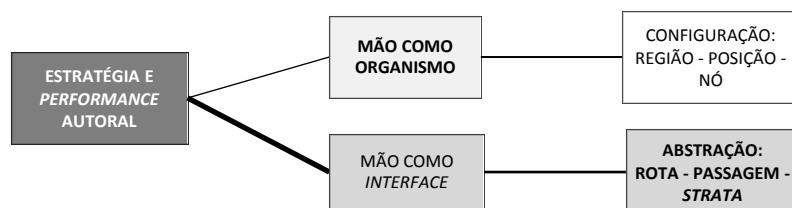
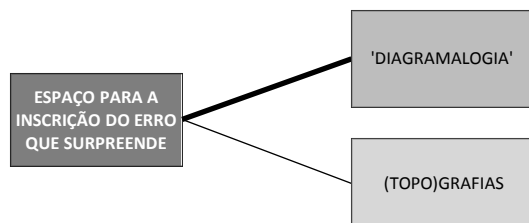
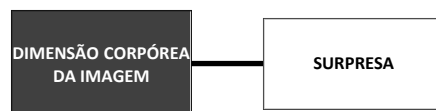


E. viagem ao exterior | *imagens do desenho*

PARA UMA (I)LÓGICA
DA ERRONIA



1. para uma (i)lógica da erronia

Quando as coisas novas ou diferentes se apresentam à consciência, ainda vão envoltas em ambiguidade. Por forma a atenuar essa 'estranheza' que recai sobre as apreensões, porque ainda não beneficiam de contornos claros, conferimos-lhes ideias, impressões, conceitos e definições, estabelecendo analogias, para melhor pensar sobre os seus factos e, não raras vezes, operando-os na prática, para conhecê-los numa esfera que é, nessa altura, mais particular e, por conseguinte, melhor explicável. O recurso à ciência ou às explicações que a ciência já produziu para consulta, constitui um mecanismo para o efeito. Mas a ciência não cobre a grande maioria das ocorrências naturais ou desconhecidas; porém, as que consegue apresentar, são quase sempre consideradas verdadeiras e inequívocas, contribuindo para mitigar a ambiguidade sobre o que não é reconhecível no imediato.

A perfeição do traçado interior de uma couve-lombarda é tal que a sugestão de vísceras ou de miolos se suspende na pura analogia formal, ideal: a essa verdadeira pulsão da perfeição responde a violência da ocultação do informe. A perfeição é exactamente proporcional à força com que encobre, porque é o perfeito que oculta, e assim constrói e revela o que o ameaça, o imperfeito, o negro e, no fim de tudo, sem dúvida a morte. A 'perfeição' entra totalmente na lógica da inversão e da reversibilidade dos contrários.¹

Manifestando-se no repertório da verdade, a ciência não é exata nem apresenta o molde imediato para a (compreensão e o alcance da) perfeição e da certidão, na trama incongruente do universo de todos os fenómenos. Considera-se, por isso, que para nos localizarmos na rede dos acertos, tem de haver um exercício complexo e zeloso sobre o lado errático da natureza e do homem; é preciso que a própria ciência se entregue à erronia e se debruce sobre ela, pelo menos, tanto quanto sobre a certidão, não só no esforço de uma universalidade, quanto no da diferença, que é o que vem acrescentar algo diferente ao que já se conhece.

'Fingir' que não 'vê' o erro, não devia ser próprio de uma ciência 'exata', porque ao lado dela está (evidentemente) a falha, a paródia, o acaso, o aleatório, o impreciso, o ambíguo, o imprevisto, o susto, o variável, que assim permanecem nas crónicas da superfície porque não temos como explicá-los ou operá-los na linha confortável e consensual da ciência, e no dogma das lógicas precisas.

Contudo não se trata - e este ponto é essencial - de pura contingência aleatória, o matemático já desde há muito demonstrou que o aleatório

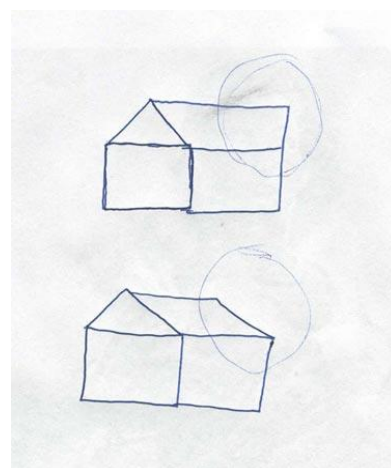
¹ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas (...)*, op. cit., p. 224.

*puro é uma das formas mais perfeitas do universo, e por conseguinte das mais raras.*²

Temos essa pretensão de, com este ensaio, poder mostrar algumas nuances em que o erro parece ser parte das lógicas e das ciências; por um lado, na essência (o campo da “invisibilidade”), e por outro, no ‘envelope’ das coisas vistas (da “visibilidade”), tanto quanto integra, nessa ambivalência (aqui numa proporção bastante maior que o acerto), o mundo e as coisas vistas e pensadas.

Ora, durante muito tempo, a investida de compreensão do erro dependeu do contexto moral ou ético da época, reflexo do escrutínio sobre as condutas tidas perante um conjunto de regras admitidas: age-se ‘bem’ ou ‘mal’³, conforme são aderidas ou transgredidas, sendo feitos juízos segundo padrões estabelecidos na lógica de valores certos que abrange os códigos para a vida na coletividade.

Relativamente ao desenho, não há exceção, quanto a esse hábito. No desenho clássico, tem sido, efetivamente, a sua relação com o acerto, que define uma finalidade concreta para apresentação. Mas percebe-se que o sistema atual já nem sempre se presta às finalidades concretas... Digamos que essa necessidade ‘compacta’ do sôfrego acesso à perfeição, já se dissolveu e deu lugar à fragmentação das ideias e dos ideais, em que a perfeição deixou de ser uma necessidade ou se tornou praticamente numa impossibilidade. Trata-se do tempo e da cultura pós-moderna a fazerem reponderar o desenho acertado e as finalidades coerentes.



Anônimo
<http://www.insanus.org>

É que o advento da imagem mediática veio a alterar a ideia e as funções do desenho, desligando-o das necessidades de representação das verdades, na resposta aos objetivos bem delimitados. Tudo isso, reflexo do genérico situar da virtude do saber em padrões de acerto, em que a história da teoria do desenho envolve, desde há pouco tempo, a dissolução de um estigma construído à margem da flexibilidade, difícil de combater no objetivo de fundamentar, na existência irrevogável do erro, por um lado, e na sua legitimidade no motor criativo, por outro, e ainda na impossibilidade de o acerto se dar como

² Moles, A., *As Ciências do Impreciso*, op. cit., p. 27.

³ Na mesma linha, a religião interpreta o erro como maldade ou ignorância: i) pecado deliberado (podemos aqui arriscar uma associação ao erro intencional, que desenvolvemos no Capítulo B); ii) pecado, por cumplicidade passiva ou omissão (parente do erro casual, explicitado no Capítulo D).

elemento único na validação dos processos do conhecimento e dos resultados consistentes que a ciência favorece com os seus processos e resultados de demonstração.

É como se a verdade da representação já não constasse, em pleno, das tarefas do desenho... Já não é possível responder ao processo gráfico exclusivamente através da perseguição ao modelo certo, porque o acerto como verdade, na solução dos problemas, traduz um cenário que já não existe na sua grandeza.

Daí que a validação numa ótica que encare positivamente determinadas causas e consequências do erro, a singrar como contributo para o achado de qualquer coisa melhor e no âmbito do agenciamento do derradeiro acerto, terá, decerto, de bater enraizados princípios de ordenamento e alguns preconceitos relativos à face inversa da lógica das coisas que damos como incontestáveis.

Uma alegada coerência do erro constitui-se nos princípios gerais da indeterminação e nos sistemas que se regem pela ordem do caos que não ‘espera’ o momento da ordenação, e que, dessa forma, escapa a qualquer previsão ou estimativa modelar na constituição de uma regra. O sentido em que uma exceção válida pode, na realidade, afrontar a regra e determinar outro modelo, é o que a história dos resultados práticos nos revela, dado que é possível identificar uma significativa quantidade de casos elementares e situações exemplares, que demonstram a recorrência à erradicidade e os seus resultados como fatores evolucionários, a ter em linha de conta.

Com efeito, além do plano do onírico que, certamente, seguiu e segue essa regra, verifica-se o hábito da experiência errática nalguns *clusters* artísticos e técnicos documentados desde há, pelo menos, quinhentos anos (todavia, mais vincado a partir dos finais do século XIX), como sendo, a título de exemplo, a atenção conferida às imagens acidentais na antiguidade clássica e o seu uso decorrente do ensaio empírico, na validação da errância da natureza nas formas avistadas em nuvens, rochas, através de sombras nas superfícies, e em reflexos no meio aquático, que eram transpostas para a arte, sob pretexto de inspiração; ou, no caso do erro intelectual, na frequência da suscitação do erro paradoxal, por exemplo, para a determinação das causas de patologias psiquiátricas e do seu tratamento, em modos pouco ortodoxos, porém, de eficácia garantida, ou ainda, como recurso para o desenvolvimento da inteligência artificial.

O que isto também nos revela, é que uma exceção formada pelo erro pode traduzir *clivagens inventivas com potencial paradigmático*, conforme afirma Morin, pelo que consideramos inteiramente viável, a tentativa de estabelecer o erro como elemento, tanto consciente, como inconsciente, que permite questionar e revigorar sistemas, ideias e desenhos, mantendo uma inspeção constante - através de alertas acionados nos nexos inerentes -, que vão

despontar incompatibilidades sugestivas de compatibilidades alternativas e um crescimento além do previsto.

Mas para que o desenho possa ser comentado à luz desse tipo de potencial inventivo (que é errático), é necessário isolá-lo para reaprender as suas funções primitivas. Foi isso que tentámos fazer, num trajeto ensaísta em que foi possível constatar que a formulação da teoria não acompanhou a desenvoltura perceptiva que tanto recorreu ao erro como fonte inspirativa e operativa para a composição criativa de respostas viáveis a problemas concretos... Considera-se, contudo, exequível, a tentativa de especular sobre o erro como elemento que permite questionar sistemas e construções lógicas e vincular a inteligência para a direção do futuro, aprimorando a percepção fina do mundo e o mundo dos inventores.

*O inventor das leis, o inventor de formas acrescenta indefinidamente, no labirinto dos possíveis, barreiras e passagens obrigatórias ao arsenal das restrições técnicas do 'pensamento correcto', da lógica de um logos universal. Mas o campo do pensamento é infinito e a situação do descobridor permanece a mesma, apenas se desloca. É à custa da sua errância que ele abre caminho.*⁴

Com efeito, nos interstícios das visões que exacerbam conceitos de racionalidade (lógica do planeamento) ou de fragmentação (lógica do desejo), reside alguma atenção comum à síntese de algumas práticas passíveis de visões laterais que consentem o enquadramento legitimador dos resultados inesperados da invenção, pelo erro, no espaço do encontro de algo fundamental de que não se estava à espera, mas em que se reconhece uma aplicabilidade vantajosa, em termos da busca do objeto original.

Hoje, na tentativa de fazer equivaler a errância operativa à possibilidade de motor igualmente válido para a 'verdade do desenho', vale a pena analisar, noutra 'vida', o simulacro do erro no contexto da ontologia do desenho. Para isso, fitemos o erro como elemento 'sinistro' no seio de uma representação perfeita ou que visa o primor mimético: nesse cenário, a hostilidade com que o traço fracassado mancha uma síntese figurativa, resulta num enquadramento trágico. O recurso a uma gramática gráfica do domínio da falha, não deixa de invocar, no limite, o acontecimento do 'horror' que se abate sobre o traçado regulador, revolvendo a representação e deformando o contorno do modelo até à 'morte', sem perdão, e dissolvendo irreversivelmente a representação.

Contrariamente, encarando a interferência cândida do erro, constata-se que a agressão da desordem sobre a ordem não transparece mais, que o natural processo psicológico de interpretação das coisas através de um questionamento que é, afinal, comum e operado

⁴ Moles, A., *As Ciências do Impreciso*, op. cit., p. 194.

através do traçado errático sobre a linha mental e física que já definira uma figuração concreta (perfeita?), ou o embrião pensante desta. Admite-se, nessa cena, que o contorno possa ser (des)alinhado para purificar a forma, por via da prévia intrusão subjetiva do caos que mostra outro caminho para o esmero, num domínio que aponta, figuradamente, para a redenção da colisão da expressão com a representação.

Em ambas as situações expostas, a ‘infernál’ e a da ‘salvação’, com origem no erro que é tão mais penetrante, quanto o grau de questionamento (inconsciente ou consciente) do sujeito relativamente ao objeto (e tão mais inventivo quanto mais se ‘puxar’ pela imaginação), deverá fazer-se brotar, à chegada (por exemplo, no registo gráfico), a evocação da estrutura formal da imagem como espaço vívido puro, decorrente do processo de metamorfose da imagem mental que leva à imagem operativa, quer se trate do desenho de estudo de um projeto (desenho como processo), ou de uma obra (desenho como finalidade).

Mas compreendendo que o erro também pode ser considerado como a causa do fracasso das operações, no caso de tomarmos, *a priori*, como acertado, um determinado padrão ou conduta original, na ausência ou recusa desse programa, o erro não existirá ou não será considerado. Mais: interpretando inversamente a questão, damos com o erro espontâneo como condição natural das coisas, e com o acerto como o seu acidente ou coincidência. Nesse caso, a constituição de uma possível lógica, seria sempre de síntese errática e integraria sempre toda e qualquer lógica científica...

Todavia, perspetiva-se que ao investir noutras lógicas e ordens práticas desviantes, os princípios operativos da criatividade podem ser atualizados ao abrigo das necessidades atuais em que o conhecimento não pode ser segregado numa só política de proa (na base da verdade), alegadamente melhor que as outras.

Considera-se que a exploração das possibilidades de aproveitamento de anomalias que nasceram acidentes ou se tornaram deliberadamente acidentes, nos deixa frente a capacidades inventivas aptas a revolver *standards*, para se assumirem operativamente marcantes e potencialmente vantajosas, ao agarrar a possibilidade de instauração de nexos permissivos dos fluxos acidentais que levam aos eventos (singularidades), como resposta à ação dos agentes que, afinal de contas, podem ser naturais e fazem parte da dinâmica do mundo.

É preciso, pois, ler a inauguração do motor errático com alguma naturalidade, afastando o absolutismo e enclausurando o tradicionalismo hermético, conferindo permeabilidade à exploração normativa. Isto faz-se, cancelando tabus e intolerâncias relativamente aos processos representativos. Mas é necessário antever, programar ou tratar o erro com escrúpulo, na mesma medida do estímulo com que se pode acolhê-lo, atendendo a que esse

mesmo erro positivo pode, irremediavelmente, destruir um sistema, um argumento ou uma lógica.

Para já, portanto, há a necessidade de isolar provisoriamente o desenho (mental ou gráfico) inventivo e fitar o processo da representação liberto das metodologias padronizadas. Independentemente de como se forma, importa decifrar como é que se manifesta, o erro, na matéria, no desenho ‘isolado’ dos padrões, considerando as duas vias de acesso aos mecanismos da representação que anteriormente foram identificadas:

- i) Na génese imaterial, por sugestão da imaginação, em que o remate do erro é levado a cabo pelo conceito (ação do pensamento sobre a imagem mental): o erro, ou o seu tratamento ou processamento, neste sentido, é decorrente de factos intelectuais e conduzido ou trabalhado no desenho;
- ii) Por observação de factos inusitadamente diferentes do comum que a sensação oferece (ação dos sentidos sobre a imagem material): neste plano, o erro é ‘exterior’ (sensível) e puxado para o ‘interior’, para abstração, sendo novamente conduzido ao desenho, depois de depurado.

Na transição dos dois níveis expostos, encare-se o lapso conducente ao erro como obra de uma terceira ‘entidade’ fundamental e natural, combinatória dos trabalhos do cérebro, da mão e da memória, ou seja, que mescla o lado subjetivo, o lado simbólico e o lado empírico (objetivo) da experiência visual, e que usa, concomitantemente, a verdade e a mentira como sistema de teste das coisas.

No fundo, estamos a referir-nos ao trabalho de articulação das vertentes concetual (abstração) e percetual (sensação) da imagem, num domínio híbrido que não é exclusivo, interior ou exterior à obra ou ao projeto, ao real ou ao virtual, ao observador e/ou fazedor, nem ao objeto, mas desponta-se no suporte geral do desenho assim que o traço nasce, pela necessidade de abstração e pelo sentimento visual do sujeito, e apenas sobrevive a inovar se globalmente ‘libertino’.

Ora, da união ‘anómala’ do real percetivo com o virtual ideático, por força do desejo do novo, resulta sempre uma surpresa cujo *princípio metafísico do erro é a liberdade*⁵, e o objetivo prático será a novidade.

Contudo, quando entramos no domínio da invenção que é, como vimos, errático, nem tudo pode e deve ser espontaneidade e liberdade. Apesar de não ser possível estabelecer um normativo do ensino inventivo para uma aprendizagem proficuamente evolutiva, ainda parece

⁵ Brochard, V., *Do Erro*, op. cit., p. 244.

plausível desenvolver uma disciplina de exercício que exuma alguma especialidade para o efeito, compreendendo o arranque do pensamento sobre a espontaneidade articulada com faculdades da inteligência e as habilidades da experiência, isto é, na esfera acontecimento do erro acidental), superada pelo exercício intelectual (acontecimento do erro induzido), e com a captura do singular que se desponta, inusitadamente, na experiência do desenho.

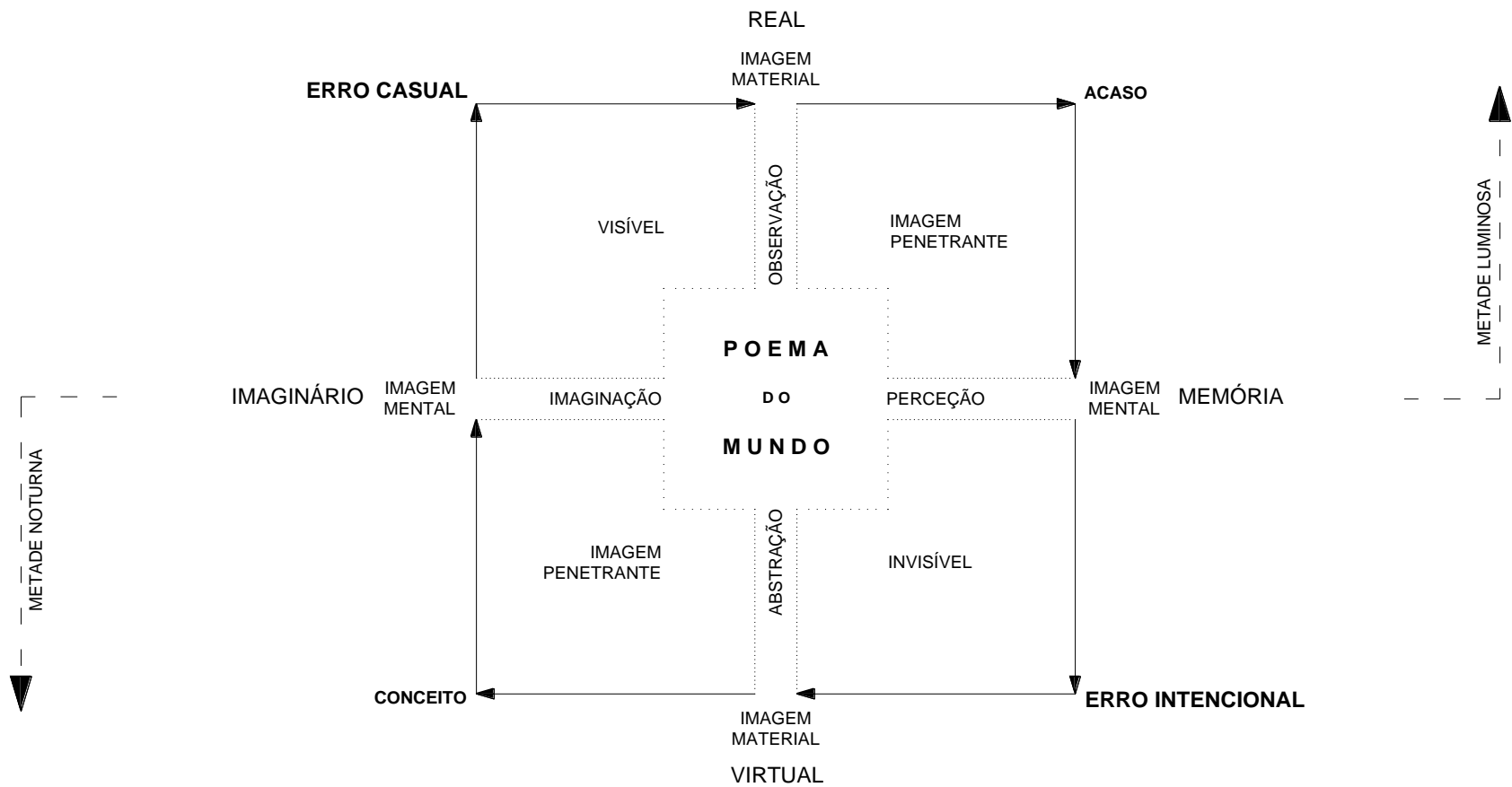
Mas também pensamos que a invenção não se pode desprender do laço metódico do exercício que, embora, no contexto de uma série de práticas supostamente arbitrárias, só se fundamenta por via do trabalho da experimentação exaustiva que o pensamento exige. Ocorrendo no processo de desenvolvimento de competências específicas e decorrentes da aceitação de uma ‘regra de errância operativa’ do íntimo (e coletivo) inventivo, efetivamente, *é preciso muito tempo para se chegar à virgindade do acaso*⁶.

Como pode, então, o erro, funcionar como recurso inventivo sob a constelação da abertura para a ordem? É simples: evitando julgar o erro (horror ou salvação, sofisma ou paralogismo, imoralidade ou paródia), porém, acolhendo-o como veículo para a invenção a partir de uma necessária (in)disciplinaridade da mente e do corpo⁷, que inscreve, na ‘quadrimensionalidade’, a marca gráfica latejante e cintilante, tão singular e incompreensível quanto irrevogável, sobre a qual urge meditar (e a qual projeta o erro para a ‘luz’ da pedagogia).

A tabela que se segue, elaborada no âmbito da necessidade de sistematizar, sintetizar e concluir sobre o processo inventivo, expõe os dois tipos basilares de erros que determinámos - o erro casual ou material e o erro intencional ou intelectual, próprios das dimensões perceptual e concetual da imagem, respetivamente.

⁶ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas* (...), op. cit., p. 260.

⁷ "Corpo": já não como externo aos objetos, mas como organismo que admite 'introduzir-se' nos fenómenos dos próprios objetos.



2. dimensão corpórea da imagem

É possível sintetizar que, quando existe potencial inventivo num sistema de representação⁸, pensamos que se despontam, automaticamente, certas ferramentas (de)generativas, tornando o desenho num corpo acolhedor das situações em que os erros se habilitam a ser explorados como hipóteses desviantes, na procura paralela de respostas encontradas entre a dimensão perceptual e a dimensão concetual da imagem que já não admitem a exclusividade dos padrões convencionais do acerto. Trata-se da formação ou invocação de dados e elementos visuais reconfigurados, do ponto de vista da sua diferença, e desenvolvidos nas relações singulares achadas na base formal do manancial imaginário e inconsciente do autor.

*Como nunca no mundo, o erro foi tão necessário, no seu reconhecimento,
para fazer disparar novas direcções.*⁹

Contudo, a par da necessidade da mente de um motor corpóreo para a concretização nos processos de experimentação das formas análogas aos conceitos, igualmente o ‘corpo’, carece de um suporte onde a sua matéria-prima começa por ser garantida, antes de se afirmar como coisa palpável.

*O corpo compreende a horizontal do seu repouso e a vertical da sua
acção e é a dinâmica da própria expressão nos seus movimentos
obliquos.*¹⁰

É no devir do desenho que se (re)captura o recurso incessante ao erro como forma criativa e metáfora da vida, que une a mente humana ao natural e ao mundo empírico atual. Percebemos que se um conceito errático for segregado no intelecto, não se emancipa como matéria inventiva de facto. Por conseguinte, se um traçado errático for imediatamente corrigido, perde-se a oportunidade de pensar as coisas-inventos, anulando a exposição do desenho aos abalos incessantes dos impulsos criativos.

