

## Do Desenho como Material e Acção Prática

A investigação mais comum em desenho consiste justamente em desenhar. Porém, em seguida, a observação da própria imagem conduz à reflexão mínima cujos termos e encadeamento envolvem a teorização. Mesmo sob a forma de um prazer visual mais elementar, a observação do desenho realizado satisfaz o reconhecimento de um modelo ou um desejo de imagem, o 'bem-feito', 'expressivo', etc.

Na rotina da reflexão que tem lugar na produção da oficina ou sobre a realização alheia de desenhos, o pensamento acompanha a execução sob a forma mais ou menos activa do projecto, como expectativa, procura e encontro. Cada desenho se confronta com a vontade conceptual que se pode realizar na *representação*, *expressão*, de *processo*, de *experimentação performativa*, ou outro qualquer assunto de análise, que será mais efectiva a partir da estabilidade de conceitos e designações. Daí pode resultar o reconhecimento colectivo de coordenadas, e que é ou será, o núcleo central de um Saber em Desenho. Desenhar é diferente de reconhecer as designações e termos - sistema de representação, meios de expressão, recursos de representação, referências estilísticas - que caracterizam o desenho.

Quem define esses termos, quem estabelece designações, quem os reconhece como válidos? Qual poderá ser a especificidade de um saber em desenho? A execução gráfica, o conhecimento dos materiais (carvão, a grafite, a tinta da china), a iconografia, a estética, a sua história, a biografia do desenhador, a sua formação académica e contexto artístico, a óptica e a percepção visual, a geometria, a expressão, os seus usos e funções ou aplicações em diversos domínios. Deste pequeno elenco, as ramificações expandem-se da química, à filosofia e matemática, passando pela semiótica e a psicologia.

Certos aspectos dos desenhos não são específicos do 'Desenho', como por exemplo, a iconografia - que é um tema igualmente susceptível de ser anali-

sado numa fotografia ou numa pintura. Ou a composição, que pode ser analisada em qualquer imagem produzida, ou em qualquer forma, mesmo natural. Convencionalmente, temas como a cor são mais próprios da pintura. Por vezes confunde-se o desenho (debuxo) com *design*, levando a embaraços permanentes quando se espera que um desenhador seja um especialista em metodologias de projecto (aqueles que acreditam nisso, nunca deixam de acreditar, pois ‘desenho’ e *design* soam bem como tradução um do outro)<sup>1</sup>.

As questões técnicas e processuais aproximam-nos do núcleo do desenho como prática e experiência, dentro da acepção de ‘grafia’: riscar, manchar, traçar. As ideias de imediatividade e transparência habitualmente associadas à acção de desenhar implicam a urgência e brevidade da acção gráfica e cursiva que deixa o próprio registo de si. A transparência é a propriedade de revelar as diferentes camadas de produção da imagem, os erros e as decisões. Na imediatividade, o desenho apresenta relativamente aos outros meios de produção de imagem, a particularidade de permitir um registo em tempo real do próprio processo de observação e imaginação. Ver o executante a desenhar é assistir à sua experiência de observação ou de criação. Mesmo sabendo-se que o executante possui artifícios que lhe permitem iludir os impasses e falsos movimentos, a observação da execução revela o processo mental numa imagem que se vai formando. Por essa razão, a experiência do desenho é a análise das acções e do seu efeito em tempo real, pelo aparecimento de linhas, figuras e manchas.

Consequentemente, o núcleo específico de uma investigação em desenho poderá estar nesse registo de experiência em tempo real, onde se decidem as virtualidades de execução como qualidades que distinguem o desenho da pintura, da fotografia, do design, das técnicas de impressão ou ainda, de processos mecanizados e digitais. Os conteúdos que se afastam dessa experiência central tornam-se subordinados à disciplina teórica das outras práticas. Todavia, o problema de procurar definir uma espécie de natureza essencial ou ontológica à investigação em Desenho, é que, na actualidade cultural, existe uma certa aversão às essências ou especificidades, por receio a imposições doutrinárias, mas também pelo gosto evasivo da interdisciplinaridade. É sobre esse clima de generalização que se pode considerar que tudo é desenho, e que portanto nada é delimitado. Não é fácil instituir regras apriorísticas e apenas se podem propor temas.

Um desenho é uma superfície com linhas e manchas<sup>2</sup> que se apresenta como uma imagem e que por vezes se parece com coisas ou pessoas: cavalos, casas, montanhas. Muita da análise que se fez dos desenhos parte dessa posição exterior que encontra na imagem a iconografia como superfície estática, tomando a sua aparência como ponto de partida. Os aspectos plásticos e formais são relegados para uma circunstância feliz, expressas ‘na expressividade e vigor do gesto’ ou ‘nos matizes delicados de manchas transparentes’, para citar de alguns lugares comuns. Tais comentários reportam ao resultado permanente de uma experiência, que se fixa nos bastidores da representação.

A especificidade de uma pesquisa em desenho, realizada por quem desenha, poderá consistir em centrar a análise nos processos que conduzem à produção da superfície e aos diferentes enquadramentos que vão caracterizando a

formação da imagem, ou seja, a experiência prática. O desenho é uma espécie de mecanismo colocando em prática operações e elementos de determinada maneira. Essa ideia de ‘mecanismo’ incide sobre o carácter material do desenho, procurando entender a lógica de operação subjacente à execução.

