas supõe-se que carece de técnicas que forcem uma ‘desaprendizagem’, para que se dê uma reaprendizagem que consiga suportar e ultrapassar a mera qualidade de dispositivo gráfico dos acidentes, assumindo caráter estruturante fruto da ação do erro que, com isso, se afirma imperativo e ganha o *status* do evento operativo (agente) da marca rara, e não do ‘decalque’. Para isso e por isso, o erro casual também gera inteligência e saber, tanto quanto o intencional.

Refletir sobre o problema do ponto de vista do acidente, implica certa ‘ebriedade’ própria do contexto fragmentário da casualidade, e o cometimento ao jogo que subleva a libertação das causas e das razões; mas carece, igualmente, de uma seriedade, sem igual, no sentido da sua ordenação...

Trata-se, do ponto de vista prático e à partida, de uma espécie de treino ‘lúdico’ do indivíduo que se sujeita a receber as ordens desconhecidas que contêm outras narrativas, mas de um alcance da suprema inteligência do pensado para a concretização efetiva do invento. E depois, encontramos-nos no domínio das ordens que desamarram os aspetos caóticos do fazer para apresentarem a novidade sustentável.

Ora, se reúne certa concórdia a constatação de centralidade do desenho em qualquer processo de representação gráfica que aprimora a mentalidade no mundo do facto em

³³ Amandi de Sousa, C. (2010), *Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo*. Tese de Doutoramento pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, p. 6. A autora confirma, sobre a questão do erro sistemático, a mais valia da sua operatividade: *A consideração positiva do erro que a realidade criativa do desenho potencia, não está tanto nas certezas nem no acaso das operações mas no erro sistemático e na atenção que lhe é disponibilizada. A imprecisão intrínseca do desenho - a sua variabilidade, adaptabilidade e instabilidade - introduzem esta dimensão, não só pela sua rapidez e fluidez de meios mas também pelo seu potencial em desbloquear os mecanismos gerais da mente, introduzindo atenção e sensibilidade ao que se desvia do que é conhecido. O erro será então produto inerente à imprecisão, incompletude e transitoriedade das operações do desenho que, desdobrando-se em hipóteses sugestivas integram sempre uma ordem provisória. Neste princípio desenhar é errar e fazer desta relação a aprendizagem fundamental ao desenvolvimento do conhecimento.* Cláudia Amandi de Sousa (1968-).

direção à forma intelectualizada, mais difícil será o consenso de que é a aspiração de inventar a ideia por via corpórea e, eventualmente, a verificação de insuficiência ou o esgotamento do pensamento sobre ela, que leva à necessidade de desenhar.

No primeiro caso, o desenho como instrumento etápico diligente para estabelecer discussão reflexiva com a matéria, garante o equilíbrio da reciprocidade ideativa na dinâmica entre a *instrução* e a *vontade* - as entidades enunciatórias que permanecem nos bastidores dos cenários objetivos. No segundo, o desenho pode dominar ou ignorar o 'debate', suspendendo a imagem imaterial, para resgatar a brancura imprescindível à (re)inscrição de outra coisa que se tem para dizer, para lá ou antes do intelecto. É que o desenho pode constituir processo de ideação, com ou sem contributos prévios, com ou sem influência das nuances do pensado, com ou sem objetivos pragmáticos.

Durante muito tempo, considerou-se lesiva a autonomia do desenho relativamente à imagem. A tratadística induz que a pressão do desenho sobre o relevo mental do pensamento (ou o colóquio da mão sobre o cérebro) parece comportar ciladas que podem comprometer a correspondência da obra ou projeto com o programa ou intenção. Hoje, limitar a serventia do desenho à construção do conceito e ao propósito de oferecer resposta prática a problemas lógicos, é condição redutora e, resumi-lo ao exclusivo do traçado que afina ideias, não lhe esgota o potencial expressivo.

A equação doutrinária que se coloca é *se o lápis trabalha melhor antes ou depois do cérebro*³⁴ ou, por outra, que mecanismos conduzem a conceção? Ainda, numa perspetiva radicalista: o desenho substitui a ideia?

Refere o autor que para um arquiteto ou designer, o lápis tem de funcionar a mando do pensamento, ao passo que para um artista, será ao contrário. Contudo, admite, mais tarde, que as evidências sugerem que os designers, à semelhança dos artistas plásticos, se inspiram e encontram ideias inéditas a partir dos seus desenhos, algures nos interstícios indeterminados da negociação entre o desejo e a objetividade do possível.

Pois, o desenho poderá constituir a tal *via régia*, e é doação e saque, é sedução e afronta, é cristal e passagem, é verdade e mentira, é razão e absurdo, é ciência e deficiência; encontro e divergência, ordem e caos, lógica e erraticidade... Se a imagem pode constituir-se no desenho, o desenho manifesta sempre imagens: imagens novas que, inevitavelmente,

³⁴ Lawson, B. (1980), *How Designers Think - The Design Process Demystified*, Oxford: Architectural Press.

Bryan Lawson (1979-).

O autor refere que, para um arquiteto ou designer, o lápis tem de funcionar a mando do pensamento, ao passo que para um artista será o inverso. Admite depois, que as evidências sugerem que os designers, à semelhança dos artistas, se inspiram e encontram ideias inéditas a partir dos seus desenhos, nos interstícios da negociação entre o desejo e a objetividade.

superaram ou rasuraram a ideia. E assim, não se pode ‘exigir’ ‘vassalagem’ do desenho ao cérebro, atendendo a que podemos posicionar-nos nas infinitas variantes funcionais, categóricas, atributivas e metafóricas e, porém, o desenho da imagem, de índole processual, projetual, artística, plástica, intencional ou arbitrária³⁵, continua a ser o que nele e com ele

³⁵ Fundamentalmente, o desenho pode ser sintetizado mediante as seguintes dialéticas:

- i) Através dos contrários *material* e *imaterial*, isto é, como objeto e essência concetual, como estrutura explícita e estrutura implícita. Contudo, o desenho só existe na sua plenitude, se unificador e resultante da articulação (pacífica ou batalhante) desta ambivalência. O desenho de hoje já não é somente o que se materializa (cristaliza) no suporte. É algo hante, ao ponto de extrapolar a esfera da estaticidade e habitar o dinâmico mundo da animação: o desenho é também hoje, ritmo e frenesim; mas mesmo neste domínio da virtualidade, em que o movimento protagoniza a vida, permanece o seu sentido lato de que *não representa a imitação de nada, formula unicamente por si próprio a razão da sua existência* (Albert Gleizes & Jean Metzinger, 1912);
- ii) Na distinção entre duas das suas principais categorias: como desenho ‘de estudo’ que deverá demarcar-se do tipo de desenho ‘de execução’, vulgarmente designado por “desenho técnico” ou “desenho rigoroso”. Este é um equívoco comum que não queremos perpetuar: o de incluir no plano do desenho, a categoria de “desenho técnico” ou “desenho geométrico” que se reporta exclusivamente a tipos de representação executiva. O presente ensaio debruça-se, efetivamente, sobre o primeiro, que é aquele que admite analisar e desenvolver livremente os processos criativos que privilegiam a invenção; o que precede o desenho de cariz exclusivamente apresentante, ou seja, o que descarta, na raiz, o registo das sínteses técnicas com finalidades de execução construtiva, interventiva ou concretizadora da obra final, ainda que essa característica possa ser o que lhe está na origem. Essa distância é reforçada no momento em que o desenho se depara com a geometria euclidiana e o abstrato matemático. (Ana Leonor M. Rodrigues denomina-o como *desenho de notação rigorosa* em oposição ao *desenho de expressão artística livre*, circunscrevendo rigidamente neste último, os desenhos que comportam o *registo gráfico das diversas artes plásticas*). Por conseguinte entenda-se o desenho de estudo, no contexto que o estabelece como dispositivo revelador, como o que imprime expressões depois de exprimir impressões, mais do que representações (no sentido em que se destaca do desenho que fomenta exclusivamente a reprodução mimética e a geometria da cópia); o desenho que captura, apresenta e comete-se a fazer evoluir estímulos e conceitos, como: forma de resposta a um problema previamente colocado (testando uma solução antecipada); forma de resolução de um problema que surge e toma corpo no decurso de um desenho (sentido exploratório do problema); forma de fazer/concretizar uma ideia (processo experimental);
- ii) Na distinção entre desenho ‘de observação’ e desenho ‘de criação’ e, por consequência, entre desenho ‘representativo’ e desenho ‘expressivo’: com efeito, o primeiro acede à compreensão da realidade através da observação, contribuindo para o primor representativo dos modelos reais apreendidos ou imaginados com vista à definição de claros propósitos; o segundo permite trazer para o papel, a expressão gestual, por excelência. Quanto mais representativa for a imagem do desenho, menos expressiva se torna, e vice-versa. A expressão ganha dimensão humana no sentido em que comporta pensamentos e intelectualizações transpostas gestualmente para o desenho. O autor de um desenho ‘expressivo’ é o protagonista operativo do desenho, colocando-se num *estado divinizado* (Martino, 2007);
- iii) Na distinção entre o desenho ‘artístico’ e o desenho ‘projetual’. O desenho do pintor em comparação com o desenho do arquiteto/designer, por exemplo, que remetem para faculdades gráficas e operativas distintas. Não é possível encontrar uma invariabilidade total nos dois tipos de desenho a que estes ‘desenhadores’ recorrem, mas constatamos que ambos participam de uma literacia do desenho nos âmbitos da finalidade e do procedimento: se o desenho é, por fim, a obra ao contrário do Projecto, que é processo (...), O Projecto é, porém, processo ao contrário do desenho que é a obra (Vieira, J. (1995), *O Desenho e o Projecto são o mesmo?* “O que os separa ou une”, Porto: FAUP Publicações, pp. 49-50). Validamente, o projeto é o exemplo emblemático de dispositivo processual que visa eliminar o erro, a posteriori, por via da ação eficaz e direta de estruturas de ordenação das ideias e da representação, ao passo que o desenho inventivo, por si só, promove o erro antes de categoricamente afastá-lo ou dissolvê-lo numa ordem subsequente, podendo, inclusivamente, nunca o recusar até ao final (acabamento). Vejamos: o arquiteto e o designer têm de desenhar satisfazendo determinados conjuntos mais ou menos herméticos de regras e códigos de execução, que difundam o produto ou obra na realidade física, ao passo que o artista pode criar formas baldias e ascender a construir ‘absolutamente nada’. Nos primeiros casos, subsistem implicações que iniciam tentativas abstratizantes de *resolução de problemas*; no segundo, o problema é a própria criatividade (Luís Rodrigues, 2006), e a abstração, o veículo para a singularidade. Ambos, porém, carecem da atuação ‘nebulizante’ do erro no ato da criação e no

quisermos (re)ver, concordando que tanto é meio de construção, como de demolição, de inovação, como de reprodução, de racionalização, como de irracionalidade. Mais a mais, o desenho não é, como se sabe, a única ‘linguagem’ que se presta à representação do pensamento, nem a representação do pensamento, invariavelmente, antecede o que está no desenho...

*De ‘dia’ o desenho vê-se, de noite ‘não’, trata de uma asseveração que pretendemos afrontar, no que se segue. E sem luz os olhos não podem observar nem forma, nem cor, nem espaço ou movimento*³⁶, é uma afirmação cuja literalidade não nos apraz, porque o desenho pode ser nada ou ser tudo, negativo ou positivo, esclarecido ou confuso, realista ou abstrato, funcional ou inútil, dependendo de se a ‘palavra’ da imagem e o seu grau de profundidade estão, ou não, presentes.

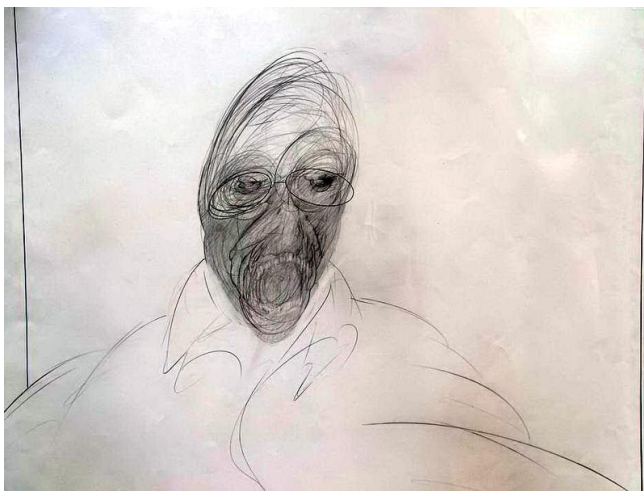
Sabemos assim, que numa aceção profunda e genética o desenho pode ser ‘muito mais’ do que mera imagem, se for posto em prática, isto é, se realmente se usar o lápis para *desenhar* a imagem. É, portanto, no estágio da *práxis*, que o desenho aparenta poder ser legitimamente escamoteado, escrutinado e psicanalisado; ainda assim, não parece razoável determinar, por aí, uma definição globalizante, mas persiste a vontade de incluir nesta investigação e no campo da ação do desenho, o verbo-Desenhar e não só o substantivo-Desenho, dado que é, justamente, a primazia material que desvenda o caminho para melhor validar uma possível significação intrínseca ao seu exercício, a saber, da prática do *Disegno*,

espaço da antevisão da solução, pelo que este comunga do desenho de ambos, mas pensa-se que em tempos distintos: no desenho do projetista, o *erro* poderá ser ‘convidado’ a participar no primeiro estágio da formulação (formalização), e no caso do artista, o *erro* bate à porta e entra quando ‘quer’, podendo perpetuar-se e prevalecer sobre a figura ou o objeto concretos. Se, numa leitura literal, o desenho de estudo movido por desígnios que participam do projeto ou da resposta ao programa projetual, sobretudo em arquitetura, socorre-se essencialmente da representação que comunica propósitos de alcance prático, o desenho de estudo que correntemente aborda processos artístico/plásticos, assenta em valências distantes da comunicação ao outro ou, pelo menos, não tem nessa casta comunicacional, a obrigatoriedade de o fazer, pois trata da expressão-reflexo do diálogo com o interior particular, ainda que, no final, a sua aparição possa ser partilhada (e/ou validade pelo Outro). Posto de outra forma, o desenho de estudo da arte precipita espectros velados, mas espontâneos, expondo-os ao mundo somente como produto intuitivo; e o desenho de estudo do projeto revela (produz) planos voluntários, usando a representação para posteriormente facultá-la a uma “linha de produção” (ou construção). É óbvio que ambos os desenhos recorrem a procedimentos que fomentam a invenção, muito embora nos interesse particularmente a primeira aceção, por ser aquela que melhor se adequa a uma perspectiva criativa dos expedientes do desenho nuclear. Porém, o desenho de estudo assente em fundamentos inventivos não é exclusivo da arte, pelo que não conseguimos antever os resultados da sua formulação, e não prevemos as configurações que iremos encontrar na senda da invenção por parte do aprendiz (da arte ou da arquitetura), pelo que aceitamos a conveniência, para já, de manter o nosso *target* tipológico do desenho de estudo, em aberto; deixamos para momento ulterior, a conclusão reflexiva sobre os resultados da nossa aventura e, nessa altura, a respetiva nomeação das tipologias encontradas, se for caso disso. Assentemos que em qualquer dos dois casos de base de valências do desenho - o desenho de projeto e o desenho plástico, é clara a pertinência de levar a cabo desenhos de estudo, uma vez que através do recurso dos seus arquétipos diretos mais conhecidos - o *esboço* e o *esquisso*. No Renascimento, designado por *schizzo*, por implicar desenhos que são traçados “deslizando”. Temos a possibilidade de evoluir criativamente, permitindo à invenção atuar antes de entrar imediatamente no campo da representação por tradução de semelhança com o programa.

³⁶ Arhheim, R., *Arte & Percepção Visual (...)*, op. cit., p. 294.

do *Debujo* (e não do *Deseño*), do *Drawing* (e não do *Design*), enfim, de *Debuxo* (origem etimológica portuguesa da ação do *Desenho*).

Cremos que o desenvolvimento do pensamento através do desenho de estudo surte enorme benefício para o criativo, mas o contrário também se verifica, dado que o costume de desenhar através do pensamento, permite fundar a necessária gramática técnico/artística, relacionando proveitosamente a faculdade de conhecer com o efeito de perceber, e o método do fazer. É para nós um facto irrefutável, que a eficácia na indução dessa articulação, é o que traduz o corolário dos procedimentos da invenção estruturante.



