

Estratégias diagramáticas na criação gráfica: disseminação e convergência

Diagrammatic strategies in graphic creation: dissemination and convergence

Cláudia Amandi

Faculdade de Belas Artes (FBAUP) | Instituto de
Investigação em Arte, Design e Sociedade (i2ADS)
Universidade do Porto
Porto, Portugal
csousa@fba.up.pt

Paulo Freire Almeida

Escola de Arquitetura, Arte e Design (EAAD.UM) |
Laboratório de Paisagens, Património e Território
(Lab2PT)
Universidade do Minho
Guimarães, Portugal
pofa@ead.uminho.pt

RESUMO

Este artigo apresenta uma releitura do modelo de criação na prática das artes visuais, arquitetura e design. Esse modelo concretiza-se no processo gráfico que corresponde ao projeto ou preparação de uma obra e que consiste em uma grande variedade de desenhos, fotografias, anotações e objetos. Desse modo, esta revisão propõe que o processo gráfico assenta em uma espacialidade diagramática, onde se valoriza a natureza relacional dos diferentes elementos do processo, como motivadores e estruturantes da obra a criar. Dessa natureza diagramática ou relacional, deduz-se uma dinâmica de ações e decisões marcada por uma complementaridade entre movimentos disseminadores ou convergentes. Esse processo pode, assim, ser expansivo e sem contornos definidos e, complementarmente, sintético e assertivo, tendendo a uma solução ou forma final. A sua espacialidade diagramática e a sua dinâmica disseminadora ou convergente resultam finalmente em uma materialidade construtiva e fragmentária, onde se compõem conjuntos híbridos e efêmeros de materiais: desenhos, recortes, fotografias encontradas, colagens, mapas, textos, amostras de materiais, objetos. Nesse contexto, o processo gráfico possui uma dinâmica absorvente onde se depositam as inúmeras referências pessoais e coletivas. Esses materiais compõem um corpo de elementos que se vai transformando continuamente de projeto em projeto, como a repetição de um ciclo, onde cada iteração transforma e adapta ideias anteriores. Nesse sentido, a criação não resulta de uma originalidade fundamental, de uma ideia a partir do nada ou da pura inspiração, mas, antes, da interação e participação do autor dentro de um fluxo constante de referências e elementos.

PALAVRAS-CHAVE

Desenho, Processo, Diagrama, Disseminação, Convergência

ABSTRACT

This article presents a review on the model of creation in the practice of visual arts, architecture and design. This model is translated in the graphic process related to a preparation of a final work and, consisting on a wide variety of drawings, photographs, annotations and objects. Thus, this review proposes that the graphic process is based on a diagrammatic spatiality, where the relational nature of the different elements of the process is valued as the basic motivation and structure of the main concept of the work. From this diagrammatic or relational nature, results a dual dynamic of actions and decisions with complementarity relations between dissemination and convergence. This process can be expansive and without defined borders, but also, synthetic and assertive, tending to a solution or final form. Its diagrammatic spatiality and its disseminating or convergent dynamics finally result in a constructive and fragmentary materiality, composed by hybrid and ephemeral sets of materials: drawings, clippings, photographs, maps, collages, texts, samples and objects. The graphic process works as an absorbent surface where the numerous personal and collective references are laid upon. These materials make up a body of elements that continuously changes from project to project, such as the repetition of a cycle, where each iteration transforms and adapts previous ideas. In this sense, creation does not result from plain originality, an idea from nothing or pure inspiration, but rather from the author's interaction and participation within a constant stream of references and elements.

KEYWORDS

Drawing, Process, Diagram, Dissemination, Convergence

Introdução

O tema da criatividade é hoje objeto de várias disciplinas, mas o seu centro continua a ser a psicologia. Porém, nas artes visuais e, especialmente, no desenho, a criatividade encontra um duplo sentido. Se, por um lado o desenho é um espaço de criatividade ou palco da imaginação; por outro, é também um instrumento gerador, produzindo as condições para o desenvolvimento de um processo, justamente designado, criativo. Ou seja, o desenho proporciona meios de visualização de ideias e, ao mesmo tempo, de organização espacial de conteúdos e imagens. Nessa segunda função, a possibilidade de arranjo e rearranjo de imagens e elementos em uma qualquer superfície, proporciona um efetivo espelho de organizações neuronais de ideias. Por essa razão, a função de organigramas e quadros com palavras, setas e signos é tão comum no planeamento de ações e soluções, desde as artes à organização de trabalhos e empresas. Mas, como observam alguns autores, se parece óbvio que artistas e designers usem o desenho como ferramenta criativa, deve-se salientar que nem sempre foi assim. Em várias épocas históricas e em diferentes comunidades, os objetos e imagens eram realizados sem o recurso a desenhos preparatórios, ora por cópia e adaptação, ora por experiência artesanal (Durand, 2003, p. 11). O uso de um processo gráfico preparatório à obra é uma característica da cultura moderna (da Renascença em diante) e ocidental.

A ideia de um modelo gráfico comum entre arte, design e arquitetura (Dubery & Willats, 1972) assenta na educação pelo desenho, onde o conhecimento dos sistemas de representação gráfica validados pela geometria, se constitui como fundamental. Referimo-nos às perspectivas, axonometrias e vistas ortogonais. Mas esse conhecimento não se esgota na representação da forma sólida, passando, também, para a óptica, ou a geometria das sombras próprias e projetadas e gradações tonais, ou a própria representação da cor. Apesar de todos os desvios e liberdades expressivas possíveis, as diversas representações comuns no desenho de projeto são referenciadas aos sistemas projetivos (relativos às diversas formas de projeção de um volume na superfície plana) (Dubery & Willats, 1972). Para além dessa linguagem visual comum, existem etapas de desenvolvimento no projeto, já identificadas na oficina da Renascença e na Academia Maneirista (“*pensieri, studi, disegno*”) (Tolnay, 1972, p. 19) que ainda ecoam nos “*Design Methods*” propostos por Jones nos anos 70 (Jones, 1970). Em síntese, essas etapas evoluem dos primeiros esboços rápidos e concetuais, até representações detalhadas, passando por estudos de reformulação e transformação, correspondendo à fase exploratória do projeto.