⁸ Tversky, B. (2011), *Obsessed by Lines. "Thinking through Drawing: Practice into Knowledge"*, New York: Theachers College of Columbia University & Loughborough University, p. 15: *There are two ways to invent new things: bottom-up, by altering or combining or rearranging old things, varying concrete instances; or top-down, abstractly, by starting with desiderata, goals, principles, or properties, and instantiating them. (...) People can - and do - do both. They can create new ideas and new things by using perception and they can create new ideas using conception. In actuality, people go back and forth between perception and conception, using one to augment the other.*

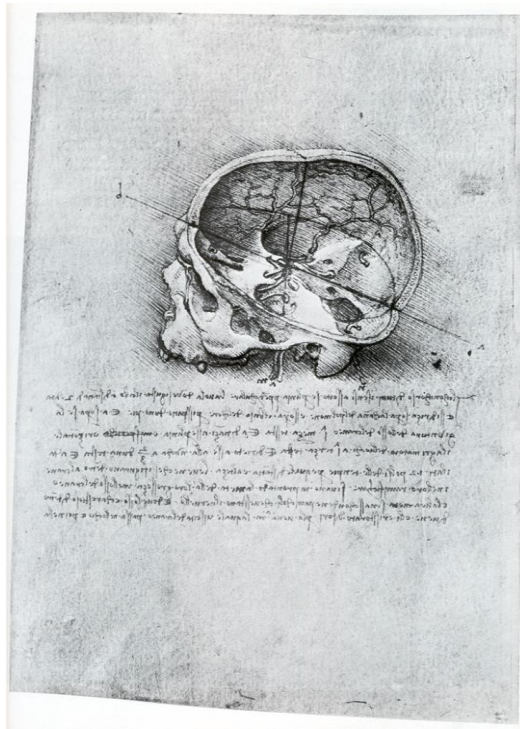
Barbara Tversky (1940-).

⁹ Chaves, M. (2011), *O erro é singular (...)*, op. cit., p. 54.

¹⁰ Carneiro, A., *Campo Sujeito e Representação (...)*, op. cit., p. 36.

Ora, nos Capítulos anteriores, dedicámo-nos a percorrer algumas invariáveis do pensamento e da teoria da expressão, em que se hipotetizou, por um lado, que a aparição do erro é possível, assinalável e legítimável e, por outro, que o seu processamento mental e material é viável e pode constituir um contributo excecional na construção do conhecimento.

Nessa medida, é de lembrar que ao *erro como fator (agente) enganoso ou evento (acontecimento) falhado, causados inadvertidamente por via de acidente ou acaso*, fizemos corresponder uma situação errática por via do acaso.



Leonardo da Vinci (1452-1519)
Vista de um Cérebro, 1489
<http://www.leonardo-da-vinci.ch/science>

Por outro lado, o *erro como situação (presença) resultante da invalidação ou corrupção voluntária de sistemas ou processos, por artifícios, fraudes ou ardis*, foi determinado como situação que ocorre na formação de conceitos intelectuais.

Mas, identificámos, anteriormente, mais duas categorias que a seguir se transcrevem, e que distinguem o erro como fator ou agente nos termos acima explicados, do erro como situação ou presença, nos seguintes:

- i) Erro como situação (presença), resultante da invalidação ou corrupção involuntária de sistemas ou processos, por lapsos, desvios ou enganos;
- ii) O erro como situação (presença), resultante da invalidação ou corrupção voluntária de sistemas ou processos, por artifícios, fraudes ou ardis.

Assim, é necessário incrementar o último elenco, com os seguintes dados:

- i. Ao primeiro, associamos o erro háptico (ou surpresa) espontâneo;
- ii. O segundo constitui-se igualmente como surpresa corpórea, mas premeditada.

Ora, introduz-se, assim, uma ‘surpresa’ que nasce no âmbito da dimensão corpórea da imagem, diretamente relacionada com o carácter genético situacional na geração do erro. Será pertinente atualizar, para isso, os dados trabalhados, e questionar o valor dos referenciais da imagem assentes no paradoxo que oferece uma visão ambivalente mas concertada sobre o sentido das coisas combinadas pela imagem penetrante (entre a visão e a abstração), permitindo regressar à ‘norma’ fértil com préstimos crítico e funcional, bem como com o espírito que, provavelmente, é reconhecedor de autenticidade.

Assim, com os suportes da neurologia e da psicologia, que estabelecem a distinção funcional do cérebro entre os hemisférios direito e esquerdo, percebemos a separação das funcionalidades e potenciais divergentes de cada um, e podemos destrinçar uma condição do desenho que se presta à interferência do erro como situação incontornável e já não como agente ou fator de que se pode abdicar.

Vejamos que se o hemisfério esquerdo é verbal, intelectual e analítico, ligado ao tempo e ao conceito, o direito parece comandar funcionalidades percetivas espaciais, fundamentadas analogicamente na intuição e na sensação. Compreende-se, também, pela ciência, que o lado racional (esquerdo) não funciona sem o direito e vice-versa, conduzindo, cruzadamente, as partes simétricas do corpo, em casos ‘normais’ de fisiologia cerebral.

Mas porque assistimos, durante muito tempo, a um crescendo de necessidade humanizada da primazia da razão e na senda do controlo da emoção (naturalmente privilegiando o hemisfério esquerdo no que respeita às faculdades de domínio do método e da lógica), em detrimento do direito, que pertencerá ao mundo do errático e das coisas ambíguas e imprecisas, estabeleceu-se que uma dimensão sensível da imagem pode estar associada ao ‘cérebro direito’ e deverá ser ‘rigorosamente’ controlada, ao passo que uma dimensão concetual da imagem subsiste, indubitavelmente, por uma biologia canhota, por alguns apelidada de racionalmente artificial, assente na ideia do homem biónico, idealmente perfeito (com efeito, os mecanismos da abstração podem ser comparáveis, neste plano, às faculdades maquinais na produção de imagens matemáticas).

Todavia, a máquina não precisaria de ‘olhos’ para gerar imagens... Prescindindo da visão, conseguem-se produzir imagens que o homem não conhece, nem mesmo com a ajuda da percepção (sensível e inteligível). Nesse contexto, os fractais, por exemplo, causados e interpretados livremente a partir de sistemas digitais dinâmicos, são o exemplo prático do que referia Virílio¹¹, quando aludiu ao vídeo e à *visão sem olhar*¹² da máquina, no contexto de

¹¹ Paul Virilio (1932-).

¹² Virilio, P. (1993), *A Imagem Virtual Mental e Instrumental*. "Imagem Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual", São Paulo: Editora 34, p. 127.

subordinação da imagem a computadores que determinam *imagens virtuais instrumentais* distantes de uma origem na retina, contudo tangíveis ao olhar.

Com este exemplo, começamos por afirmar que para uma formulação do corpo da imagem, uma vertente racionalista do cérebro ligada ao inteligível, não funciona sem a sensibilidade do direito. As neurociências atestam-no. Mas na prática, persiste alguma dificuldade em cruzar o *conceito* e a *sensação*. Fazê-lo, implica outro tipo de experiências representativas que estabelecem paralelos entre a função perceptual e a função abstrata do pensamento visual, que ponham a nu a imagem penetrante que antes se situava exclusivamente num plano da mente.

Ora, operar com híbridos imagistas e combinar analogias, sensações e metáforas de imagens verbais, mentais e gráficas, parece consistir num procedimento relativamente ‘apto’ ao pensamento. Mas corporizar coerentemente esse tipo de mesclas, será obra de outro tipo de dimensão, do corpo da imagem, é certo, mas com ‘outro’ gesto físico, que ‘tem’ dificuldade em seguir a simultaneidade ambígua do pensamento. Daí que o erro, que é o elemento que pauta os lugares de transição entre a ‘direita’ e a ‘esquerda’, revele toda a sua valência nessa operação mesclante...

Assim, na tentativa de sustentação da existência de uma dimensão corpórea da imagem (dimensão terceira e fundamental da imagem como recurso inventivo), revemo-nos na afirmação de Gil de que a novidade surge pela prestação individual subjetiva, mas brota também no espaço do desenho através do ato de desenhar, com o contributo das faculdades da imaginação e da percepção.

Em face da formulação material da imagem penetrante, o sujeito adquire uma espécie de ‘euforia’ objetivável no desenho através do gesto que, justamente, vem acrescentar distinção e singularidade à imagem híbrida situacional, que (só) se revela plenamente no desenho e por via do erro, já que o acerto não participa geneticamente do seu processo material.

Consideramos, portanto, que existe um espaço do pensamento que faz singrar o desenho na transição que opera a combinação da percepção emocional com a visualidade e a visibilidade da memória relativamente à imaginação, mas sobretudo, que marca a irrepetibilidade e a diferença no tempo da ação física do sujeito (pela mão), do traço particular que nos dá, afinal de contas, o *facto* decorrente do *ato* que se gerou surpreendentemente pela combinação da percepção com a abstração.

2.1. surpresa

Como vimos, se o conceito se pauta pela constituição ideática do erro na raiz do pensado, é o acaso que produz os erros materiais acidentais. Mas a nossa tese reflete que é ao desenho que cabe articular, nas *infraestruturas das formas*¹³, o primado da ideia (erro intelectual intencional) e as falhas naturais (erro empírico espontâneo) do ‘trabalho’ da face corporizante da imagem.

Ora, o momento em que é revelada, desenhada, a imagem (agora podemos chamá-la de “situação”) da ideia, é sempre imprevista e repentina. Esse instante é ofuscado por uma disfuncionalidade inesperada, surpreendente, desde a formulação da imagem mental até à sua corporização no papel (desenho), em que se sabe que o tempo é suspenso em frações que, subitamente, dão lugar à emersão das partículas gráficas, mas *não sabemos nunca o que se passou entre o nosso olhar e o desenho - é surpresa!*



Barbara Kruger (1945-)
Sem Título, 1981-1983
<http://www.skarstedt.com>

É que fundar é determinar o indeterminado. (...) Alguma coisa do fundo sobe à superfície, e sobe sem tomar forma, insinuando-se antes de tudo, entre as formas, existência autônoma sem rosto, base informal. Na medida em que ele se encontra agora na superfície, este fundo chama-se profundo, sem-fundo. (...) as formas decompõem-se quando s refletem nele. Todo o modelado se desfaz, todos os rostos morrem, subsistindo apenas a linha abstrata como determinação absolutamente adequada ao indeterminado, como relâmpago igual à noite, ácido igual à base, distinção adequada à obscuridade inteira: o monstro (...).

(...) ainda mais profundo e ameaçador é o par da linha abstrata e do sem-fundo que dissolve as matérias e desfaz os modelados. (...) este sem-fundo,

¹³ Rabazas, A. (2002), *El Dibujo y el Diagrama: Infraestructura Proyectual de Eulália Valldosera. “Máquinas y Herramientas de Dibujo”*, Madrid: Cátedra, pp. 435 - 524. Antonio Rabazas (SID).

*é igualmente a animalidade própria ao pensamento, a genitalidade do pensamento: não esta ou aquela força animal, mas o disparate.*¹⁴

O que opera essa *surpresa* nas qualidades operacionais capitais do desenho, alcança-se, em última instância, com a mão do autor que age sobre as laias do ‘milagre’ gráfico, manejando a diferenciação e a singularidade visual, empáticas por processos relativamente velozes de alteridade contemplativa, em oposição à ponderação do cérebro.

Todavia, é inegável que o desenho também se encontra, desde a raiz, envolvido com a condição abstratizante do intelecto equilibrador da vagueza das formas que negam o impreciso¹⁵, mas *quer queira, quer não, o artista depende dos seus olhos, da sua mão, que neste caso são mais artísticas que a sua própria alma, porque ousam ir além da simples reprodução fotográfica. (...) Procura dar-lhe uma expressão, aquilo que outrora se chamava idealizar, mais tarde estabilizar, e que amanhã terá outro qualquer nome*¹⁶. Pensamos que *idealizar* e *estabilizar* podem ter sinónimos atuais no termo “surpreender”.

Através da *surpresa*, abre-se a arriscada arena onde a emergência da incerteza e a urgência da certeza lutam livremente, através de uma série de colisões radiocêntricas que ocorrem no papel:

- i) No embate da representação com o pensamento e vice-versa;
- ii) No choque entre o momento da fundação do desenho e a expressão e vice-versa;
- iii) Com o encontro do objeto (desenho) com o sujeito (desenhador) e vice-versa, com vista à razão última.

Aqui, o derradeiro erro positivo (*surpresa*) que leva ao invento, é-nos dado pela mão do autor, é certo, num misto narcísico de casualidade e incubação, que ocorre no pleno exercício do desenho, no espaço da corporização da imagem operativa que assentou previamente na sensibilidade e no conceito.

Um gesto errático desatado da realidade, que conduz a inesperadas linguagens do imponderado, das potências instáveis concetualizadoras, que esperam a sua vez para se afirmar. É assim que, a mando de um cérebro bicéfalo, mas com comandos manuais unitaristas, a mão atua e *involuntariamente, paramos surpresos, como perante uma visão de estranhas existências. E, de súbito, o encanto pára, e a explicação racional revela-se brutalmente, desvendando o segredo do enigma. No movimento simples, não motivado*

¹⁴ Deleuze, G., *Diferença e Repetição*, op. cit., pp. 258 - 259.

¹⁵ Kandinsky, W., *Do Espiritual da Arte*, op. cit., p. 67.

A propósito de “A Linguagem das Formas”: *Ele teme a renúncia de outras possibilidades, a execução do puramente humano e o empobrecimento dos seus meios de expressão.*

¹⁶ Idem.

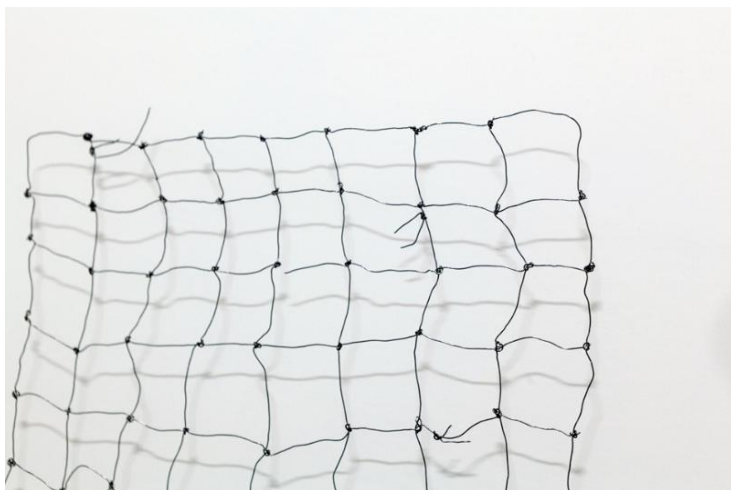
exteriormente, esconde-se um tesouro de infinitas possibilidades. Elas surgem com frequência, quando estamos mergulhados em pensamentos abstractos¹⁷, e surgem, pensamos nós, no espaço possível para a inscrição das entidades gráficas da surpresa.

¹⁷ Kandinsky, W., *Do Espiritual da Arte*, op. cit., p. 106.

3. espaço para a inscrição do erro que surpreende

Quando chega esse momento de metamorfose, ter vivido uma eternidade ou ter vivido um dia é precisamente a mesma coisa. (Voltaire)

Tendo percorrido três dimensões da imagem: a perceptual, a concetual e, por fim, a corpórea, que articula as primeiras, introduz o ‘motor’ manual pelo cariz situacional do erro e possibilita o nascimento da marca gráfica, constata-se a operatividade dimensional da



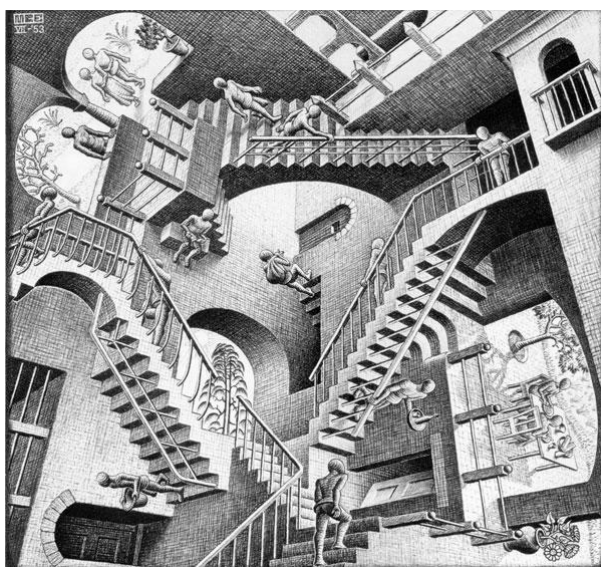
Cornelia Parker (1956-)
Bullet Drawing, 2012
<http://whereisthepower.com/?p=488>

imagem combinada ou em momentos distintos da criação. O processo da surpresa (ou da consciência de que se pode estar em face da ignição inventiva, ou ainda da descoberta), implica uma constatação do apartamento estabelecido entre pontos de coerência no conhecimento ‘universal’; é essa distância que nos dá a noção mentalizada de erro e de surpresa, perante a descoberta dele, de um desvio.

Desvio para fora do caminho reto, da grandeza da inconsistência que se encontrava dissimulada quando, de dedução em dedução a partir de uma premissa que vai então revelar-se falsa, o ser humano atinge a evidência do erro e tem de interromper o seu raciocínio para regressar ao ponto de partida.¹⁸

¹⁸ Moles, A., *As Ciências do Impreciso*, op. cit., p. 195. O autor completa: (...) a situação criativa essencial era a de uma errância, simultaneamente geradora do erro e da verdade, e que a natureza íntima dessa errância era uma série de micro-situações de liberdade em acção (de transgressão) nas

Mas à medida que os nossos estudos foram ganhando corpo, isto é, em que a teoria se aproximou da prática, ou que o pensamento tocou a representação material, avizinhamo-nos de uma ótica expressiva da imagem, no sentido de corroborar o desenho operativamente acolhedor ou repulsor do erro como situação, quanto menor ou maior for a atitude corretiva face ao erro material constatado, atendendo a que um erro material que for conservado e não corrigido, torna-se poema.



Maurits Cornelius Escher (1898-1972)
Relativity, 1953
<http://www.scottmcd.net/artanalysis/?p=548>

Percebemos, nesse trajeto, que uma faceta expressiva ou, melhor - *ex-pressiva* (evolutiva) -, da representação desenhada, constituiria o recurso material da imagem mais adequado ao trabalho caótico do pensamento inventivo que leva à operação material da imagem. Acolhemos, nesse contexto, a singularidade que a manualidade detém nesse processo, através da explicitação e distinção entre a produção de esboços e esquisos.

Mas como o indivíduo não sobrevive na perpetuação errática do

disforme na imagem material, havia de se encontrar sistemas que viessem a ordenar este tipo de ideias penetrantes instáveis, através de dispositivos de desenho manual livre que pudessem refugiar o paradoxo do erro na consequente 'ordem' (preferimos chamar-lhe 'sistemática') do erro prático.

Nesse sentido, nesta 'nova' dimensão da imagem, a corpórea, renovada ou transformada com a aparição da inscrição da nova *presença* (*acontecimento*), em detrimento de uma *representação* da *presença* (simplesmente transformada ou retomada), procurámos um dispositivo exploratório de desenho que, embora dependente do esboço e do esquisso, penetrasse num mundo formal anterior a esses, a fim de conseguir gerir a 'turbulência' das surpresas, antes destas 'destruírem' o sistema.

quais o espírito do investigador franqueava as fronteiras das suas rotinas habituais, em nome de uma filosofia do 'porque não?', exatamente aquela que Bachelard extraiu do movimento surrealista.

Se no domínio ideativo da imagem, a emersão das casualidades ou a indução consciente dos erros ou, ainda, das surpresas dos erros (ação mente-mão-corpo), precisam de se libertar dos atos censores do sujeito (no domínio da recriminação racional que busca permanentemente uma condição fiel de paralelismo com a realidade), precisamente para acolher a ‘calamidade’ gráfica (que é, como já vimos, resultante num acerto), haverá, posteriormente, a necessidade de reativar mecanismos de autocensura, não no sentido de uma moral tabuística no desenho, ou de um juízo higienizador da verdade que exclui a falha, mas no da sistematização ordenadora das fontes erráticas (que aqui serão já situações) produzidas no suporte, a fim de transmutar as energias da emoção pura em busca da forma concreta. É como se se tratasse, a dada altura, de poder transformar uma explosão desestruturante numa implosão organizada de forças operativas, para que a imagem sobreviva ‘cá fora’, com uma ‘qualquer’ ordem, estabilizando-se, e transformando-se no desenho efetivo.

Foi preciso, por isso, (re)descobrir uma vertente concetualista da imagem material, desta feita, na experiência (corporizante) do desenho que, de maneira particularmente comedida e atualizada, pode oferecer o seu precioso contributo no pressuposto da abstração (produção concreta) da imagem mental errática que nasce das contingências.

Com efeito, mapear conceitos abstratos em relações espaciais, tem sido meio eficaz de promover faculdades de dedução ideativa prévias ao esquisso, justamente no intervalo entre a ideação e a representação, mas depois da emersão do erro. Porque deve permitir a aparição do erro, essa abstração não pode estar associada a códigos limitativos. Trata-se, portanto, de um tipo de atuação concetual não codificada (ou, por outra: ordenada por códigos de subversão e contraversão), dada a sua variabilidade e potencial de devaneio:

Interiormente existe um drama (...).

*Deixamo-nos adivinhar graças a que sobressaltos do pensamento, bizarras introduções dos eventos humanos e das sensações continuas, depois de alguns minutos de langor, se mostram a alguns homens as sombras das suas futuras obras, os fantasmas que as antecedem.*¹⁹

No presente, uma atuação abstratizante parece estar erradamente associada à exclusividade da tecnologia computacional como promotora de modos-códigos e matemáticas regulares para uma representação multimédia do produto gráfico final...

Pois bem, o espaço da inferência por via da abstração depurante do caos imagético (do desenvolvimento do erro), é aquele onde as imagens se *inscrevem* e *marcam*, acontecendo,

¹⁹ Valéry, P., *Introdução ao Método (...)*, op. cit., p. 17.

esse fenómeno de natividade da ideia, no espaço do desenho, com o *esboço* ou o *esquisso*, e depois da ideia ou depois do acaso.

Assim sendo, que tipo de espaço acolhe e trabalha, simultaneamente, a matéria errática empírica e o conceito que a ordena? De que matéria concreta se trata, e como se marca a sua 'arrumação' no 'papel'? E que tipo de 'papel'? E que tipo de 'gesto'?

Ora, o homem busca a ordem simplificadora para compreender e sistematizar a sua existência, mas essa ordem só parece ser realmente frutífera, se usada no espaço das contradições e das ambiguidades: só assim é que a sua função organizativa pode ser legitimada ou, em última instância, dá 'autorização' para a forma rasurar ou suprimir o 'objeto', para fazer aparecer 'energias' e 'fluxos', indiciadores de um 'melhor' objeto no futuro.

Um desenho inventivo atual desloca-se sempre no sentido de uma representação que, a dado momento, tem de se alhear do ícone para operar transformações (ou reinscrições) e, não negando os símbolos, desvia-os para uma expressão gestual que, não obstante, é tão cerebral quanto perceptual - um miscigenado topológico apropriado para nos elucidar relativamente a algo que está na periferia do real ou para lá dele.

Com estas considerações, parece-nos afinal, que o espaço em que se faz o desenho errático e em que a inteligibilidade é invocada para 'ponderar' uma ordem pós-caos, também é *disegno*, porque acolhe procedimentos imagéticos não estáticos, trabalhos de dinâmicas de alteridade sobre as coisas reais e imaginadas, e movimentos/fluxos que aceitam interferências externas (causas) ao serviço da criação, à semelhança da descoberta renascentista sobre a possibilidade de representação do lugar que não existe - o espaço da *u-topia*, a saber - o verdadeiro berço operativo do desenho. Mas este desenho é, sobretudo, o 'mapa previsível' do impossível (ou o mapa imprevisível do possível): o que melhor aproveita a 'circunstância', a 'contingência' e o erro operativo, em permanente revisão e transformação concetual, traduzindo dados em hipóteses e em potências materiais que não seriam, numa fase preliminar, passíveis de figuração ou narração combinatória.

Trata-se de uma ação que legitima a materialização de marcas anteriores à figuração, prévias à formalização e ao discurso, isto é, que ocorre antes da corporização configurativa (e não figurativa), ou das considerações das histórias de ideias que geralmente são trabalhadas no esquisso, mas durante o processo de inscrição em que o corpo do autor/desenhador traça a marca visual pelo ânimo da mão, em reação aos estímulos e impulsos de ritmo psíquico.

Parece que a ação de inscrever está, antes, muito mais ligada ao músculo do que à mente, e é o gesto da mão que, em última instância, recupera um ingresso à complexidade da

‘inconsciência’, embora mediante costumes de maior simplificação que o conceito vem oferecer sobre ela.

