

Desenhar na incerteza

Da invisibilidade do processo à visibilidade do projeto nas artes plásticas

SÍLVIA SIMÕES
PAULO LUÍS ALMEIDA
J. JORGE MARQUES

87
PSIAX

(...) o desenho é uma visibilidade que persiste, porque nela se mantém vivo o seu princípio generativo: cada desenho é uma metamorfose de si mesmo, ao mesmo tempo potência e acto, leva a cabo a sua própria possibilidade (...)

(Molder, 1999, p.73)

O lado submerso do iceberg

Desenhar na Incerteza é um exercício reflexivo, sobre a forma de exposição¹, em torno de três questões fundamentais: O que esperamos do desenho do projeto nas artes plásticas? O que se entende por projeto neste contexto? Que diferenças o desenho assume relativamente a outros contextos?

A génese deste problema está na pergunta provocatória que atravessou as centenas de desenhos expostos e que estão implicitamente presentes neste texto: como podemos passar do objeto vivido para o objeto imaginado? Esta é uma reflexão marcada pelas circunstâncias pedagógicas que lhe deram origem, mas cujo impacto se revela também no argumento de que uma consciência mais precisa das possibilidades singulares do desenho pode ser obtida se explorarmos as suas aproximações e diferenças em relação a outras práticas, mais do que se tentarmos definir as propriedades que lhe são, em aparência, intrínsecas (Krcma, 2010).

A aprendizagem do desenho de projeto no ensino artístico marca uma diferença substancial na forma como nos relacionamos e ensinamos o desenho. O desenho de projeto é um desenho que procura alcançar o real, não o observar. A sua relação com o mundo implica, por isso, uma outra forma de ajuste. Não é o desenho que se ajusta ao mundo. É o mundo que se ajusta ao desenho.

Esta diferença reflete-se nas representações



FIG. 1 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto*
Vistas das Exposição, o Museu da FBAUP, Fevereiro de 2018

¹ *Desenhar na Incerteza – do Processo ao Projeto* foi uma exposição que decorreu no Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, em Fevereiro de 2018. A exposição reuniu uma seleção de desenhos desenvolvidos pelos estudantes do curso de Artes Plásticas no âmbito de um programa de desenho dedicado às estratégias projetuais e pensamento criativo. Foi comissariada por Sílvia Simões, Paulo Luís Almeida e J. Jorge Marques.

que entram em jogo no desenho de projeto, mas sobretudo nos usos e interações que se criam entre essas representações.



FIG. 2 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto* Vistas das Exposição, oMuseu da FBAUP, Fevereiro de 2018

O projeto é uma prefiguração, onde se inscrevem várias categorias da imagem, da linguagem e do desenho. Não há, por isso, projeto sem representação, porque o espaço-problema que o projeto ativa é também um espaço de comunicação, do artista com os outros e consigo próprio. Temos, em primeiro lugar, representações internas que se formulam ao nível dos processos mentais que decorrem do próprio projeto. Estas imagens são geradas sem a presença efetiva de um objeto ou uma percepção, e não se limitam à modalidade visual. Por outro lado, o projeto desenvolve-se mediante representações externas e é sobre estas que o ensino do projeto se faz.

Ao pensarmos o projeto como o espaço de mediação entre estas duas representações — entre o objeto vivido e o objeto imaginado — reconhecemos também o desenho como um dispositivo externo imediato que podemos usar para ampliar o imaginário e gerar novas representações neste confronto. Gabriela Goldschmidt (1991) sustenta isto mesmo quando argumenta que as representações internas e externas criam entre si um circuito continuado que se vai modificando reciprocamente, à medida que os cenários possíveis se vão equacionando. Este circuito

é uma atividade representativa combinada, na mente e no papel, concebida como um “imaginário interativo” (Goldschmidt, 1997). Nas suas múltiplas categorias e níveis de abstração, este desenho é usado não apenas para documentar o que ocorre na mente, mas para gerar forma e conteúdo. Fora da mente, uma forma pode ser transformada e reconfigurada, aberta ao acidente e à improbabilidade. Pode ser definida com maior detalhe ou atenuada até à abstração. Alterando a predisposição com que se olha, uma forma pode mudar de tamanho e localização rapidamente. Inclusive marcas dispostas aleatoriamente podem acomodar ideias improváveis e novas configurações neste circuito de reciprocidade (Goldschmidt, 1997).