Francis Bacon (1909-1992)
Sem Título, (SID)
<http://puglialive.net>

Ao desenhar o novo, leia-se “inventar”, pese embora se parta de uma relação de paridade com a realidade (ou com a memória da realidade) e, apesar da cognição e a percepção ora andarem de mãos dadas, ora se afastarem, parece claro que ambas assentam no processo dual de observação (para dentro e para fora) que pode desenvolver-se em parceria ou, paradoxalmente, romper-se com o registo gestual no suporte.

Para melhor entendermos essa evolução, é possível constatar, segundo as doutrinas, que o desenho como matéria representativa, adquire quatro tipos essenciais:

- i) Comunicativo: registando ou transmitindo ideias/objetos/produtos; Lawson refere, neste âmbito da representação, o “desenho de apresentação” que expõe o desenho a quem não participou do processo da sua conceção.
- ii) Executivo: representando e apresentando ou ilustrando uma imagem, produto ou a obra acabada; tal como no anterior, esta tipologia de desenho insere-se na categoria de “apresentação”, visando mostrar o estado final de um produto/obra.
- iii) Analítico: estudando, sintetizando, questionando e reinterpretando a realidade dada; Lawson reporta-se ao “desenho de consulta”, relativamente aos processos de Design, como o tipo de desenho que participa de processos de discussão a fim de sugerir novas visões sobre o produto/obra. O desenho analítico permite a ordem dos dados através do raciocínio.

- iv) **Projetivo:** respondendo inventivamente a um problema, criando conceitos com vista ao futuro (e ao novo); participa, à semelhança do anterior, do “desenho de consulta”.

Contudo, o desenho tem provado que é uma disciplina flexível, acolhendo qualquer tipo de experimentação expressiva e, dessa maneira, pode gerar outras tipologias. Mas temos a ideia de que as imagens gráficas que advêm da faceta comunicativa do desenho, geralmente dirimem uma tipologia de estrutura narrativa: mostram o que se quis idealizar enquanto produto final, facto que, igualmente, pode incorrer nas imagens expositivas.

Por outro lado, as imagens gráficas obtidas por efeito analítico parecem ser estruturantes e caracterizadoras, levando à possibilidade de visão alternativa do conceito ou imagem inicial (original), isto é, à invenção. Pensa-se que o mesmo fenómeno pode afetar as imagens de tipo projetivo, dado que a ideia pode abarcar, em equilíbrio, a combinação do signo, ícone e conceito, com vista à corporalização.

Assim, o caso de uma imagem comunicativa ou executiva decorrente de um desenho ulterior - enquanto finalidade ou produto que resultou fora da esfera da semelhança inicialmente pretendida -, revela metamorfose, por causa da configuração operada por um processo dinâmico não habitual.

Nesse ponto, situamo-nos no campo da intervenção individualista (do desenhador, artista, arquiteto, designer) que supera e toma primazia sobre a coisa, autoconferindo um imenso poder sobre a realidade, em detrimento da força do objeto. Ao habilitar o homem como manipulador do conjunto de processos que permitem alterar a percepção generalizada sobre o mundo, gera-se esta outra tipologia do desenho que revela tamanho interesse nos dias que correm, dado que reúne, combina e sintetiza a filtragem pessoal da visão sobre as ordens comportamentais regentes na coletividade, provenientes da educação e da cultura, e que resultam na formação da memória constituinte dos ícones e dos símbolos (o Outro dentro do Eu); e o “olhar” involuntário sobre o inconsciente, que traduz as manifestações do ego (o Eu) -, aparentemente, no campo da *configuração*. Interpretando as ‘palavras’ que acompanham o rito do conhecimento dado pela experiência, nasce a manifestação do gesto fundador - a *configuração* do que pode vir a ser a obra de um projeto ou visual antes inimaginável; o desenho que *configura* é, efetivamente, o *desenho evolutivo*.

É dessa forma, que a derradeira impressão de que o sujeito se constitui como astro nesta dinâmica, é ultrapassada no momento em que se percebe a atuação de uma terceira entidade, imaterial, posicionada algures entre o “Outro” e o “Eu” (ou que povoa o espaço de transição entre, além ou na periferia dos dois), matutando o desnível, a fenda por onde irrompe o inesperado, o desvio, o ruído, o sujo, o inarmónico, isto é, operando na poética do

erro, com olhos que tocam o desenho através da mão, isto é, por gesto necessariamente ‘falhado’³⁷ (melhor dizendo: ‘falhante’).

Percorrendo alguns pensadores do desenho, verificamos que Charles Blanc³⁸ referiu-se a ele como um afazer da mente e, cada desenho, constituindo-se pela expressão do pensamento (e do sentimento), carregado e transposto representativamente para mostrar algo superior à verdade aparente, sugere uma aprendizagem do ‘olhar’: segundo Blanc, aprender a ver é aprender a conhecer. Para nós, a “verdade aparente” pode ser a ‘mentira’, não acima nem abaixo da “verdade”, mas lateral ou para lá dela e, sobretudo, operativa.

Por outro lado, Heidegger³⁹, no ensaio “*What calls for Thinking*”, estabeleceu que o desenho pode ser interpretado como “*sendo puxado para dentro*” (operação da inteligência) permitindo produzir “*marcas e imagens*” (o movimento da mão imediatamente antecedido ou, preferencialmente, simultâneo ao movimento do ‘olho da mente’), equiparando e colocando, sensivelmente, no mesmo tempo de acontecimento, o pensamento (intenção, evocação, recordação), e o ato de desenhar (rascunhar, registrar, conceber).

Segundo Heidegger, quanto maior for a aproximação a esta simultaneidade, melhor é incrementada a atração de novas e proveitosas ideias. Por isso, ao percorrer a teoria de uma representação ‘penetrante’ (a que, por conveniência destacamos e, no decurso dos trabalhos, nomearemos de *expressão*), queremos manter o enfoque na complexa estrutura do exercício do desenho na sua formulação lata, isto é, a partir de desenhos evolutivos, como sendo os que comportam a génese mental e a expressividade gráfico/plástica do desejo inventivo, e percorrendo a análise da sucessão e encadeamento da produção desenhada, até à fase imediatamente antes da materialização técnica do projeto⁴⁰ ou da obra.

No que se reporta à temática filosófica e psicofisiológica a ter em conta, nesta parte da investigação, os enquadramentos-base envolvidos na criatividade integrada nos processos do desenho, tomam particular relevo por fundearem as linhas da atuação pedagógica na validação da tese de que o erro espontâneo ou casual, o erro consciente ou premeditado, e o resultado da combinação dos dois (enquanto derradeiro erro que providencia o invento singular), constituem elementos operativos positivamente contributivos para o desenho de estudo. Resta perceber que dimensões imagéticas podem ser ensaiadas no desenho livre, e

³⁷ Com ‘falhado’ estamos, claro está, a referir-nos ao *erro* no contexto da probabilística do acaso.

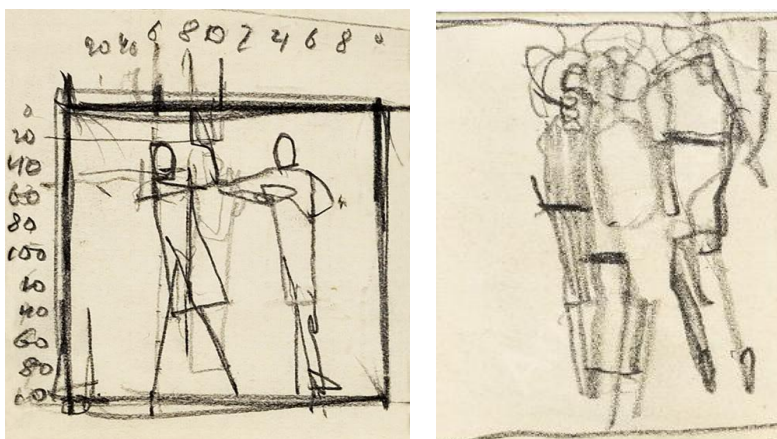
³⁸ Charles Blanc (1813-1882).

³⁹ Martin Heidegger (1889-1976).