Se o esquisso visa mostrar o visível ideático em forma de objetos, espaços e vontades, o espaço para a marcação da *surpresa* quer mostrar o invisível dos objetos, espaços e vontades, conferindo forma às ‘forças’²⁰, e força às formas, por via da relação que o corpo estabelece com a superfície de inscrição, de modo algo ‘parodiante’ mas com finalidade ‘séria’, dado que nesse instante *a mão torna-se inteligente*²¹.

Quando se registam, no desenho, essas marcas aderem a uma energia ‘própria’ mediante o rasto das garantias de inteligência que emanam, conferindo à inscrição, o grande poder de produzir imagens contentoras do *signal* que *guarda um duplo segredo: o desígnio do gesto e o aparecer da visibilidade*²².

Tecnicamente, este desenho trabalha, sobretudo, com o risco: o traço da linha como elemento da gramática gráfica que é, de si, total abstração; *o traço que, incisivamente como uma lâmina, separa o dentro do fora, a forma do fundo*²³; o traço que espaça a ausência do *por-vir* e não do ‘vindo’, opera a inscrição, e não exclusivamente a transformação (esta será melhor operada no esquisso?).

Onde os traços se intercetam, sobrepõem, repelem ou *dobram*, criam-se zonas de tensão, nódulos e regiões que são reflexo de conflitos não programados, mas que ‘anseiam’ por destaque, a fim de ser possível analisar a sua potência e ressonância inventivas.

Vejamos, contudo, alguma incongruência no contexto da adaptação que estamos a tentar teorizar: da dicotomia do desenho enquanto puro dispositivo preferencial para a ocorrência do *acidente* nos traçados, e da tendência do próprio desenho para a geometrização e sistematização das lógicas intelectivas, também através dos erros intencionais...

²⁰ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas (...)*, op. cit., pp. 35 - 36: *A forma invisível, mas extraordinariamente prenhe (..) irrompe ainda um não sei quê que escapa, uma fundura no olhar, uma diferença mínima.*

²¹ Hatherly, A. (2004), *A Mão Inteligente*, Lisboa: Quimera.

Título da publicação que dá mote ao desenvolvimento sobre a exposição da produção visual da artista. Ana Hatherly (1929-).

²² Batel, J., *A Sombra do Desenho (...)*, op. cit., p. 4.

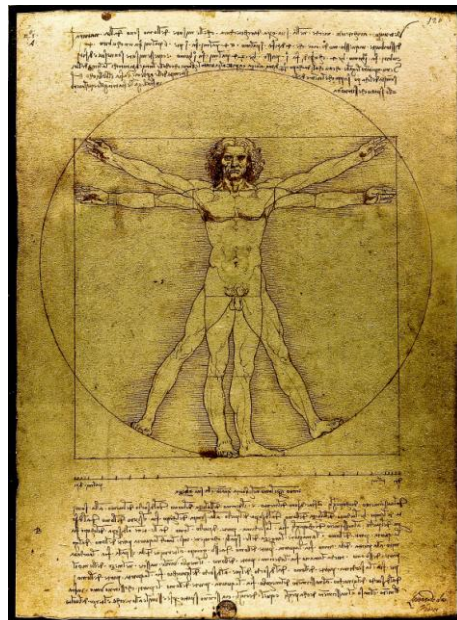
²³ Bismarck, M. (2004), *Contornando a origem (...)*, op. cit., p. 36.

Ora, vimos, mais atrás, que o erro participa de estruturas de ordenação ligadas a uma ‘matemática’ do irregular, de trabalho sobre dados aperiódicos, a-estatísticos e aleatórios. Assim, numa perspetiva cognitiva, apesar do desenho poder acolher proficuamente o erro contingente, o hemisfério esquerdo do cérebro não ‘resiste’ a procurar a derradeira ordem que o isola para tratamento. O erro no esquisso, por exemplo, carece do acaso e da imprevisibilidade para se desenvolver diligentemente, e a racionalidade absoluta pode, no sentido mais purista, abafar o potencial inventivo do esquisso que lhe é procedente, se operado do exclusivo domínio da geometria.

É que, como ‘modo’ de desenho que permite extrapolar a esfera temática das artes plásticas e penetrar noutros mundos da convexidade criativa, como por exemplo, no da arquitetura, aproxima-se idealmente da geometria reguladora, uma vez que procura a ordem estrutural dos ‘factos’ ideativos; afasta-se das artes plásticas, porque responde a um ‘problema’ sem preocupações estilísticas na origem, e aproxima-se do projeto porque permite responder ao programa ou instrução, coisa que não é habitual suceder na pintura e na escultura, por exemplo.

Existe, contudo, uma tipologia de desenho que, igualmente operando na cerebralidade e na intuição, inclui a influência de uma percepção natural e da sensibilidade do acaso sem interferência da matemática regular: o *traçado* pictórico que implica o comando do corpo para a mão, e aceita o pensamento abstrato ‘a-codificado’, como fundador da criação mental.

O traçado que nos interessa analisar distingue-se, portanto, do puro traçado geométrico, atendendo a que, contrariamente à prestação de perfeição funcional que o computador ou a ‘fórmula matemática’ poderiam facultar, envolve a prestação de um sujeito que é, por natureza, ‘oportunista’, ‘circunstancial’ e ‘errático’, e que legitima a quota de participação da contingência na ‘grafia’, não pela perseguição cega e hiper-realista de um programa preestabelecido, mas pelo uso de uma estratégia mais ou menos aleatória, de métodos



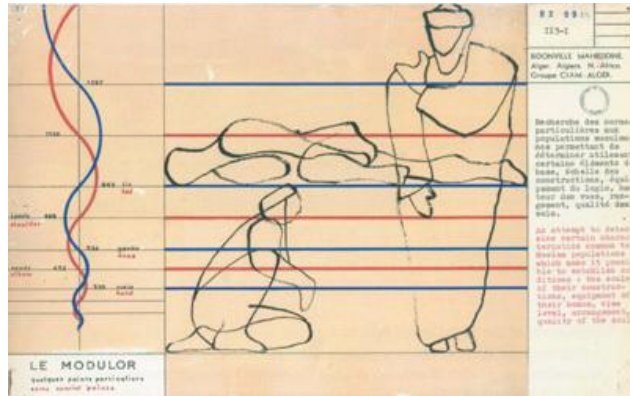
Leonardo da Vinci (1452-1519)
Homem Vitruviano 1485
http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/ldv_en.htm

sintetizadores que abrigam as demandas ideativas pessoais em cada ocasião mental, isolando-as e racionando-as (ou melhor: sintetizando-as) a partir da sensibilidade. Estamos, enfim, no contexto do *nascimento do mundo táctil-ótico*²⁴, que se desenvolve num espaço físico muito particularizado.

²⁴ Deleuze, G., *Francis Bacon (...)*, op. cit., p. 266.

3.1. ‘diagramalogia’²⁵

Como vimos antes, tecnicamente, o esboço que parte duma dimensão perceptual da imagem, encontra-se conexo ao acabamento e ao objetivo traçado, ao passo que o esquisso concetual anui à antevisão subjetiva da forma, por força da (in)visibilidade pensante que, nem sempre, reconhece fins, finalidades ou enunciados *a priori*. Mas estas fronteiras expressivas não são, obviamente, estanques...



Le Corbusier (1887-1965)
Modulor Muçulmano, Algéria 1955
Garcia, M. (2012), *The Diagrams of Architecture*, Chicago: Wiley

Parte do caráter expressivo do esquisso participa do esboço, e há, decerto, vertentes representativas do esboço que comungam da técnica mais abstrata de esquissar. Há alturas em que ambas as valências funcionais não se distinguem naqueles dispositivos de desenho; outras em que se acentua o distanciamento operativo no âmbito do desenho analítico.

*Os eixos são uma abstracção. Quando consideramos uma estrutura, um esquisso em arame, dotado da intensidade fisionómica de todos os bosquejos, bem como signos vazios de imagens, o alfabeto, o puro ornamento, o nosso olhar reveste-os, queira-se ou não, da sua substância, fruindo duplamente da sua nudez categórica e terrível, e do halo, incerto mas real, dos volumes em que, forçosamente, os encerramos.*²⁶

²⁵ Vem de lógica do “diagrama”.

“Diagrama”, do grego e do latim (*diagramma*); Significa “desenho”, pelo latim *diagramma*, “traçado; desenho”, “figura; representação”. In Infopédia. Porto: Porto Editora, 2013.

Do francês (séc. XVII) *diagramme* (figura geométrica marcada por linhas); *diagramhein* (contornado por linhas, delineado): *dia* (através de, fora, atrás, por trás, detrás); *gramma*, derivada de *graphé* (“letra do alfabeto”); *graphein* (escrita, marca, desenho). In Online, *Etymology Dictionary*, 2013.

²⁶ Foncillon, H., *A Vida das Formas*, op. cit., p. 42.

Contudo, pensamos ser razoável asseverar que o esboço se aproxima mais da necessidade de representar ideias, não carecendo necessariamente de acabamento gráfico, e podendo, o seu objeto, ser sucedido no estudo, através de outros dispositivos de desenho. Igualmente, não parece extremista afirmar que o esboço está mais associado à ideia de representação de uma qualquer realidade estabelecida no



Frank Gehry (1929-)
Walt Disney Concert Hall 1987
<https://sites.google.com/site/landart/project/walt-disney-concert-hall-1>

arranque do desenho ou no decurso do mesmo, que pode ser considerada como reproduzida depois de finalizado o desenho, e como peça desenhada perfeitamente autónoma, cujo fim já era anunciado.

É, contudo, o *diagrama*, o modelo gráfico exploratório que consideramos melhor reclamar (grande) parte da responsabilidade do produto físico da ideia ao *negrum* do inconsciente e do irrefletido, para acompanhar um objetivo específico. Escoltando o rito do conhecimento dado pela experiência, nasce, através do diagrama, a manifestação de um gesto fundador - a *configuração* do que pode vir a ser a obra antes inimaginável, que acaba por trespassar o objetivo sem ignorá-lo, estabelecendo vínculo com os atributos representativos e expressivos do esboço e do esquisso, ou mesclando-os no sentido da síntese das formas²⁷.

Com efeito, enquanto o esboço e o esquisso parecem formular espaços de ensaio aditivo ou subtrativo, respetivamente, no desenho ou obra e referentemente ao objeto, o diagrama

²⁷ Batel, J., Ibidem: *diagrama é o dispositivo que parece melhor adequar as sínteses ao papel, mas dever-se-á perceber, desde logo, que os processos de síntese que ocorrem num diagrama não acontecem por via do desejo de simplificar o pensamento, mas da condição absolutamente primordial e fundadora do conhecimento que apreende, de imediato, o valor da totalidade a partir do conjunto de todas as particularidades.*

opera, tanto mitigações formais de cariz abstratizante (esquemáticas de híbridos mentais igualmente conexos à utopia), quanto acrescenta ‘catástrofe’ à ideia, mas numa perspectiva estruturadora e sintetizadora da mente que evoca o erro para validar a sua justaposição no ato de desenhar estudos mentais.

Na tentativa de analisar esta figura do desenho livre à margem do esboço e do esquisso, é mais fácil perceber o que é um diagrama explicando o que não é... Desde há cerca de cinco séculos que os desenhadores usam os mesmos sistemas de representação da abstração através de técnicas de desenho perspetivo. Com eficácia comprovada no campo do desenvolvimento racional, esses sistemas parentes da matemática abonam grandemente a favor do progresso dimensional do objeto e acabamento técnico dos respetivos desenhos executivos, de apresentação e ilustrativos:

*(...) formam imagens coerentes que aceitamos como prova de objectividade, difícil de relativizar, dada a sua eficácia na aplicação dos sistemas de representação gráfica para sistemas mecânicos ou informáticos. A sua acção ultrapassa o campo estético/cultural, prestando serviços às ciências e à tecnologia, onde o erro se paga com vítimas e prejuízos. (...) Relativamente a este paradigma desenvolvido e aperfeiçoado desde a Renascença, todas as outras imagens parecem sofrer de alguma distorção.*²⁸

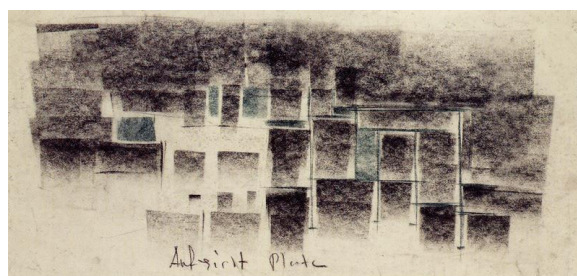
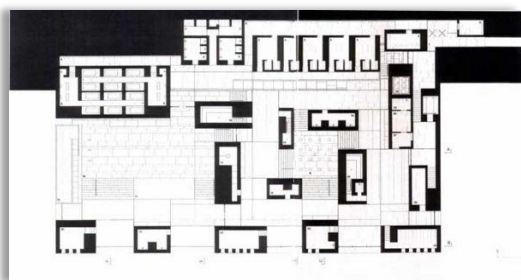


Potra Mihai (SID)
Deconstructive Space, 2011
<http://potramihaiarchitecture.wordpress.com>

²⁸ Almeida, P. F. (2008 - versão revista), *Imagem Conceptual e Processo Criativo. O Diagrama como Instrumento e Metáfora do Projecto Artístico*. Trabalho de Síntese para as Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica para a Universidade do Minho (2002), p. 39 - 40.
 Paulo de Oliveira Freire de Almeida (SID).

Mas o diagrama não é propriamente isso; também não é desenho digital; e não é representação codificada. O diagrama não é só desenho rigoroso e não é só esboço ou esquisso; também não se compreende só nas tipologias convencionalmente intituladas de diagrama (tabela, gráfico, fluxograma, etc.); mas é o dispositivo preferencial do desenho evolutivo. É o desenho livre que almeja configurar o ‘anterior’ da imagem, o ‘detrás’ da configuração, a *infraestrutura das formas*, e é o espaço para a expressão das forças erráticas que antecipam a derradeira ordem de um traçado regulador.

Na base do diagrama está a relação entre a *catástrofe* e o *germe*, a desordem de onde deve nascer o traço gestual, a fim de dissolver a representação. É o diagrama do caos, o espaço *contentor operatório de linhas e áreas, golpes e cor, não representativos e não significantes*, pelo recurso ao acaso e aos aspectos caóticos do *fazer*²⁹.



Peter Zumthor (1943-)
Therme Vals, 1991
D
<http://drawingarchitecture.com>

O diagrama lida com estruturas organizativas que relacionam deslocamentos e translações, axialidades e lateralidades, e correspondências paradoxais no campo das manipulações improváveis do corpo com a mente, isto é, da mão com o cérebro, do hemisfério esquerdo (racional) com o direito (sensorial), em processos de qualificação e reversibilidade intuitiva³⁰.

A representação diagramática admite garatujar o amanhã formal numa redução de complexidades criativas, ao permitir reorganizar as ideias por partes que se relacionam com o todo ideativo. Permite minimizar conjuntos formais e resumir os predicados imateriais das

²⁹ Deleuze, G., (2005), *Foucault*, Lisboa: Edições 70: *The diagrammatic or abstract machine does not function to represent, even something real, but rather constructs a real that is yet to come, a new type of reality.*

³⁰ Garcia, M. (2008), *Histories of the Diagrams of Architecture*. “The Diagrams of Architecture”, Chicago: Wiley, p. 18: *A diagram is the specialization of a selective abstraction and/or reduction of a concept or phenomenon. In other words, a diagram is the architecture of an idea or entity.*

imagens, antecipando espontaneamente as marcas que se inscrevem através de movimento e impulso de energias no suporte.

Compreende métodos dinâmicos de representações que, num contexto de processualidade, podem ser mentais e/ou materiais, prévios ao facto, não se constituindo pela coisa, mas sim *pela sua possibilidade*³¹.

O que as possíveis hierarquias que o diagrama acrescenta além (ou antes) do esboço, são as nomeações gráficas do que não compreendemos, se não seguirmos as sombras do gesto, para lá das sombras do pensamento ou da visibilidade. E o que o separa do esboço, é que não objetiva responder à necessidade mimética ou ao real, mas consegue viver da sua própria história.

*A diagram, like a telegram, compresses a lot of information about a proposition or argument into a small place.*³²

*(...) is not so different from the way the concept of the 'schema' was used by Kant to theorize Newtonian reality in the late 18th century. Both serve as synthetic devices (though no less real for that) that open up a space through which a perceptible reality may be related to the formal system that organizes it (...)*³³

O diagrama permite escoltar o rasto do hipotético sem comprometer o processo de abandono do clichê e da fuga aos lugares comuns. Tolera, igualmente, a qualificação da ação de observar em detrimento de uma visão passiva ou, se pensarmos na noção de *síntese* de Goethe³⁴, faculta uma espécie de esquema que segura (*hipotetigraficamente*) a elementaridade vital das coisas, operando forças, traçados e esquemas subtrativos (in)formalizantes, de coligação não figurativa e pré-formalista. Nesse contexto, *o desenho*

³¹ Fish, M. (1996), *How sketches work: a cognitive theory for improved system design*. A Doctoral Thesis Submitted in partial fulfilment of the requirements for the award of Doctor of Philosophy of the Loughborough University of Technology, Loughborough University: (a) *Representação que assiste a visualidade, manipulação mental de imagens que a imaginação não acabou de definir (diagramas melhor compreendidos e valorizados no panorama da relação que estabelecem com os objetos ou com as ideias)*; (b) *Representação em estudo ou ilustração ambígua, atributos de incontinência e inacabamento (comumente dão a falsa ideia de serem espontâneos, mas ocorrem em séries de execução por tentativa e erro, e relacionam matérias subjetivas, sendo valorizados pelo poder que detêm para sugerir/registar conteúdos visuais indefiníveis na mente do observador)*; (c) *Representação expressiva usada para assistir os processos criativos, manipulação experimental de objetos imaginados inacabados (atributos ligados a funções cognitivas)*. (tradução livre)

³² Shane, D. G., (2009), *Urban Diagrams and Urban Modelling*. "The Diagrams of Architecture", Chicago: Wiley, p. 80-87.

³³ Kwinter, S. (2010), *The Hammer and the Song*. "The Diagrams of Architecture", Chicago: Wiley, p. 122.

³⁴ Ibidem, p. 124: *Subject and object can virtually masquerade as one another*.

Goethe e Kant estão na origem da noção contemporânea de diagrama. Tanto a representação sintética (*aperçu*) de Goethe, como o *schema* de Kant, relacionavam a percepção, o conceito e o real num dispositivo de síntese que podia conformar hibridamente a elementaridade formal das coisas, através da subjetividade inerente ao processo e, por outro lado, adquirindo informação pelo sistema sensorial.

*assume um jogo visual e físico que excita a mente, utilizando procedimentos que estão muito próximos do modo como o cérebro armazena, associa e cria imagens*³⁵.

O desenho evolutivo que o diagrama promove tanto serve as artes plásticas e a arquitetura, como outras artes, ciências e disciplinas do saber que dependam de processos de expressão para desenvolver ou iniciar o pensamento; daí a extrema adaptabilidade do diagrama, quer ao campo da percepção, quer ao da abstração, ou ainda ao da combinação dos dois, de que resultará sempre uma *ex-pressão* da pré-forma *surpreendente*.

Convém entender como se processa a feitura do diagrama, na linha da integração do erro. Assim, como “dispositivo”, passamos a designar a representação externa que é parte complementar, no entanto, fundamental, da dinâmica do colóquio que o autor estabelece consigo próprio durante o processo de construção do desenho de projeto ou obra. “Exploratório”, é o termo que sugerimos para a atribuição funcional e potencial da imagem gráfica, e o caráter experimental do dispositivo onde ela pode expandir-se enquanto ferramenta cognitiva que facilita experiências de processamento de dados que circulam e evoluem mediante a prática desenhada de conceitos.

No contexto explorado, um “dispositivo exploratório” envolve a produção de conjuntos de imagens abstracionadas por conceitos, e de imagens percetuais ligadas à sensibilidade sobre o real, por força da interferência dos sistemas esquematizadores que cumprem o mando do pensamento³⁶, da memória que processa os dados naturais, e da mão como motor da edificação da surpresa na matéria.

O processo exposto ocorre por ciclos: da mente em direção ao suporte, do suporte em direção à mente, e assim sucessivamente, por via de processos de examinação, interpretação, examinação e reinterpretação, até encontrar um vértice fundamental que finaliza o processo; este circuito sistemático de inspeção e introspeção vai afastando, pois, a influência da observação, lavrando através de conceitos que são (re)inferidos às imagens exteriorizadas, através da abstração do desenho que brota no dispositivo exploratório.

Por esse efeito, grande parte do vigor do desenho diagramático vive no próprio processo de construção gráfica, ou seja, no decurso e com os modos da corporização da imagem, o que

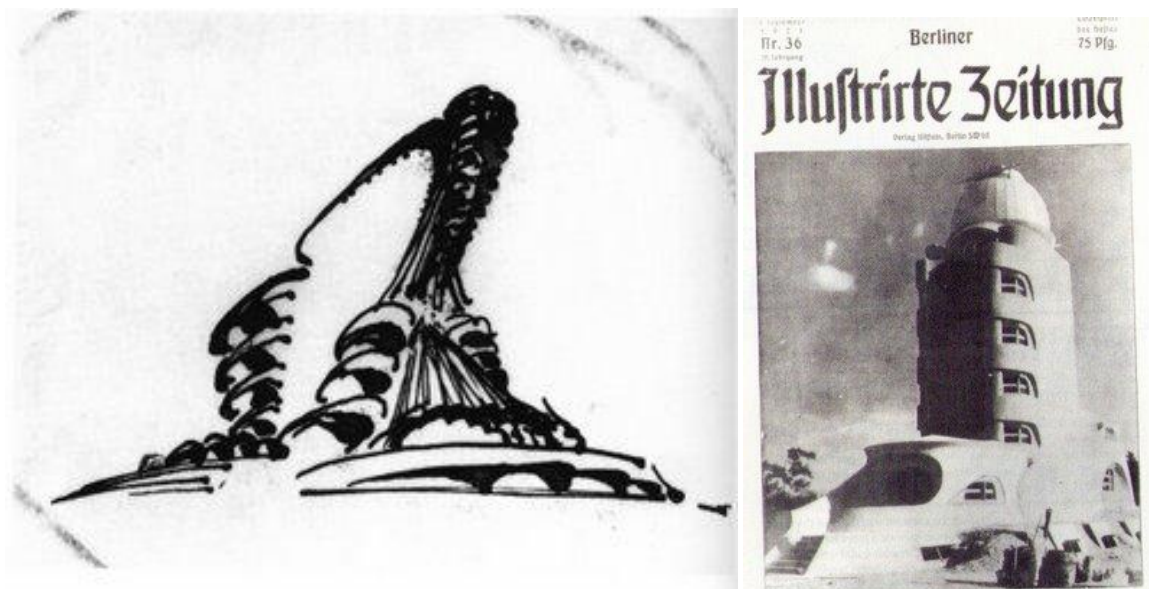
³⁵ Amandi de Sousa, C., *Funções e Tarefas do Desenho (...)*, op. cit., p. 69.

³⁶ Para uma melhor compreensão da noção da génese de dispositivos gráficos como o diagrama, o esquema e o mapa, importa citar parte do que Tversky, B. refere no seu ensaio sobre “*Spatial Schemas in Depiction*” (Stanford): *Depictions, such as maps, that portray visible things are ancient whereas graphics, such as charts and diagrams, that portray things that are inherently not visible, are relatively modern inventions. An analysis of historical and developmental graphical inventions suggests that they convey meaning by using elements and space naturally.*

lhe confere uma instrumentalidade, cuja condição de eficácia dos resultados depende do grau de materialidade (dimensão formal) que se pretende atingir.

O 'sucesso' da configuração do desenho evolutivo através do diagrama, está sujeito ao nível de execução levado a cabo, e à capacidade que o tipo de dispositivo e mecanismos gráficos admitem restituir à visibilidade. Como tal, a par da *performance* do desenhador e do grau material que se objetivou com a figura de execução escolhida, a ação exploratória adequada ao dispositivo operativo comungará, supomos, para um 'bom' resultado.

A grande vantagem do uso de dispositivos exploratórios gráficos como o diagrama, reside na compensação que estes que restituem às limitações da memória e ao processamento interno de informação. A imagem parece ficar num estado de incompletude ou insuficiência, se não



Erich Mendelsohn (1888-1953)
Ensaio para a Torre Einstein, 1917-1920
Capa para Berliner Illustrierte Zeitung, 1921
<http://www.infopedia.pt>

for desenvolvida (ou alterada), e vistoriada no dispositivo exploratório. Essa, é a grande mais-valia do desenho enquanto dispositivo que usa o espaço e os elementos do espaço para inferir conceitos diretamente, e conceitos abstratos metaforicamente, o que supera as vantagens da linguagem, por conseguir alcançar eficácia comunicativa para além da simbólica das palavras, (e esse é, também, o princípio geral pelo qual recusamos avaliar o desenho como linguagem). Porque do ponto de vista da psicologia, as limitações da memória podem ser reduzidas se a estendermos até aos dispositivos externos que permitem completá-la ou corrigi-la. O desenho é um deles, senão um dos mais importantes.

