

RISCAR.

O DESENHO COMO PROCESSO SENSÍVEL E RACIONAL NA INVESTIGAÇÃO SUPOSTADA PELO ERRO

JOSÉ MANUEL BARBOSA*

Resumo: *Uma das primeiras ações que acarreta o desenho é, precisamente, o erro, a falha, sendo que o erro é comumente uma atitude censurável. No entanto, a imagem do desenho ocorre através da repetição do traço gerado pelo desenhador e apoiada sucessivamente no binómio erro/correção, expondo incertezas, hesitações, dúvidas, acertos, soluções, invenções, perante questões que a realidade suscita a par com a imaginação ou a investigação; procurando propor outros modos de visibilidade antes alcançados, do visto e do não visto, do visível e do aparentemente invisível, como processo sensível e racional que o erro/correção através do desenho proporciona. Pode-se sugerir como verdadeiro que a ação de riscar é um ato inato no homem, próprio das suas inquietações. Daí, pensar-se no axioma de que o traço gerou a escrita, que do vestígio do gesto ritmado nasceu o número e que do percurso da linha surgiu a geometria, instaurando a base de todo o processo de inteligência e de imaginação do homem. Colocando-nos, portanto, diante de um percurso que encontra no desenho a gênese de tudo aquilo que criamos. O erro no desenho encontra-se proporcionalmente relacionado com a correção, retificação, alteração, repetição, reprodução, memória, recordação, imagem, reflexo, interrogação, etc., vocábulos que perpetuam um vasto sistema de ligações entre o Ser e o Mundo, que a mão, a visão e o cérebro compatibilizam num mesmo ato físico e manual; por isso, o desenho é tão complexo como o próprio Ser, prescrevendo concepções de ordem existencial, sensível e racional. Trata-se de imagens que surgem da necessidade de ver para além de e fixar ideias; ora, o desenho constrói-se sob uma estrutura implícita e explícita sustentada pelo binómio erro/correção enquanto processo fundamental de descoberta e autocorreção que genericamente compõe a transposição da experiência sensível para as formas inteligíveis e racionais da representação. O desenho é, portanto, o dispositivo que acompanha o pensamento onde o erro potencia o acerto de sentido e significado das configurações do real e do imaginário ao revelar um trabalho de múltiplas relações e possibilitando uma aproximação sistemática ao trabalho. O lugar onde se conjuga a sensibilidade e a inteligência, como apropriação e antecipação da realidade; consequentemente, espaço de ensaio, de erro, de dúvida, de apreensão dos limites, das revisões, das formulações e hipóteses até se prefigurar numa solução adequada à investigação.*

Palavras-chave: Erro; Desenho; Falha; Correção; Risco.

Abstract: *One of the primary actions that drawing brings about is, indeed, error — or failure — since error is generally a reprehensible act. Nevertheless, the image of a drawing occurs by way of repetition of the line created by the draftsman and is successively supported in the error/correction binomial, exposing uncertainty, hesitations, doubts, rightness, solutions, inventions, before questions that reality raises alongside imagination or inquiry. It seeks to put forth other modes of visibility that have been achieved before, seen and unseen, visible and apparently invisible, as a sensitive and rational process that the error/correction brings about through the drawing. It may be true that the action of scratching out is an innate human act, part of his concern and worry. From there, thinking about the axiom that the line generated writing, that numbers were born from the vestige of the rhythmic gesture and that geometry came about from the line's journey, we establish the base of man's entire intellectual and imagination processes. We are, therefore, before a journey that finds the genesis of everything that we create in drawing. Errors in drawing are proportionately related to corrections, rectifications, repetitions, reproductions, memory, recollection, image, reflex, interrogation, etc. words that perpetuate a vast system of connections between the Being and the World, that the hand, sight and the brain match up in the same physical and manual act. Therefore, drawing is as complex as the Being himself, prescribing conceptions of existential, sensitive and rational order. They are images that emerge from the need to see beyond and to fix ideas. Now, drawing is built on an implicit and explicit structure sustained by the error/correction binomial as a fundamental process of discovery and autocorrection that generally composes the transposition of*

* FAUP — Desenho, jbarbosa@arq.up.pt.

the sensitive experience to the intelligible and rational forms of representation. Therefore, drawing is the mechanism that accompanies thinking wherein errors enhance the felt and signified correctness of the real and imaginary configurations by revealing a work of multiple relations and making the work a systematic approximation. It is the place where sensibility and intelligence combine, as an appropriation and anticipation of reality. Consequently, it is a space of trial, error, and doubt, taking hold of limits, revisions, formulations and hypotheses until an appropriate solution for the inquiry is planned. The images of drawing in the project process, such as, in inquiry, function as an intricate and complex relationship between the sensitive and the rational, which associate and multiply, in each trial, other configurations for fostering rich possibilities and, as a result, new figures born of error and correction.