Pela sua importância no campo do desenho, tem sido estudado o papel das imagens e do seu agenciamento como processo criativo. Por exemplo, a partir de Jean Piaget, Jean Charles Lebahar refere o termo “operativo” para descrever o desenho do arquiteto, em que, entre esquemas, perspectivas, modelos ou notas, cada registo opera uma forma de cálculo mental de avaliação. O registo é, assim, um “operatório”, enquanto o processo é “operativo”; isto é, realiza ações, proporciona transformações, como cerne de um curso gerador e produtivo: “O operativo designa não apenas o que é operatório, mas também o encadeamento pragmático de uma série de atos imaginados em pensamento” (Lebahar, 1983, p. 25). Desse modo, o desenho de projeto em arquitetura é uma forma de cálculo perceptivo, antecipando de maneira sucessiva problemas de medida, encaixe, organização espacial e formal.

Porém, as características essenciais do processo gráfico em arquitetura podem ser extrapoladas para o processo criativo em artes e design.

Independentemente da qualidade semântica das imagens, é também relevante a sua organização na superfície de trabalho —uma mesa, um caderno, uma parede. Essa organização é topológica na medida em que cuida das relações espaciais entre diversos “operatórios” e procura um equilíbrio, que será a ideia ou a solução final do problema a resolver. Enquanto se movem, retiram e substituem imagens, textos, amostras e fotografias, o processo está em curso e ainda não está resolvido. Nas palavras de Cláudia Amandi:

Em última instância e de grosso modo, o processo centra-se no momento da ação, nos procedimentos, na produção material e na relação constante entre estes e o pensamento. O resultado final pode ser considerado como objetivo da utilização de um processo específico ou valorizado enquanto etapa de um discurso artístico. A relação entre o processo específico e a experimentação pode ser recíproca e interativa, no entanto, esta permutação de compromissos, permite apenas distinguir ou valorizar o processo segundo um determinado contexto, sendo o processo, no entanto, comum a toda a produção artística. (Amandi, 2010, p. 3).

O grau de complexidade, dimensão e escala da superfície de trabalho é muito variável, podendo ter apenas algumas páginas de um caderno, ou considerando toda a parede do atelier (Amandi & Almeida, 2020). Mas, independentemente da escala, existem algumas constantes operativas que se poderão identificar no processo gráfico. Retomando uma clássica noção de J. P. Guilford (1897-1987), existe na criatividade o pensamento convergente que é sintético, conclusivo e assertivo e em complementaridade; e o pensamento divergente, que é exploratório, irresoluto e multiplicador (Guilford, 1967). Em termos simples, perante dois problemas, o pensamento convergente tende a encontrar uma solução comum, enquanto o pensamento divergente tende a criar quatro problemas. Esses traços são intuitivamente detetados pela propensão para a síntese e, por vezes, para a redução excessiva ou, pelo contrário, para a criatividade exuberante, mas, também, para a confusão e o pensamento errático. Naturalmente, o processo equilibrado supõe uma relação complementar entre estas duas predisposições.

Em uma adaptação das noções de convergente e divergente para o processo gráfico, podem-se aduzir os movimentos de convergência e disseminação (Amandi, 2010) idealizados como modelo de processo criativo em artes. Aprofundando as noções de Guilford, a dualidade entre convergência e disseminação descreve variações dentro de um espaço onde as formas e ideias alteram a sua posição relativa e correspondem às constantes oscilações no processo criativo do autor.

Com efeito, “espaço” é a noção topológica central nesse modelo criativo como se percebe pela insistência em metáforas espaciais: “começando pela produção projetual, temos assumido que os desenhos são basicamente entidades espaciais, que significam ou representam basicamente relações espaciais” (Maynard, 2005) ou “A forma como os elementos são arranjados no espaço —em grupos, ordens, ou distâncias— pode ser significativo, como imagem e como metáfora” (Kieras, 1992).

Espacialidade do processo gráfico: estratégias diagramáticas

Quando o desenho representa uma forma de modo iconográfico, confrontam-se as características representacionais da imagem, ou seja,

aquilo que o desenho representa: um objeto, uma casa, uma forma escultórica. Mas se o desenho sublinhar relações espaciais abstratas, ou sem escala, forma ou referência real, então entra-se no domínio do diagrama. Assim, um diagrama é uma forma ou função gráfica que procura explorar e fixar relações espaciais entre diversos elementos de natureza distinta: figura e escrita. Como salienta Josep Maria Montaner, a origem do conceito de diagrama remonta a Charles Peirce para distinguir dentro da categoria de “ícone”, a imagem, o diagrama e a metáfora (Montaner, 2017, p. 9). Ou seja, o diagrama é essencialmente um operatório de relações espaciais, um tipo de ícone que faz mover e mudar posições, relações e ligações.

Nesse pressuposto, a parede de trabalho dos artistas ou o organograma de ações a desenvolver em um programa de trabalho, são diagramas ou cumprem funções diagramáticas porque colocam em evidência as posições, relações, ordem e hierarquia entre diversos elementos de diferentes origens e naturezas. Montaner destaca que o conceito de diagrama teve uma evolução que passou pela filosofia e pela própria atividade dos artistas, tornando-se uma ferramenta híbrida de criação. Assim, escreve: “Podemos definir o diagrama como uma ferramenta gráfica que permite visualizar fenómenos ou fluxos” (Montaner, 2017, p. 23). Se, na origem, em Peirce, o diagrama tem o sentido de um esquema; depois, evolui para um sistema complexo onde se sobrepõem diversos níveis de informação. Como ferramenta, assume a dimensão de uma estratégia ou disposição tática para fazer frente a problemas de ordem criativa.