Por exemplo, em parte significativa dos desenhos de Leonardo, as sombras são produzidas por linhas diagonais. Essa característica permite prever que qualquer linha que, por hipótese seja ‘capturada’ numa área de sombra em um desses desenhos, teria de se colocar na diagonal, um pouco como se essa superfície fosse um campo de forças e movimentos regulares, no sentido descendente da esquerda para a direita. Nesse exemplo, o elemento gráfico inerte torna-se o sujeito de movimentos invisíveis que permanecem activos, mesmo depois de o desenho estar terminado. O artista, (Leonardo) não teria apenas feito uma imagem – manifestação visível e aparente – mas criado um campo de forças – campo invisível e sistema de energias que abrange convenções gráficas e a sua reinvenção subjectiva.

Nesse pressuposto, a investigação em desenho explora a actividade latente do processo, em vez de se deter apenas na qualidade aparente da imagem. Investigar em desenho seria, portanto, estudar a maneira como, em cada caso, se pode descrever o mecanismo subjacente, ou de como o desenho preserva forças activas, para lá da imagem.<sup>3</sup> E essa seria então, uma especificidade da área científica de Desenho. Desse modo, investigar as implicações desse mecanismo no contexto mais geral será a aplicação de conhecimentos afins à área científica do Desenho: a História, a Arte, a Arquitectura, a Geometria ou a Semiótica.

Analisando o desenho como um mecanismo, permite-se uma observação da execução gráfica, não como destreza, mas como experiência. O termo ‘experiência’ remete para uma acção, ou sistema de acções que não pode ser totalmente controlado e cujo resultado não depende da intenção, mas de possibilidades e factores imprevisíveis. O desenho permite *experiências*, ou um contacto com matérias, acções e processos, mas também limites performativos inerentes à agilidade e percepção. A experiência manifesta-se quando, por exemplo, se pretende desenhar uma árvore, sob determinadas condições objectivas. Nada prepara a mente e o corpo para o desenho de uma árvore a não ser duas coisas – as receitas figurativas sobre *como desenhar árvores* e – outras experiências anteriores de observação, ou, o que vulgarmente se chama ‘a prática’.

Se a relação entre a necessidade da crítica e da teoria para a execução está profundamente enraizada na tradição (ou tradições), o contrário ainda não se verifica. Ao teórico que escreve sobre desenho não se pede uma experiência prática, nem tão pouco se sugere o eventual interesse nessa experiência. A experiência do teórico é sobretudo o da observação e reconhecimento de sinais que permitam o avanço da análise para apreciar a figura do cavalo ou da montanha, ajuizar sobre os ‘riscos transparentes’ e os ‘matizes vigorosos’, enquanto qualidades sempre à disposição do discurso crítico, como se a finalidade do desenho fosse somente produzir imagens virtuosas do mundo e do corpo. Os críticos não se disponibilizam para falar sobre as imagens falhadas dos estudantes, dos amadores, dos incautos. Essas imagens falham o encontro com as

narrativas da História e apenas relatam episódios marginais de percepção ou biografia.

A prática é um dos anátemas da arte, hoje virtualmente entregue a supostos artesãos sem ideias ou conceitos. A sua recuperação como objecto de estudo debruça-se perigosamente sobre as lojas de materiais artísticos e cursos de pintura a espátula. Contudo, é possível centrar uma análise de modo estreito na técnica, material e em conteúdos de insuspeita pertinência. Por exemplo, em que medida os lápis *Conté* e os papéis *Michallet* foram importantes para a realização do desenho tonal na obra de Seurat?<sup>4</sup> Em Avigdor Arikha, qual a pertinência da aplicação do *pincel seco*, ou das *tintas sumi* e os diferentes papeis, na sua relação com a percepção do mundo visível? Qual a relação entre a pintura a fresco e a importância do desenho linear? Seguramente, esse tipo de análise obriga a um olhar escrutinador que persegue variações e detalhes numa paisagem desfigurada de traços e pinceladas. Mas é esse olhar que permite reconstituir o olhar do desenhador recuperando o núcleo da experiência do desenho.

Investigar em desenho será também, analisar os pequenos acontecimentos que se vão compondo durante as inúmeras tentativas que fazem parte da experiência prática, de modo que se possa tornar compreensível a relação entre percepção, destreza, meios materiais e critérios formais. A capacidade de identificar e integrar os aspectos meramente práticos de maneira relevante nessa relação com a percepção evita a declinação cosmética e simultaneamente o conhecimento descritivo e tendencialmente documental do perito. Por outro lado, e talvez o mais importante, a investigação e o conhecimento do desenho permitem a sua renovação libertando as imagens de um olhar apenas preparado para aceitar o que já foi percebido e para comunicar o que os outros já sabem.

1 | Sobre os nomes do Desenho, traduções e equívocos leia-se, por exemplo, Cabezas, Lino, "Las Palabras del Dibujo", in Molina, Cabezas, Copon, *Los Nombres del Dibujo*, Cátedra, Madrid, 2005. Particularmente na página 242, veja-se o caso italiano: "Em referência al diseño como 'proyección', actualmente, en algunos idiomas, como el italiano, para evitar la palabra disegno (identificada com dibujo), se ha admitido el anglicismo *design*, para designar esta actividad y oponerla a la del dibujo."

2 | Numa aceção convencional que se centra na linha e na forma como elementos fundamentais do desenho.

3 | Conceção talvez próxima da divisão do espaço em quatro campos, segundo Marcoli, *Teoria del Campo*, Sanzoni, Firenze, 1995.

4 | Sobre este tema leia-se, por exemplo, Buchberg, Karl, "Seurat: Materials and Techniques", in Hauptman, *George Seurat, The Drawings*, The Museum of Modern Art, NY, 2007, p. 31.