Keywords: Error; Drawing; Failure; Correction; Stroke.

As imagens do desenho no processo projetual, e como tal, na investigação, funcionam como uma intrincada e complexa relação entre o sensível e o racional, que associa e multiplica, a cada ensaio, outras configurações para promover fecundas possibilidades e, por conseguinte, novas figuras nascidas do erro e da correção.

Uma das primeiras ações que acarreta o desenho é, precisamente, o erro, a falha; sendo que o erro é comumente uma atitude censurável. No entanto, a imagem do desenho ocorre através da repetição do traço gerado pelo desenhador e apoiada sucessivamente no binómio erro/correção; expondo incertezas, hesitações, dúvidas, acertos, soluções, invenções, perante questões que a realidade suscita a par com a imaginação ou a investigação. Procurando propor outros modos de visibilidade antes alcançados, do visto e do não visto, do visível e do aparentemente invisível.

Pode-se sugerir como verdadeiro que a ação de riscar é um ato inato no homem, próprio das suas inquietações e consequentes descobertas. Daí pensar-se no axioma de que o traço gerou a escrita, que do vestígio do gesto ritmado nasceu o número e que do percurso da linha surgiu a geometria, instaurando a base de todo o processo de inteligência e de imaginação do homem. Colocando-nos, portanto, diante de um percurso que encontra no desenho a génese de tudo aquilo que criamos.

O erro é algo que está ou é imperfeito; todavia, no desenho encontra-se proporcionalmente relacionado com a correção, rectificação, alteração, repetição, reprodução, memória, recordação, imagem, reflexo, interrogação. Vocábulos que perpetuam um incomensurável sistema de vínculos entre o Ser e o Mundo, que a mão, a visão e o cérebro harmonizam num mesmo ato físico e manual; por isso, o desenho é tão complexo como o próprio Ser, prescrevendo concepções de ordem existencial, sensível e racional.

Por muito paradoxal que possa parecer, o erro no desenho também aparece como recurso inventivo porque encontra a sua eficácia no inesperado, revelando tanto o improvável como a exploração de múltiplos vestígios. Um desenho é sempre o vestígio de qualquer coisa (de algo que se observa, de inquietações, de uma ideia), que permite progredir de um momento pendente para outro(s), aumentando o grau de consciência acerca de determinado assunto ou problema. Através das sucessivas ações expõem-se experiências e conhecimento, suscitando soluções gráficas, projetuais, inventivas; sendo que aquele que ousa errar está disponível para se defrontar com o erro, é aquele que se depara perante a reclamação da descoberta.

Será deste percurso do traço especulativo que, para além dos vocábulos acima apresentados e associados ao erro, ocorrem outros que se anunciam durante todo o processo: como o desvio, o acidente, o esquecimento, a melhoria, o ensaio, o encantamento; próprios das contingências da realidade de cada um originando um discurso gráfico distinto e pensável.

O Renascimento marca definitivamente o momento em que o pensamento gráfico começa a ser autenticado uma vez que, como arte e ciência do *saber fazer*, passa a ser distinguido como uma arte proveniente do intelecto, encontrando-se um vasto vocabulário que distingue não só os instrumentos, os materiais, a sua prática mas, também, origina conceitos decorrentes da sua prática e que denotam a capacidade sensível e inteligível das ações, próprias da experiência e do conhecimento.

É nomeadamente com o termo *pentimento*¹ (Itália, século XVI) que se verificam as principais conotações de uma inventiva resultante da falha. Antes de mais, pela proveniência etimológica que significa arrependimento mas, também surge como: suspenso, pendente, «associado, não só à correção, mas também à intenção da procura, da possibilidade de abrir diferentes alternativas de desenvolvimento»² e, como tal, conceder lugar à modificação ou alteração gerando a expectativa ou, até mesmo, o deslumbramento e a descoberta. Como exemplo mais comum relembramos as inúmeras invenções de Leonardo da Vinci que são conhecidas através dos seus desenhos.



Figura 1 — Leonardo da Vinci, esboço, 1501.

¹ «Um *pentimento* é assim uma correção que não esconde o que é corrigido, isto é, que não pretende obliterar a sua atuação, deixando revelada e revelando o seu estado de indecisão, de disponibilidade, de espaço em aberto, salientando assim a sua condição claramente processual» (BISMARCK, 2010).

² BISMARCK, 2010.