O objeto gráfico que podemos classificar como diagrama —sistema de diferentes marcas, relacionadas entre si por uma teia de ligações— apresenta-se como um mecanismo de imaginação e conhecimento que serve de operador. Mas assim construído esse objeto, e sucessivamente outros consequentes —não há razão para isolar cada um. Na verdade, o que se forma é uma continuidade de operações que se distinguem apenas por índices de adensamento no espaço da folha, mas que não estão verdadeiramente separados. Formam um tecido que expande a lei associativa de marcas a um horizonte indefinido. Não tarda que percebamos o seu carácter interminável, processual. Da simples associação entre uma palavra e um desenho, espalha-se como um contínuo de associações, absorvendo todo o tipo de materiais e referências. (Almeida, 2002, p. 174).

Assim, uma estratégia diagramática é uma forma de preparação projetual, mobilizadora do ato criativo que consiste em sistematizar e desenvolver relações espaciais entre vários aspetos de uma ideia ou conceito, mudando e colocando novas informações de forma a testar e visualizar soluções. A estratégia é, por definição, expansiva e indeterminada porque não tem limites predefinidos. Basta pensar em projetos que se prolongam por anos, ou que são abandonados e recuperados.

Os exemplos mais comuns para a visualização do processo gráfico nesse campo diagramático é a parede de trabalho como lugar natural de afixação de diversa informação. O termo mais correto será “papéis”, na medida em que o espaço da parede é coberto por desenhos, fotografias, palavras de ordem, recortes, amostras e até objetos suspensos. Por vezes, a sua colocação poderá apenas obedecer a uma conveniência da arrumação de espaço, mas esse espaço funciona como um campo orbital de materiais. Nessa parede, esses elementos vão-se movimentando sem um plano definido, mas mantendo um diálogo com a mesa de trabalho. Mesa e parede relacionam-se como duas estações de trabalho —uma mais volátil, indefinida e que aproxima coisas sem nome; a outra

que experimenta uma direção separando-a das restantes e testando construções. Ou seja, a parede funciona como ecrã de visualização e disposição (no que a língua inglesa exprime como “display”) e a mesa funciona como um lugar de operações técnicas, onde se realizam os desenhos. Assim, é natural que os desenhos na parede funcionem em parte como produtos, mas também como pontos de partida para outras séries. Por outro lado, a observação da parede permite em diferentes momentos observar várias ramificações de imagens aparentadas, interpretar padrões visuais com afinidade ou, mesmo, alterar, retirar ou acrescentar informação.

E, nessa perspetiva, o conjunto de imagens colocadas na parede de trabalho funciona como um mapa mental das ideias, onde é possível reconstituir afinidades e relações entre formas, conceitos e como se foram transformando. As ações do processo são tarefas ao dispor do autor para organizar o espaço de criação como um espaço concreto, feito de desenhos, amostras, apontamentos, objetos, recortes de jornais, palavras soltas, fotografias. Note-se que, apesar da recorrência de termos disciplinadores, este processo tem variantes psicológicas ou comportamentais de pessoa para pessoa e, em certos momentos, esse desenvolvimento pode mesmo até ser aparentemente caótico. A interpretação desse espaço de imagens também não é linear e o seu autor não pretende dialogar com outros para além de si próprio, podendo tornar esse “display” desconexo a terceiros. Os elementos afixados estão em suspenso, as relações são hipotéticas e as possibilidades construtivas não são seguras, criando a hipótese de permanente desenvolvimento.

Movimentos de disseminação e convergência

Em 1975, no RijksMuseum, foi apresentada uma exposição com o título de *Functions of Drawing*, na qual Rudi Fuchs estabelecia quatro funções do desenho: definição, exposição, ritual e exploração (Fuchs, 1975). Essas funções são enquadramentos possíveis entre outros, em uma variação de terminologia por vezes coincidente, ou modificada. Porém, a ideia de “função” parece servir a uma tendência moderna ou contemporânea para encontrar sentidos operativos nas imagens gráficas, para além de uma simples fruição descritiva, contemplativa e estética. No contexto apresentado por Fuchs, talvez seja adequado que as tarefas de projeto e criação se enquadrem na função “exploratória”, na medida em que o projeto é a exploração de uma ideia para chegar a uma solução.

Se a estratégia diagramática diz respeito essencialmente a modalidades espaciais, ou seja, relações topológicas entre conceitos visuais; os movimentos de disseminação e convergência refletem a dinâmica de aproximar e separar elementos nesse espaço, em ações como experimentar, organizar ou repetir (Amandi, 2010).

Assim, no plano diagramático do processo, existem ações que correspondem a alterações na disposição e presença dos elementos, de modo a reconfigurar a organização entre diversas imagens e ideias. No contexto de Movimentos de Convergência e Disseminação, as tarefas são ações práticas, ou seja, ações simples de descrever e observar na arrumação e tratamento dos materiais gráficos. Mas as funções dos desenhos são menos óbvias, porque dizem respeito a ações mais amplas, mais abrangentes, como a representação ou a experimentação. “Por conseguinte, se a ‘representação’ é uma função, então a ‘medida, observação, cópia e correção’ poderão ser tarefas práticas, ações físicas destinadas a concretizar uma intenção inicial” (Amandi, 2010, p. 19). Mas tal como o conceito de representação não é absolutamente claro, toda a função pode ser interpretada dentro do processo individual do

autor enquanto uma intenção e objetivo nem sempre manifestos, com uma metodologia interna nem sempre coerente ou lógica.