Ensinar o desenho enquanto projeto é criar um espaço de provocações no percurso do estudante. Se o projeto assume, em diversas áreas, a condição de um programa em que o estado inicial é conhecido e o estado final é especificado (um edifício para um lugar concreto; uma peça de roupa para uma parte do corpo), o campo artístico caracteriza-se por situações debilmente estruturadas. Supõe um espaço de ação e pensamento conjunto onde as decisões sobre o que desenhar, como desenhar ou porque desenhar, resultam mais de um “entusiasmo da prática”, do que do sentido de um problema prévio a resolver.



FIG. 3 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto* Vistas das Exposição, oMuseu da FBAUP, Fevereiro de 2018

Isto implica reconhecer a condição mole do desenho de projeto nas artes plásticas, em contraste com os códigos duros de um método. O *mole* é a característica de uma linguagem que apresenta uma delimitação imprecisa e uma relação instável entre a expressão e o conteúdo, gerando assim elevados níveis de ambiguidade. Na indefinição que caracteriza os ambientes debilmente estruturados em que o artista irá trabalhar, o projeto torna-se um processo indeterminístico que é difícil moldar e ainda mais difícil prescrever (Goldschmidt, 1997, p. 442). Com frequência, a sua função não é fixar o fluxo da imaginação, mas mantê-la em movimento. Para Paul Carter, esta condição da invenção – um estado de experiência que permite a emergência de novas potencialidades – é uma percepção e reconhecimento da ambiguidade das aparências: “A invenção começa quando o que significa excede as suas significações – quando o que significa uma coisa, ou convencionalmente tem uma função, revela outras possibilidades” (Carter, 2007, p. 15). Pensar o desenho neste jogo de aparências é concebê-lo como um duplo movimento. Em primeiro lugar, de descontextualização, no qual os elementos dados tornam-se estranhos ao serem desenhados. Depois, de recontextualização, no qual novas estruturas de sentido são estabelecidas. Este duplo movimento do projeto caracteriza qualquer avanço conceptual (p. 15).

Isto não quer dizer que o projeto decorra sem uma intenção ou propósito, mas que os problemas, perguntas e respostas emergem das circunstâncias geradas pelo próprio processo criativo enquanto se desenha. Este princípio casuístico nada tem a ver com a falta de compromisso. Pelo contrário, insurge-se contra o consumo precipitado de metodologias projetuais independentemente das condições que definem o próprio projeto, como se o facto de dominarmos uma ferramenta determinasse, por si só, o que queremos fazer. Reivindica o direito de acumular e modificar fragmentos de métodos diversos sem os importar na sua

totalidade. Um velho método pode ser sempre convocado para resolver um novo problema (cf. Bois, 1991, p. xi).

Temos, por isso, de admitir que a associação entre desenho e metodologia projetual no campo das artes plásticas é uma construção histórica recente, e que acompanha as contaminações entre a arte, o design e a arquitetura. O surgimento da noção de desenho de projeto, no campo artístico, confronta-se com a sua própria ahistoricidade, uma autonomia determinada pelas outras tecnologias de representação com as quais o desenho partilha um tempo e um espaço (Newman, 2003, p. 105). Como desenho de projeto ou como projeto de desenho – como verbo e como nome – o desenho é um conceito recursivo que muda o seu sentido se considerado em relação ao vídeo, à escrita, à pintura, à escultura ou à performance teatral.

Neste percurso, cujas raízes residem na desmaterialização do objeto artístico, na dialética *skill-deskilling* que separa o gesto que concebe do gesto que faz ou nas posições programáticas da arte conceptual, os desenhos de projeto assumem várias variantes e palcos de visibilidade: como um meio de ideação e execução, que englobam desenhos técnicos para execução, notações de movimento e planos narrativos; mas também refletem a apropriação da metodologia projetual para formular geografias pessoais, reais ou fictícias, procurando com isso contornar a impossibilidade de fazer ou o receio de falhar.