Para além do vasto léxico que se articula com a ação gráfica do desenho, é das incertezas e das hesitações observadas que «o desenho se apresenta qualitativamente em estado de potência»³, como observamos em Mário Bismarck, ou ainda, como sugere Pedro A. H. Paixão no plano da etimologia filosófica, o desenho (*disegno*) «apresenta-se sob a forma da potência [...]. Nesta aceção, o desenho *de-signa*, restitui potência e «não-ser» à presença e existência específicas; melhor, ele é, ou restaura, a *passagem* integral da potência ao ato [...] — ele é a forma do «não-ser» na existência»⁴, propondo a relação entre o desenho e o intelecto onde a ação gráfica solicita o pensável.

Do arrependimento à correção, o erro no desenho infere uma atitude analítica, crítica, mais assertiva e categórica, ao mesmo tempo que indica o desvio, outro caminho possível; daí o encontro com o acaso e as prováveis descobertas.

Mário Bismarck propõe a correspondência entre *pentimento* e o *abbozzo* (fig. 1) segundo a aceção de Leonardo da Vinci. «Leonardo coloca o *abbozzo* no espaço em potência da ação, mas de uma ação que se apresenta não como afirmativa mas sim especulativa, não definida e definitiva mas aberta, não a procura da literalidade da transcrição do “desenho da mente”, mas o problema da sua “inscrição” no espaço físico da sua “visualidade”»⁵. Ampliando o espaço à reflexão, qualquer coisa que se vai «tacteando» e que permite a construção de variações aparentemente impensáveis mas que, pelo próprio facto de se tornarem visíveis pela ação gráfica, vão sugerindo variados encontros.

Neste sentido, observa-se no erro gráfico algo de singular através de um complexo e amplo trajeto de fenómenos na produção de um simples desenho concretizado no espaço real, isto é, quando o desenhador se detém a fazer um registo daquilo que observa da realidade tem grandes probabilidades de, não só registar o que observa mas, inclusivamente, defrontar-se com a invenção.

As marcas gráficas geradas pelo erro/correção expõem aqui a sua singularidade dado que a descoberta pode variar do simples encontro com uma linguagem gráfica distinta, até à associação de possibilidades que o real e a imaginação articulam em simultâneo; mas não só, o erro perpetua uma ampla articulação com o corpo ao albergar memórias que implicam a razão e o sensível. As memórias adjudicadas pelo próprio erro, as memórias da leitura do mundo e, sobretudo, as memórias que o corpo infere durante todo o processo de produção da imagem desenhada tendo consequências que não são mensuráveis, nem tampouco conscientes na maioria das vezes. Elas vão produzindo os seus efeitos com o decorrer do tempo físico e psicológico, mas também com a sucessão da produção de novas imagens.

As produções gráficas do desenho são pois uma exteriorização da unidade corporal, do pensamento em movimento onde o corpo intervém decisivamente. Encontramos em Juhani Pallasmaa o sentido deste princípio: quando se desenha, «na realidade, estou a tocar e sinto a superfície do sujeito da minha intenção e, inconscientemente, sinto e interiorizo o seu carácter. Para além da simples correspondência do observado e do contorno descrito, também imito a linha do ritmo com os meus músculos e, finalmente, a imagem passa a ficar

³ BISMARCK, 2010.

⁴ PAIXÃO, 2008: 41.

⁵ BISMARCK, 2010.

registada na memória muscular»⁶. Por outro lado, Roger de Piles (1635-1709) afirma que, no desenho, se deve ter três coisas em mente: a ciência, o espírito e a liberdade, considerando a confluência das ações que se geram no momento próprio do desenho e o que advém dessas ações⁷.

Por isso, ao relacionar a realidade do mundo e do indivíduo, a representação gráfica tem contribuído para muitas descobertas que, ao mesmo tempo, torna presente o «eu» do presente e o «eu» do passado, construindo, desta maneira, o vínculo de uma herança projetiva de memórias e sensações. Porque, como refere Pallasmaa, apesar de ser uma atividade inconsciente, os nossos sentidos «pensam» e articulam-se na relação com o mundo.

Do mesmo modo, quando Alberto Carneiro afirma que o «corpo vence a inércia, movimenta-se, compatibiliza peso e gravidade, anula-os até, como consciência assumida de que massa e energia/tempo e tempo constituem a unidade de tudo. Massa e energia/tempo e tempo traduzidos pelos movimentos do corpo que configuram relações; a energia do corpo que permite a mobilidade das coisas diante e nos olhos de quem observa e traduz nas correspondentes representações»⁸, ele quer dizer que, as representações, sejam elas quais forem, são o reflexo do próprio corpo e traduzem o conhecimento que fomos adquirindo com o decorrer do tempo.