Tomemos o exemplo de um autor que tem uma estratégia recorrente de colecionar material encontrado em jornais ou revistas. A sua tarefa de escolha, recorte e arquivamento de imagens poderá ser evidente e fácil de descrever. Mas a função deste arquivo de imagens poderá ser descrita como uma forma de incorporar a realidade de modo direto e, ao mesmo tempo, oblíquo. Direto pela apropriação de imagens sem conteúdo artístico e oblíquo pelo choque de formas dissonantes, sugerindo associações imprevisíveis e divergentes. Os dadaístas ou surrealistas foram notados pelo uso dessas tarefas: recortar, colar, juntar fotografias e gravuras; e funções: ligar significados e desbloquear associações psíquicas. Outros autores mais modernos como Robert Rauschenberg (1925-2008) retomaram essas práticas de apropriação de objetos e imagens em “combinados” visuais. Independentemente das poéticas associadas à recolha de despojos, existe uma estratégia de colocar lado a lado ou reunir imagens que não foram pensadas para estarem unidas. A superfície torna-se “absorvente” nas palavras de Barbara Rose sobre Rauschenberg (Rose, 1976, p. 24). O fotógrafo Robert Frank (1924-2019) pode ser indicado como um exemplo de funções associativas na fotografia, ainda que as suas tarefas fossem diferentes —Frank fotografava diretamente os seus motivos e não recolhia o seu material de fontes alheias. Portanto, certas imagens de Frank e Rauschenberg apresentam muitas afinidades e podem ser abordadas por funções associativas e até narrativas comuns. Mas as suas tarefas são distintas, ou até opostas. O processo gráfico e criativo é assim um espaço (diagrama) de ações (tarefas, funções) em movimentos de disseminação e convergência.

No que respeita à disseminação, este conceito descreve incidências de expansão indeterminada do processo sem o imperativo de uma solução, onde os resultados decorrem de uma dispersão de várias formas ou resultados. Em sentido inverso, pode-se identificar uma metodologia conducente à solução de problemas concretos, por exemplo um projeto de arquitetura, a definição de uma instalação ou uma série bem determinada de pinturas. Nesse caso, as diferentes etapas tendem à “redução de incerteza”, nas palavras de Lebahar, e a procurar uma solução partilhada por uma comunidade ou equipas de trabalho. Portanto, a subjetividade deve ser articulada com objetivos e necessidades bem determinadas quanto a prazos, recursos, solução de problemas práticos ou de produção. Nesse contexto, o processo criativo vê-se dominado por movimentos de disseminação e convergência, respetivamente.

As tarefas definem ações concretas e específicas, ou técnicas, como recortar, mas, também, perceptivas, como comparar ou medir. Apesar da natureza mais elementar dessas ações, a sua pertinência e adequação dependem de uma instrução e cultura técnica do desenho que incorpora critérios de exigência concetual. A título de exemplo, uma maior insistência em tarefas perceptivas —como medir, comparar, verificar— corresponde a uma preocupação com o conjunto, não dependendo da técnica manual, mas antes de uma exigência em relação ao sucesso de funções como representar ou comunicar.

As funções são metas para as quais o desenho trabalha, ou seja, representar, compor, planear, experimentar, e que detêm um carácter mais aberto, mais amplo e, portanto, subordinam as tarefas. Se, por exemplo, um processo gráfico não permite o planeamento de uma obra, será necessário rever certas tarefas de medida, ou de seleção e ordenação de fotografias e demais documentos de trabalho.

Na estratégia diagramática, o espaço de disposição gráfica alterna entre critérios de disseminação e convergência. Entre um acumular dispersivo e, por vezes, caótico de imagens e papéis; e uma seleção organizada e filtrada desses elementos. Nessa organização, podem-se contemplar

convenções de leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo, espaços regulares e toda uma estrutura vocacionada à leitura. As funções do diagrama podem ser imaginar ou comunicar, servindo-se de diferentes tarefas. A iteração na recorrência de elementos, a seleção de imagens, a organização de desenhos permite identificar incidências, recorrências.

A materialidade do processo gráfico: construção e fragmento

Anteriormente, foi apresentado um modelo descritivo da espacialidade e dinâmica do processo gráfico no contexto da criação em artes, arquitetura e design. Apesar das variantes cada vez mais acentuadas entre estas três práticas, subsiste uma tradição de desenho como representação e exploração da forma e das condições visuais e construtivas do objeto. Também é comum uma exploração livre e variada de modos e sistemas de representação, experimentação e testagem de soluções pelo desenho e ainda por modelos tridimensionais, vulgo, maquetas.

Portanto, a questão da materialidade do processo gráfico está intimamente ligada a suportes de desenho e imagem, como papéis de diversas qualidades. Mas essa primeira apreciação encontra especificidades semânticas na diferença entre desenhos feitos de imaginação, imagens recolhidas de revistas, gráficos ou tabelas, imagens científicas, mapas ou reproduções de obras de arte. Os espaços de arrumação, que constituem um elemento material, também variam entre cadernos, arquivos, álbuns de recorte, “painéis de inspiração” ou simples pastas com diversos papéis.

As diferentes imagens podem servir a funções muito diferentes, desde o desenho que representa um espaço no projeto de arquitetura, ao estudo de composição de uma pintura, ao mapa de localização de uma instalação. Porém, outra característica de materialidade do processo gráfico é a integração de amostras, ou seja, elementos reais como objetos encontrados ou exemplares de materiais ou ainda provas de cor. Um exemplo comum do uso de amostras de cor ou material encontra-se no processo do design de moda, onde, por vezes, um pedaço de tecido colado no desenho da figura representa a peça de roupa, ou quando vários fragmentos de tecido sugerem uma combinação de texturas e cores.