⁴⁰ Entenda-se o enquadramento extensivo e transversal da definição de *projeto* no âmbito desta investigação: *Projeto* refere-se, aqui, ao plano/objetivo de realização/representação de qualquer coisa, ou a tomada viável da concretização de qualquer coisa que é possível expressar através das etapas necessárias à execução da ideia/conceito original (mental); no caso em concreto, mediante o exercício do desenho de estudo.

como pode [e se de facto pode] o acto de desenhar ser uma maneira de pensar ⁴¹, entre a catástrofe e o germe ⁴².

Por conseguinte, identificamos três categorias de desenho livre onde a imagem singra, acoplada ou não, ao raciocínio: o esboço, o esquisso e o diagrama. Pois, se ortodoxamente, o desenho se encontra conexo a certa racionalidade, ou seja, preso a uma ordem em direção à apresentação através do *cânon*, o esboço e o esquisso anuem aos primeiros andamentos da antevisão subjetiva da forma canónica irregular ou experimental (nem sempre cartesiana), por via da (in)visibilidade pensante que reconhece a singularidade inventiva nas formas conhecidas. O diagrama, por outro lado, faz parte de um quadrante da representação à parte: o que expressa a negação da própria representação.



Egon Schiele (1890-1918)
Sem Título, 1915
 Diagrama de preparação da pintura
<http://draftworks.eu/ch/archives/43>

⁴¹ Rodrigues, A. L. (2000), *O Desenho. Ordem do Pensamento Arquitectónico*, Lisboa: Estampa.
 Ana Leonor Madeira Rodrigues (1965-).

⁴² Deleuze, G., *Francis Bacon* (...), op. cit., 2006.

2.1. do esboço ao esquisso ou do real ao ideal

Vimos que a representação do pensamento e a representação inerente à execução da imagem podem convergir ou divergir, mantendo relações de proximidade ou distanciamento com o objetivo visado ou com a ‘verdade’ visual que se pretende retomar graficamente. Implícita



Leonardo da Vinci (1452-1519)
Mandíbula, 1505
 Esboço da cabeça de um guerreiro da
 Batalha de Anghiari
 Szépművészeti Múzeum, Budapest
<http://www.szepmuveszeti.hu>

ficou, também, a necessidade da mente em adotar sistemas lógicos estruturantes que se sobrepõem à autonomia do gesto expressivo, com vista à construção de simulacros para experimentar coisas que se querem figuradas, não necessariamente copiadas da realidade ou da memória.

Em termos pragmáticos, com o desenho, quer de observação, quer de imaginação, exerce-se um trabalho que não é, de todo pacífico, num espectro que pode ser da esfera do inconsciente, mas comporta sempre uma espécie de batalha silenciosa entre o cérebro e a mão, entre o intelecto e o corpo, entre o conceito e a sensação.

A experiência do desenho labora nesta dualidade que marca dualismos e sinaliza dialéticas, até que uma das partes vença o jogo e vigore, consistentemente, até ao

final, ou próximo da finalidade do desenho para apresentação (ou como etapa do processo).

O que, então, parece determinar a tendência dominante para o grau de representatividade do desenho, está na conjugação da intenção, do objetivo, do programa e da vontade, com o comando de uma atração ou repulsão à objetividade do real. Importa, portanto, nessa ‘disputa’ desenhada pela convenção do grau de real, que o exercício do desenho livre se reporte à elaboração de esboços⁴³ para representação de coisas concretas, tal como pode também participar de ‘grafias’ expressivas que antecipam coisas transitoriamente isoladas do programa ou intenção. O facto é que a experimentação no desenho *constrói sempre um drama*⁴⁴, por tratar de exercitar a representação de algo que, mesmo no intuito de literalidade, já não toca bem a necessidade primitiva...

⁴³ Esboço ou *esboceto* é termo que vem da palavra italiana *bozzeto* (*abbozar* = esboçar).

⁴⁴ Poeiras, F., *Pragmáticas do Desenho em Design II* (...), op. cit., p. 17.

A figuração reprodutiva, apanágio do primeiro caso referido, implica o registo de trechos reais (supondo que o registo da totalidade visível é impossível) assentes nos dados apreendidos, mas contempla, sempre, o *drama* de articulá-los com os indícios inéditos resultantes de uma experiência que, inevitavelmente, se afasta da objetividade, por compreender a autoria de um sujeito cujo olhar despoleta a crítica. Assim, esse tipo de desenho (que denominamos de corretivo), é o que, na sequência da observação e da tentativa de corporização do objeto ‘autêntico’, é problemático, dado que se deixa ‘obcecar’ pela ‘verdade’ que não consegue imitar na íntegra.



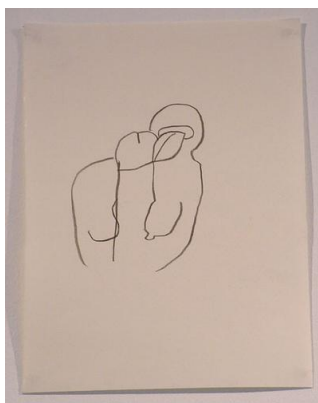
Álvaro Siza (1933-)
Esquissos do Douro, 1999
Siza, Á. (1999), *Esquissos do Douro*, Lisboa: ICEP Figueirinhas

Por abarcar a instrumentalidade para a resolução lúcida da necessidade de copiar uma existência, o esboço faz uso concomitante da intuição e da memória simbólica, numa perspectiva de sensibilidade sobre as coisas físicas. Esta categoria parece operar na faculdade objetivante da percepção, cujo potencial operativo é ilustrativo em acordo com o exterior. Nesse sentido clássico da noção de esboço, consegue-se identificar um rumo racionalista do desenho no sentido da resolução, utilidade e resposta dirigidas a uma questão previamente colocada que se relaciona com a percepção e a necessidade de cristalizar fotogramas do real, e cuja finalidade é apresentável, em anuência com a imagem amparada na visão presencial ou na memória visual.

O esboço funciona, nesse contexto, como ilustração do desejo de cópia na esfera da representação-apresentação, fidelizando a *graphia* à morfologia do objeto, embora se sujeite aos indícios de um cunho interpretativo (ligeira abstração, inevitável por força da experimentação particular do simulacro) que, não obstante, assenta no ‘conforto’ da previsibilidade e do retorno ao ícone.

O desenho corretivo como classe que abarca esta categoria do esboço visa, pois, eliminar as faces da subjetividade e os erros sucedidos no decurso dos registos gráficos, firmando lealdade às ideias de fundo que foram fixadas para responder diretamente a um problema concreto ou a uma necessidade efetiva de mimetizar uma coisa, ainda que se possa verificar, no final, certo desvio relativamente ao contexto de literalidade na partida.

A figuração exerce-se com mais eficácia, se assentar sobre formulações que dependam da percepção e do objetivo da certeza, através de uma representação controlada e ponderada que indicia trechos miméticos de uma realidade factual que se quer fixar ou (re)forçar por



Ann-Marie Schneider (1942-)
Sem Título 2005
 Downs, Marshall, Sawdon,
 Selby, Tormey (2007), *Drawing
 Between the Lines of Now*,
 Contemporary Art, New York:
 Wiley

comandos retinianos (absorvidos pelo sistema que regula as sensações, em direção ao sistema nervoso), mas de génese externa, ou seja, que não dependem originalmente de um raciocínio abstrativo. A figuração parece decorrer, pois, das impressões que ‘andam à pele’ do cérebro, mas não o penetram no sentido concetualizante que carece de uma abstração da ‘luz’ dos factos (senão de uma escuridão que faz dispersar os rastros do real). Por oposição, a figuração exige claridade visiva, definição dos contornos de aceção direta, plágio ou retrato do concreto e do palpável, seriedade sólida, e não veleidade etérea, como trata o conceito.

A figuração pertence ao esboço, como a visão depende da luz. A figuração só pode acolher o erro casual na raiz, porque só esse tipo de erro é que consegue penetrar na imediatez do visto através dos indícios que o olho alastra à percepção.

Dado que os referidos indícios significam forte vestígio do ícone a perseguir, pista do real que se espalha, trecho simbólico infestante da semelhança no veio de paralelismo entre a imagem e a realidade, que participa no desenho mediante um cristalizar das frentes do visível⁴⁵, está, efetivamente, ligado a um passado, à presença ou preexistência memorial, e à essencialidade de cristalizá-la como memória ou rasto do ícone.