Do mesmo modo, as operações mentais são mais facilitadas se transferirmos informação relevante para operações particulares exploratórias em contiguidade espacial, tirando, assim, partido da capacidade humana para reconhecer padrões e elementos icônicos e metafóricos. Mas, como vimos, os processos de concetualização por via da abstração das imagens não escapam ilesas ao erro...

Embora sempre se tenha perseguido sistemas de representação repelentes de erro, a verdade é que não se encontra convencionada grande variedade de preceitos representativos para o desenho manual. É sabido, contudo, que o desenho permite omitir particularidades reais (ou imaginadas), distorcer e adicionar coisas e dados que não existem na natureza; essa manipulação operativa e abstrata compreende, certamente, o erro intencional, porque faz afastar a necessidade de reprodução (retoma) da verdade real do mundo.

É inevitável que seja o diagrama, o dispositivo exploratório de eleição para a consagração do erro positivo. É importante o entendimento do erro como processo, não como final ou propósito. Por isso, pese embora tenhamos identificado o dispositivo exploratório ‘ideal’ para o desenvolvimento da surpresa (corpo erradio), afastamo-nos do erro como normativo - geométrico, mas acolhemo-lo como parte de um processo evolutivo que é gestual e mental, em continuidade e em barafunda, mas numa busca incessante do acontecimento (*presença*, em Deleuze, *acontecimento* para nós) - *diagramatologia do erro*.

Como o desenho evolutivo não é a desordem inordenável, nem conforma o remédio para ela, mas nasce da tumultuosa necessidade de resposta à problemática da fragmentação que reveste a existência e atuação humana nos processos de criação artística, trata direta e operativamente do aproveitamento do acaso e do erro intencional, através do exercício sistemático de síntese que se pode processar no diagrama.

Assim, para o desenho que almeja configurar o ‘anterior’ da imagem, ou seja, para a experiência gráfica que ocorre no espaço estendido entre o pensamento da ideia e a sua corporização primária no suporte (que é, por excelência, o espaço da imagem penetrante), não encontramos, senão, no diagrama, a preferência e a apetência para a expressão das forças erráticas sujeitas a tratamento.

Do ponto de vista da prática, queremos rever as suas capacidades, funções e atributos particulares, como modelo específico para o exercício integrante do erro, dado que no “mundo táctil-óptico”, o diagrama é o dispositivo exploratório criadouro das *ex-pressões* que unem a ‘amostra’-surpresa da imagem à ideia nativa, *não buscando a semelhança ou analogia das formas, mas o lugar topológico da génese da semelhança (...) ou seja, as intensidades*

*formais primeiras que puxam um ‘rosto’ para a diferença consigo mesmo, para fora de si, e novamente para a unificação e para dentro de si*³⁷.

Então, o diagrama vem de uma 'manualística' do erro que assume, portanto, a sua vertente 'monstruosa' na origem do traço em direção a uma ordenação concetualizante que não depende da recondução mensurável de correspondências matemáticas, mas de uma topologia do acaso no âmago das improbabilidades, em primeira instância, e da influência concreta do diagrama, depois, como dispositivo ordenador, por via do conceito errático induzido.

Em 1981, Deleuze avançou que, na base do “diagrama pictórico”, estaria a relação entre “catástrofe” e o “germe”³⁸: o caos de onde devia nascer algo *presencial*, traçado gestualmente, a fim de dissolver a representação³⁹. Refletiu sobre o trabalho de Francis Bacon, abordando o diagrama como um caos, uma catástrofe, mas também como ordem e ritmo. Nesse contexto, foca-o como contentor operatório de linhas e áreas, golpes e cor, não representativos e não significantes, associando o rascunho diagramático ao acaso e aos aspetos caóticos do *fazer*.

³⁷ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas (...)*, op. cit., p. 33.

³⁸ Deleuze, G. (2006), *Pintura. El Concepto de Diagrama*, Buenos Aires: Cactus.

"Diagrama pictórico", no sentido de germinação explnado na introdução.

³⁹ Deleuze, G., *Francis Bacon (...)*, op. cit., pp. 169 - 266: *É como se a mão ganhasse independência e passasse a estar ao serviço de outras forças, traçando marcas que já não dependem da nossa vontade e do nosso olhar. Estas marcas manuais, quase cegas dão, portanto, testemunho da intrusão de um outro mundo (...). A mão do pintor veio interpor-se para sacudir a sua própria dependência e romper a soberania da organização ótica: já não se vê nada, como numa catástrofe, num caos. (...) Há duas maneiras de fazer o quadro falhar: uma visual e outra manual. O diagrama é pois o conjunto operatório das linhas e das zonas, dos traços e das manchas a-significantes e não representativos. (...) Para que os traços e manchas se converterem em factos, para evoluírem até à figura, têm de se reinjectar no conjunto visual; mas precisamente nesse momento, sob a ação de tais marcas, o conjunto visual já não será o da organização ótica, antes conferirá ao olho um outro poder e fornecerá ao mesmo tempo um objeto que já não será figurativo. (...) O diagrama termina o trabalho preparatório e começa o ato de pintar. A abstração é uma via que reduz ao mínimo o abismo ou o caos e também o manual: propõe-nos um ascetismo, uma salvação espiritual. Por intermédio de um esforço espiritual intenso, a abstração eleva-se acima dos dados figurativos, mas ao mesmo tempo faz do caos um simples riacho que deve ser atravessado para se descobrirem as formas abstratas e significantes. Assim, o espaço ótico abstrato já não precisa das conotações táteis que a representação clássica ainda organizava. Mas daí decorre que a pintura abstrata elabora não tanto um diagrama, mas antes um código simbólico segundo grandes oposições formais. Este código é digital, não no sentido de ser manual, mas do sentido de um dedo que conta. Na unidade da catástrofe e do diagrama o homem descobre o ritmo como matéria e como material. O código visual é forçosamente cerebral e carece da sensação, carece da realidade essencial da queda, ou seja, falta-lhe a ação direta sobre o sistema nervoso... O código, sendo abstrato, arrisca-se a ser uma mera codificação simbólica do figurativo.*

O diagrama-acidente desfez a forma figurativa intencional, impondo manchas e traços informais que funcionam apenas como traços de uma animalidade. O diagrama agiu impondo uma zona de indiscernibilidade ou de indeterminabilidade objetiva entre duas formas, das quais uma já lá não estava e a outra ainda lá não estava (...) É preciso que o diagrama permaneça localizado no espaço e no tempo; o diagrama não pode tomar conta da totalidade do quadro sob pena de se cair na mera confusão, num cinzento de indiferença ou numa linha de ‘pântano’... com efeito, o diagrama sendo catástrofe não deve produzir uma catástrofe. Sendo zona de perturbação, não deve perturbar. Em suma, sendo manual, tem de ser reinjectado no conjunto visual onde desencadeia consequências que o ultrapassam. O essencial do diagrama está no facto de ser feito para que dele saia alguma coisa. Se nada sair, falhou.

Em confronto direto com “toda a referência narrativa e figurativa”, Deleuze considera que, no momento em que são exercidas forças relativamente às formas, o “facto pictórico” resulta na deformação (“como conceito pictórico”): uma força/forma errática que se exerce sobre um determinado formato e o (in)forma. Convenientemente, distingue uma das diferenciais qualidades do diagrama - o desempenho de romper com a similitude na gênese do aparecimento da imagem. Vai mais longe, e apelida a “semelhança” de “cliché”, na medida em que esta deve desaparecer, para ser substituída por outro “facto pictórico” - o novo (mais um indício da vertente ideagramática da noção deleuziana de diagrama):

The diagrammatic or abstract machine does not function to represent, even something real, but rather constructs a real that is yet to come, a new type of reality⁴⁰.

Os diagramas, segundo este filósofo, são emanações de vestígios não significantes ou a-significantes, com vista à construção de um “abismo ordenado”, pela potência da manualidade impulsiva. Este tipo de desenhos resulta, portanto, em instrumentos operativos (e cognitivos), comparecendo com diversos e distintos coeficientes de forças erráticas que envolvem as aparições formais.

Mas porque, igualmente, consideramos que o desenho evolutivo é uma das ferramentas que permite à imaginação arguir com a realidade e esquadrihar a evolução, atendemos a que o erro pode, assim, gerar novas relações de proximidade com a inovação, através da modelação e da modulação, pelo trabalho de composição que os traçados dos diagramas podem facultar. Com efeito, o diagrama pode providenciar os contornos de um ‘itinerário’ dos pensamentos e das *ex-pressões*, produzindo descobertas que outro tipo de dispositivos computacionais que, bem assim, manuais e heurísticos, não teriam a ‘habilidade’ de levar a cabo. Essa representação diagramática admite, pois, uma redução das complexidades criativas ao reorganizar as ideias por partes, que rapidamente se relacionam com o todo ideativo. Permite minimizar conjuntos formais e resumir os predicados imateriais das imagens, antecipando, espontaneamente, uma ou mais marcas que se inscrevem, gestualmente, através de movimento e impulsos enérgicos no suporte. Compreende métodos dinâmicos de representações que, num contexto de processualidade, podem ser mentais e/ou materiais, mas sempre prévios ao ‘facto’, não se constituindo pela ‘coisa’ mas sim pela sua possibilidade (topológica?).

Spencer classifica quatro tipos essenciais de desenho de estudo: de referência, analíticos, de contexto e exploratórios, sendo estes últimos, os que julgamos emprestar algumas características ao diagrama, em virtude de *concentrar a sua atenção sobre aspectos*

⁴⁰ Deleuze, G. & Guatari, F., *Mil Platôs (...)*, op. cit., p.142.

particulares do projecto em curso (...) um aspecto específico que é abstraído do contexto (...) em que se verifica uma progressão no processo criativo.

Spencer desenvolve que os *desenhos exploratórios* concentram ideias de *imponderabilidade e transformação*, sendo no *factor da ambiguidade que residem os principais atributos deste tipo de representações*. Porém, como vimos anteriormente e como este autor reforça, a ambiguidade a que se refere, é lema para a sua própria resolução, ou seja, estabelece *a utilização da ambiguidade como modo de redução da incerteza*⁴¹.

De facto, o diagrama que nos interessa cercar, opera essas forças, esses traçados e esses esquemas subtrativos, ‘informalizantes’, de coligação não figurativa e pré-formalista, contrariamente ao esboço puro, que trabalha preferencialmente somando linhas ideativas ao conceito, e ao esboço, que acrescenta manchas (ou incrementa o número de linhas combinadas com manchas, num maior grau de detalhe paralelo ao real, do que no esboço), no sentido claro da formalização mimética.

Dentre as infindas hipóteses com que podemos materializar a visibilidade de uma ou mais qualidades antes desconhecidas e inobservadas, parece que as formas abstratas e de síntese são as que melhor facilitam a compatibilidade com o indeterminado, e simplificam os seus níveis de complexidade ou, quanto muito, permitem operar em espaços altamente confusos.

O diagrama compreende, então, o espaço ideal para tal ‘vida sintética’, em que o ‘objeto’ deixa de ser o mais importante e a ‘força’ anterior à forma toma posse do desejo de objetividade. No contexto atributivo, destacamos três descrições semânticas para o caso do desenho que se constitui por diagrama(s)⁴²:

- i) Representação que assiste a visualidade e a manipulação mental de imagens que a imaginação não acabou de definir (estes diagramas são melhor compreendidos e valorizados no panorama da relação que estabelecem com os objetos que representam ou com as ideias para que contribuem);
- ii) Representação que é estudo ou ilustração ambígua e possui atributos de (in)contenção e (in)acabamento (comummente dão a ‘falsa’ ideia de serem desenhos espontâneos, mas ocorrem frequentemente em séries de execução por tentativa e erro, e relacionam matérias subjetivas, sendo valorizados pelo poder

⁴¹ Spencer, J., *Aspectos Heurísticos (...)*, op. cit., pp. 242 - 249.

⁴² Fish, J., *How Sketches Work (...)*, op. cit..

Paralelo estabelecido com as definições patentes nas pág. 25 - 46, e com a expressão do autor: “Sketches” are all types of visual indeterminacy.

que detêm para sugerir/registar conteúdos visuais indefiníveis unicamente na mente do observador);

- iii) Representação expressiva usada para assistir os processos criativos e de manipulação experimental de objetos imaginados inacabados (assumem atributos ligados a funções cognitivas que amplificam a capacidade da invenção visual do criador).

Relativamente às funções que estes atributos encetam, Fish sintetiza duas que nos parecem assertivas e suficientes:

- i) *Facilitating the invention and manipulation of imaginary objects;*
- ii) *Facilitating the imaginary manipulation of existing objects.*

Todas as derivações são, aí, periféricas. Mas o que verificamos é que o dispositivo diagramático estreia, em qualquer dos enfoques escolhidos, a exclusiva valência de mostrar o *outro lado* ou o *‘detrás’* da imagem - aquilo que Rabazas designou como “infraestrutura”⁴³ (da imagem) -, que *ativa e propõe soluções à máquina de produção*⁴⁴.

Verificamos, nesta aceção, que o que efetivamente move a evolução formal destes ‘infradesenhos’, são as *forças estruturais (e não critérios formais)*, ainda peçadas de *erros* (operativos) num fundo transitório de imperfeição, inconclusão, completamente *abertos ao jogo das mudanças*⁴⁵, fenómeno que dificilmente poderia ocorrer numa tipologia de desenho eminentemente ilustrativo ou de apresentação.

Os gregos já indicavam que as primeiras configurações originadas pelos diagramas, por necessidade de reforço de ideias, sugeriam mais desenhos e mais ideias. Ainda nessa linha, a *infraestrutura* da imagem segue a *infraestrutura* do pensamento, até ao instante em que a mão, como “órgão” de comando (erro casual) ou comandado (erro intencional), toma posse do ‘mapa’ gráfico para orientá-lo segundo determinadas ‘rotas’ mentais (surpresas), que se abstracionam quando tocam o suporte, e certos ‘tempos’ hápticos, que não comungam de uma diacronia executiva, compondo as partes que são moldadas por *campos de forças de atração ou repulsão*, respetivamente, em direção ao desenho formalizador ou à derradeira dissolução de fragmentos que se auto-anulam.

⁴³ Rabazas, A., *El Dibujo y el Diagrama (...)*, op. cit., Capítulo VI: Sobre os desenhos *instrumentais* e os desenhos *projetuais*.

⁴⁴ Entendemos que “máquina de produção”, no contexto que queremos assentir, supõe (si)energias próprias do processo de desenho manual - esquisso.

⁴⁵ Idem.

Mas antes do esquisso ou do esboço (as outras tipologias do desenho livre não apresentativo), as *protoformas*⁴⁶ geradas são submetidas a processos de maior ou menor análise, convertendo o conjunto/traçado em hierarquias preformais enredadas num sistema operativo; e é, justamente, este sistema, que conforma o desvio objetivante que permite ao diagrama evoluir para outra dimensão executiva, de outro espectro formalizante e de outro tempo criador. Freire de Almeida ajuda-nos a sistematizar esta constatação, do ponto de vista da evolução do diagrama para patamares de maior figuração:

À medida que as operações gráficas vão conquistando um domínio da forma - pela definição de medidas, aspectos construtivos, materiais, cor, textura, ambiente geral - o desenho vai aumentando os seus índices de representação.

Aquilo que inicialmente é um conceito visual genérico e abstracto - um pictograma ou um sinal - vai tornando-se gradualmente numa imagem com maior detalhe e especificidade formal.

(...) O aumento dos índices de representação prolonga-se até à imagem que simula a realidade quanto às suas propriedades ópticas: efeitos tonais, profundidade, escala, posição do observador. Esta simulação óptica, que podemos identificar com o uso da perspectiva, e que funciona como uma janela para antecipar a realidade, corresponde a um momento ilustrativo do projecto: uma avaliação e uma comunicação.⁴⁷

Com efeito, a fase anterior aos desenhos que Freire menciona, exige um plano de atuação concetual, implicando a utilização de dispositivos exploratórios que satisfaçam qualitativamente a experiência de intercâmbio das relações e problemas da mente com o ofício manual, para depois revolvê-los no pensamento e, logo a seguir, retorná-los ao papel, melhorados e mais evoluídos, em etapas sucessivas de abstração e nebulosas inquantificáveis que admitem técnicas e modos diversos e muito flexíveis.

Mas como a função do desenho não responde exclusivamente à conceção privativa de imagens, e se dilata além dessa necessidade, nas tarefas que lhe compete, como costume que permite incrementar o conhecimento por via da experimentação do novo, terá, o dispositivo exploratório, de abrigar e acompanhar processos e procedimentos de desenvolvimento (ou alteração) do pensamento, bem como das idiosincrasias heurísticas da mão. Os mecanismos generativos que o facilitam, cujos modelos gráficos admitem materializar o imaterial através

⁴⁶ Idem.

⁴⁷ Freire de Almeida, *Imagem Conceptual* (...), op. cit., p. 39 - 40.

da multidisciplinaridade do pensamento e da velocidade da mão, parecem, assim, existir e substituir no universo topológico do diagrama.

Se avaliarmos que o diagrama terá de acolher e relacionar, simultaneamente, formalizações, escritos, simulações, experimentos, riscos, números, fórmulas, colagens, digitalizações, borrões, técnicas, conceitos, objetos, imagens, ícones, símbolos, improvisações gráficas, embriões figurativos e aparentes caminhos para a solução de problemas, só no espaço do diagrama é possível encontrar a possibilidade de uma operatividade especulativa tão heterogénea, organizativa e de sistemática flexibilidade e transitoriedade, que consiga reproduzir, topologicamente, o trabalho mental.

Nesse contexto, Cláudia Amandi refere:

O desenho assume um jogo visual e físico que excita a mente, utilizando procedimentos que estão muito próximos do modo como o cérebro armazena, associa e cria imagens. (...) Nesse sentido, o desenho infere uma prática contígua ao movimento de imagens e pensamentos da mente - desloca a sua condição imaterial para o estado sólido. (...) O desenho cria materiais visuais com que a mente pode pensar, imaginar e reflectir.⁴⁸

O diagrama, como dispositivo exploratório preferencial do pensamento, possibilita as diferentes articulações e propagações dos diferentes elementos gráficos, sem que estes se anulem, promovendo hierarquias, *ordens de interesses* e desordens estruturantes.

O tipo de dispositivo gráfico que regista e inscreve a sensação, nomeadamente, com o exemplo dado com o trabalho pintado de Francis Bacon, que revemos em Deleuze e no assunto do diagrama, é o que acolhe a *obstinada geometria*, as *linhas geológicas* que nascem e retornam ao *caos para que as cores subam, para que a terra se erga em direcção ao sol*⁴⁹. Considerando que o dispositivo que abriga e potencia este ‘vai-e-vem’ criador, é o diagrama, e percebemos que a geometria se constitui pela *ossatura* de síntese e a estrutura *geológica* pré-fóssil do desenho - toda uma terminologia que pertence à topologia e às relações das forças materiais dos traçados mentais.

Mas o que diverge, nesta abordagem de Deleuze, relativamente ao que já sistematizamos, é a sua afiança do conteúdo diagramático como analógico (pertença do “hemisfério direito” do cérebro), em oposição à abstração que responde à linguagem digital e obedece a sistemas codificados (do “hemisfério esquerdo”):

⁴⁸ Amandi de Sousa, C., *Funções e Tarefas do Desenho* (...), op. cit., p. 69.

⁴⁹ Deleuze, G., *Francis Bacon* (...), op. cit., pp. 187 - 202.

A linguagem analógica seria uma linguagem de relações que comporta os movimentos expressivos, os signos paralinguísticos, os sopros e os gritos, sendo talvez a noção de modulação em geral (e não a de similitude) que se revela apta à compreensão da natureza da linguagem analógica ou do diagrama, revelam os autores. Nesta linha, teríamos, como hipótese, o esboço precursor do dispositivo “digital” e o diagrama do “analógico”, o que compreende a irrupção de desenhos irresolutos, e é precisamente nele que encontramos os sistemas em que *a geometria se torna sensível e ao mesmo tempo as sensações se tornam claras e duráveis*. Porém, o desenvolvimento topológico que consideramos que uma das facetas operativas do diagrama favorece (e que, segundo a interpretação de base de Deleuze, seria excluída deste dispositivo exploratório por pertencer à atividade do hemisfério esquerdo), não deve ser ignorada ou isolada...

Vejamos: percebemos como e porque é que a força formal (pré-figural) nasce no/do diagrama. Mas como perdura? E, sobretudo, como se dá ímpeto ao diagrama para que possa ‘evoluir’? Ou ainda, e mais profundamente (como na ótica de Rabazas), como pode a *infraestrutura* garantir a *estrutura*?

Se Deleuze explica que o diagrama é um *mecanismo que assegura a continuidade*⁵⁰ - não tendo que ter, portanto, fiscalização ou finalização, *sendo um poder manual desencadeado, o diagrama desfaz o mundo ótico, mas ao mesmo tempo tem de ser reinjectado no conjunto visual no qual induz um mundo propriamente háptico e uma função háptica do olho* -, está, aparentemente, a incluir o poder da abstração (o olho como entrada e saída do pensamento) no processo. E se parece ser através da mão, à qual foi conferida um poder ‘visual’, que o diagrama persiste como tubo de ensaio do *acidente* gráfico (em que se faz e desfaz a forma ou as forças da forma), impondo *traços ‘catastróficos’ de uma animalidade não-figurativa* que *a eleva à potência de pura figura*, essa “figura” pode ser considerada, de certo modo, ‘concretizada no diagrama, porque encontrou um lugar - topológico - e, portanto, do foro da concretização multidimensional, encontrando-se, nesse momento, perfeitamente apta a ser desenvolvida (ou abandonada) noutros dispositivos de desenho, de outro grau representativo:

*O essencial do diagrama está no facto de ser feito para que dele saia alguma coisa. Se nada sair, falhou. (...) descobre no fundo de si mesma e de uma maneira que lhe é específica o problema de uma lógica pura: passar da possibilidade de facto para o facto*⁵¹.

⁵⁰ Ibidem, pp. 225 - 239.

⁵¹ Ibidem, pp. 240 - 266.

Embora possa constituir-se como uma afronta ao preconizado de Deleuze, não podemos excluir a função concetual basilar dos atributos do diagrama. Antes e depois da formulação de conjecturas da forma, expressas através de elementos gráficos, reside um mundo de forças além da influência do “percepto” e do “afecto” (Deleuze), que se encontram a aguardar materialização concreta, através de processos de abstração.

O erro que leva à *surpresa* (dimensão corpórea da imagem) é, justamente, o que combina e sintetiza a imagem ambígua que ‘facilmente’ floresce no traçado diagramático, isto é, o corpo desenhado que resulta da articulação da dimensão percetual (formal) com a dimensão concetual (mental) da imagem. Pese embora não segreguemos esta particularidade da visão de Deleuze, consideramos que o tipo de diagrama a que o filósofo se refere, será o que melhor antecipa a obra da pintura, mas não integrará, por exemplo, o desenho da arquitetura...

Numa circunstância mais abrangente, o desenho evolutivo a que esta dissertação alude, tanto serve as artes plásticas, quanto a arquitetura, o design, e outras artes e ciências que dependam do desenho para desenvolver o pensamento, e daí a necessária adaptabilidade do diagrama, quer ao campo da percepção (ação do erro casual), quer ao da abstração (por intermédio do erro intencional), quer à combinação e complementaridade destes, de que resultará a *ex-pressão* da *surpresa* (*corpo* = “percepto” + “abstracto”).

O diagrama é, por excelência, o espaço do erro háptico, da *surpresa* que identificamos como grafia da dimensão corpórea da imagem, que articula ou usa, isoladamente, o erro intencional combinado com o erro casual (ferramentas criativas ao serviço da imagem penetrante). Como dispositivo exploratório que torna permanentes certos pensamentos flutuantes (provas materiais da ideia), também usa entidades abstratas para representar elementos e relações, num certo domínio de interesse.

Como referiu Oscar Wilde⁵², *experience is the name everyone gives to their mistakes*. Resta perceber quais são os elementos e as cifras (entidades) que a *ex-pressão* utiliza para experimentar a *corporização* dos ‘enganos’ na *surpresa* no diagrama. Ora, para isso, consintamos a flutuação do erro no *traçado diagramático* e miremos a génese das transformações espontâneas, das quedas e dos labirintos e, mais tarde, das notas de uma desfocagem induzida com vista à legitimação de um resultado que, no final, esperamos que surja raro e luzente, como o singular azul do céu que apenas se infere depois da tempestade.