Todavia, uma forma de analisar a materialidade do processo gráfico no ato criativo relaciona-se, em parte, com a portabilidade dos elementos e, em consequência, a sua escala, normalmente pequena, em folhas A5 e A4. Essas características não são imperativas, mas acompanham a dinâmica do processo. Relaciona-se com o uso rápido e imediato do desenho na sua vocação de anotação gráfica. Os pequenos esboços ou esquisos são fáceis de arrumar e transportar, agilizando desse modo a organização de vários registos em uma folha, no estirador ou em pastas. A pequena escala confere eficácia ao processo, tanto do ponto de vista do ato gráfico como da agilização dos elementos no espaço de trabalho.

A pequena escala também comporta uma eficácia perceptual, porque torna-se mais fácil abarcar o campo visual e estabelecer relações entre os diferentes espaços do trabalho, de modo a ver a diversidade como um todo relacional. Essa unidade, formada por parcelas acomodadas com maior ou menor sentido de organização, produz uma associação temporária, cuja espacialidade já foi descrita como diagramática. Contudo, a sua materialidade é afim de uma construção, montagem ou colagem. A esse propósito têm sido evidenciados vários aspetos acerca dos bastidores do processo criativo, pela evocação dos arquivos de artista ou arquiteto.

Porém, antes de analisar mais em detalhe a condição construtiva, será necessário indicar que a primeira condição material do processo gráfico é a sua vocação “absorvente” (Rose, 1976), já antes mencionada acerca de Robert Rauschenberg. Os cadernos de apontamentos, pastas de ficheiros e paredes de trabalho assumem uma função de absorver e acumular, de modo, por vezes, acrítico, uma grande diversidade de elementos.

Em seguida, a noção implícita de conectar imagens e objetos produz uma materialidade construtiva ou própria da montagem. Dessa ligação, são modelos originais os dispositivos de apresentação e disposição pública, dos arquivos às vitrinas ou mapas e organigramas, às paredes de trabalho onde se afixam elementos resultando em uma construção visual destinada à exposição. Esse conceito é expresso no termo francês de “assemblage”, onde se juntam e associam materiais diversos. O processo ou tarefa que mais rapidamente se associa à montagem ou construção gráfica é a colagem, cuja prática sempre foi comum nas artes, mas apenas com estatuto desde o período cubista.

Porém, como demonstram diversos estudos de Ingres (Goetz, 2006), já no século XIX, havia uma especial cultura de colagem, tanto ao nível profissional como nos costumes burgueses: herbários, álbuns de fotografias com cartas e memórias diversas (tufos de cabelo, gravuras, tecidos), ou ainda em diferentes dimensões, como arquivos colecionistas.

A colagem e corte, a duplicação e a transferência de imagem, ora por decalque ou por fotocópia, ou ainda impressão digital —são processos de deriva gráfica onde se acentuam dinâmicas de citação, apropriação e duplicação. No caso concreto da arquitetura, uma das características específicas é o uso de folhas de papel vegetal onde se vão produzindo sucessivos decalques de soluções, sobrepondo a imagem em diferentes camadas. Assim, o uso de maços de folhas de papel vegetal identifica uma materialidade própria do processo criativo em arquitetura. O diagrama do processo desenvolve-se na superfície da folha, mas também em profundidade vertical.

Mas, a colagem propicia uma dinâmica mais aberta, ou disseminadora. Pensada como um elemento de composição, não é em menor grau, também, uma força de decomposição e fragmentação, porque implica o corte, a “découpage” por onde se insinua um desenho subtrativo, por vezes improvisado sobre a imagem apropriada.

A apoteose do gesto retido, experimental. Com dissonâncias. Já não apenas a intuição genial da ‘composição’ analítica, que permite construir um raciocínio, mas a ‘decomposição’, devida ao tempo, que torna algumas destas montagens de sonhos, ruínas de projetos inalcançados. (Goetz, 2006, p. 80).

A colagem no seu binómio de composição e decomposição é também uma metáfora dos excedentes criativos, quando os projetos não têm curso, fracassam ou ficam suspensos nos seus erros e desilusões. Portanto, a montagem como forma material do processo criativo assume também a forma de uma ruína, ou “destroço” gráfico.

Mas ainda no domínio da montagem, tal como notado por Adrien Goetz citando Plínio, em um dado momento cultural, é muito difícil superar as obras clássicas. Plínio referia-se às estátuas cujo modelo natural não poderia ser ultrapassado. Pelo que apenas restava a montagem ou “assemblage” de partes (Goetz, 2006, p. 86). Nesse sentido, existe uma reserva sobre o próprio conceito de originalidade, segundo a qual o artista enceta sucessivas variações e recomposições de modelos pré-existentes. A materialidade da folha em branco sobre a qual se projeta uma ideia nova, cede lugar a um campo de imagens em permanente transformação e autorregulação.

Nessa linha de pensamento, as ideias do autor surgem a partir de um magma contínuo onde as referências anteriores se vão reciclando e revisitando. Em vez de um movimento que surge de súbito, existe mais uma transformação de elementos de onde se vão destacando certas imagens e, assim, formando o que aparentam ser novas ideias. Contra o conceito de ideias espontâneas e imediatas, propõe-se que os modelos de criação descritos nesse contexto diagramático e processual assentem em uma iteração (Amandi, 2010), ou repetição cíclica de soluções, em que, em cada etapa, os elementos se vão transformando de modo gradual.

Por outro lado, essa dinâmica progressiva e contínua é acompanhada por uma materialidade compósita, de onde sobressaem fragmentos. As ideias já consolidadas fragmentam-se e contaminam-se mutuamente pela ação de recorte e colagem ou recomposição. Nesse fluxo de fragmentos, existe uma tendência à recitação de formas e soluções, incorporando partes de um trabalho em outro. Não precisamente no sentido cronológico de uma sequência evolutiva, mas no sentido de uma variante alternativa, uma hipótese em aberto dentro de uma rede de trabalhos, o universo de trabalho e interesse do autor. Sobre a pesquisa criativa do artista Ellsworth Kelly, Yve-Alain Bois traça também uma análise sobre o processo gráfico em geral, focando o conceito de fragmentação: “A fragmentação é uma ferramenta para multiplicar as trocas de sinais; aparentemente simplificando o universo visual, a fragmentação dissolve os limites taxionómicos e declara a infinita maleabilidade desse universo” (Bois, 2002, p. 200).