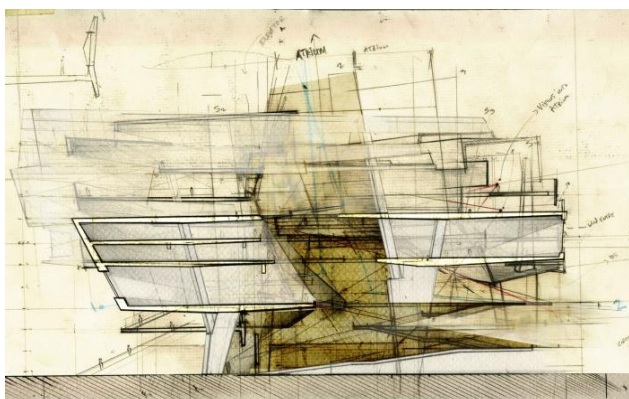
Ora, o esboço depende mais da verdade objetiva que outros dispositivos de desenho livre, uma vez que toma de empréstimo as características exteriores sintetizadas pela visão, para ‘garatujar’ a sua (re)figuração. O esboço participa de uma arqueologia da representação, da memória das formas que a natureza carrega e que carecem de uma documentação histórica. Consiste numa prorrogação dos momentos de facto, num protelar do passado que não se quer perder, numa demora em fechar a gaveta do presente e abrir a porta do futuro. Nesse sentido, parece não encerrar tanto de potencial inventivo, quanto a categoria de desenho livre que antecipa o indefinido.

⁴⁵ Uma outra noção da passagem do tempo, é a identificação de vestígios; perceber que determinada marca, como pode ser uma pegada, por exemplo, é uma espécie de ‘memória’ que um lugar regista, de quem por lá passou.

Com efeito, em alternativa à linha anterior, o desenho livre pode participar de *‘grafias’ mais expressivas que antecipam coisas transitoriamente isoladas do programa*, ou de uma ala de reflexão mais intelectual e *‘futurologista’*.

Promover a representação mental, permite um pré-monólogo interior com imagens, ideias e possíveis antecipações de soluções para problemas que carecem de abstrações da mentalidade sobre a materialidade que está para vir ou do porvir, em alternativa a ilustrações figurativas com base arqueológica e mimética na realidade.

Sabendo que o ensaio no desenho é um bom veículo para o desenvolvimento inteligente, ao esquisso⁴⁶ competirá, mais do que ao esboço, acolher sucessões constitutivas, eliminatórias e reconstituintes da ideia; e é na ideia que nasce o *‘prometido’* ou o destino das formas novas, mas toca-lhe, igualmente, o registo do trânsito do pensamento crítico, documentando o historial e a síntese dinâmica da vontade que vai desde a fundação concetual, às hipóteses operativas de formulação de novas estruturas formais.



Andre Gharakhanian (1977-)
Buenos Aires Court House, 2012
<http://drawingarchitecture.com>

Uma das características que o distingue do esboço, é que o esquisso permite um alheamento dos contornos da visibilidade do presente ou da memória do passado, a fim de criar modelos com base no invisível que é pertença do futuro ou de uma audibilidade gráfica que não consegue falar no (para o) presente.

Mas porque suspeitamos que o trajeto do sensorial para o intelectual implica processos de reciprocidade, inversão de movimento e interdependência da sensação com o conceito, ao intelecto cumpre, também, ordenar o devaneio proveniente dos sentidos, e manipular o sonho que vem da escuridão inspiradora. Parece, pois, ser na construção sequencial de esquissos, que se regista a metamorfose do pensamento, corporizando os sinais que compreendem um desejo de antecipação das formas inéditas *entre a intuição e a averiguação rigorosa*⁴⁷.

⁴⁶ *Esquissar* = esguinchar, jorrar, brotar.

⁴⁷ Álvaro Siza Vieira (1933-), 1994.

Ora, a procura da formalização na indeterminação dos riscos incomuns do cérebro, confere a faculdade, ao esquisso, de gerar sinais distintos dos indícios característicos do esboço, porque comportam aptidão para se distanciar da analogia pura ou da metáfora icônica, e ingressar no idealismo da invenção. *A dualidade do esquisso enquanto tentativa que prefigura a sua própria destruição e que é miraculosamente preservado por causa do seu potencial (...)*⁴⁸, deixa escapar essa qualidade híbrida do desenho como ideia, que carece de um futuro material através da sucessividade dos traços que escapam ao pensamento.

Enquanto o trecho (do esboço) liga-se ao passado, o sinal (do esquisso) relaciona-se com o vindouro - o 'será' da imagem, o novo ou o 'outro' -, revelando a articulação do trabalho entre a obscuridade do sujeito que interessa vigiar, as pistas de correspondência com o movimento corporal (gesto), o documentário da formação das sombras pensadas com a inferência da lógica que articula as arras do futuro, e as pistas da *performance* com os reflexos memoriais.

Posto de outra forma: se o esboço apresenta trechos indiciais do crio da realidade segundo a figuração, o esquisso (re)vela-os inventivamente através do cunho resultante de ações cujo sedimento é o rasto de si em diálogo consigo próprio, com vista ao vindouro e através da configuração. Neste espectro gráfico, compreendem-se aptidões esquematizadoras da essencialidade sinalética das ideias transmissoras do desígnio que fez começar a desenhar, mas admite-se que os processos de inscrição de pistas acertam numa função cognitiva, afastando a ideia de que haja uma linguagem estanque associada a este tipo de traços, dado que estamos, agora, no campo das hipóteses do *acontecimento* antes da sua projeção para o mundo físico, e não das certezas ou crenças taxonômicas sobre as *presenças*. Enquanto o esboço é ilustração do sabido, o esquisso é representação do saber e expressão da criação que faz conhecer. O 'esboçador' é conhecedor dos problemas das *presenças*, o 'esquissador' é um inventor de problemas que levam a *acontecimentos*.

Stephen Farthing⁴⁹ distingue duas espécies de desenho: o *desenho pictórico* e o *desenho concetual*⁵⁰. O primeiro, com que estabelecemos paralelo com a figura do esboço, pressupõe, segundo o autor, uma habilidade em reconhecer as coisas pelos seus contornos, ao passo que o segundo, ligado ao esquisso, implica um complexo processo de tradução que depende na faculdade de ler e conseguir estabelecer sentidos a partir desses contornos⁵¹.

⁴⁸ Petherbridge, D. (2010), *The Primacy of Drawing*, London: Yale, p. 29. (tradução livre)
Deanna Petherbridge (1939-).

⁴⁹ Stephen Farthing (1950-).

⁵⁰ Farthing, S. (2011), *The Bigger Picture of Drawing*. "Thinking through Drawing: Practice and Knowledge", *Proceedings of an Interdisciplinary Symposium on Drawing, Cognition and Education*. New York: Teachers College of Columbia University & Loughborough University, pp. 21 - 26.

⁵¹ Idem: *The real distinction between the two classes rests however, not simply on how we read them, but on us recognizing where their respective narratives are physically located*.

Ora, o pictoricismo de um esboço insere-se numa ordem de desenho que é sempre mais definitiva, cujo modo é descritivo, enquanto que o esquisso é enquadrável numa determinação especulativa e, por isso, infinita, se quisermos, e participa do modo da instrução. Contudo, o carácter projetual que o esquisso embebe, supõe um tipo de imaginação limitada, associada a uma estrutura, ao passo que no esboço, o caminho para o resultado não participa do projeto ou do planeamento, mas, por outro lado, usa um tipo de imaginação que está amarrada a uma necessidade de representação do 'objeto'.

Efetivamente, nos esquissos, os intermeios são mais importantes que o(s) termo(s), porque é geralmente neles que se procuram e encontram os níveis formais de 'simpatia' entre a intencionalidade e a forma final, e se dá o derradeiro processo de inspeção da coisa produzida como resposta definitiva ao programa, mediante *desenhos de ensaio ou de preparação*⁵².

Em qualquer situação de termo ou aproximação à finalidade, é certo que a execução de esquissos é o instrumento que promove, com eficácia, as certezas sobre o 'sim' ou o 'não', e é, sobretudo, a ferramenta eficaz para a sugestão formal. Por conseguinte, é imediato o entendimento de diferença subjacente ao desenho como meio/processo, e ao desenho como finalidade/alvo...