Estes desenhos, em si mesmos, não têm o estatuto de obra artística, mas condensam formulações das diferentes concepções da arte nos séculos XX e XXI.

Para a visibilidade desta associação contribuiu de forma significativa uma exposição de Natal, discreta pela sua própria circunstância, organizada por Mel Bochner em 1966, enquanto professor do Departamento de História de Arte na *School of Visual Arts*, em Nova Iorque, intitulada *Working Drawings and Other Visible Things on Paper Not Necessarily*

Meant to Be Viewed as Art. A compilação de desenhos preparatórios, receitas e listas de vários artistas associados à arte conceptual criou, antes de mais, um espaço fora do regime estético da arte. A exposição não era, para Bochner, a tentativa de elevar os diagramas, notas, esquemas, doodles ou recibos ao nível da obra artística. O que se expunha, resultado de um conjunto de limitações circunstanciais que impediram a exposição dos desenhos originais ou, em alternativa, de cópias fotografadas, eram as fotocópias do desenho. O elogio da imagem pobre, geralmente associado ao regime alográfico das imagens, torna-se para o artista condição para repensar a obra, a exposição, mas também o autor (Bochner, 2015, p.87). Tornar visíveis estes desenhos, na sua condição de imagem pobre, era a forma possível de mostrar o que está antes e o que está fora do que define a arte, e assim reformular a própria noção de arte (Leeb, 2011, p. 37).

A consciência de que o desenho pode ser usado como processo transição entre estados de um projeto, é uma consciência adquirida e interiorizada, como um *habitus* do desenhador (Pigrum, 2010, p. 3). Na prática, envolve a predisposição para pensar e agir de determinadas maneiras em situações que exigem uma resposta casuística em ambientes debilmente estruturados.

O princípio casuístico no processo de projeto

Trazemos para a reflexão algumas considerações sobre a pertinência em continuarmos a insistir no ensino do desenho de projeto no contexto específico das artes plásticas. Qual o contributo do projeto para o processo criativo? Como é que o desenho contamina e dissemina a imaginação? Que bloqueios provoca?

Quem desenha, ou escreve um livro, ou realiza um filme evoca não só o conhecimento técnico para a sua concretização, como também descreve, nesse mesmo processo, um determinado conjunto de sensações, decisões,

conflitos e explicações que se expandem num processo sistémico não linear. Num território como o da expressão artística, que compreende múltiplas possibilidades na forma como entende o processo, é o caminho — ou seja o método — que nos traça o resultado. É no reconhecimento da possibilidade infinita de fins, na potência do processo que se explora a sua própria possibilidade ou finalidade. É um campo de batalha que pode ou não ter regras, que pode ou não estar sujeito a premissas que têm que ser cumpridas. Exercitar o desenho, aliado à vontade de fazer e arriscar novas abordagens, permite-nos avançar no conhecimento de uma prática com infinitas possibilidades de representação. Este é um ponto crucial da visibilidade do desenho, e não só como forma de ampliarmos as nossas competências. Exercitá-lo amplia a variedade das nossas respostas.

Estruturante não só pela ativação de competências manuais, mas fundamentalmente pela ativação de competências críticas e reflexivas, o desenho de projeto encarna a arena destes conflitos, que se mostram por vezes divergentes e especulativos, por vezes opacos e encerrados.

Na sala de aula, tentamos criar situações que antecipem as provocações que os estudantes poderão vir a encontrar na sua prática de atelier. Ativar estratégias e ampliar o terreno das respostas são o objetivo principal da prática do projeto. Desta forma, apresenta-se um plano de trabalhos que aborda o desenho como instrumento de experimentação, conceção e comunicação no campo das artes plásticas e que incentiva a procura de dinâmicas processuais, ferramentas e instrumentos que produzam efeitos na forma como se estabelece a comunicação entre o desenho e o universo poético intrínseco a cada estudante. Parte-se das múltiplas experiências que um objeto quotidiano, na relação com o corpo, pode provocar, quando sujeito a um uso indevido. O enunciado reflete os possíveis desenvolvimentos inerentes ao ato de desenhar. Entende que

o projeto depende do tempo, do espaço e da prática artística onde se insere, assim como das próprias dinâmicas e estratégias processuais que explora. A disponibilidade do desenho é também a disponibilidade dos materiais com os quais se pensa. Mas há outra singularidade que fundamenta o seu uso: a liberdade de arriscar sem o compromisso de uma decisão final. Nas palavras de Bochner (1981) é esta eficácia dos meios e uma facilidade de correção que faz com que o desenho permita ao pensamento e à sensibilidade um acesso direto à visibilidade.