Essa fragmentação permite, portanto, não só eliminar o lugar, a pertença da forma ou coisa, como permite dissociá-la do seu significado ou da sua lógica, desenvolvendo novas orientações e relações e criando novos limites no processo autoral. Tudo é possível de ser matéria, tudo é possível de ser pensado, algo que, em última instância, encontra reflexo em uma das frases que Sol LeWitt aponta acerca da Arte Concetual: “Pensamentos irracionais devem ser seguidos absolutamente e logicamente” (LeWitt, 1978, p. 68).

No processo, o autor desenvolve estratégias não necessariamente sequenciais, por vezes até ao mesmo tempo e que se enquadram nos movimentos de disseminação e de convergência. Não existe uma equação, mas é possível entender que o processo criativo é diagramático, porque ordena, aproxima, aumenta ou diminui a importância dos elementos consoante às necessidades e posições que o autor escolhe. É possível e necessário manter a disseminação aberta, ao mesmo tempo em que se desenvolvem determinadas orientações que desejam convergência. Orientações que se experimentam e organizam em uma forma, em um objeto, em uma consolidação. Para, logo a seguir, esse mesmo objeto voltar a ser segregado pelo todo e tornar-se mais um fragmento que será reutilizado, reciclado e revisto à luz do universo de trabalho do autor. Estas características são repetidas, vezes sem conta. Uma espécie de perseguição que se mantém, porque, em última instância, a ação do autor nunca está completa ou resolvida.

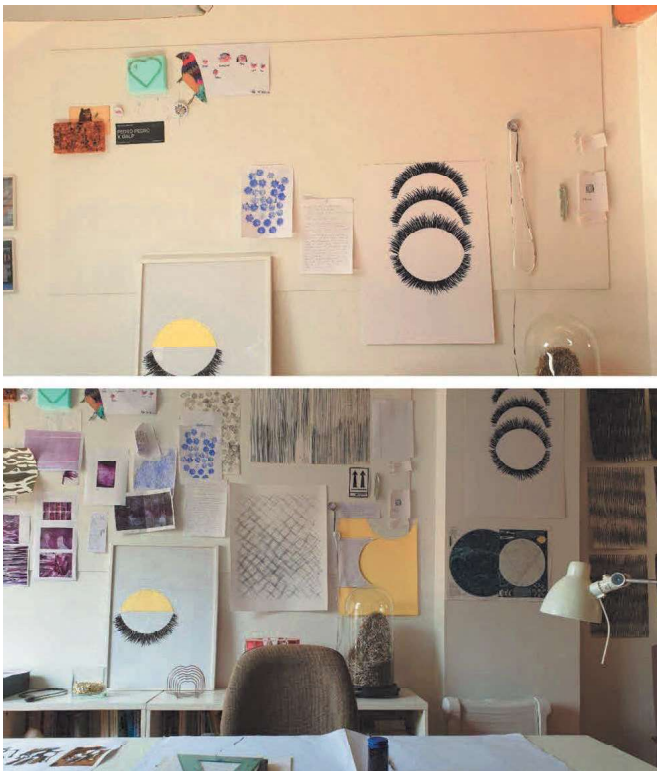
A fragmentação é, portanto, um modo para o autor poder reconstruir por dentro os elementos que mais o fascinam, os mais obsessivos, relevantes, intuitivos, obscenos, lógicos etc. Vezes sem conta. Um processo repetitivo que intensifica a procura. A fragmentação torna-se uma ferramenta que permite essa infinidade de permutações, devaneios e encaixes impossíveis. De cada vez que se fragmenta, prepara-se um novo salto, organiza-se o corpo e prepara-se a queda, como refere Delfim Sardo:

Existe, na prática de alguns artistas, essa característica fundadora —a repetição. Por mais que seja uma prática

conducente ao similar (e nesse sentido uma prática mimética), radica numa reinvenção do próprio processo do fazer. Por vezes essa mimética presente na ação repetitiva realiza-se numa retoma do já feito, do construído, procurando uma outra instância, uma diferença maior. (Sardo, 2006, p. 16)

Exemplos concretos

Para exemplificar de modo sucinto a dimensão diagramática, a dualidade da dinâmica convergente e disseminadora e, ainda, a materialidade construtiva e fragmentária, usamos o processo gráfico de Cláudia Amandi como exemplo (Amandi, 2021). O seu trabalho é maioritariamente produzido em uma relação entre um universo de formas elementares e a referência a processos explícitos do desenho. Nesse trabalho, cada forma estabelece uma ligação representacional e depende de uma ação gráfica específica a cada imagem. Dessa ambiguidade entre signo representacional e marca gráfica, nascem inúmeras variações seriais que estabelecem entre si, cadeias de relação diversas: padrões, grelhas, manchas, escritas, pictogramas e gestos. Os diferentes grafismos tornam-se recorrentes e circulares, recombina-se sob novas formas e versões.