Então o esquisso não é obra, efeito ou desfecho, como o esboço? Pensamos que não; o que o esquisso é, é decurso, estágio, processo; o esquisso é o prenúncio gerador e não a decisão gerada; o esquisso é a possibilidade e a potência do que está para vir, do caos que determina o que pode vir a ser a ordem.

O esquisso como arquétipo gráfico do pensamento que esquematiza marcas no desenho, trabalha no campo das abstrações que tomam a forma de representações sumárias e que permitem apresentar simulações da mente. As representações esquemáticas são categorias da memória que abstracionam *propriedades críticas* e prescindem das *irrelevantes*, conforme afirma Barsalou⁵³. O espírito é sempre de síntese, portanto. Executando esquissos, é possível flexibilizar a conceção nos sentidos de: i) uma cerebralização dinâmica da imagem; ii) uma materialização dinâmica do pensamento.

Todavia, o empreendimento intelectual e analítico do esquisso não parece compreender, na totalidade, o lado imponderável do desenho; aquele que a ciência e a erudição têm dificuldade em explicar: enquanto meio de transmissão e desenvolvimento da descoberta que

⁵² Rudel, J. (1980), *A Técnica do Desenho*, Rio de Janeiro: Zahar: O autor, referindo-se aos *esquissos*, ao longo de toda a obra.

Jean Rudel (1969-).

⁵³ Barsalou, L. (2003), *Abstraction in perceptual symbol systems*. "Philosophical Transactions of the Royal Society of London: Biological Sciences, 358", London, pp. 1177-1187.

Lawrence Barsalou (1951-).

veicula um expediente autoanalítico espontâneo e ‘sujo’, onde a ‘poeira’ e o poema insistem em coexistir, e como ferramenta que permite deparar com a diferença e a subversão.

É através dos avanços e recuos, ruturas e continuidades, hesitações, erros e certezas sobre infinitésimos, moléculas e membranas variáveis das formas e dos contornos formais dos factos, que aumenta a probabilidade de nascimento das novidades não planeadas, ao percorrer *as linhas do voo (...) onde a mutação e a diferença produzem não só a progressão da história, mas as interrupções, quebras, recomeços e nascimentos monstruosos*⁵⁴.

Ao esquisso assiste, também, uma certa permeabilidade ao erro. Trata-se, contudo, de um erro que não se revela no empírico, dado que a atividade concetual não toca diretamente o sentido da visão externa. A suscetibilidade do esquisso ao erro está, por outro lado, vincada na intencionalidade da ideia e na formação do conceito que, por si, é uma formulação errónea, porque se sujeita à ‘poeira’ do inconsciente criador.

O desenho meramente corretivo não abriga, tão bem, o esquisso, como faz com o esboço. O esquisso do hipotético carece de uma classe de desenho progressista que tolere os devaneios da imaginação e as reminiscências expressivas imprevisíveis da fantasia exploratória; que promova a evolução da variação.

*A ciência em construção trabalha pois na contradição, desde que não seja imediata, na iluminação e na exploração sistemática da fantasia a fim de a transformar numa mimesis de um mundo observável.*⁵⁵

⁵⁴ Deleuze, G., *Francis Bacon (...)*, op. cit., p. 143.

⁵⁵ Moles, A., *As Ciências do Impreciso*, op. cit., p. 28.

3. desenho evolutivo⁵⁶ e *ex-pressão*

O ‘desenhador’ que recusa ou recua perante o desenho por conta da insegurança que a imprevisibilidade do resultado sugere, facilmente pode aprisionar-se à primeira solução material para a ideia, ancorando-se a uma lógica unívoca, aparentemente adequada, que não admite a exploração de outras ou, por vezes, o desenvolvimento profundo do intento original. Com isso, é possível que se percam as profícuas oportunidades para escamotear caminhos alternativos que, no domínio da possibilidade, poderiam evocar soluções de qualidade. Aliás, a noção de que um problema exige uma resposta única e acertada, conforma ainda um preconceito (firmado no classicismo) difícil de ultrapassar, no que se reporta à suposta necessidade de seguimento de uma lógica específica para o processo que não deve admitir desvio, sob pena de corromper a sistematização dirigida do exercício projetual. Essa é, portanto, uma característica hoje considerada entrópica, que assola, sobretudo, o desenho como processo de projeto que visa a execução do objeto. Não será bem assim, no âmbito do desenho ‘artístico’ que, não raras as vezes, é desencadeado sem propósito específico ou objeto final esclarecido à partida...



Coop Himmelblau
Casa Aberta, Malibu 1983
 Cook, P. (2012), *Drawing: The Motive Force of Architecture*,
 London: Wiley

*(...) all paintings aspire to the condition of drawing, at its end it could equally be claimed that most drawing aspires to the condition of the sketch.*⁵⁷

Mas uma vez que a prática académica do desenho por via do exercício costuma remeter para preceitos, formalidades, discernimentos e indicadores pré-firmados que, na pior das hipóteses, podem revelar-se oponentes do progresso inventivo do praticante, o que o desenho evolutivo vem somar às qualidades inequívocas do desenho de estudo tradicional corretivo, é

⁵⁶ Evolução, revolução, mudança, transformação, variação, movimento... Princípios de *seleção* e *acaso*, segundo Darwin, acolhidos e desenvolvidos por Charles Sanders Pierce.

⁵⁷ Petherbridge, D., *The Primacy of Drawing*, op. cit., p. 49.

o treino adicional para uma astúcia (primeiro globalizante, depois seletiva) que procura explicações autorreferenciais sob a alçada da multiplicidade de premissas que enquadram e coordenam a capacidade de ‘pensar’ e ‘desenhar’, no improvável e na incerteza, carecendo da exploração de hipóteses várias e variáveis, para alcançar o objeto ‘acabado’. E consideramos ser, justamente, o caráter da imprevisibilidade (e a sua difícil aceitação no desenho que persegue o estabelecimento de uma ordem), que vem oferecer a capacidade de ‘dizer’ a palavra “singular” na imagem do concreto.

Mas para que o exercício profícuo do desenho, como objetivo concreto, possa suceder, carece-se de um enunciado (ou da construção deste a partir de uma intenção), do qual depende a ação do ‘fazer’; e é aí que a imagem do desenho pode assumir vários sentidos no espólio de uma realidade e/ou virtualidade específicas para o esclarecimento de qualquer coisa que se impõe confusa.

*Se neste processo houver um uso desviante dos elementos do desenho, a verdade do desenho surge como obra singular, porque remete para o pensamento (enunciado) que nele existe⁵⁸. Mais do que uma matriz para um *modus operandi*, o enunciado funciona, então, como plataforma para a experimentação e exteriorização de aspetos encobertos (ou obscurecidos) do pensamento que se confrontam com a objetividade, no jogo das certezas com as incertezas, do geral com o particular, do íntimo com o coletivo, e do subjetivo com o objetivo.*

Se o sujeito que desenha, aceitar movimentar-se com a objetividade do enunciado, mas na subjetividade da amplitude de soluções que servem o exercício - mesmo que o enunciado venha a ser suplantado por via da sua experimentação subversiva -, podem ser abertas novas portas de conhecimento que favoreçam a formação de outros enunciados, e a estipulação de soluções alternativas, tendo em vista a ação inventiva que é sempre fantasiosa na raiz, mas objetiva na meta.

Ora, se o desenho é o apanágio da fixação de um gesto que persegue uma estrutura de resposta ao enunciado, é o próprio enunciado do exercício (ou o questionamento do programa, talvez), que promove a emergência de características inovadoras relativamente às inicialmente alcançadas, importando ampliar o potencial inventivo através do pensamento visual, ao desencadear a análise crítica sobre as relações entre imagens convencionadas e imagens imaginadas e, porque não, desenvolver a consciência sobre o potencial

⁵⁸ Lírío, R. & Pinheiro, G., *O desenho instalado (...)*, op. cit., p. 97.
Regina Lírío (1961-).
Gabriela Pinheiro (SID).

transformador das formas do objeto (e do não objeto, em si), que, através do desenho, pôde ser operado, sem perder de vista um programa ou intenção concretos.