FIG. 4 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto*
Vistas das Exposição, o Museu da FBAUP, Fevereiro de 2018

Registos gráficos que, de forma sintetizada, dão corpo às ideias que habitam no cérebro e que quando se incorporam fisicamente podem motivar a outras ideias ou bloqueá-las. Desenhos que se fazem mais para compreender do que para explicar, íntimos, que na maior parte das vezes são só por nós entendidos. Desenhos que descrevem um processo autónomo e especulativo. Ferramenta divergente que amplia a nossa malha de opções e abordagens onde, normalmente e numa primeira fase, um simples pedaço de papel e uma esferográfica são suficientes para tornar visível o pensamento de forma eficaz. A preocupação está exatamente na variedade de propostas e de ideias que nos vão surgindo e que têm de ser “fixadas para não

fugirem”. O desenho de apontamento torna-se vocabulário e deriva no desenho corruptor. Desenho que corrompe e nos desvia do caminho que se pensou possível.

Tentamos através da prática e da reflexão não só pensar o desenho como instrumento, mas enquanto linguagem que abarca um conjunto de componentes como a linha, a mancha, o ponto, também eles trabalhados à luz do território do projeto, de forma a que a própria linguagem do desenho seja instrumento ao serviço da criatividade.

Neste ensaio de hipóteses, importa dizer que não só os meios e suportes condicionam o processo do trabalho: os contextos de atuação do estudante — o contexto temporal do vídeo ou da performance; as três dimensões do objeto escultórico ou o plano da pintura — são fortes contentores que condicionam estratégias particulares. Reconhecer e trabalhar as diferentes estratégias de criação de imagens de desenho nas suas múltiplas conexões, inter-relações e dinâmicas processuais, é um propósito fundamental dos resultados que se esperam. O uso discreto, mas sistemático, do desenho nos momentos do projeto artístico decorre das suas dinâmicas processuais — o desenho-sequência, o desenho-montagem, a oscilação entre a certeza e a dúvida, a simulação — e resulta do facto de o desenho ser uma superfície de conversão que não se caracteriza por um meio particular, adaptando-se por isso a ambientes distintos. É a experiência desta liberdade que, ainda, faz da aprendizagem do desenho um instrumento útil e contemporâneo dos estudantes.

Feitos para não serem vistos, estes desenhos criam relações que podemos encontrar nos mapas conceptuais, onde vulgarmente ligamos palavras para gerar novos conceitos e que, no desenho, se traduzem em diagramas e esboços — um desenho generativo, (Petherbridge, 2008, p.37) que se motiva e regenera através dele próprio, que se ramifica em várias redes.

Durante todo este borbulhar de ideias que nos surgem e que tentamos fixar no

papel acompanha o nosso lado racional, o qual vai rastreando as ideias passíveis de serem desenvolvidas, e que Edward de Bono (1986) caracteriza como pensamento vertical. Entramos num processo de seleção que, embora presente ao longo de todo o percurso, aparece de forma mais assertiva nos momentos em que é necessário tomar decisões. Este espaço invisível vai-se tornando cada vez mais sustentado, fixando as ideias e tornando-as visíveis. Os desenhos de ideação deram já espaço a estratégias de montagem, de sequência, de esboços que vão restringindo o espaço aberto das possibilidades. Este é um desenho operativo, que como o próprio nome indica trabalha no sentido de formalizar estas ideias, tornando-as mais consistentes. Sistematiza um conjunto de ações que permitem, de forma eficaz, obter imagens, apontamentos ou legendas que servem para ilustrar com maior pormenor. Chegamos à fase de convergência onde o caminho se direciona para o projeto final.