Figuras 1a e 1b. Espaço de trabalho de Cláudia Amandi. Dois momentos da parede de trabalho entre um período mais vazio referente a um final de ciclo e uma fase mais ativa. Fonte: arquivo da artista

Um dos elementos centrais na atividade processual de Cláudia Amandi é a utilização constante das paredes de trabalho, como se ilustra nas seguintes imagens (Figura 1a, 1b e 2) (Amandi & Almeida, 2020). As paredes de trabalho refletem essa dinâmica processual como se pretende

ilustrar. Entre a figura 1a e 1b, é possível observar dois momentos distintos no uso deste espaço. Em 1a, a imagem regista o fim de um ciclo. Este ciclo está associado ao momento em que foi desenvolvido e exposto publicamente um corpo de trabalho em uma galeria. A parede reflete esse momento. Praticamente todo o material que, em nível processual, contribuiu para esse corpo de trabalho específico é retirado, e o vazio da parede está agora pronto para reiniciar um novo ciclo de atividade. Nesse processo, observa-se, na Figura 1b, como a parede vai “reacumulando” elementos. Por vezes, de modo casual e arbitrário, apontam-se algumas coincidências formais; nesse caso, entre círculos, grelhas, traços e manchas. A presença de elementos de trabalhos anteriores faz sempre parte dos reinícios seguintes e vai aglutinando diversidade material formada por desenhos encontrados, fotografias, materiais impressos, anotações escritas, referências bibliográficas, entre outros. Nesse novo contexto relacional, esses materiais adquirem um caráter de potência, de possibilidade construtiva, sem, no entanto, haver um compromisso. Esses materiais ficam assim em espera e latência.

Na figura 2, podemos notar como a parede mostra diferentes desenhos e imagens, percebendo-se relações formais entre categorias: manchas, grelhas, formas esquemáticas de pálpebras e pestanas, corações. Entre essas diferentes formas, cuja origem é totalmente independente, começa a formar-se uma “imagem latente”, ou um princípio de convergências e cristalizações. Desses princípios ordenadores surgirão séries ou conjuntos formalizados e balizados por aspetos visuais bem definidos: formato, dimensão, suporte, material, forma, gesto. No quadro apresentado na figura 2, observa-se como existe um cruzamento de relações entre imagens e como esse cruzamento cria uma interdependência entre as diferentes imagens.

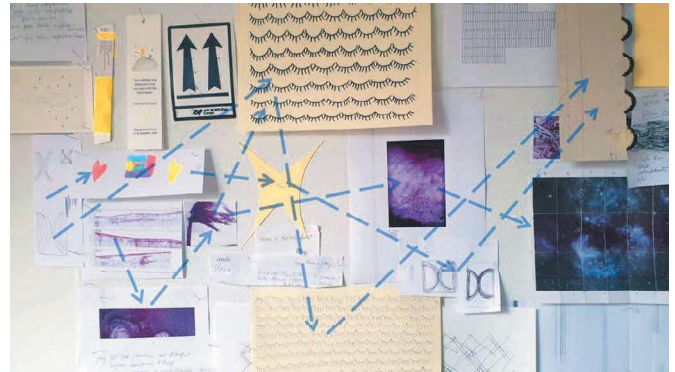


Figura 2. Parede de trabalho de Cláudia Amandi. Cruzamento de ideias e formas no espaço diagramático de criação gráfica. Fonte: arquivo da artista

Na figura 4, encontram-se diversas experiências recorrentes em torno de grelhas e folhas com círculos. Essa solução é recorrente no trabalho de Cláudia Amandi desde “Endemia” (2014), recorrendo ao uso de folhas perfuradas com um furador de papel. Pelos orifícios, são depois realizados desenhos a marcador ou tinta-da-china, sobre outras folhas, explorando sobreposições, duplicações e a própria qualidade material da folha perfurada. Essas séries dão lugar a uma proliferação de material gráfico que assume contornos indefinidos, entre a experiência e o trabalho final. Nas paredes de trabalho, repousam papéis perfurados, provas de transferência... os círculos de papel são guardados em frascos ou baldes de papel sugerindo esculturas ou alguma matéria que será absorvida noutro trabalho. Os materiais

e experiências relativos às diferentes séries “perfuradas” (*Todos*, 2020; *Afluentes* 2018; *Grelhas* 2014) vão-se depositando na parede e em frascos, contaminando ou disseminando-se por outros trabalhos em uma continuidade onde uma ideia inicial dá lugar a formas diferentes. Com efeito, os conjuntos derivados não são variantes de uma versão inicial, mas, antes, ramificações de aspetos desse trabalho, por exemplo a solução de utilizar furos no papel e uma composição em grelha (Amandi & Almeida, 2020).

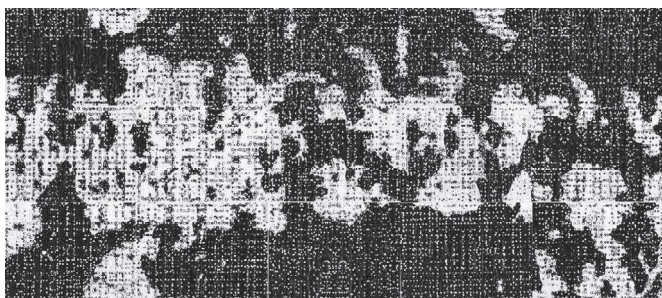


Figura 3. *Afluentes*, Cláudia Amandi, 2018. Tinta-da-China s/papel, 15 (29 x 42 cm). Fonte: arquivo da artista



Figura 4. Cláudia Amandi: o uso recorrente de papeis perfurados é um motivo recorrente que cria uma série de elementos que se vão espalhando pelo corpo de trabalho. Este processo cria um efeito de disseminação. Fonte: arquivo da artista

Considerações finais

Em síntese, procurou-se descrever um modelo de criatividade relativa ao processo gráfico em artes visuais, design e arquitetura e que se entende como especialmente diagramático, com uma dinâmica dual entre disseminação e convergência e que assume uma materialidade construtiva alusiva a processos de montagem, colagem, mas, também, fragmentação.