Mas queremos afirmar que a virtude do desenho evolutivo reside, pois, na capacidade paralela de subvalorizar a primazia da observação de uma única solução, e de resgatar a imagem do plano do conceito para, antes, ou depois, sistematizar as forças erráticas criativas que oferecem a multiplicidade. Esse processo desenrola-se no âmbito plural da corporização da intenção ou do enunciado configurativo que prepara as ideias para contrair a figuração múltipla; nos instantes da exploração gráfica, o desenho poderá, seguramente, acolher o processo mimético e o enunciado, apresentando os sinais ao mundo formal dos objetos e confiando-os à figuração concreta e irrefutável que não se imobiliza com o acabamento autoral, mas tem seguimento no olhar do outro.

A elaboração de um desenho que não nega o que, muitas vezes, está na origem da singularidade (o erro), e se deixa conduzir por uma ótica ventiladora da instauração gráfica, por processos conceituais rizomáticos irrestritos, é o que gera a marca do fazer híbrido da mão que opera o gesto e o pensamento, revelando o erro como afiança do desenho evolutivo para a crítica ao comum e do convencional, sugerindo novas discussões operativas sobre a originalidade da combinação da percepção com a abstração, passíveis de evoluir mediante um estágio de novas possibilidades e aprofundamentos dos fluxos inventivos, na dimensão corpórea da imagem que oferece a parceria do erro casual com o erro intencional, entre a ‘verdade’ e a ‘mentira’.

Precedentemente, referimos que há, contudo, um fator de certo modo ‘impostor’ que não vem só do que se vê, sabe ou conhece, mas de uma ‘caixa negra’ contentora de absurdos e ironias que ‘tentam inovar’, e se expressam rompendo com a verdade através da intromissão de erros que inspecionam as lógicas, quer perceptivas, quer conceituais. E os erros só são suscitados (ou nomeados) numa lógica de multiplicidade de respostas no campo das hipóteses, porque, ao contrário, seriam prontamente corrigidos ou suprimidos, por tentativa e erro.

O desenho evolutivo que propomos como eixo alternativo ao desenho meramente corretivo, assenta no princípio de acolhimento do acidente e/ou da intenção errática que questiona o objetivo ou o objeto, com vista à incorporação flexível de elementos estranhos às perguntas e aos conceitos fundadores. Trabalha numa dinâmica que conseguimos interpretar como situando a imagem mental no patamar da imprevisibilidade, em afronta com a *doxa*, para um contributo que supera o formal e o material, e responde à imprescindibilidade da compatibilidade múltipla com o incerto (disputa do acerto com o erro e vice-versa).

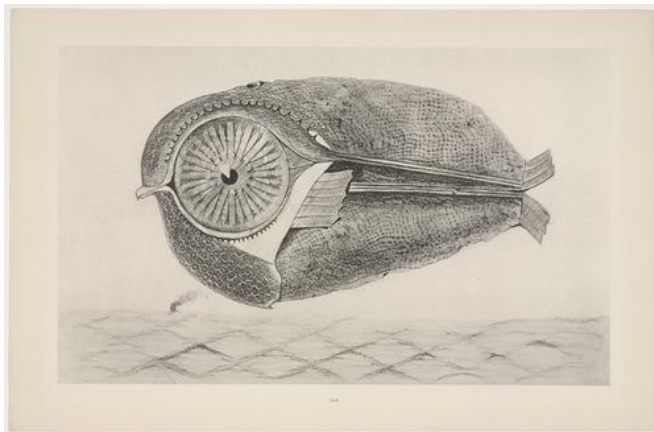
Mas ainda assim, o desenho evolutivo relaciona-se com o *disegno* - termo que ousamos repetir da etimologia vasariana -, por tratar do género executivo que, às páginas tantas, não se contenta com o absurdo, mas procura descobrir uma diferente estabilidade (a partir da

instabilidade que a multiplicidade suscita), apta a ser partilhada por via de uma ‘ilusão’ expressada. Marque-se, então, uma atual inscrição do desenho evolutivo que recupera, da aceção renascentista⁵⁹, a ideia da percepção que aponta para a utopia e responde à dinâmica da liberdade criativa, mas que se ampara na técnica e no método exploratório intuitivo, acolhendo os princípios da transformação e do movimento, da multiplicação e da multiplicidade.

A solução gráfica, nessa linha, poderá residir no potencial desvendado pelas faculdades expressivas da representação. A expressão é sempre mais produtiva do que representativa, e a combinação de marcas alegadamente incombináveis provenientes de uma dispersão problemática, só ocorre por via da associação sensível às variedades abstratas do objeto, num ambiente de subjetividade e introspeção, por um lado, e objetividade e gestualidade, por outro.

O pensamento concetual torna-se naturalmente percetual, e o pensamento percetual surpreende o conceito: o invisível toma de empréstimo o visível e vice-versa. Para tal

acontecer, é necessário algum afastamento do real e, consequentemente, uma maior proximidade com o sonho que pode ser expressado, mas dificilmente é representado, porque não respeita nenhuma realidade em específico.



Max Ernst (1891-1976)
L'Évadé, Hitoire Naturelle, 1925
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=94254

Na tentativa da estruturação desta via materializante das ideias, é preciso, também, o acesso ao território topológico dos traçados (des)reguladores, por via de um paralelismo estendido entre o espectro físico e o espectro mental, entre uma

⁵⁹ Silva, V. (2002), *Disegno e Desenho: Dantes e Agora*. "PSIAX #1, série I", Porto: FAUP Publicações, pp. 21 - 27: *Há um desejo reprimido do desenho renascentista que sugere, na realidade, a sujeição, a deformação e a censura - o pentimenti, o nonfinito, o acaso - ou seja, um desejo que recusa a pacificação ou o mito da beleza indolor, o mito da percepção mecânica e natural.*

ação corporal da mão e o pensamento, no que também denominamos como *o resultado subtil e decisivo do apuramento da relação corpo-mão-mente*⁶⁰.

Mas porque a complexidade do desenho de estudo remete, numa leitura mais rígida, para a consciência do ato manual segundo a intenção inequívoca de alteração ou filtragem da realidade relativamente à forma original através da representação, há que caminhar além de uma ‘calamidade’ inventora e participar, ativamente, nos princípios configuradores das formas, apenas possíveis por uma intelectualização da ‘grafia’ desenhada.

Ora, verificamos que não bastando certos códigos verbais, há um veio da ciência que aposta nas imagens para hipotetizar o mundo a partir de métodos experimentais. Massironi elucida, com minúcia, o ramo do desenho da “hipotetigrafia” - desenho abstrato ou geométrico que compreende uma *vasta produção cognitivo-comunicativa (...) que contribui para dar forma visiva a hipóteses formuladas para explicar o comportamento e o funcionamento das condições naturais intuídas ou observadas experimentalmente e das quais constitui um modelo explicativo*⁶¹.

Compreendemos, neste ramo do desenho, a necessidade da expressão através de traçados que *objetualizam conceitos* alheados do conhecimento percetivo, transcritos em sinais *ligados, mediante correspondências interiores, com os fenómenos observados ou, pelo menos, com a interpretação desses fenómenos hipotetizada pelo pesquisador*⁶².

Ora, a hipotetigrafia revela, de um modo mais ‘cientificado’, a imperatividade de *representar conceitos abstratos de maneira visível*, necessidade, aliás, enalçada pelo homem desde que se conhece a sua atenção relativamente à imagem. Contudo, para que os fenómenos hipotetizados recolham as bases na experiência real e, simultaneamente comportem representações de descrições não visíveis, carecem de se desenvolver a partir da intuição, num ambiente simulacral apoiado por processos mentais de estruturação das relações e correspondências que a hipótese estabelece. E *a estrutura só o é quando consegue atingir um nível formal congruente*⁶³, convertendo-se, desse modo, em imagem.

Massironi avança que este tipo de desenhos hipotetigráficos tendem a originar-se a partir de problemas concretos (embora não seja possível antever os resultados dos simulacros de desenvolvimento das hipóteses lançadas), e ‘preferem’ métodos que envolvam representações geométricas e expressões mensuráveis, dado que a matemática é a base

⁶⁰ Vieira, J. (2003), *A necessidade da representação. Representação, Abstração e Apresentação*. "PSIAX #2, série I", Porto: FAUP Publicações, pp. 15 - 27.