⁵² Oscar Wilde (1854-1900).

3.1.1. (topo)grafias⁵³

A linguagem do erro é a certeza da incerteza. (Mário Chaves)

O advento do erro (ou o evento material suscitado, ou observado, com o erro) é, por si só, um diagrama que se gera através da fenda operativa por onde se libertam as forças e as tendências exploratórias geradas na correspondência da *performance* manual com o uso de certos elementos gráficos. Com o uso desses elementos gráficos, é possível definir uma técnica particular para a elaboração do desenho.

Atendendo a que a expressão gráfica pode referir-se ao traçado propriamente dito, exibindo imagens híbridas (*dia-gráficas*) que geram afinidades com a *surpresa* (o erro da dimensão corpórea da imagem), que é fruto, por inerência, do ato físico do pensamento e de movimentos de toque (e choque) dos instrumentos riscadores no suporte, o fazer do diagrama baseia-se numa conceitualização intuitiva que carece da técnica induzida pela utilização das entidades gráficas, para resistir factual e externamente.

São essas entidades, as animações fruto das ações performativas do braço, da mão e do dedo; são as *autografias* que vão lançar as marcas materiais dos sinais conceituais nos lugares do espaço; são performativas, porque envolvem expressões corporais reativas: movimentos e desvios, oscilações e paragens, tremores e colisões, ritmos e tensões, que implicam sempre uma reserva dinâmica corporal particular para a sua fundação. E há a necessidade de lugares (topo)gráficos para a sua inscrição, porque os traçados que estas marcas originam, não pertencem a vocações objetivas, de objetos ou formas reconhecíveis, mas a energias criadoras que exigem sítios (ou espaço para criarem matrizes rizomáticas), elásticos e espaços (topológicos) para se ‘fixarem’ e expandirem.

O plano pictórico onde as entidades gráficas se formam, está na base da formação dos sistemas exploratórios específicos do desenho. Mas, além da componente técnica que as entidades gráficas suscitam, há, na qualificação da própria representação, um plano conceitual que valoriza os elementos gráficos usados e eleva-os a promotores significantes autónomos e abstratamente válidos, por si, independentemente do dispositivo exploratório de desenho usual. Essa é uma tendência que foi marcada, sobretudo, no rompimento das

⁵³ Do grego *graphein* (“escrever”, originalmente “arranhar”, “sulcar”).

Grapheion, era um instrumento grego para registar marcas.

‘(Topo)grafia’: do grego *topos* (“lugar”), e *graphos* (“escrito”, mas, originalmente - “registo”). In *Online Dicionário Houaiss*, 2013.

correntes clássicas e com a introdução do modernismo, até aos dias de hoje, e revela, além do plano de profundidade imaterial e ideático do desenho, o domínio, à parte, da ‘grafia’, como autossuficiente no processo representativo.

O ‘gráfico’ está hoje, mais do que nunca, associado ao material e ao sógnico, em que a noção de topografia aparece relacionada com o balizamento de fronteiras e limites, domínios e sítios, com a geração de zonas e lugares, e com a análise morfológica desses domínios e respetivas propriedades. O desenho participa nessa espacialização de modo determinante, e essa possibilidade de inscrição gráfica sugere e demanda uma elevada aptidão de movimento, deslocação, transposição, transplante, direção e desvio, através de coordenadas superficiais que se vão inventando por meio da inscrição das entidades gráficas que, através de processos de abstração, marcam o *topos* (ou rompem-no, reinventando-o e revelando outros lugares no lugar dele). As entidades gráficas são, portanto, sempre de origem e morfologia topográfica, mas detêm o poder de se esquivar à eterna fixação, alterando os referenciais, em permanência.

Sendo o diagrama, um dispositivo exploratório que, à semelhança de outros dispositivos de desenho, usa partes, unidades e entidades abstratas, em pequeno número e de gama limitada, que são esquematizadas (sinalizadas) para facilitar o processo representativo⁵⁴ (e sendo estas, em número reduzido), podem, contudo, admitir combinações e composições de maneiras e disposições infinitas, gerando relações inumeráveis e incontrolláveis (à semelhança do que acontece com as letras do alfabeto na linguagem, se tivermos em conta, abdicar do padrão gramático da linguagem).

São, porém, esses poucos segmentos de sinais gráficos, que constituem a elementaridade do vocabulário concetual transposto para o desenho, segundo uma hierarquização de entidades - chamemos-lhes, desta feita, elementos (*topo*)gráficos, combinados mediante determinada (des)ordem.

Assim, no espectro da linguagem gráfica (e ‘gramática’) para a execução do desenho diagramático, procede a inscrição das marcas, cuja ação implica manipular instrumentos marcadores (ou riscadores), a fim de interpretar os sinais gráficos que se vão marcar

⁵⁴ Tversky, B., (SID), *Spatial Schemas in Depiction*, Department of Psychology of Stanford: Stanford University, pp. 790-1112: *Elements are based on likeness, ‘figures of depiction’ and analogs to physical devices. Spatial relations are used metaphorically to convey other relations, based on proximity, at nominal, ordinal, and interval levels. Graphics serve a variety of functions, among them, attracting attention, supporting memory, providing models, and facilitating inference and discovery. (...) Graphs are perhaps the most prevalent example of depictions of abstract concepts, and were invented as recently as the late eighteenth century (...) although they probably had their roots in mathematical notation, especially Cartesian coordinate systems.*

(enraizar) no espaço pictórico, e inaugurar uma técnica que se confunde com a própria representação.

Em geral, as marcas fazem-se no suporte através do registo de três sinais geométricos elementares e transversais a qualquer tipo de desenho:

- i) Tocando o suporte (sinal - ponto);
- ii) Riscando o suporte (sinal - linha);
- iii) Borrando o suporte (sinal - plano ou sinal - superfície).

Nesta curta matemática ‘grafológica’, interessa-nos, efetivamente, analisar os elementos gráficos que decidem os alicerces dos sistemas de representação, como a linha e o plano,



Peter Lanyon (1918-1964)
Desenho para 'Orpheus', 1960
<http://www.tate.org.uk/art/artworks/lanyon>

excluindo o ponto por se constituir como o ‘zero’ do desenho, isto é, o ‘nada’, estático, a partir do qual se originam as marcas diagramáticas dinâmicas que oferecem o caminho para a configuração⁵⁵, é certo, mas que, em si, não representam ação, senão o tema poético de partida para a vida das formas.

Os elementos geométricos abordados (linha e plano / superfície imateriais) estabelecem relação direta com o registo da grafia material e da técnica básica do desenho, que compreendem, respetivamente, o risco e a mancha, como elementos picturais gráficos fundamentais. Traçar implica,

portanto, “*puxar, arrastar*”⁵⁶ (a mão, o riscador, o ponto), ao passo que manchar sugere sujar, espalhar, borrar, ‘estragar’ ou ‘romper’ (o suporte).

O traço nasce do movimento e da expressão da velocidade com que é operado, o gesto, no suporte; a esta força está, pois, associada a materialização clássica da linha, mas é a característica móvel e ‘libertina’ do traço, que lhe vai conferir corpo e ‘personalidade’ (expressão), através da performance que escolhe espessura, tonalidade e forma.

⁵⁵ Todavia, em certos casos pode considerar-se o ponto como uma pequena mancha - “gota”.

⁵⁶ Frade, P. (2002), *As Antinomias do Desenho*, Porto: FAUP Publicações, pp. 367 - 368.



Andy Goldsworthy (1956-)
Garroch Fell, 1991
Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories of Practice*, London: Yale University Press

O traço, qualquer traço inscrito numa folha, denega o corpo importante, o corpo carnudo, o corpo humoral; o traço não dá acesso nem à pele nem às mucosas; o que ele diz é o corpo na medida em que ele arranha, aflora (pode-se mesmo dizer: faz cócegas); pelo traço, a arte desloca-se; a sua sede já não é o objecto do desejo (o belo corpo imobilizado no mármore), mas o sujeito desse desejo: o traço, por mais fino, ligeiro ou incerto que seja, remete sempre para uma força, para uma direcção; é um energon, um trabalho que dá a ler o traço da sua pulsão e do seu gasto. O traço é uma acção visível.⁵⁷

A mancha, por outro lado, constitui-se como a marca material do desenho (e também o processo) que, através da luz, inscreve sinais

não lineares (ou em desacordo com a linha) que, no caso do desenho de observação de modelo, jogam, maioritariamente, no controle da tonalidade realizado gradual e gradativamente, a par-e-passo com a atividade perceptiva e com a noção de preenchimento do espaço.

No desenho da imaginação, a atividade gráfica da mancha revela-se mais gestual, exercendo-se por rasgos, ímpetos e convulsões que não carecem da percepção visual para governá-las ou, em última análise, esquadrinham-na pontualmente ou, por exceção, a partir da memória de instantes. A tonalidade da mancha parece estar associada a sistemas pictóricos e rítmicos em detrimento de ‘habilidades’ representativas geométricas, procurando, na sua expressão, a *expressão* do erro nas formas originadas a partir do imprevisto e da indefinição, ao passo que o plano ou a superfície, são inscritos por via representativa, geralmente associada à imagem do real (do objeto ou como produto de um projeto).

Constatamos que essa *macchia*, elemento antigo de perícia ancestral por excelência pertencente à técnica do esboço, também protagoniza e padroniza partes da alma topológica da grafologia do diagrama, mas de modo desigual (ao contrário do que sucede no esboço), porque se inscreve quando os traços o ‘desejam’ e ‘pedem’, isto é, no instante em que a

⁵⁷ Barthes, R., *O Óbvio e o Obtuso*, op. cit., pp. 170-171.

confluência do tracejo já não distingue a abstração da linha e se emancipa em direção à ‘nódoa’.

A mancha pode ser marcada na origem, de forma intencional, ou dada pela desintegração casual das linhas em curso (rarefação de traços ou o vazio que sugere preenchimento), ou pela concentração de linhas reunidas que formam zonas ‘escuras’ (acumulação/sobreposição de traços), ou ainda, pelo ‘falecimento’ da linha-*una* em prol do ‘nascimento’ do plano (linhas unidas) e da área (espaço *in-terno* resultante do ‘abraço’, sombra, propagação ou ‘eco’ das linhas).

Por conseguinte, são raras as ocasiões em que a mancha compartilha as características puras da linha, visto que o que lhe subjaz, é o gesto ‘torto’ e ‘feio’, em vez de ‘reto’, tendente para o ‘belo’. Também a mancha não participa do traço que comporta a linha decidida e arrebatada. A mancha é expressão ‘suja’ e contingente, ao passo que a linha resulta de uma representação ‘limpa’ e resolvida na matemática. Parece ajuizado garantir, agora, que a linha vem do trabalho do hemisfério esquerdo, e o traço, do direito.

O ar, diz ele [Leonardo], está cheio de infinitas linhas rectas e irradiantes, entrecruzadas e tecidas de maneira que nenhuma toma jamais o percurso da outra, e elas representam para cada objecto a verdadeira FORMA da sua razão (da sua explicação).

*(...) Dá-nos a imagem do esqueleto dum sistema de ondas cujas linhas todas seriam direcções de propagação.*⁵⁸

Poderá afirmar-se que a mancha instiga, claramente, a invenção (e a linha, não?); total abstração, a linha não é natural nem neutral porque abdica da espessura, da tonalidade e da forma; contudo, adota posição de comando, gere o grau de ‘artificialidade do desenho, definindo, regulando, marcando fronteiras e grandes direções a partir do nada - ponto (zero), e marca referências quando o caos impera.

O que vem ‘naturalizar’, ‘humanizar’, ‘humorizar’ e aproximar a linha à expressão da mancha, é o traço - mais enérgico e visceral, telúrico por ‘natureza’ -, comportando legado e governo do homem que lhe confere potência decisória (sob forma de linhas orientadas, ou desorientadas quando causadas pelo erro).

A demarcação da linha (contorno) persiste artificializada, até ao instante em que do traço se faz marca e da marca se gera forma. Ora, se a mancha investe na invenção direta, a linha

⁵⁸ Valéry, P., *Introdução ao Método* (...), op. cit., p. 53 - 54.

efetivamente também consegue fazê-lo, mas por segunda via (expressiva) do traçado que é pura criação, quando a expressão toma posse da abstração.

Deleuze marca uma distinção clara entre três tipos de linha⁵⁹ (a *linha dura*, a *linha flexível* e a *linha de fuga*) que se encontram, porém, intrincadas. A ‘dureza’ da linha está associada a uma certa rigidez e às separações claras do homem, numa espécie de matemática que segmenta a sua vida na sociedade e que o torna um ser racionalizante, embora sujeito aos sulcos que são responsabilidade da linha flexível. Essa, reporta-se aos micro-desvios da emoção e às variações moleculares que podem influenciar grandemente o seu percurso. A linha de fuga está, porém, sempre em escape pelos limites, não conhecendo destinos, e foge por entre riscos; é uma linha abstrata que entra em rutura com a linha dura e se alimenta do movimento que tudo permite mudar.

Que não se motive, por isso, com estas proposições, o equívoco de que a criação é apenas acidente, pois *acertar no acaso, saturar o movimento do desenho do acaso, fazendo-o entrar em todos os traços ou no maior número deles, ao mesmo tempo que se vai, assim, criando a consistência e o nexos do conjunto dos traços, revela propriamente a suprema mestria de uma técnica*⁶⁰.

A força da forma a que um traçado de linhas alude, mesmo quando geométrica (representação abstrata), não é mais, nem menos, que a força da forma da(s) mancha(s) (expressão sensível), visto que encerra:

(...) o seu próprio som interior; ela é um ser espiritual, dotado de qualidades idênticas a essa forma. Emana um perfume espiritual que lhe é próprio. Associado a outras formas, este perfume diferencia-se, enriquece-se de nuances - como um som das suas harmonias -, mas no fundo permanece inalterável.⁶¹

Por fabricação abstrata, por parte do sujeito (dimensão concetual), ou por tradução da expressão individual e/ou acidental (dimensão sensível), a linha e o traço, respetivamente, recuperam, no ato do desenho, a interferência do tempo e da velocidade de aparição da *surpresa*; o fazer da linha parece implicar mais demora e placidez, do que a produção dum traço impetuoso que ‘atassalha’ o suporte.

Por isso, o traço pode ou não conter vestígios da linha, e o desenho pode ou não constituir-se como um conjunto de indícios dela - fósseis que testemunham a organicidade e o movimento

⁵⁹ Deleuze, G. & Parnet, C. (1998), *Diálogos*, Lisboa: Relógio d'Água.

Tema desenvolvido ao longo de toda a publicação.

⁶⁰ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas* (...), op. cit., p. 271.

⁶¹ Kandinsky, W., *Do Espiritual da Arte*, op. cit., pp. 63 - 65.

que levou ao apagamento, ao esbatido, à desfocagem ou ao esfumado da mancha, no processo de uma desmontagem paradoxal das linhas e da assunção da mancha como fonte de instabilidade operativa que rejeita os contornos da rigidez e da fixação.

A este propósito, Deleuze considera, sobre a obra de Bacon, haver dois tipos de “desfocagem” (ambas *pertencentes a sistemas de alta precisão*):

No primeiro caso, o desfocado é obtido não por indistinção, mas inversamente por intermédio da operação que “consiste em destruir a nitidez pela nitidez (...). No segundo caso, a desfocagem obtém-se pelos procedimentos de marcas livres ou de limpeza que, também eles, fazem parte dos elementos rigorosos do sistema.”⁶²

Assim, quando do traço (aparentemente acidental) se faz marca, estamos em face do complexo desenho instaurador, de conduta impulsiva, que inscreve e declara a importante *presença*, e que é caracterizado por uma mímica de meios (relativamente a outras ‘linguagens’), implicando, tão-somente, a utilização de um suporte de inscrição onde o gesto ‘risca’...

Existe, também, uma associação do grau de acabamento de um desenho, à técnica utilizada, por comparação: um desenho inacabado geralmente contém mais quantidade de traços do que linhas, ao passo que um desenho ‘acabado’ mostra grande dominância da linha (e da mancha ponderada que pontualmente preencheu o vazio entre o ‘abraço’ das linhas). Por consequência, é habitual associar o desenho final (acabado) ao desenho de projeto ou ao esboço final, e o desenho transitório (inacabado) ao desenho artístico ou esquisso, por ser tão comum verificar que o desenho de projeto tem predominância da linha e o desenho artístico, do traço. Mas todos estes atributos são flexíveis e transitórios, interdependentes e imprevisíveis, pelo que o que parece convencional, no desenho, nunca o é, convindo não estaquear os espectros de ação...

Por outro lado, Ana Leonor Rodrigues refere a “*doçura do gesto*” do pincel (riscador associado à pintura), em contraste com a pressão do lápis (riscador associado ao desenho) que marca uma quase “*ferida*”; contudo, acreditamos que, independentemente do tipo de riscador, a linha continua a manter certa distância concetual do traço, em virtude de existir grande diferença no tipo de gestos que os perpetram. Arriscamos dizer que é o ímpeto que inscreve o traço e lhe confere velocidade de desempenho no suporte, ao passo que a marcação da linha é disciplinada pelo intelecto e tem o ‘tempo’ necessária para ser pensada.

⁶² Deleuze, G., *Francis Bacon (...)*, op. cit., pp. 33 - 42.

Em suma, o desenho errático (ou evolutivo) próprio do diagrama, nasce das falhas que se estabelecem entre a ‘reprodução’ dos sinais gráficos - imagem (com que se representa o objeto), e o próprio objeto (real ou imaginado). Ora, os traços e as manchas, mas, sobretudo, as linhas e os planos, são elementos forasteiros e verdadeiramente bizarros (errados), tendo em conta a verdadeira realidade do objeto, dado que encerram uma natureza material bastante diferente da visível, e representam sinais alheios aos do objeto real ou imaginado. Pode dizer-se que o erro é, assim, o fator que povoa o espaço de contacto entre nós e a imagem, entre a imagem e o desenho, entre o desenho e o objeto, entre o objeto e o mundo, ou seja, entre nós e o mundo, e que existe enquanto recurso inventivo, quer da ideia, quer do desenho desta.

*Aquilo sobre o que o nosso cérebro se deixa iludir como sendo espaços, volumes, texturas, formas e até objetos identificáveis, veem os nossos olhos serem pontos, linhas, planos e manchas distribuídos sobre uma superfície.*⁶³

Desta feita, teremos:

- i) A linha comandada por uma mão como ‘interface’, que usa o *erro intencional lógico*;
- ii) O traço conduzido por uma mão como ‘organismo’, que usa o *erro casual feito de acidentes* externos;
- iii) A mancha, essa é conduzida pelo acaso e permanece *surpresa* até ao grande momento da partilha da sua *arte prima* que revela, por fim, o invento.

⁶³ Rodrigues, A. M., *O Desenho. Ordem (...)*, op. cit., p.17.

O universo era branco.

O universo nasce do ponto preto e do universo nasce um ponto.

O ponto explode e, não conseguindo aquietar-se, desgraça-se.

E assim o ponto faz-se linha.

A linha toma a identidade dinâmica do ponto e expressa-se, deslizando por ali-a-fora.

Quando encontra outras linhas, a linha tem dois fados possíveis:

- i) Alinha-se no encadeamento do ponto que lhe esteve na origem, petrificando-se perante tamanha similitude rebatida e, implode, submergindo timidamente no zero matemático;*
- ii) Ou perde-se de amores e desalinha-se no frenesim de, com elas, constituir superfícies.*

De: i) Falece a linha e (re)nasce o ponto que eventualmente irá pontuar outros mundos em branco; De ii) Nasce o plano, de cesariana porque tinha muitos lados...⁶⁴

⁶⁴ Poema da autora.

4. **estratégia e *performance* autoral**

E todos os instrumentos foram inventados como extensões do corpo humano. (Alberto Carneiro)

Antes do século XX, as teorias da representação estavam muito ligadas à ideia da verdade promovida pela percepção natural, ou seja, diretamente relacionadas com a visão ou memorização das realidades observadas, e com a necessidade de perpetuar os seus contornos mediante os sistemas gráficos reprodutores de formas enquadradas no repertório visual conhecido.

O imperativo de cristalizar ou fazer (re)tornar ao presente, as formas do passado, ou de eternizar os panoramas visuais coletivos, alastrou durante séculos, sobre o desenho e sobre a sua irrevogável capacidade de liderar processualmente o papel físico da representação, quer na vertente contemplativa e informativa para quem vê e utiliza o desenho como fonte do conhecimento, quer para quem desenha como modo complementar ao pensamento ilustrativo que está inerente às faculdades representativas da visão. Gradualmente, as abordagens de compreensão da ‘máquina’ perceptiva vieram a acolher a noção moderna de que os aspetos lógicos da abstração, na oportunidade de entendimento mecânico dos sistemas concetuais, não são dissociáveis do domínio do visual e, por conseguinte, do jugo representativo do desenho.

Com efeito, algumas descobertas decorrentes da investigação no campo científico das neurociências relativamente à percepção cognitiva, e com o contributo da parte do pensamento filosófico que as acompanhou, fez-se evoluir o entendimento sobre a representação. Passou-se a integrar a componente contextual de geração de estruturas de concetualização da atividade sensorial na ‘máquina’ da representação, no acordo de que o sistema cognitivo pode produzir uma quantidade infinita de composições concetuais inteligíveis, além das da experiência empírica, colocando o desenho, a arte e o saber científico, na cobrança de um aproveitamento acessível a métodos assentes na probabilidade operativa do erro que vem corromper a ‘verdade visual’ (não necessariamente corrompendo a validade dos resultados), para questioná-la.

Apesar de continuar a ser discutível que a positividade do erro é válida no contexto inventivo da representação e do desenho, é constatável que detém parte da responsabilidade na

explicação sobre as grandes evoluções de certos processos científicos, e que os métodos intuitivos - ao contrário do que se pensa - são, afinal, complexos, intelectivos e rigorosos.

Porque houve (e persiste) um preconceito generalizado que recai sobre as ‘leis’ do erro na produção das coisas novas - talvez porque a ciência sempre o repeliu e porque se compreende na ‘outra’ face da lógica que se quer exonerar -, o autor ou o inventor que ‘erra’ não gosta de confessar o seu ‘pecado’, com receio de abandonar a credibilidade da sua obra a despropósitos que o minorizam e projetam o seu labor para o campo ‘subterrâneo’ das execuções improvisadas, rotuladas como levianas.

Mas a renúncia de condutas operativas que visam, na origem, ou no decurso, a imprevisibilidade dos resultados e que, portanto, recorrem à intuição ou ao automatismo elaborativo próprio de qualquer processo de desenho, é o reflexo de uma didática que ainda considera e repele o caráter ‘menor’ do erro, que assegura a inviabilidade de um método intuitivo, e apoia a circunscrição do mesmo na esfera de uma urgência corretiva tutelada por condutas racionalistas que não admitem os desvios evocados pelos métodos do caráter criador...

Parece que o método (possível) para o erro estará consagrado, algures, na linha que leva o ‘funâmbulo’ (autor) da norma até à infração, e da infração até à norma, da virtude até ao pecado e do pecado até à virtude, da lei até ao delito e do delito até à lei, com todos os riscos que esse trajeto acarreta para a demanda da construção lógica do conhecimento. Parece tratar-se, pois, de um método ‘sem método’, de uma demanda metodológica em que se avança e se retrocede, ‘sem rede’; arriscando-se sobre campos da quase inocência criativa, da aproximação consciente à ignorância, próxima do pensamento infantil... Será assim?

Ora, a experiência da intuição, revisitada por Deleuze, conduz-nos, efetivamente, ao plano do método do pensamento rigoroso, porém, diferenciado da mentalidade que procede os trabalhos do intelecto. Com efeito, já em 1911, Bergson, no contexto da explicação do pensamento inventivo, identificou dois modos “diferentes no género”: o *instinto* e o *intelecto*. Também encontramos noutros autores, como por exemplo em Edward de Bono⁶⁵, ao interpretar parte da sua obra “*Pensamento Lateral*”⁶⁶, o desenvolvimento de uma teoria que apoia os métodos criativos à revelia do processamento lógico tradicional. Sobre o desafio criativo (*Serious Creativity*), Bono, baseado num conjunto de técnicas do pensamento

⁶⁵ Edward de Bono (1933).

⁶⁶ Bono, E. (1991), *El Pensamiento Lateral: Manual de Creatividad1*, Madrid: Paidós.

ordinário para a desapropriação das coisas, lançou o repto para a capacidade criadora que desenvolve a exclusividade⁶⁷.