Esse modelo implica que a criação é uma atividade contínua, onde as formas se vão repetindo em ciclos e em que cada ciclo fragmenta e

reconstrói as formas anteriores em novas soluções, agregando e absorvendo referências como um reflexo perceptivo. Dentro das dinâmicas comuns a estes processos, o artista revê-se mais como um condutor de matérias, em parte alheias, em parte pessoais, absorvendo imagens e referências e deixando que as suas próprias escolhas e acasos de trabalho transformem as velhas referências em novas imagens. Como referido, o processo criativo torna-se mais contínuo e ondulatório e não tanto marcado por espaços vazios e inspirações. As ideias apresentam-se também como a sedimentação de múltiplas experiências e referências, no lugar de uma ideia absolutamente original e fundadora.

A consciência sobre o processo gráfico como uma espécie de constelação de fragmentos permite suspender a angústia e a crise de ideias, na medida em que o artista não se vê como um inventor ou um criador a partir da folha em branco ou de um vazio primordial, mas antes se revê como um participante no fluxo de eventos e imagens em torno de si.

AGRADECIMENTOS

Esta iniciativa foi apoiada através do Financiamento Plurianual do Laboratório de Paisagens, Património e Território (Lab2PT), Ref.^o UID/04509/2020, financiado por fundos nacionais (PIDDAC) através da FCT/MCTES.

ACKNOWLEDGMENTS

This initiative was supported through the Multiannual Funding of the Landscape, Heritage and Territory Laboratory (Lab2PT), Ref. UID/04509/2020, financed by national funds (PIDDAC) through the FCT/MCTES.

BIBLIOGRAFIA

- Almeida, P. F. (2002). *Imagem Conceptual e Processo Criativo – O Diagrama como Instrumento e Metáfora do Projecto Artístico. I*. Universidade do Minho.
- Amandi, C. (2010). *Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo*. Tese Doutoramento. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
- Amandi, C., & Almeida, P. F. (2020). Andar sem sair do sítio, A parede de trabalho: Espaço de navegação gráfica. *Psiax, Série 2, n.º 4*. <https://bitly.com/gvyPL>
- Bois, Y. A. (2002). Pichenette. In *Ellsworth Kelly, Tablet 1948-1973*. The Drawing Center.
- Dubery, F., & Willats, J. (1972). *Drawing Systems*. Studio Vista.
- Durand, J. P. (2003). *La Representation du Projet, Approche Pratique et Critique*. Éditions de la Villette.
- Fuchs, R. (1975). *Functions of Drawing*. Rijksmuseum, Kroller Muller.
- Goetz, A. (2006). *Ingres Collages*. Le Passage, Musée Ingres.
- Guilford, J. (1967). *The Nature of Human Intelligence*, New York, McGraw Hill, 1967. McGraw Hill.
- Jones, J. C. (1970). *Design Methods Seed of Human Futures*. Wiley.
- Kieras, D. (1992, junho). Diagrammatic display for engineered systems: Effects on human performance in interacting with malfunctioning systems, *International Journal on Man-Machine Studies*, 36, pp. 861-895.
- Lebahar, J. C. (1983). *Le Dessin d' Architecte, Simulation Graphique et Reduction d' Incertitude*. Editions Parenthèses.
- LeWitt, S. (1978, Junho). Sentences on Conceptual Art. In *Sol LeWitt*. The Museum of Modern Art, New York.
- Maynard, P. (2005). *Drawing Distinctions, The Varieties of Graphic Expression*, Cornell University Press, Cornell University Press, Ithaca and London.
- Montaner, J. M. (2017). *Do Diagrama às Experiências, rumo a uma arquitetura de ação*. GG, Gustavo Gili.
- Sardo, D. (2006). *Cousa, Diogo Pimentão*. Fundação Carmona e Costa.
- Tolnay, C. d. (1972). *History and Technique of Old Master Drawings*. Hacker Art Books.

WEBGRAFIA

- Amandi, C. (2021). *Claudia Amandi*. <https://bitly.com/LbvHO>
- Rose, B. (1976). *Drawing Now*. The Museum of Modern Art. <https://bitly.com/lrvUN>

SOBRE OS AUTORES

Cláudia Amandi é Professora Auxiliar do Departamento de Desenho da [FBAUP](#) e Membro Integrado no Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade ([I2ADS](#)). Desenvolve trabalho de investigação na área do Desenho, ações e métodos de trabalho no processo criativo, e nos cruzamentos entre a escultura e o desenho. Doutorou-se pela FBAUP em 2010 com a tese intitulada *Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo*, um estudo sobre o papel do desenho no processo artístico atual. Como artista plástica, o seu trabalho ao longo dos anos foi convergindo para processos de repetição, interessando-se particularmente por aqueles que, na sua aparência mecânica de execução, deslocam o referente do resultado. Ações como aglomeração, variação, expansão, saturação e sobreposição de marcas e/ou materiais vão construindo malhas, imagens, matérias diferenciadas como sistemas de multiplicação de conteúdos. Esta produção pode ser vista em <http://claudiaamandi.weebly.com/>

Paulo Almeida licenciou-se em Artes Plásticas-Pintura na Escola Superior de Belas Artes do Porto em 1993. É professor na área de Desenho na Universidade do Minho desde 1997. Apresentou as Provas de Aptidão Científica e Pedagógica em 2002 sob o tema “Imagem Conceptual e Processo Criativo”. Em 2008 doutorou-se em Desenho com a tese *Mancha Directa. O Desenho como Expressão e Representação*. Entre 2012 e 2015 foi Vice-Presidente da EAUM. Como docente ensina ainda nas licenciaturas em Design Marketing e Moda, Design de Produto e no Mestrado em Tecnologia e Artes Digital e Mestrado Integrado em Arquitetura. Desde 2017, é Professor Associado de Desenho. É membro integrado do Laboratório de Paisagens Património e Território. Desde 1993, realiza exposições em Artes Visuais.