⁶¹ Massironi, M., *Ver pelo Desenho (...)*, op. cit., pp. 130 - 141.

⁶² Ibidem, p. 145.

⁶³ Idem.

operativa de toda a ciência, e a geometria tem bases abstratas no contexto do trabalho da mente, passíveis de reconhecimento por parte do ‘leitor’.

Mas os tempos são outros... A capacidade de resolução de problemas já não passa, tanto, por processos esclarecidos e mensuráveis, e a própria necessidade de resolução sentida de um problema, nem sempre existe. A concisão dá lugar à flexibilidade. Já não se obedece a um sentido próprio. A escola - os programas, as metodologias, a investigação e os alunos convivem num universo algo confuso.

A experiência dá-nos a vivência da realidade inserida numa dimensão do sensível, enquanto a experiência virtual existe apenas como representação. Termos como imitação, mentira, imagem e simulacro, confrontam-nos com esta dimensão do virtual, sendo que qualquer ficção é uma representação que tenta explicar ou contestar a realidade, e visa simular a coisa em si mesma.

A aprendizagem move-se pelos trilhos da interrogação, mais do que da certeza e da objetividade na atuação. O digital é diariamente superado e permite agilizar e suprimir etapas do pensamento; a tecnologia promove a rapidez, a velocidade e a superficialidade, em detrimento de uma visão profunda e dirigida das coisas e situações. A mudança de paradigma está, por isso, eminente e é, evidentemente, necessária. São estes, os meandros sociais e culturais atuais, em que a imparcialidade da influência e a parcimónia morrem perante a estrutura do universal. É este, o cenário onde nos movemos e com o qual temos de lidar, de agora em diante. É este o nosso mundo.

Como lidar com a imprevisibilidade e a fragilidade das ideias? Como instigar a importância do desenho, neste contexto difuso? Como gerir a aparente proeminência dos meios tecnológicos, na representação? Como determinar o “para quê” em vez do “porquê” do desenho de estudo, na arquitetura?

A relação que se estabelece entre uma questão ou instrução e a sua resposta é, agora, psicologicamente ambígua e materialmente difusa, atendendo a que a própria questão de base - o problema que se põe -, nem sempre é objetivo e indutor de uma só resposta. Como responder, objetivamente, a um programa que se apresenta lacónico ou disperso?

Como levar a cabo o gesto fundador no desenho? E como legitimá-lo, num projeto? Como pode o desenho de estudo coexistir com o desenho de afirmação topológica, neste paradigma de constante mutação de valores e de ideias?

Ao passo que a representação carece da dependência ao *logos*, a *expressão* parece aproximar-se, ‘drasticamente’, de uma dimensão estética estilística da representação, que aponta para um crescendo de subjetividade pessoal, e para uma menorização do domínio cognitivo do

desenho. É que a *expressão* tem vindo a ser associada, de modo redutor, a uma espécie de fórmula gráfica dos ‘maus’ desenhadores, da ‘má’ representação ou do desenho deficiente ou insuficiente, subjetivizado e de aceção individual, que não participa do entendimento coletivo. A partir do gesto plasticista que não exprime formas ou a relação entre elas, de modo tão eficiente como a *representação*, a *expressão* surge, assim, como o ‘parente pobre’ da representação, no âmbito das qualidades comunicativas e reveladoras do desenho. Mas se a representação *engloba expressões que foram absorvidas pelo próprio código, a expressão dá-se (...) quando a imagem significa em si mesma, quando assume um sentido próprio*. A *expressão* não detém a primazia da função comunicativa, como tem a representação, pelo que o grau de liberdade e abertura dos desenhos de estudo, prefiguram a utilização de técnicas de representação e não de sistemas de representação⁶⁴.

A maneira de se privilegiarem os contornos expressivos do desenho (que assim se completa, passando de mero corretivo a evolutivo) sem ficar aprisionado ao campo meramente



Jean Dubuffet (1891-1976)
 Woman III (Corps de Dame III), 1950
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=100088

plasticista e, simultaneamente, atenuar uma existência exclusiva predominantemente concetual, é afastar, tanto quanto possível, a estética da dinâmica expressionista, e trabalhar na base da *inscrição* (*inscrição*, neste caso, significa um tipo de expressão concisa, diagramática, embrionária e primordial da ‘coisa’, prévia ao esquisso), de maneira a que as qualidades da invenção não sejam sumariamente ‘esmagadas’ pelo domínio estético do gosto, ou anuladas pelo exclusivo ‘pudor’ estilista de uma *representação* formal ‘estreita’.

A propósito de *expressão*, Jean Dubuffet e a sua arte que procurava o acidente em oposição à precisão formal (contra a perspetiva), acreditando que a figuração estava

mais próxima da inscrição e da expressão do que da representação, conforma um bom exemplo de mecanismos de marcação expressiva, passível de mesclar conceito e sensação:

⁶⁴ Spencer, J., *Aspectos heurísticos (...)*, op. cit., pp. 161 - 164.

*Informação quer literalmente dizer marcar - in formar. (...) Desenhamos no papel o que entendemos e inventamos, quer dizer, fazendo sobre ele marcas, riscos, cicatrizes. (...) São divagações do pensamento que se entornam do cérebro para as folhas de papel, uma espécie de pensar fora da cabeça.*⁶⁵

“Pensar fora da cabeça” pode significar, neste sentido e no âmbito metafórico, o trabalho da mão no papel que independe do intelecto, no *desejo de ser ‘outro’*. Paradoxalmente, a perspectiva, como *tentativa de querer parecer ‘certo’*” é fazer “‘errado’, *dar a reconhecer a forma pela deformação*”⁶⁶.

Ora, as “marcas” são abstratas. As ‘cicatrizes’, também. O mesmo sucede com os ‘riscos’. O processo catastrófico do erro pressupõe a interpretação da imagem que não é imediata, que esconde imaterialidades, emotividade, *disformia*, mas também uma herança abstrata de *manu lapsus*. Se, na origem do *germe* tem de estar o erro, este tem de encontrar uma fonte de expressão própria, com vista à evolução do invento.

A maneira de se privilegiar o contorno expressivo do desenho sem ficar aprisionado à plasticidade, é afastar o predomínio estético da dinâmica expressionista, e trabalhar na base da inscrição pura, de modo a que as qualidades da invenção não sejam ‘esmagadas’ pelo domínio exclusivo do gosto, ou anuladas pelo ‘pudor’ estilista de uma representação formal estritamente individual.

É assim que o termo *ex-pressão* significa a expressão adequada ao ensaio do erro, sem pressões representativistas; divorciada da moral, organizada, projetivamente, segundo estruturas *schemáticas*⁶⁷ abstratizantes que permitem à realidade do erro argumentar com as crenças e apresentar a forma aquieta, numa forma inédita.

E o desenho evolutivo - um modelo de desenho sucedâneo do da hipotetigrafia⁶⁸, mas agora numa perspectiva de poder ser *mani-pulado* através do *andamento inverso do fenómeno* (Massironi, 1982), estabelece várias direções:

⁶⁵ Rodrigues, A. L., *O Desenho. Ordem do (...)*, op. cit., p. 193.

⁶⁶ Gomes, N., *Desenhar direito por linhas (...)*, op. cit., pp. 24 - 26.

⁶⁷ Relativamente ao conceito kantiano de *schema*.

⁶⁸ Massironi, M., *Ver pelo Desenho (...)*, op. cit., p. 175: *Seguindo as classificações propostas por Bruner e Brown para os vários tipos de conceitos, poderemos dizer que a hipotetigrafia é um meio de apresentação de certos ‘conceitos conjuntivos’, enquanto o diagrama é o resultado de ‘conceitos relacionais’ - de facto, a primeira reagrupa, integrando-os, aspectos experimentados separadamente, em que a ligação entre traços gráficos e atributos é por veses instituída e indicada na didascália. O segundo prevê relações precisas e vinculantes entre traços gráficos e valores quantitativos extraídos da realidade.*

Há pois várias direcções possíveis (...). A grande arte está em saber parar o movimento caótico engendrado 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. Captar na contingência máxima, a máxima necessidade: para isso é preciso saber suscitá-las.⁶⁹

⁶⁹ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas (...)*, op. cit., pp. 261 - 262.