Ora, parece possível concordar que algumas técnicas mentais e materiais treinadas para *escapar, reverter, exagerar, distorcer o dado, e desejar* o novo, dinamizadas pelo *movimento* e *velocidade* como bases instrumentais na cinética e no contexto da execução no tempo sobre a dinâmica do processo ativo de desenho, apontam para uma atuação diferencial singular, sem, contudo, abandonar o método do rigor da inteligência. O movimento pressupõe os indícios de outros movimentos, ou melhor: o movimento implica outros movimentos. E o gesto só pode ser compreendido através de um gesto subsequente ou antecedente, o que pressupõe uma estratégia e um processo, no seio de uma metodologia sistémica.

Abandonando a ideia de que a criação pelo erro é fruto de uma anarquia metodológica superficial e enganosa, segundo Bono, *não é suficiente ser inocente e desinibido para ter-se uma atitude criativa*. Afere que será necessário articular essa face da personalidade pueril (no sentido da total abertura ao inesperado), a uma lúdica que busca sistemática e controladamente o aleatório no espaço da suspensão do pensamento lógico, e a técnicas de esforço intencional, aprendido, conhecido e praticado, essenciais para a compreensão dos (des)propósitos que permitem avançar consistentemente em processos complexos.

Por outro lado, e sobre a problemática do método, Gomez Molina refere que a ideia de *método (de trabalho) conserva sempre uma certa segurança e generalidade dos resultados*⁶⁸, e que estratégia é o termo que melhor fala *desse lado obscuro que é o momento da criação, em que a obra não é, todavia, o que será, porque a palavra tem implícito também esse carácter de particularidade (...) em termos de um conflito irrepitível, sempre peremptório de onde é preciso organizar provisionalmente os materiais em função da contradição maior que é possível que se produza*⁶⁹.

Com efeito, porque uma experimentação sem ‘essas’ regras herméticas pode, facilmente, ficar aprisionada a um método sem método e, conseqüentemente, a uma estratégia menor que, à luz da erudição, é regida pela improvisação ou pelo aleatório, em que a intuição

⁶⁷ Nesse contexto, indicou os *six metaphorical hats* e a *lógica da provocação* como técnicas alternativas para operar com a criação. Como “PO” designou uma *operação provocatória* que providencia ao pensamento, valores e modos formais acidentais ou errados, de maneira a colocar o sujeito fora dos padrões comuns. Bono encarava a ciência como um empreendimento essencialmente anárquico, “valendo tudo”, em oposição a uma conduta exclusivamente ordeira e pelo trilho da lei. Este autor reforçou a ideia de que afrontando a ciência, é possível fazer avançá-la mais e melhor.

⁶⁸ Molina, J. J. G. (coord.) (2012), *Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo*, Madrid: Cátedra, pp. 14 - 15.

⁶⁹ Idem: *Es la incertidumbre y no las seguridades la que da origen a la creación*.

Sobre o método, refere que parece exigir uma maior formalização e um conhecimento preciso dos elementos do processo. Sobre a estratégia, diz que mantém uma maior adequação com as formas da incerteza que envolvem as decisões do sujeito.

funciona como ‘tecnologia’ e a mão como ‘máquina’ da técnica, é preciso encarar a inclusão do erro, não só como expediente de evolução mental e gráfica, mas também como mote para um trabalho esforçado fundamental, com vista à averiguação e à experimentação formal insistentes e rigorosas, o que fundamentará, na construção de uma estratégia particular ou de um pseudo-método, a perseguição de um conjunto de procedimentos que, embora de validade variável na campo da ciência e logicamente oscilantes, perseguem sistemática e rigorosamente o sentido da invenção.

Esta experimentação que muda as coordenadas perceptivas visuais, bem como do espaço-tempo, implicou uma saída ‘de campo’ e implica a entrada num universo de pequenas percepções, de devires moleculares (...).

Entre estas matérias e o que as transporta (os devires), entre os dois, não há somente a questão do transporte e do que é transportado mas ainda conexões desconectadas de intensidades variáveis, acontecimentos, instantes, graus, acidentes, acasos e modificações subterrâneas que compõem a natureza diferente e desigual daquele que recebe e daquilo que emancipado se transferiu.⁷⁰



Herbert Bayer (1900-1985)

Lonely Metropolitan, 1932

<http://avivrelblog.wordpress.com/2013/01/10/exposition-la-ville-magique-au-lam-villeneuve-dascq/>

Também Deanna Petherbridge indaga acerca do método para o desenho:

The disparate components of this practical and conceptual matrix coalesce to generate certain recognizable maneuvers. It is difficult to find a term to

⁷⁰ Godinho, A. & Gil, J. (2011), *O Humor e a Lógica dos Objectos de Duchamp*, Lisboa: Relógio d'Água, p. 73.

describe such practices, because they are not entirely to do with medium and authorship or any of the other constituent factors, although they incorporate or problematize them all. I have named them strategies.

*Drawing strategies can encompass a single maneuver, or a number of slightly different tactics, and they can be very simple or extremely complex.*⁷¹

Ora, o que vemos é que a estratégia autoral que enquadra o erro, aposta numa espécie de *jogo* intuitivo da imprevisibilidade que apela aos mecanismos automáticos da representação, mas passível de ser moderado pelo labor sistémico do intelecto que *joga* no campo da insistência da lógica.

Poderá o desenho ser *jogado* com as entidades (*topo*)gráficas sobre as quais já discorremos? E em que circunstâncias *performativa*, poderá, o diagrama, funcionar como um *mapa*⁷² acolhedor desse método *jogado* entre a intuição e o intelecto?

Pensamos que o autor enceta o seu método ‘egóico’, pela *performance* ‘motorizada’ dos membros (cérebro e corpo) que cumprem a tarefa de estender o espírito errático até ao toque da matéria, ou de conduzir a erraticidade da matéria até ao *rigor do pensamento*, e reconhece no suporte, os traços (rastos) fixados do pensamento volátil, que ajudam a definir e a compreender o processo concetual de modo conciliador.

*Em relação ao cérebro, o corpo propriamente dito é mais do que um mero suporte modulador: o corpo fornece um tema básico para as representações cerebrais. (...) A alma respira através do corpo, e o sofrimento, quer se inicie na pele ou numa imagem mental, acontece na carne.*⁷³

Por conseguinte, a *performance* corporal como ‘representação’ subjetiva e errática do movimento do pensamento intelectual que objetiva uma finalidade, pauta-se pela intuição do manual, pelo gesto individual que é código exercido sobre o signo e que, no papel, já é outra

⁷¹ Petherbridge, D., *The Primacy of Drawing*, op. cit., p. 152.

⁷² Tversky, B., *Spatial Schemas in Depiction*, op. cit., pp. 79 - 112: *Although space in depictions has long been used to convey concrete ideas, the use of space to convey abstract ideas is more recent. Early uses of space in depictions for the most part portrayed things that were inherently visualizable, such as objects, buildings, or environments, in pictographs, architectural plans, or maps. Maps appear in many forms, many taking liberty with spatial metrics, such as the T-O maps popular in medieval times, so called because they were O-shaped, with an internal T. (...) Maps are necessarily schematic; at the least, they omit information, presumably retaining the information relevant to their expected use. Maps may even mix perspectives, as in landmark maps, appearing as early as medieval times, where countries, rivers, and roads are laid out as if from above, with landmarks portrayed frontally superimposed. (...) In contrast to these ancient depictions, many contemporary depictions are visualizations of things that are not inherently visualizable, such as temporal, quantitative, causal, or social relations. These depictions depend on analogy rather than schematic miniaturization or enlargement.*

⁷³ Damásio, A., *O Erro de Descartes* (...), op. cit., p. 22.

coisa, já será o signo latente das entidades (topo)gráficas... É já a marca que tende a que encaremos o resultado expressivo do gesto confundido com o objeto. Aí, o desenho que responde intelectivamente ao enunciado, já não segue a concisão da finalidade, não esboça o real, nem frequenta a materialidade objetiva, mas rastreia uma gestualidade das mãos - órgãos autónomos do ponto de vista da complexidade fisionómica (e instrumental) que encerram uma animação própria.

*São quase seres animados. Servas? Talvez. Mas dotadas de um génio enérgico e livre, de uma fisionomia - faces sem olhos e sem voz, mas que veem e que falam*⁷⁴.

Efetivamente, as mãos podem liquidar a passividade material do pensamento e experimentar a ação representadora dele através da manipulação do espaço que ‘produz’ outro tipo de matéria, às vezes à revelia do objetivo da massa: assim, criam o mundo das marcas e dos objetos que são, ao fim e ao cabo, os rastros de uma objetividade muscular produzida nos desenhos infinitos.

Enquanto o cérebro recebe e processa informação, as mãos, pese embora *cegas e mudas*, são irrevogavelmente ativas e executivas, de maneira independente. O trabalho do pensamento racional passa a integrar a posterioridade sobre o trabalho de examinação do desenho, depois do gesto que já é objeto, antes mesmo de o ser. O hemisfério esquerdo comanda a ação da mão direita e o hemisfério direito, a da mão esquerda.

Mas o que é que as mãos comandam, então? Que tipo de instrumentalidade comportam, no plano da criação?

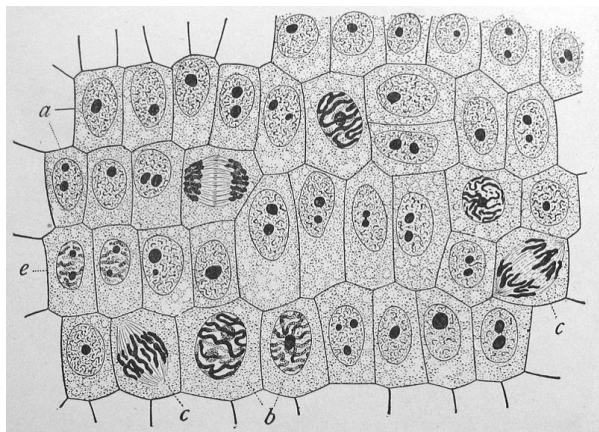
Que ‘músculos’ desordeiros e sem medula são estes, que ‘adoram’ o erro, subjugam a mente, mas favorecem indiretamente a ordem da obra? *Que privilégio é este? Por que nos fala este órgão mudo e cego com tal força persuasiva?*⁷⁵

⁷⁴ Foncillon, H., *A Vida das Formas*, op. cit., p. 107.

⁷⁵ Ibidem, p. 108.

4.1. mão como organismo

É a mão que mani-festa o pensamento. Ou a cabeça que manu-fatura o objeto. (José María Cerezo)



Edmund Wilson (1895-1972)
 Vista Geral de Células da Cebola, Nova York 1900
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_distinct_cell_types_in_the_adult_human_body

O fenómeno operativo do erro ‘joga-se’, pois, nas fronteiras da consciência e do conhecimento. Não há como prever, projetar ou conferir um método-tipo à *performance* manual, sob a ‘orientação’ do erro. Não é, sequer, possível, determinar a origem do erro e, por conseguinte, a causa e o efeito do mesmo. Nestes termos, o erro é ontologicamente equivalente à noção do acaso, em que não é provável descobrir conscientemente a procedência das suas consequências ou a sua génese.

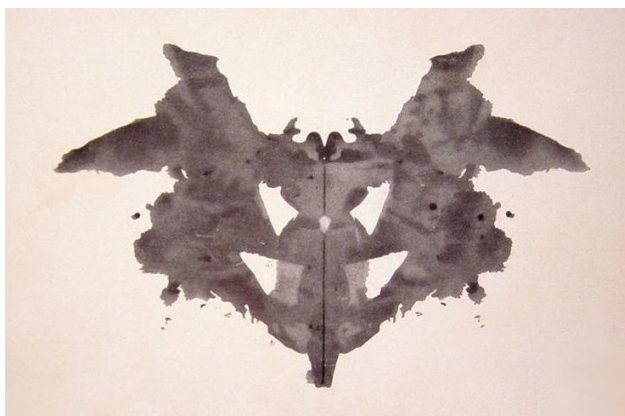
Mas o que confere matéria e possibilidade de forma ao erro é, de facto, o fenómeno lúcido da sua identificação e a constatação do potencial de influência dos seus efeitos. No domínio dessa consciência, é depois preciso ‘saber’ jogar com o erro em plena arena das possibilidades, do falhanço, dos riscos de perda do controle mental sobre um formalismo gestual, mas também, na confiança de uma lógica possível e frutífera do ponto de vista inventivo. Esse jogo, jogado na corda bamba e no limbo que aproxima o intelecto às faces intuídas e vice-versa, convoca uma união improvável e imparável da mente com o corpo, que é, está claro, passível de ser expressa globalmente no desenho.

Ora, identificado o erro e determinada a sua forma, é possível perceber que os entes que mais o sacodem nos meandros da formação da imagem penetrante, são as mãos. São elas que cometem os ‘pecados’ originais e esquisitas, mas imperativas adesões entre o empírico e o inteligível no ambiente das contramarés das retomas, nos escapes e nos rebordos das ideias, nas bainhas da formatura material e nas franjas dos conteúdos lógicos para, insolitamente, apresentar as formas das coisas ímpares, nem sempre objetiváveis por via do pensamento.

Mas é ao pensamento que cabe ordenar os frutos desse jogo no papel, conduzindo a mão até à meta objetiva, por via do mecanismo compositivo e sistemático da abstração.

Analisando, isoladamente, os focos da referida união, conforme, aliás, fizemos no início deste trabalho com as categorias da visualidade, da racionalidade e da erronia, verifica-se, aqui, uma ambivalência da manualidade, enquanto:

- i) Gesto autossuficiente, regido livremente pelos impulsos infinitos e indecifráveis do corpo que vão até à matéria alheia a um enunciado e a uma origem certa;
- ii) E como instrumento que isola os erros e se baseia nas escolhas eventualmente iniciadas pela emoção, mas validadas no pensamento abstrato que encaminha a forma nascida no errático para a materialidade utilitária.



Anónimo
Mancha de Rorschach, SID
<http://www.tumblr.com/tagged/rorschach%20test>

Esquissar (...) é transferir ideias da mente para o papel... Manchar é fazer variados pontos e figuras com tinta no papel, produzindo formas acidentais sem linhas, a partir das quais as ideias são apresentadas à mente.
(Alexander Cozens)

Mais uma vez, estamos em face da dialética do fazer do desenho e do desenho enquanto feito. Uma

leitura clássica corroboraria a noção de que só esse segundo estado é que permite a fixação e a construção física da ideia (como acontece, por exemplo, com o desenho que serve a arquitetura), e que o primeiro caso daria azo a uma pulverização do objetivo e o ingresso no campo da poesia pura ou de uma plasticidade sem finalidade.

No campo de análise desenvolvido com este trabalho, julga-se, porém, que o desenho objetivo pode ter como origem essa autonomia indizível da mão que não obedece aos códigos ou às premissas originais na raiz da representação (embora os consiga atingir por via da 'outra' mão que estará ao serviço da abstração). São as mãos (essas duas mãos teoricamente distintas) que vêm a unir, de facto, o cérebro e a invisibilidade à carne do corpo e à percepção. Mas são também as mãos, os órgãos capazes de, paradoxalmente, separá-los e fazer aparecer as estruturas dissociativas desencadeadas por elevados níveis de abstração.

Pensar com as mãos e fazer com a cabeça. (Denis de Rougemont)

Ora de um lado, e furtando (para inverter) esta interessante expressão de Rougemont⁷⁶, ficamos com um *fazer com as mãos e um pensar com a cabeça*, apropriados a uma mão de tendência topologicamente diagramática, que prima o organismo que veicula um expediente performativo do corpo reunido no gesto manual (analógico); isto é o que produz o desenho erraticamente casual e ‘desobjetivizado’.



Robert Motherwell (1915-1991)
Untitled, 1978

Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories of Practice*, London: Yale University Press

Efetivamente, sobre a noção da mão como órgão, no contexto em causa, e explorando a teoria de Deleuze & Guattari, explica-se que é no *organismo*, que se concentram as unidades de comando de outras funções menores ou integradas do conjunto, subordinadas ao órgão principal: há, portanto, uma divisão do corpo que compõe os órgãos e aparelha-os, o que evita, segundo os autores, a criação intensa.

Como tal, criticam estes filósofos, essa organização convencional homogênea e

estruturada, propondo abrir o corpo interno e externo a todas as possibilidades e probabilidades (agenciamentos dinâmicos da sensação e da imagem), tornando-o num *corpo sem órgãos (CsO)*, desfazendo o *organismo* e abrindo o corpo a conexões que supõem todo um *agenciamento, circuitos, conjunções, superposições, limiares, passagens e distribuições de intensidades, territórios e desterritorializações*⁷⁷. Com efeito, estamos, nesse cenário, perante uma visão que *descobre em si mesma uma função de toque que lhe é própria*.

Este desenho desta mão implica a dança do corpo. Mas trata-se dum ‘bailado’ que pode não acontecer no espaço do suporte, nem seguir um projeto premeditado no pensamento, mas sim no ‘ar’; ou no subterrâneo que respira possibilidades (*variações*, não necessariamente

⁷⁶ Rougemont, D. (1977), *Pensar com las manos* (sobre las Ruínas de la Cultura Burguesa): Madrid: Editorial Magisterio. (tradução livre da expressão citada)
Denis de Rougemont (1906-1985).

⁷⁷ Deleuze, G. & Guattari, F., *Mil Platôs (...)*, op. cit., Volume 3.

aleatórias, a partir das quais ocorrem as *diferenças* operadas por *seleções*⁷⁸). Nisto, o ‘digital’ (desenho do dedo - movimento curto) torna-se ‘gestual’ (desenho do membro - movimento amplo), e as formas geradas a partir do trabalho da mão como organismo são orientadas por:

(...) uma geometria que já não se encontra ao serviço do essencial e do eterno, mas sim ao serviço dos ‘problemas’ ou dos ‘acidentes’, ablação, adjunção, projeção, interseção.

(É pois uma linha que muda perpetuamente de direção, uma linha quebrada, partida, desviada, voltada para si própria, enrolada ou mesmo prolongada para lá dos seus limites naturais, morrendo numa ‘convulsão desordenada’: há marcas livres que prolongam ou suspendem a linha agindo sob a representação ou fora dela.)

*Trata-se, pois, de uma geometria, de uma decoração tornada vital e profunda, com a condição de já não ser orgânica: eleva à intuição sensível as forças mecânicas, procede por movimento violento.*⁷⁹

Convém esclarecer que a mão como organismo não pretende centralizar a *unidade de comando* no gesto, no sentido de “desfazer” o intelecto, mas reprogramá-lo como motor de animações que refletem o ‘desejo’ de *todas as conexões* e de todas as oportunidades.

Adaptando: a mão será, assim, o ‘órgão’ híbrido da mente que não a reconhece, no momento em que experimenta e integra o gesto do corpo, mas que, efetivamente, gera resultados compulsados, tanto no interno, como no externo, ou na pele das vísceras, e no ‘entre’, onde parece que se propagam os agentes do erro casual, posteriormente moderados ou controlados pelo pensamento abstrato. Não se trata, concretamente, de escapar aos objetos conhecidos ou aos enunciados previsíveis, mas de mudar a percepção sobre eles; coisa que a mão consegue por, ao agregar as partes do corpo e se tomar de um movimento livre e contingente, deixar esquivar propriedades comuns das coisas. Ao desaparecerem essas propriedades (ou imagens), aparecem outras, na improbabilidade, passíveis de ser marcadas no lugar das primeiras ou no espaço das suas ausências forçadas que oferecem lugar à invenção.

⁷⁸ Katz, H. (2007), *Corpo, Design e Evolução*. "Disegno, Desenho, Desígnio", São Paulo: Senac, pp. 197 - 205: *Cada arranjo não passa de uma entre uma enorme quantidade de possibilidades. Ou seja, cada arranjo realizado é tão improvável quanto todos os outros, não realizados. A autora defende que uma seleção natural não projeta ou planeia, mas também não é do foro da aleatoriedade, explicando que a maior parte das pessoas ainda pensa na evolução como um processo inteiramente aleatório, desconhecendo que a seleção natural não acontece por acaso e que a parte aleatória da evolução é a variação. (...) O processo conhecido por pré-adaptação refere-se a quando um órgão é usado originalmente para um propósito e depois passa a servir outro (...). O conceito serve como metáfora para nomear as refuncionalizações que cada técnica de ‘dança’ faz do corpo. (...) Entretanto, nada ‘brota’ magicamente de um corpo. Tudo depende do que os processos embrionários são capazes de criar e manifestar por meio dos seus processos adaptativos.*

Helena Katz (SID).

⁷⁹ Deleuze, G., Francis Bacon (...), op. cit., pp. 93 - 69.

Mas a fim de experimentar estas marcas indizíveis, o gesto carece de velocidade, de variabilidade e de eventualidade assentida:

Três qualidades são necessárias ao experimentador: a velocidade de execução; a variação na repetição - que cria as séries; o sentido da ocasião - que capta a tendência do movimento entre o caos e a necessidade.

(...) Toda a arte do experimentador/inventor consiste em provocar o caos e saber captar nele um nexo nascente.

(...) A velocidade impede a sistematização e a rotina: quanto mais rápida a execução, mais se abre o campo da espontaneidade e do acaso.⁸⁰



Wilem de Kooning (1904-1997)
Revocable Trust, 1998

Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories of Practice*, London: Yale University Press

Com efeito, o gesto autonomiza-se e ganha poder sobre a matéria-prima suscetível de manejo muscular e de manipulação corporal, fixando-se, depois do agenciamento da mão (ação), como própria presença (evento) no suporte. Por interferência do traço gestual (acidental, porque comunga da atuação de todos os “órgãos”) e da ação experimental (agenciadora, *a posteriori*, do invento), atinge-se uma técnica de produção desenhada eficaz e singular,

Mas o espanto ultrapassa tudo, quando percebemos que o autor, na grande maioria dos casos, é incapaz de ter consciência dos caminhos percorridos, estando na posse de uma força cujos mecanismos desconhece.⁸¹

Por isso, consideramos que o organismo da mão se legitima, derradeiramente, na força subjetiva que não se consegue identificar ou nomear, mas que é efetiva no movimento

⁸⁰ Gil, J., *Escritos sobre arte e artistas (...)*, op. cit., p. 259.

⁸¹ Valéry, P., *Introdução ao Método (...)*, op. cit., p. 42.

(gestual imediata), e expressiva (porque inventa acontecimentos ou padrões, impondo deslocamentos) no arremate da marca desenhada.

Logo, a mão como organismo e o gesto como respetivo instrumento que apresenta o meio cinético (e implica a inauguração de uma técnica) que faz o desenho, comportarão parte importante e interessante do método não-mecânico para uma lógica da errância na prática do desenho evolutivo, dado que encetam uma espécie de alegoria do erro, para a qual não há código, nem trama, senão, a sistemática do aceno experimentador, autónomo, variável, dinâmico, mas de amplitude que pode, convenientemente, e nos instantes estratégicos do poder da razão, ser limitada pelo intelecto.

É essa a circulação libertadora, que abandona a segurança estática do clichê e atua com sentido de oportunidade e na oportunidade, isto é, pelo treino e exercício do desenho, pela insistência continuada do traço, e pelo oportunismo positivo, mas nos eventos em que a amplitude de movimento é circunscrita, manchando sucessivamente na mesma localização, para, posteriormente, ‘saltar’ para outro ponto do sistema.

O ofício deste tipo de ‘mão’ gere dicotomias do tempo do gesto que desenha veloz, em oposição à infinidade do tempo em que o desenho e as suas interpretações (‘redesenhos’) perduram.

Por surpreendente que possa parecer, a mente existe dentro de um organismo unificado e para esse organismo unificado. As nossas mentes não teriam a forma que têm se não fosse a interação corpo/cérebro durante a evolução, durante o desenvolvimento individual, e durante cada momento que passa. A mente começa pelo corpo ou não pode existir. Com base nas referências que o corpo lhe fornece, a mente pode então tratar de muitas outras coisas, reais ou imaginárias.⁸²

A mão como organismo pode atuar, sobretudo, ao serviço da contingência e da casualidade, sem questionar a sua origem ou pedir que a consciência a decifre. Trata-se, pois, de um ‘método’ de produção longe de uma mecânica sistemática ou processual, que não se importa ou acusa a causalidade das coisas. Os acidentes que ocorrem no exterior, imprevistos e imprevisíveis são, por isso, a profícua fonte para o que esta mão (re)produz no suporte,

⁸² Damásio, A., *O Erro de Descartes (...)*, op. cit., pp. 21-22: *Esta ideia fundamenta-se nos seguintes factos: (1) O cérebro humano e o resto do corpo formam um organismo indissociável, unificado por meio de circuitos reguladores neurais e bioquímicos mutuamente interativos (...); (2) O organismo interage com o ambiente como um todo: a interação não é apenas do corpo ou somente do cérebro; (3) As operações fisiológicas a que chamamos mente derivam de um todo estrutural e funcional e não apenas do cérebro: os fenómenos mentais só podem ser entendidos satisfatoriamente no contexto da interação do organismo com o meio ambiente. Que o meio ambiente seja, em parte, produto da atividade do próprio organismo vem apenas realçar a complexidade das interações que precisamos ter em conta.*

através da experimentação empírica e perceptual automática que cabe a este flanco específico da representação.