Figura 2 — Desenho de Henrique Matiz, A3, FAUP, 2012. Perspectiva da FAUP.

O que nos leva a compreender que as ressonâncias advindas daquele que produz um simples desenho de observação da realidade (Figs. 2 e 3) abrangem um vasto impacto físico e psicológico na relação meândrica dos sentidos, da mente e do mundo, para proporcionar um encontro experiencial e existencial intenso; que através da mão e da visão, traduz em tensões espaciais sugeridos pelos elementos plásticos, ao mesmo tempo que estes se propõem como modos de visibilidade e «diálogo» permanente com o pensamento e a imaginação.

Aquele que desenha, acompanhado pelo tempo do desenho nas falhas e nas correções, desenvolve uma apropriação somatosensorial e inteligível do mundo num processo que desencadeia fenómenos que perpassam apenas um resultado gráfico, traduzindo-se naquilo

⁶ PALLASMAA, 2012 [2009]: 99.

⁷ GÓMEZ MOLINA coord., 1995: 574.

⁸ CARNEIRO, 1995: 23.

que Pallasmaa identifica como a «imagem corpórea»⁹. Enquanto erra, enquanto corrige, desenvolve uma inteligência gráfica, do mensurável ao intuitivo, capacidade analítica e crítica; assim como, e ao mesmo tempo, fomenta uma memória complexa telúrica e existencial — gráfica, corporal, perceptiva, racional e poética — que enriquece a imaginação.

O fluxo de imagens que assoma a mente vive num permanente jogo entre a realidade e a imaginação para alimentar uma inventiva que a ação gráfica propõe como releitura do mundo e propostas antes inimagináveis.

Trata-se de imagens que surgem da necessidade de ver *para além de* e fixar ideias; ora, o desenho constrói-se sob uma estrutura implícita e explícita sustentada pelo binómio erro/correção enquanto processo fundamental de descoberta e autocorreção que genericamente compõe a transposição da experiência sensível para as formas inteligíveis e racionais da representação.

O desenho é, portanto, o dispositivo que acompanha o pensamento onde o erro potencia o acerto de sentido e significado das configurações do real e do imaginário ao revelar um trabalho de múltiplas relações e possibilitando uma aproximação sistemática ao trabalho. O lugar onde se conjuga a sensibilidade e a inteligência, como apropriação e antecipação da realidade; consequentemente, espaço de ensaio, de erro, de dúvida, de apreensão dos limites, das revisões, das formulações e hipóteses até se prefigurar numa solução adequada.

As imagens do desenho no processo projetual, e como tal na investigação, funcionam como uma intrincada e complexa relação entre o sensível e o racional, que associa e multiplica, a cada ensaio, outras configurações para promover fecundas possibilidades e, por conseguinte, novas figuras nascidas do erro e da correção.



Figura 3

BIBLIOGRAFIA

- BISMARCK, Mário (2010) — *Pentimento, ou fazer e feito, ou o desenho «abs-ceno», ou, talvez, o elogio do erro*. Porto: FBAUP. Disponível em <<https://www.researchgate.net/publication/310624848>>. [Consulta realizada em outubro de 2017].
- CARNEIRO, Alberto (1995) — *Campo sujeito e representação no ensino e na prática do desenho projecto*. Porto: FAUP Publicações.

⁹ «A imagem corpórea é uma experiência vivida espacializada, materializada e multissensorial, [...]». (PALLASMAA, 2012 [2009]: 8).

- DAMÁSIO, António (2010) — *O livro da consciência: a construção do cérebro consciente*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2013 [2011]) — *Atlas ou a gaia ciência inquieta*. Lisboa: KKYM.
- GOMBRICH, E.H. (2007 [1977]) — *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José coord. (1995) — *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José & CABEZAS, Lino & COPÓN, Miguel (2005) — *Los nombres del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- KANDINSKY, Wassily (1970 [1926]) — *Ponto, linha, plano*. Lisboa: Edições 70, Arte e Comunicação.
- PAIXÃO, Pedro A.H. (2008) — *Desenho: a transparência dos signos*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- PALLASMAA, Juhani (2012 [2009]) — *La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Ed. GG.
- ____ (2014) — *La imagen corpórea. Imaginación e imaginário en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SARAMAGO, José (2000) — *A caverna*. Lisboa: Ed. Caminho.
- TÁVORA, Fernando (2007 [1962]) — *Da organização do espaço*. Porto: FAUP.
- SILVA, Vítor Manuel Oliveira (2004) — *Ética e política do desenho*. Porto: FAUP Publicações.