É certo que poderíamos permanecer infinitamente neste espaço de divergência, em que as ideias nos levam a outras ideias, onde os meios e suportes sugerem novos caminhos, sem nunca chegarmos a lado algum. E, garantidamente, iríamos ter no final um conjunto de desenhos com vocabulários e estratégias tão dispares e diversificados quantos as ideias que fossem surgindo. Mas não se trata apenas de estudar desenho e processos. O projeto prevê que a invisibilidade se apresente visível em algum momento e esse momento traduz-se num outro tipo de desenhos, noutros modos de desenhar que configuram e simulam as nossas ideias.

Tudo isto é desenho — O desenho no processo

Se, numa primeira fase, o ensino do projeto considera o desenho como instrumento que pensa para diferentes áreas artísticas, existe um outro momento — consequência deste primeiro — que pretende encontrar no desenho um

espaço autónomo e aural. Esta passagem do desenho de projeto para o projeto de desenho decorre de uma singularidade da prática artística. Ao contrário do que frequentemente acontece com o projeto na arquitetura ou no design — em que há um corte entre conceção e execução — no projeto artístico esse corte não é uma inevitabilidade.



FIG. 5 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto*
Vistas das Exposição, oMuseu da FBAUP, Fevereiro de 2018



FIG. 6 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto*
Vistas das Exposição, oMuseu da FBAUP, Fevereiro de 2018

No projeto ensaiamos um espaço onde os estudantes podem compreender e refletir sobre a visibilidade e a visualidade do desenho: nos meios e nos seus processos, na sua simplicidade ou complexidade; na natureza expressiva dos instrumentos e materiais tradicionais do desenho, assim como em novas formulações desses meios. Este é um espaço que reflete sobre as próprias circunstâncias da produção, e sobre

a influência de modelos de processo baseados na visão ou na experimentação. É o espaço de ação onde o desenho se reinventa no gesto, no tempo, na atitude, na intenção, na função e no modo.

Nesta procura — que se faz na identificação do desenho com a linha ou com o gesto, com o uso fluido e abrasivo dos meios, com a utilização do papel ou outro suporte — a articulação entre o olho e a mão permite-nos chegar a fins diversos e ambíguos. Este é um ponto crucial da visibilidade do desenho. É o reconhecimento que não há apenas um fim, mas é a potência do processo, nomeadamente do seu princípio generativo, que explora a sua própria finalidade.

São desenhos que se pensam a si próprios, abertos ao “potencial daquilo que ainda pode ser” (Cocker, 2012, p. xiii). Para Cocker, a prática, naquilo que tem a ver com o processo:

It sets something up in order for something else to happen. This is not to conceive of drawing as a preliminary or preparatory sketch that — like the hypothesis — creates the premise for something else to follow or flesh out, but rather as the very site wherein something unknown or unplanned for might occur.

(Cocker, 2012, p. xiii)

O processo do desenho aproxima-se, neste sentido, do que Francis Bacon definiu como diagrama - um ‘estado de catástrofe’ (Bacon *apud* Deleuze, 2007, p.170) que se abate sobre os dados figurativos e probabilísticos e que parece já não depender nem da nossa vontade nem do nosso olhar. O desenho abre-se a um jogo de probabilidades, na linguagem de Francis Bacon, entre representações que operaram por semelhança com o que desejam representar, e outras que existem por si mesmas ou para além daquilo que representam — qualquer coisa entre aquilo que se quer e aquilo que se obtém.

Esta é uma dualidade que coloca o estudante num progressivo modelo de interação entre o desenho e o processo. O que sucede, na superfície, é um estado constante de revisão entre o que vê, o que pensa, o que percebe, o que

é capaz de fazer e o que realmente acontece no desenho.

Neste espaço de verificações, o processo constitui-se num campo de autoavaliação que conduz o estudante ao desempenho de cada ação, de cada instrumento ou meio, em cada instante do desenvolvimento do desenho. Através desta prática, como sugere Alberto Carneiro (1994, p.25), o estudante autentica as suas próprias aprendizagens e descobertas para compreender e representar a realidade “onde o que se imagina, observa, representa e pensa é simultaneamente imagem, realidade e processo de realização”.