Os diagramas encetados pela mão como organismo, são desenhos que se insinuem como obras-outras na antecendência dos acabamentos; como estruturas enérgicas diferenciais, experimentadas no espaço que, além de representativas ou expressivas, conformam estruturações de outros eventos gráficos, inaugurais e instauradores dos factos raros que fogem à rotina do trabalho perceptivo.

A experimentação de que falamos implica, no limite, uma abordagem que pode facilmente arruinar o que resta de autodomínio nervoso do sujeito, à partida, no intuito deste poder livremente admitir provocações que suscitem escapes, pulos, falhas e faíscas (de)generativas com potencialidades plásticas e de difícil controlo, encontrando nas coisas, o seu ‘detrás’ que, com isso, consegue saltar para a frente.

Temos um termo verbal que não é nosso, mas assenta como ‘luva’ para este tipo de ação ‘desenhante’: *háptico*, do verbo grego *tocar*.

(...) não designa uma relação extrínseca entre visão e tacto, mas antes uma possibilidade do olhar, um tipo de visão distinto do óptico: na zona espacial das coisas próximas, o olhar, procedendo como o tacto, experimenta a presença da forma e do fundo no mesmo lugar⁸³.

E encontramos, por analogia, uma marca gráfica ‘configurante’ que decorre diretamente desse tipo de toque em que, conforme Alberto Carneiro defende:

(...) o háptico implica a totalidade do corpo, a maioria das suas partes e toda a sua superfície. As extremidades são os órgãos sensíveis exploratórios, mas são também órgãos motores performativos - equipamento para sentir e anatomicamente preparado para fazer.⁸⁴

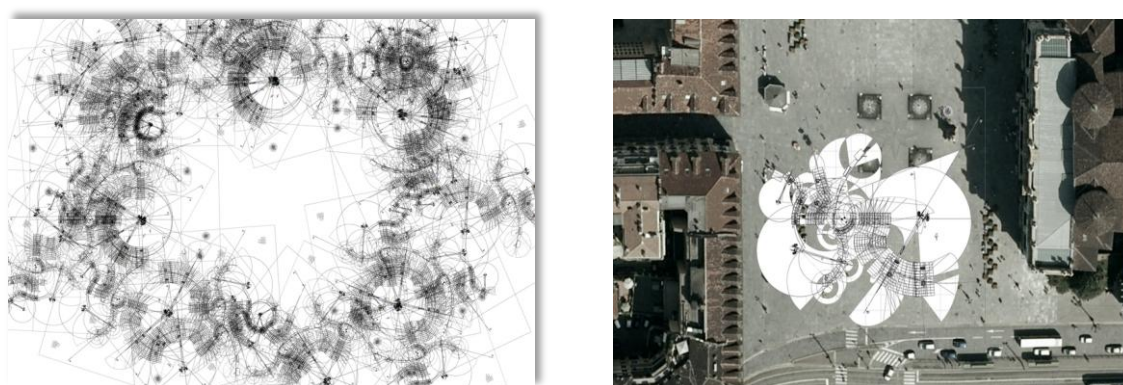
Que matéria pode, então, ser desenhada?

⁸³ Deleuze, G., *Francis Bacon* (...), op. cit., p. 266.

⁸⁴ Carneiro, A., *Campo Sujeito e Representação* (...), op. cit., p. 42.

4.1.1. configuração: região - posição - nó

Através das entidades *(topo)gráficas*, o diagrama pode registrar dois tipos fundamentais de acontecimentos: o das imagens estáticas e o das imagens dinâmicas. Ambos estão, como vimos, sujeitos à influência do erro, antes e depois de adquirirem uma face material que, mediante uma técnica de uso dos elementos gráficos, se tornam marcas físicas visíveis formadas no enredo permanentemente transitório da alma do desenho.



Draftwork Architects
Torino Infopoint, 2008
<http://draftworks.eu/ch/archives/43>

*Aquilo sobre o que o nosso cérebro se deixa iludir como sendo espaços, volumes, texturas, formas e até objetos identificáveis, veem os nossos olhos serem pontos, linhas, planos e manchas distribuídos sobre uma superfície.*⁸⁵

É que a inscrição de uma marca, ativa ‘automaticamente’ uma rede de outros acontecimentos gráficos assentes nas bases sensoriais, concetuais e imagéticas, em que a *mão como organismo* (que geralmente personifica o desempenho gestual do autor mediante a inscrição destes acontecimentos) não procura antecipadamente o erro, mas, de algum modo, espera-o (erro casual).

Como referido, não há, nessa fase, lugar à exploração consciente das fontes dos acasos que esta mão capta, dado que as consequentes marcas desenhadas de certo modo estabilizam

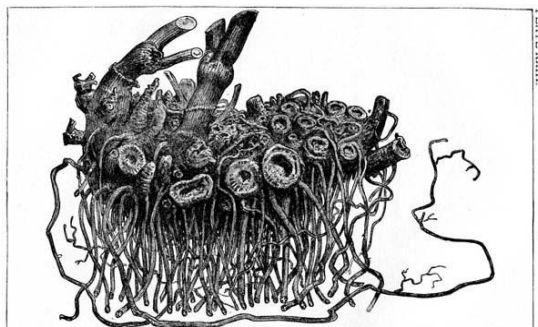
⁸⁵ Rodrigues, A. M., *O Desenho. Ordem (...)*, op. cit., p.17.

uma primeira abordagem de preenchimento arbitrário do suporte, implantando-se, ou melhor, estabilizando inconscientemente os lugares que podem vir a referenciar áreas primitivas de ação, com base numa espécie de ‘automatismo’ gráfico decorrente de uma prática errônea (porque não é explicável conscientemente).

Para o efeito, há a necessidade de que esse ‘zonamento’ reporte uma certa estaticidade a jusante da imagem material, para se consolidar num plano matricial para o que, graficamente, está por vir ou distribuir. Mas essa é uma falsa estática; serve apenas de pretexto para começar a representação no ponto zero do desenho...

A inscrição de uma primeira marca (ou de marcas em simultâneo) excita uma rede de marcas mais ou menos espetaculares e, no sentido pictórico - erráticas -, que provocam a atenção em determinada zona do papel, mais ou menos equivalente ao lugar que ocupa na ‘malha’ da imaginação.

Ora, a estrutura da referida marcação primordial pode encontrar paralelo com a noção de mapa que ‘geo-grafitiza’ *regiões*⁸⁶ no espaço exploratório, estabelecendo pontos e espaços para a disseminação de elos e *topos* para as entidades (topo)gráficas.



SID (1887-1965)
Rhizome of Cimicifuga racemosa, 1884-87
<http://pinterest.com/seecantrill/rhizome>

Nas matérias estudadas por Deleuze & Guattari, corresponderá (é discutível) à noção de espaço para o *rizoma*⁸⁷, como um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com as suas linhas de fuga⁸⁸.

⁸⁶ Tappe, H. & Habel, C. (1998), *Verbalization of Dynamic Sketch Maps: Layers of Representation and their Interaction*. Graduate Program in Cognitive Science & Computer Science Department, University of Hamburg.

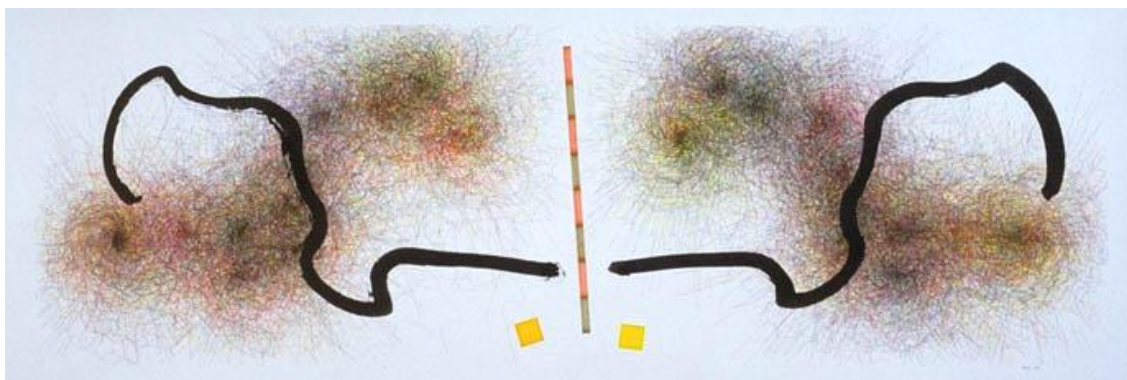
Heike Tappe (SID).

Cristopher Habel (1972-).

⁸⁷ Numa interpretação literal, o rizoma é uma raiz ou caule de planta natural que, na botânica se reporta a um crescimento biológico expansivo que a maior parte das vezes não é aparente à superfície. Pode, contudo, ter porções aéreas, mas geralmente reproduz-se por nós enterrados e infestantes que permitem à planta germinar noutros pontos do espaço e reservar, nessas zonas, regiões de reserva de energia e humidade para a subsistência e crescimento da planta à superfície terrestre.

⁸⁸ Deleuze, G. & Guattari, F., (2004), *Rizoma*, Lisboa: Assírio & Alvim, p. 36.

Por analogia nesse contexto, o *rizoma* aparece como a raiz ou rasante matricial ‘infestante’ e múltiplice, errática, imprevisível e propagadora das redes de marcas e indícios gráficos que se dilatam, à superfície, no diagrama, fazendo brotar as marcas e servindo os pontos de



Roman Verostko (1929-)

Lung Shun II, 1955

Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories of Practice*, London: Yale University Press

‘energia’ para o desenho evoluir graficamente e *a posteriori*, num plano mais ‘aéreo’, isto é, volumétrico (indiscutivelmente visível), que de estático pouco tem.

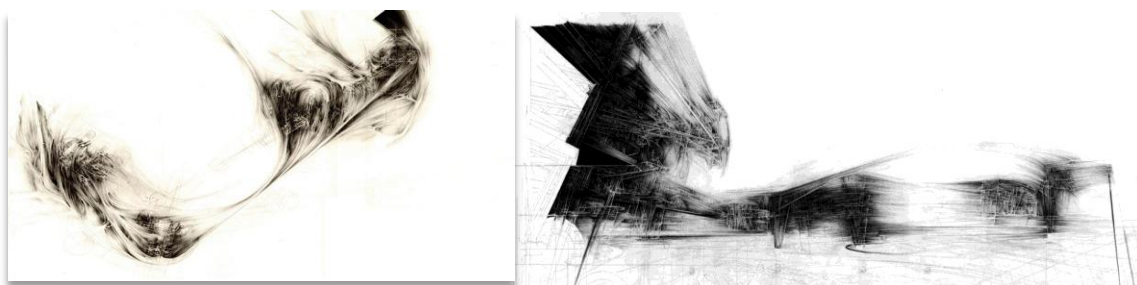
Mas nem só da luz e da propagação se alimenta a ‘planta’, tal como nem só a visibilidade e a velocidade mantêm a ‘física’ da marca gráfica. Com efeito, os citados autores expandem a sua noção de rizoma de modo mais abrangente: dizem que não se limita ao domínio material, mas também à máquina abstrata que o faz propagar. Nesse sentido, as *regiões*, no diagrama, conformariam uma estrutura ou matriz variável e suscetível de permanente mudança, e são as subsequentes entidades gráficas (dinâmicas) que parecem subjugar-se a esta ‘ordem’ geográfica. Lembra a analogia do *crochê*, *bordado*, *patchwork* e *manta de retalhos*⁸⁹ de Deleuze & Guattari, em que o espaço regional formula uma espécie de *espaço estriado* que *entrelaça fixos e variáveis, ordena e faz sucederem-se formas distintas, organiza as linhas melódicas horizontais e os planos harmónicos verticais*. Todavia, as regiões estão também na base do *espaço liso* que convida ao *desenvolvimento contínuo da forma, é a fusão da harmonia e da melodia em favor de um desprendimento de valores propriamente rítmicos, o puro traçado de uma diagonal através da vertical e da horizontal*.

Se são as *regiões* que estabelecem grupos ou conjuntos, por atração pictórica e por ‘interesse’ do desejo da mão, são também as áreas que se sujeitam às oscilações de uma

⁸⁹ Deleuze, G. & Guattari, F., *Mil Platôs (...)*, op. cit., p. 184

razoabilidade que aparece para moderar a vontade perante um objetivo cada vez mais emergente e consciente, através do desenho.

Em síntese: ao contrário de um sistema arborescente a partir de uma raiz fixa, o rizoma não prima por só fixar pontos herméticos ou ordens de controlo espacial das entidades gráficas. Há, igualmente, um caráter dinâmico subjacente à ideia de rizoma e das regiões que ele forma, e há, sobretudo, um forte sentido de descentralização a partir de uma raiz que, no



Michael Dean (1977-)
Casa Watchers, 2012
<http://bartlet.ucl.ac.uk>

desenho, equivale ao ponto zero da marca gráfica, de onde tudo nasce e se expande através das *linhas de fuga* nutridas de modo não hierárquico pelas regiões energéticas do rizoma que respondem ao inconsciente, à necessidade de novos enunciados e ao desejo do novo (não do *decalque* que a raiz fixa promoveria).

Na prática física do desenho, a entidade *(topo)gráfica* que se mostra, à partida, mais adequada para a marcação destas primeiras ou primitivas *regiões*, é a mancha (ou a gota - que é uma mancha introvertida, próxima do ponto matemático nulo). Porque forma superfícies ou planos, cuja tridimensionalização resultará no volume (ou no sólido por via da abstração geométrica), também pode ser configurada por sobreposição e concentração de traços, por força da sua atração figural concêntrica que não aguenta o poder de centrifugação e se projeta para fora dos raios de controlo da mão. Nesse ponto, pode dizer-se que a mão é ultrapassada pela 'vida própria' dos elementos gráficos que se expandem livremente no suporte, como objetos em si. É a mancha e, eventualmente, o traço que, nesse estádio, tomam o lugar da mão híbrida e, consequentemente, da razão.

Voltemos à gota, que conforma a esquematização pura de uma típica *região* que se está a formar, cujas fronteiras são perfeitamente aferidas através de diversas formas e figuras que aderem a pontos de referência no espaço, mas que a dada altura evoluem para áreas da topologia que não merecem limites, formas conhecidas ou domináveis pela mão. Contudo,

esta categorização das formas que os grafismos adquirem não é, obviamente, hermética ou inventariável... As marcas gráficas das regiões comportam a inscrição de entidades (*topo*)gráficas várias e infinitas, de difícil nomeação e rótulo. Deleuze & Guattari são os primeiros a referir o *conjunto de linhas* e as *linhas de fuga* que os rizomas formam, no sentido da multiplicidade e dinamismo das marcas que, na origem são de certa maneira incontroláveis.

Ora, as estruturas ordenadas pelas *regiões* seguem sobreposições ou cruzamentos ou interseções ou expansões, de onde se podem extrair pontos de referência, a partir de uma primeira marcação de posição que pode ser aleatória por natureza, mas controlada pelo

esforço lógico que abandona o lúdico e tem de seguir um enunciado ou uma finalidade.



André Breton (1896-1966)
Sem Título, 1935
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=33058

Encontramos, por exemplo, na reflexão acerca do *automatismo*⁹⁰ e nos seus desenhos, esse mecanismo e essa técnica que faz o ponto zero do desenho não carecer de planificação porque se procura, na imprevisibilidade e na imprecisão, a oportunidade do arranque do diagrama, a augura de espontaneidade na base do desenho mental, e o pretexto para a conceção intuitiva da obra-prima que não estabelece limites à partida ou se esforça por explicar e processar a origem dos acidentes gráficos.

Com efeito, não restam grandes dúvidas, de que uma das facetas fundamentais do erro que serve o desenho é o seu cariz 'automático'; caráter que há muito as artes reclamam para a produção do desenho singular. Havendo, desde sempre, a necessidade de teorização desse assunto, do foro plástico, que lança princípios de deliberada configuração por via do aproveitamento do caos, não se considera aqui que tal seja possível fazer... Artistas como Breton, Cozens, Turner, e Dubuffet, entre outros, foram experimentadores de ponta nesse tipo de técnica, para a qual reclamaram uma 'tecnologia'⁹¹ do acaso, mas que se depararam

⁹⁰ Grosso modo, "automatismo" é um termo que se utiliza para referir vários tipos de estratégias e/ou técnicas do desenho e da pintura que recorrem à imediaticidade da expressão inconsciente sem recurso à razão.

⁹¹ Heidegger, M. (1979), *Uma Carta*. "O fim da Filosofia ou a questão do Pensamento", São Paulo: Stein. A tecnologia relaciona-se com o meio instrumental que induz a determinada técnica. Técnica implica invenção e, embora possa ser determinada por entendimentos executivos, sugere conhecimento. A esse propósito, Heidegger lembrava que *se pensarmos a técnica a partir da palavra grega téchne e do seu contexto, técnica significa: ter conhecimentos na produção (...)* téchne designa uma modalidade de saber).



Joseph Beuys (1921-1986)
Female Artist, 1951
<http://www.google.pt/search?q=joseph+beuys+female+artist>

com dificuldades na demanda de uma legitimação racional das suas obras. Ora, nesse campo, se o recurso à mancha aleatória (*Mancha de Roarscharch*, por exemplo) persegue o contexto caótico ou do movimento do desenho, há, por outro lado, o desejo de atingir o maior grau de inocência da imagem na tentativa de equilibrar a força do caos, naquilo que podemos chamar de caráter ordenador que está subjacente à ambiguidade.

Essa será, pensamos, a única vertente legitimadora do erro, a partir do instante em que o pensamento é chamado a participar do processo do desenho.

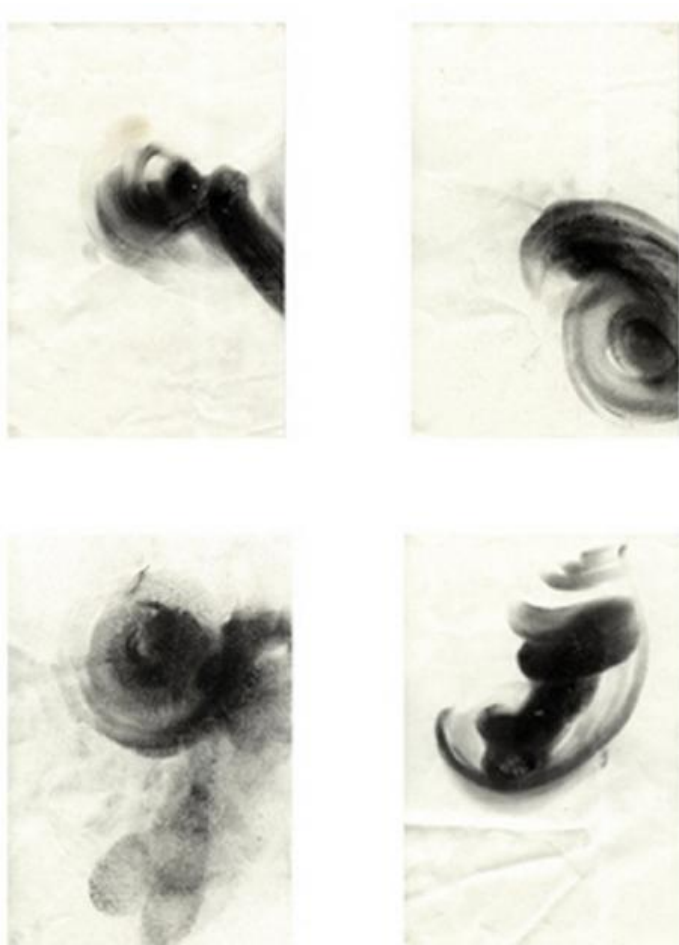
Em suma, o procedimento errático está na origem da expressão automática em que se encara o erro, não como ameaça, mas como oportunidade do encontro de

um acontecimento singular nos meandros da monotonia, como valor inerente ao ‘fazer’ do desenho, mas também do ‘pensar’ o desenho e das suas imagens no livre-arbítrio da experimentação que procede à liberdade de errar e de escolher o erro operativo para abstração.

A interseção de metodologias aleatórias e intuitivas, de base configurativa e *a-figurativa*, com a perseguição de um objetivo racional, cuja missão é rasurar a evidência e deixar emergir estratégias que permitem *avançar sempre rumo a não sei que ponto de não sei que céu*⁹², estabelecem o ponto de partida para a invenção, que sugere estas *regiões* para o protocolo criativo que consente, na origem, ‘caçar’ os momentos de ocorrência das feições do erro que, com o gesto manual avistam e caracterizam o traçado singular de uma mão que, aí, já pode ser intelectualizada com vista a um objetivo.

É assim que damos conta, no âmbito da *performance* manual do campo da representação, de um outro tipo de mão que já não serve só a casualidade, mas carece de maior regulação para poder conduzir o desenho à meta pensada.

⁹² Valéry, P., *Introdução ao Método* (...), op. cit., p. 83.



Julie Brixey-Williams (SID)

4 x pirouette drawings from a series performed simultaneously by 52 dancers,
2001

Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories of Practice*, London: Yale University Press

4.2. mão como *interface*⁹³



Gérard de Lairesse (1640-1711)
Dissecção do antebraço e costas da mão, 1680
 Petherbridge, D. (2010), *The Primacy of Drawing*, London:
 Yale

Porque a marca gráfica contém, sempre, pelo menos dois tipos de ignição a que correspondem duas hipóteses operativas, analisemos, então, o estado que estrutura a marcação do desejo através da intelectualização do desenho, conferindo a possibilidade de um domínio mentalizado do erro no dispositivo exploratório.

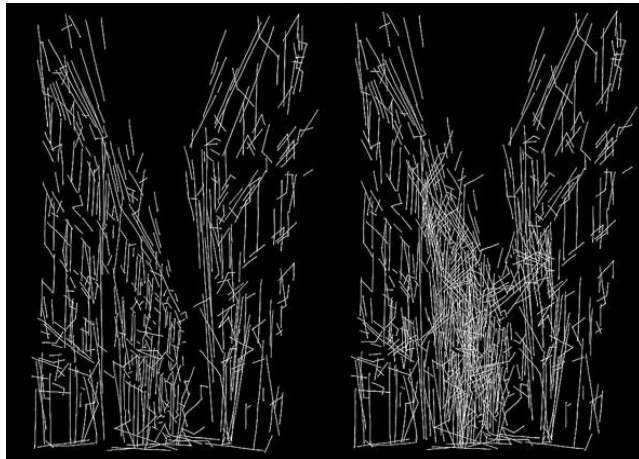
Com efeito, a mão como *interface* consiste, num plano diferente do da mão como organismo, em isolar estruturalmente cada *fóssil do acidente regional* (de que falamos anteriormente), para tratamento, isto é, para consulta da mente, através do mediador que gere esse colóquio entre o dispositivo exploratório do desenho e o cérebro.

Fixando a imagem num plano gráfico passível de um pensamento à velocidade da grafia das formas, em acordo com

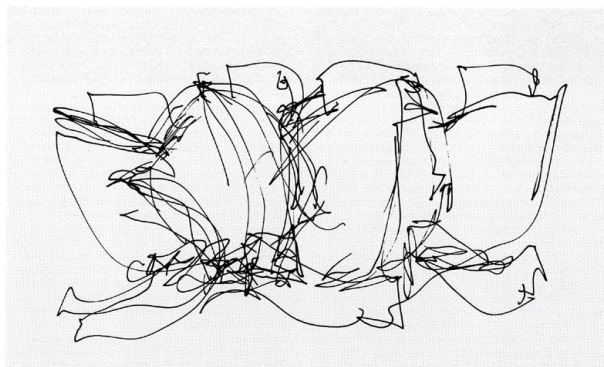
determinados objetivos que são estabelecidos no arranque ou no decurso da obra desenhada, os processos de deformação casual nas *(topo)grafias*, a existirem, neste processo, são de origem informativa (não tanto formativa), e especialmente virtualizados, para poderem compreender formas mais concetualizadas que dispensam ou atenuam as implicações da máquina sensorial.