FIG. 7 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto*
Vistas das Exposição, oMuseu da FBAUP, Fevereiro de 2018



FIG. 8 *Desenhar na Incerteza - Do processo ao projeto*
Vistas das Exposição, oMuseu da FBAUP, Fevereiro de 2018

BIBLIOGRAFIA

- Bochner, M. (1981). *Mel Bochner. Twenty-five drawings. 1973-1980* [Catálogo]. Dallas: Meadows School of the Arts, Southern Methodist University.
- Bochner, M. (2015). Working Drawings and Other Visible Things on Paper Not Necessarily Meant to be Viewed as Art. In J. E. Julliard (Ed.), *Vers le Visible – Exposer le dessin contemporain 1964-1980*. Paris: Roven.
- Bono, E. (1986). *El Pensamiento lateral. Manual de Creatividad*. Barcelona: Paidós Plural.
- Carneiro, A. (1994). *Campo sujeito e representação no ensino e na prática do Desenho/Projecto*. Porto: Faup.
- Cocker, E. (2012). The Restless Line, Drawing. In P. Sawdon, & R. Marshall (Ed.) *Hyperdrawing. Beyond the Lines of Contemporary Art*. Londres/ Nova Iorque: I.B. & Tauris.
- Deleuze, G. (2007). *Francis Bacon: Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Goldschmidt, G. (1991). The dialectics of sketching. *Creativity Research Journal*. 4(2), pp. 123–143.
- Goldschmidt, G. (1997). Capturing indeterminism: representation in the design problem space. *Design Studies*. 18(4), pp.441-445.
- Krma, E. (2010). Cinematic Drawing in a Digital Age. *Tate Papers*, no.14, Autumn 2010. Acedido a 17 de maio de 2018, em <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/14/cinematic-drawing-in-a-digital-age>.
- Leeb, S. (2018). A line with variable direction, which traces no contour, and delimits no form. In Gansterer; N. (ed.). *Drawing a Hypothesis – Figures fo Thought*. Wein/New York: Springer.
- Molder, M. F. (1999). *Matérias Sensíveis*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Newman, M. (2003). The Marks, Traces, and Gestures of Drawing. In C. Zegher, & A. Newmna (Eds.), *The Stage of Drawing: Gesture and Act*. London/ New York: Tate/ Drawing Center.
- Petherbridge, D. (2008). Nailing the Liminal: The Difficulties of Defining Drawing. In S. Garner (Ed.), *Writing on Drawing*. Bristol and Chicago: Intellect.
- Pigum, D. (2010). Drawing, Dasein and the 'Ready-to-Hand'. In *Studies in Material Thinking*. Vol. 4, September 2010. Acedido a 17 de maio de 2018, em <https://www.materialthinking.org/papers/11>.

NOTA BIOGRÁFICA**Sílvia Simões**

Nasceu no Porto em 1974. Leciona na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto desde 2000, onde é no momento Professora Auxiliar no Departamento de Desenho. Desde 2015 é Presidente do Conselho Pedagógico. Como investigadora é membro integrado do Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (I2ADS) onde acumula o cargo de membro da direção. Iniciou a prática artística em 1995, que continua dando particular destaque à área do desenho, fotografia e pintura estando presente em várias coleções particulares.

<https://silvia355.wixsite.com/silviasimoes>

Paulo Almeida

Professor Auxiliar no Departamento de Desenho da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto; Investigador no Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade (I2ADS / FBAUP);

palmeida@fba.up.pt

J. Jorge Marques

n.1967

Artista plástico, Professor Auxiliar do Departamento de Desenho da Fbaup, e membro colaborador do — I2ADS.

Enquanto docente e investigador tem-se debruçado sobre o entendimento das questões implicadas nos processos do desenho e como estes se podem tornar um meio viável do pensamento e concepção do desenho.

Como artista tem vindo a explorar a ideia de limite na definição de processos convencionalmente associados à pintura e ao desenho.