⁹³ Lévy, P. (1990), *As Tecnologias da Inteligência, O Futuro do Pensamento na Era Informática*, Lisboa: Instituto Piaget, p. 223: Segundo Lévy, para além da *significação especializada em informática ou em química, a noção de interface relaciona-se com operações de tradução, de estabelecimento de contacto entre meios heterogêneos. Evoca simultaneamente a comunicação (ou o transporte) e os processos de transformação necessários para o sucesso da transmissão. O interface reúne as duas dimensões do devir: o movimento e a metamorfose. É o operador da passagem.*

São os sinais que se escapam à estrutura material das *regiões*, nos instantes em que a etapa da figuração se dissipa ou ainda não germinou, que oferecem um tipo de representação mais construtiva, mais abstrata, e vinculadora dos intentos - fruto do trabalho crítico que o interface da mão exerce. Há, intrínseco a este tipo de marcas, um efeito de ‘desprogramação’ da mão depois de uma eventual *performance* no plano do arbitrário:



Lebbeus Woods (1940-2012)
System Wien, 2005
 Cook, P. (2012), *Drawing: The Motive Force of Architecture*,
 London: Wiley



Frank Gehry (1929-)
Esquissos, (SID)
 Cook, P. (2012), *Drawing: The Motive Force of Architecture*,
 London: Wiley

Anuncia-se uma espécie de morte, desaparecimento do corpo, do objecto. Uma morte das sensações⁹⁴, no sentido de forçar a mão a personificar a vontade do intelecto ou de uma virtualidade assistida pelo inteligível: um pensar com as mãos e fazer com a cabeça, lembrando a célebre expressão de Rougemont.

Deste modo, a mão como interface é de natureza visual (não necessariamente visória), mas não tanto manual, ou seja, é uma mão que opera mais com o que o olho (interno) avalia, do que com o que o

⁹⁴ Godinho, A. & Gil, J., *O Humor e a Lógica (...)*, op. cit., p. 78.

gesto providencia.

Se a mão como ‘organismo’ trabalha o gesto do corpo *per se*, a mão como interface adicionalmente projeta o toque (do dedo), a partir das *regiões*, permitindo a florescência do desenho particularizado. Nessa medida, se o ‘organismo’ desenha a matéria, a mão como ‘interface’ tratará do espaço que essa matéria ocupa e dos interstícios que essa matéria branqueou.

Os elementos do desenho resultantes da ação desta ‘mão’, revelam funções mais estruturadas, motivando demarcações lineares no espaço de separações e departamentos das zonas ou *regiões*, em que o contorno terá, provavelmente, um papel preponderante de comando na representação, sobre aspetos de contenção das forças abstratas que, de outro modo, dissipar-se-iam por força de uma expressão exclusivamente gestual.

*Através da activação que propaga ao longo de determinadas vias, cada ‘palavra’ não transforma apenas o estado de excitação da rede, mas contribui igualmente para construir ou remodelar a própria topologia da rede ou a composição dos seus nós. (...) De cada vez que enveredamos por um caminho da activação, reforçamos determinadas conexões, enquanto outras caem docemente em desuso.*⁹⁵

Mas esse tipo de abstração ainda não carece de uma figuração concreta, e por isso convoca a geometria, a geografia e a topologia para gerir ponderadamente as silhuetas do espaço de onde as formas concretas (miméticas?) poderão emanar: *a visão tornou-se interior e a mão reduziu-se ao dedo*⁹⁶ (desenho *digital* - virtualizado).

Portanto, o erro que aqui pode singrar, é o erro intencional ou uma intencionalidade que pretende estruturar o erro, e que já não participa de uma origem casual, mas da invocação premeditada e de pormenor, construídos no interno que pode escapar à sensação, ao instante e à mão física, porque é chamado, deliberadamente, e por imperativo anulador da figuração substituída pela ‘digitalização’, de certas quadraturas ‘espacializantes’ que singraram antecipadamente como *regiões*. Este erro não participa, portanto, da probabilidade, mas sim da escolha e da sua nomeação para processamento, através de um “grito mudo” que já não evoca o desejo, senão a vontade de uma primeira possibilidade de ordem.

O diagrama que admite a inscrição do erro intencional a expressar pela mão como ‘interface’, serve, com efeito, um mapeamento totalmente abstracionado em direção a uma formalização

⁹⁵ Lévy, P., *As Tecnologias da Inteligência (...)*, op. cit., p. 30. Pierre Lévy (1956-).

⁹⁶ Deleuze, G., *Francis Bacon (...)*, op. cit., pp. 255 - 266.

que visa responder a um problema, omitindo, da ceara da representação, a faceta puramente figural.

A relação entre as entidades concretas da representação e o diagrama elaborado com uma mão como ‘interface’, é mais problemática do que na situação da mão como organismo, atendendo a que com a contingência e à circunstância confronta-se, agora, uma rotina compositiva de cariz regulador dos ‘acidentes’ e/ou dos ‘automatismos’ que pode, inclusivamente, anulá-los ou negá-los. É neste ‘espaço’ de certa maneira mais próximo de um cartesianismo revisitado pela topologia, que noções e composições como alinhamentos, regularidades e simetrias, tomam particular relevo nos processos analíticos de composição e decomposição das formas já marcadas. Trata-se de uma utilização diagramática quase mecânica, diferente, sob a alçada de outros padrões configuradores, que não os do âmbito da imprecisão.

Contrariamente à tipicidade casual do desenho arrematado por uma mão como ‘organismo’, esta segunda mão governada pelo pensamento já conhece a origem do erro, porque a provocou ou, pelo menos, tomou, de si, consciência, e mecanizou-o para usá-lo numa espécie de sistemática que persegue uma lógica concreta. Trata-se, enfim, de encarar o dado segundo a premissa da descoberta do espaço não habitual de um gesto ou reflexo inteligível vindo do invisível que estabelece *rotas* a partir do fenómeno empírico já marcado, cujo sentido se presta ao emaranhado concetual e a uma clareza que se atinge⁹⁷.

⁹⁷ Lévy, P., *As Tecnologias da Inteligência (...)*, op. cit., p. 31: *A remanescência desta clareza semântica orientará a extensão do grafo luminoso desencadeado pela ‘palavra’ seguinte, e assim por diante, até uma forma particular, uma imagem global a brilhar por um instante na noite do sentido. Esta imagem poderá transformar imperceptivelmente a geografia celeste e depois desaparecerá, para dar lugar a outras constelações.*

4.2.1. abstração: rota - passagem - *strata*

Ora, as abstrações da mão como interface produzem acontecimentos gráficos numa dinâmica e espaços certamente distintos dos da mão como organismo (dinamismo rizomático); trata-se de acontecimentos estruturados pelas *regiões*, é certo, mas que são propriamente estruturantes do espaço intersticial do desenho que faz brotar as formas ‘aéreas’ padronizadas por intenções volumétricas ou tridimensionais, através da inter-relação dos traçados ‘viários’.



David Oliveira (1887-1965)
Imoto, 2012
<http://www.davidmigueloliveira.blogspot.pt/>

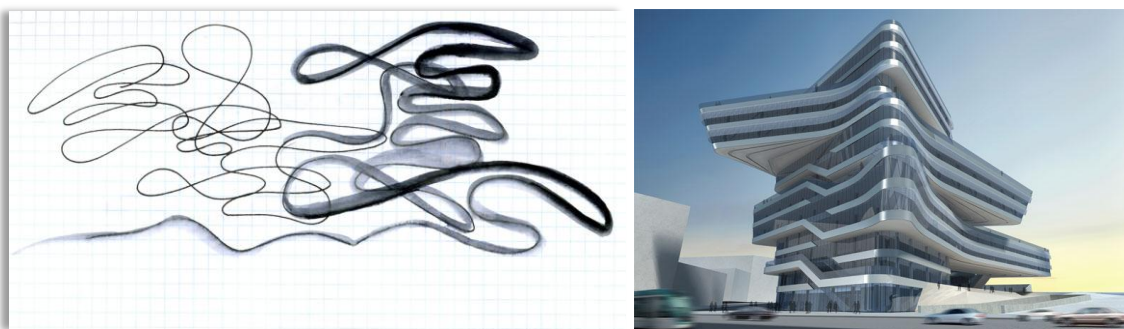
A mão como interface é o que se julga como apanágio do desempenho do corpo mentalizado do autor (sujeito erradio), mediante a inscrição de acontecimentos que, deliberadamente, usam o erro de modo intencional, ou seja, controlam e gerem o padrão casual do erro, concetualizando *rotas*⁹⁸ específicas e dirigidas no espaço exploratório, através de um gesto ponderado, intuído e direcional que se submete efetivamente ao padrão inicial das regiões, mas que explora essa pré-localização no ‘mapa’ gráfico, estabelecendo caminhos, passagens e estradas, onde as entidades (topo)gráficas podem atuar segundo metas racionalizadas ou objetivos preestabelecidos.

Pese embora as entidades (topo)gráficas utilizadas pela mão como interface adquiram inúmeros formatos, consideramos que o que melhor corporiza a *rota* é o traço, dado que a rota é linearizável, *e-stratificável* e, por conseguinte, estruturável pelo tempo e pelos segmentos que o seguem.

Ora, num contexto de depuração do traço, a linha é o componente gráfico de rarefação que, no diagrama, melhor designa caminhos (ou porções de caminhos) e *rotas* estabelecidas desde um ponto de partida a um ponto de chegada, estabelecendo correspondências entre formas referenciais (*regiões*), tendências pictóricas, movimentos ao longo de passagens e direções, caminhos entre entidades abstratas e concretas na mesma dimensão, conectando sítios e consequentes formas a outros (ou derradeiramente separando-os).

⁹⁸ Tappe, H. & Habel, C., *Verbalization of Dynamic (...)*, op. cit., p. 3.

As sequências ordenadas pelas *rotas* seguem direções, progressões, movimentos, fluxos e energias que desfazem e decompõem as unidades comuns em ínfimas forças que podem ser utilizadas em combinações ímpares, através de composições abstratas. No fundo, trata-se de uma liberdade que não é indiferente aos contornos do mundo do acaso, mas traça-os de outros modos, a fim de reconfigurá-los segundo outras orientações.



Zaha Hadid (1950-)
Torre Espiral, Barcelona 2011
Diagrama à mão levantada
<http://archdaily.com>

Atravessa, esta mão, o espaço perceptivo, ignorando-o (mas regista-o, para lhe fazer crítica). E os traços são mutantes para que possam inscrever *passagens* com afinidade com as regiões movediças, se estas forem ‘anómalas’, ou em rutura com elas, se conformarem lugares comuns não passíveis de estruturação. Mas se a mão como organismo carece das propriedades da velocidade, a mão como interface precisa, antes, de afastamentos e de uma certa desaceleração do gesto:

*O ‘afastado’ isola-se, abandona-se, inóptico, escapa ao gosto, às sensações, ao belo. Para ele não se perder completamente, regulamentam-se os pesares de afastado a afastado. Uma espécie de regulamentação/inscrição do caos. De afastado a afastado, sem ligação ou relação, qualquer coisa passa, se transfere e transforma, inscrevendo-se.*⁹⁹

O que é que faculta essa *transformação*? É o erro, desta feita, o agente intelectualizado que marca a diferença entre um diagrama fracassado e um bem-sucedido, por transferência das matérias gráficas:

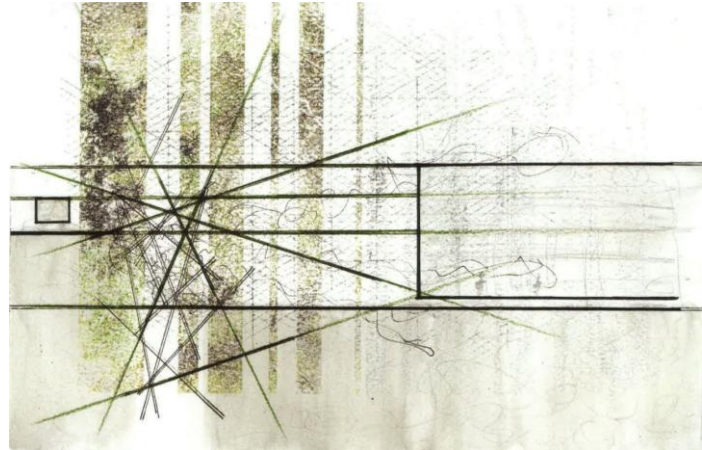
Um agente impessoal [sem mão], o anômalo, que é aquele que noutro espaço, para lá deste lado, entre este e um outro, circula, vai e volta,

⁹⁹ Godinho, A. & Gil, J., *O Humor e a Lógica (...)*, op. cit., p. 80.

*transporta, transfere e redistribui energias, trabalha com as matérias livres e desconectadas. Regulamenta esse estado de 'afastado a afastado' pelo delírio, pela possibilidade de se exceder a si próprio e indicar os estados das matérias e as infinitas regiões dos espaços e dos tempos (e entre elas a qualidade do afastamento necessária para a fabricação de uma figura nova), sem o qual não se sairia do organismo.*¹⁰⁰

Pode-se afirmar que, se a mão como organismo opera a velocidade, as ultrapassagens, os atropelos que provocam a adição de partículas no desenho, a mão como interface provoca *um atraso, uma demora, uma ausência*, que pausa e desconecta *para produzir uma diferença* (subtração até ao zero que vai permitir o nascimento do novo):

(...) *obtendo assim um corte no tempo, uma 'demora', para o poder usar num segundo, de um só golpe, num só lance, o que faz a diferença e faz a passagem que desconhecemos.*¹⁰¹



Marissa Zane (SID)
Diagrama de Seção Concetual, 2012
<http://ziadelsharkawiarchitecture.tumblr.com>

A possibilidade de ligar ou associar parâmetros arbitrários, definindo correlações e subordinações, dependências, pertenças e conexões entre eles, numa rede previamente concebível pelas *regiões*, estabelece cadeias diagramáticas topológicas de um mundo abstrato que formula relações lógicas na ausência de um caminho que inicialmente era desconhecido e impreciso, contudo, concebível e adaptável, a meio e longo termo, aos problemas colocados à partida ou no decurso do processo do desenho.

As *rotas* traçadas pela mão como interface evitam sempre a repetição, e desterritorializam as *regiões* no sentido de maleabilizar uma sistemática tipológica resultante dos primeiros desvios aleatórios.

¹⁰⁰ Ibidem, p. 81.

¹⁰¹ Ibidem, p. 98.



Salvator Rosa (1615-1673)
Cinco Figuras com Trajes Fantásticos com Dois Cães, SID
 Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories
 of Practice*, London: Yale University Press

Lembrar a ‘técnica’ dos *pentimenti*, por exemplo, é discorrer sobre um método que tipifica a marcação de passagens e de rotas, através da repetição ou insistência do traço ao longo de determinadas ‘estradas’, pensadas no suporte, entre *regiões*, mas também sobre o ‘inédito’ gráfico que esse refazer acaba por favorecer.

Efetivamente, além da função eminentemente corretiva (por tentativa e erro) das indecisões marcadas que uma análise ao *pentimento* sugere, pode-se

constituir, por um lado, como estratégia deliberada para a descoberta, usando o bosquejo persistente como *medium* de especulação; por outro, o *pentimento* pode ser sintetizado como um exercício obsidente e ritualista de uma linha que teima em continuar a sua *dança* infinitamente expressiva. Eventualmente, cabe ao *pentimento*, um quê de cada um desses papéis de estratégia, em simultâneo...

Sobre o potencial de ‘especulação’ do desenho (pela procura ou pela necessidade de correção ou domínio do erro), esse traço ‘arrependido’, desacelerado ou atrasado que insiste em marcar, pelas mesmas vias, persistente e sensivelmente nas mesmas localizações, vão-se sobrepondo outros traços, mais intensos, *ar-riscando* a substituição ou abstração da espontaneidade dos prévios.

Tradicionalmente, o erro no desenho insinuaria a necessidade de emenda; segundo uma visão generalista preconizadora da procura do belo, a formalização ou figuração que gorou deveria ser corrigida para dar lugar à ‘certa’, ou apagada a fim de que a borracha restituísse o branco promotor do (re)aparecimento da “verdade”. Mas o que a eficácia do *pentimento* demonstra é que um traço marcado num itinerário já existente ou que se alimenta do ‘eco’ de outro, parece querer afirmar-se como certo ou último, de modo a acompanhar o *processo de tentativa e erro* do pensamento, tentando que a mão também acompanhe essa desenvoltura, de certo modo ‘dramática’, porém, altamente expressiva.



Honoré Victorin Daumier (1808-1879)
Quatro Camadas, 1870
 Petherbridge, D. (2011), *The Primacy of Drawing, Histories and Theories of Practice*, London: Yale University Press

A insistência das linhas e a sua multiplicidade conformam conjuntos traçados à margem (porque abstratos) da ‘verdade’ do objeto: é o virtual, a *segunda intenção*¹⁰² ou o desejo de substituição do real a tomar a posição do dado e do feito que, ao contrário da síntese que subtrai elementos ao visível, faculta a adição - o excedente a partir do qual se procura eleger o traço ideal (a partir do acidente).

No desenho com pentimentos não cabe, afinal, o remorso e a penitência... Os gestos instáveis que suscitam dúvidas adotam um caráter de irreversibilidade para os quais não existe esconderijo ou apagador. Ao contrário do seu significado literal ("arrependimento"), parece-nos que há, afinal, uma boa dose de ‘coragem’, ao se assumir num certo desconcerto errático para o qual já não se quer concerto, porque o que lá ficou, vale por si.

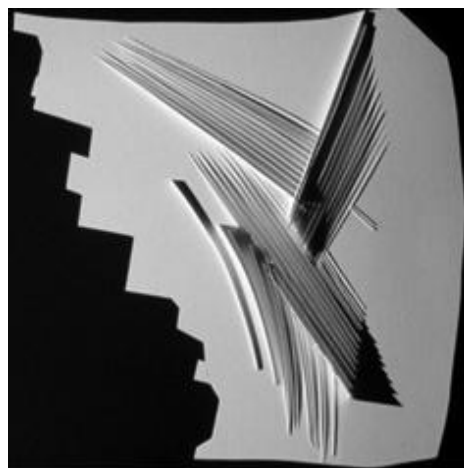
Aceitando os desvios ou distorção da exatidão, o desenho dos *pentimenti* lembram anamorfoses em que o erro professa um mecanismo operativo que pode desencadear, por etapas, a alegada essência visual a partir da adição sucessiva de elementos gráficos e roteiros do espaço, por uma virtualização do resultado da observação (interna ou externa).

*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.*¹⁰³

¹⁰² Petherbridge, D., *The Primacy of Drawing*, op. cit., p. 31: *This curious association of change with regret (repentance) seems to structure the term within a moralistic debate about perfection and imperfection.*

¹⁰³ Sila, V., *Disegno e Desenho (...)*, op. cit., p. 23.

Mesmo percorrendo uma tradição clássica do desejo estético de beleza e da necessidade do sublime, os desenhos de Vasari, por exemplo, já sugeriam valências operativas nas *descobertas expressivas das imagens (...) equívocos, insuficiências interpretativas e incertezas quanto ao seu próprio campo de criação e relação*¹⁰⁴. Ora, o fenómeno que o recurso ao pentimento expõe, é um claro exemplo da utilidade de uma técnica que busca, no *erro sistemático*, na liberdade do controlo da aleatoriedade, e na (des)configuração ‘indefinitiva’, a flexibilidade da criação em aberto que, porém, procura persistentemente o acerto.



Zaha Hadid (1950-)
Maquete a partir de “Deleuzian diagrammatic processes”, SID
Garcia, M. (2012), *The Diagrams of Architecture*, Chicago: Wiley

Mas o que o pentimento realmente patrocina, julgamos ser a nomeação e sistematização dos erros gráficos que a mão como interface processa mecânica e conscientemente, *tantas vezes incorporado[s] no desenho como parte constitutiva do seu modo de figurar*¹⁰⁵.

Podemos encontrar, se não for demasiado afrontoso, certo paralelismo entre o pentimento e a técnica mecânica do erro intencional promovido pelas tecnologias digitais do desenho assistido por computador...

Procedimentos aleatoriamente matemáticos como o *glitching*, o *bending* ou, o *processamento diagramático deleuziano* perseguidos nas últimas décadas, por exemplo, pelos *ateliers* de arquitetura de Coop Himmelblau¹⁰⁶ e de Zaha Hadid¹⁰⁷ que se reportam às imagens anexas, evocam uma espécie de ‘pentimento da máquina’ que permite propagar, pelos interfaces necessários, estruturas de *rotas* gráficas a partir de uma ou mais *regiões* previamente estabelecidas. A uma mão corporal, opõe-se, aqui, uma mão da máquina que não se encontra assim tão distante do que representa, na essência, a ideia de mão como interface.

¹⁰⁴ Ibidem, p. 24.

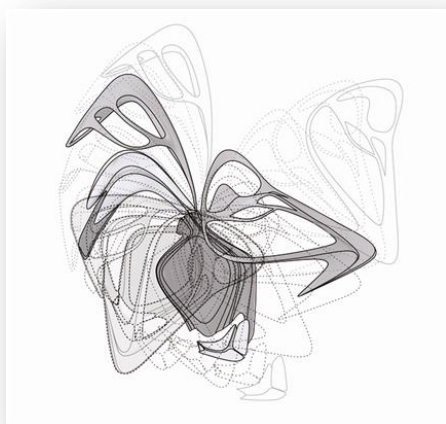
¹⁰⁵ Silva, F. (2005), *Desenho, Imagem e Imaginação*. Dissertação de Mestrado pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, p. 73.

Francisco Vaz da Silva (1957-).

¹⁰⁶ Wolf Prix (1942-), Helmut Swiczinsky (1944-) e Michael Holzer (1968-).

¹⁰⁷ Zaha Hadid (1950-).

Remontando ao estilo internacional que inaugurou o imperativo da reprodutibilidade representativa, repudiando a mediação do sensível em prol de mecanismos de representação que visavam a assimilação do mundo em sistemas racionais muito balizados, a pós-modernidade trouxe consigo, a natural reação a essas sínteses científico-tecnocratas, opondo-se a elas, por meio da instauração de uma civilização de imagens pessoal e transmissível, sem fronteiras nem precedentes.



Ambas as posições abonam aos extremos das valências da representação e da expressão, sem que nos tivéssemos concentrado a analisar o que está entre e para além delas. Mas o que a mão como interface mostra, é a

Zaha Hadid & Patrik Schumacher
Kinetic Transformations: Lotus, 2008
http://www.patrikschumacher.com/Images/Parametric%20Diagrams/Deleuzian_3.jpg



capacidade de operar em certos domínios paradoxais, determinados lugares na periferia ou no limbo das correntes, capazes de encaminhar a representação e a expressão da sua imagem para a imanência de forças transfigúricas do desacerto, mas controladas pela necessidade de um novo acerto, sem perder o ‘fio’ agenciador de uma disciplina de esforço racional do desenhar, para melhor conceber. Todavia, e tal como Deleuze defendia, o branco da tela encontra-se já virtualmente preenchido com um imenso *preto* de saberes e símbolos, de visões e antevisões que, ao invés de sobrecarregado pelo desenho, deve ser mentalmente depurado, para se tornar um pouco mais branco que o alegado branco que o olho vê.

Segundo Fitz-Gibbon¹⁰⁸, a criatividade consiste apenas em perceber o que já está lá, pelo que o espaço para a criação deve, assim, ser ‘purificado’, e o processo de *inscrição* da *marca* funciona melhor, justamente, num papel ‘branqueado’, em que o processo de *inscrição* é feito inversamente no ‘papel’: do cheio para o vazio, do preto para o branco, indicando que

¹⁰⁸ Bernice Fitz-Gibbon (1894-1982).

na raiz da composição, estariam atuantes alguns mecanismos de síntese, abstratizantes da ideia. Kandinsky diz que o branco é *o grande silêncio*, não obstante, está *repleto de coisas possíveis*. O branco pode também ser esse desenho diagramático que, ao invés de comunicar, informa para dentro.

Se partirmos do princípio que o que parece verossímil pode não sê-lo, a lógica de confiança é imediatamente pulverizada dando origem à incerteza, mas, com efeito, a realidade e a imagem da realidade são facilmente confundidas, pelo que a certeza pode não ser certa nos dias que correm. Nada obstante, a incerteza não nos parece malévola... Aparece para convulsionar a pretensa verdade, o preconceito, o perfeito e o perfeito, para romper com a cega sustentação do lugar-comum que nega a possibilidade, a metamorfose e a probabilidade do novo acontecer.

A mão como interface promove, justamente, esse processo purificador a partir de uma 'poeira' do erro, em que já não estamos no domínio da ilustração, mas da *configuração*, agindo sobre fatores de composição e combinação perceptual e abstrata num domínio ambíguo e de difícil estratificação, pelo que o erro pode assumir-se sem *pentimenti*, contribuindo para a abertura de novos caminhos gráficos sintetizadores e redutores de uma exterioridade que poderia já estar esgotada.