

**REPETIR como *Função do Desenho* no Processo Criativo
REFAZER - uma *Tarefa da Função Repetir***

CLÁUDIA AMANDI

■ 12

Cláudia Amandi nasceu no Porto (Portugal) , 1968. Doutorou-se em Desenho pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP), 2010; realizou Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica na mesma Faculdade em 2001. Foi Bolsista de Investigação em Gravura pela Fundação Calouste Gulbenkian entre 1994-1996; Licenciou-se em Artes Plásticas – Escultura pela Escola Superior de Belas Artes do Porto em 1993. É

ouvirouer ■ Uberlândia v. 11 n. 1 p. 12-32 jan.|jun. 2015

docente da Subunidade Orgânica de Desenho da FBAUP desde 1996 e como artista plástica, expõe com regularidade desde 1995.

▪ RESUMO

Este artigo, centrado na utilização do desenho no processo criativo, pretende analisar panoramicamente a relevância da ação *Repetir*. Considerada esta ação como uma das *Funções do Desenho* neste contexto, *Repetir* desdobra-se em diferentes *Tarefas* – A *Tarefa Refazer*, a *Tarefa Iterar* e a *Tarefa Intensificar*. Parte-se de uma análise genérica do termo *Repetir* - dos seus contextos e pertinências de estudo – para depois se centrar numa abordagem mais específica, ou seja, o artigo concentra-se na análise da *Tarefa Refazer*, uma das ações consideradas centrais da *Função Repetir*.

▪ PALAVRAS-CHAVE

Desenho, função, tarefa, repetir, refazer.

▪ ABSTRACT

This article, focused on the use of drawing in the creative process, aims to analyze panoramically the relevance of the action *Repeat*. Considered this action as one of the Functions of Drawing in that context, *Repeat* unfolds in different *Tasks* – the *Task Remake*, the *Task Iterate* and the *Task intensify*. It starts with a general analysis of the term *Repeat* - its contexts and pertinence of study - and then focus on a more specific approach, that is, the article focuses on the analysis of the *Task Remake*, one of the actions considered central to the *Function Repeat*.

13 ■

▪ KEYWORDS

Drawing, function, task, repeat, remake

1. Introdução

Repetir não é uma ação exclusiva do processo do Desenho. Cabe portanto a este estudo, analisar de que forma o desenho oferece ao autor espaço para articular esta ação e de que forma esta se torna relevante no processo autoral. Inicia-se por uma análise do significado da palavra *Repetir* e dos contextos de utilização, cruzando categorias e diversidade de aplicações, para então poder contextualizar e centrar o estudo da ação *Repetir* no âmbito do desenho.

Considerada estrutural no processo criativo e segundo a sua ordem de operatividade, esta ação é nomeada de *Função*, uma vez que se entende como um tipo de

ação que identifica ou delinea uma intenção, uma necessidade ou objetivo mas ainda não concretizado - uma ação em potência, digamos. Neste sentido, a potência da Função Repetir, a sua operatividade, é materializada segundo um conjunto de ações denominadas por *Tarefas* e que permitem a realização desta Função. A *Tarefa Refazer*, a *Tarefa Iterar* e a *Tarefa Intensificar*, são as *Tarefas* consideradas mais relevantes no contexto da Repetição e designam o trabalho prático e mental executado na utilização desta *Função do Desenho* no processo criativo.

Após uma breve caracterização de cada uma destas *Tarefas*, aprofundam-se as especificidades da *Tarefa Refazer* e que se determinam num plano de convergência, ou seja de alternativas, possibilidades e hipóteses com o intuito de concretizar o que o autor tinha como objetivo.

2. Refazer o termo, reforçar a função

■ 14

Num sentido lato, a palavra *repetir* indica a reincidência de alguma coisa – de um acontecimento, processo, objeto, palavra, som ou imagem. Ou seja, anuncia que se volta a executar alguma coisa, que algo volta a acontecer ou que se volta a produzir – pelo menos mais do que uma vez.

O carácter recorrente desta ação, não só na realidade e experiência humana em particular, como nos ciclos naturais, confere-lhe um estatuto de *função*. Ou seja, uma ação que identifica ou delinea uma intenção, uma necessidade ou objetivo ainda não concretizado - uma ação em potência.

A *função repetir* será então um modo relacional dinâmico que pode deter um papel relevante na relação entre opostos da mesma categoria. Destas categorias, saliente-se as relações entre “produção e reprodução, finito e infinito, similaridade e alteração, orgânico e mecânico, entre norma e desvio”. (KONOVA, 2004, p.2)

Entre produção e reprodução, distingue-se o papel que a *função repetir* tem, tanto na construção individual e coletiva do sujeito através da aprendizagem, como nos processos de sedimentação e estruturação da memória e do conhecimento.

Entre finito e infinito, distingue-se o papel que esta *função* confere às operações – materiais e abstratas – de serem continuadas através de um conjunto de ações que detêm em si, um certo grau de transformação que evita a estagnação, ou que, fortalece a necessidade da sua substituição.

Entre similaridade e alteração, distingue-se o efeito que a *função repetir* tem na produção humana, ao proporcionar a iteração de uma operação possibilitando a sua variação, subversão ou mesmo deturpação, criando infinitas combinações.

Entre orgânico e mecânico, saliente-se o papel que esta função detém nos mecanismos naturais, tanto da natureza, como da actividade humana – a recorrência da noite e dia, as estações do ano, na proliferação da vida orgânica e das suas espécies, os reflexos condicionados humanos, na cultura e na linguagem – e que projetam certa estabilidade e identidade, fulcrais ao desenvolvimento.

Entre norma e desvio, considerem-se os movimentos, pensamentos e ações que detêm uma certa ordem fixa (padrão ou estrutura) e a capacidade para desviar, questionar ou mesmo dissolver a autoridade conferida a essa ordem através de operações que detêm características repetitivas.

Por outro lado, e analisando a origem da palavra *repetir* (*repĕto-is, -īvi (-īi), -ītum*) estamos perante um verbo que é construído segundo um prefixo e uma palavra – *re- + peto* – e que teve uma evolução no seu sentido de aplicação. Do Latim, **peto** significa “dirigir-se, buscar, pedir”; e o prefixo **re-** indica “mais de que uma vez, uma vez mais, outra vez, movimento para trás”. Se no seu sentido original significava “atacar de novo (latim impessoal) / repetir, tornar a dizer / pedir outra vez, reivindicar, reclamar” (O IR E VIR SEMÂNTICO, s.d., s.p.), o seu significado generalizou-se designando não apenas “dirigir-se novamente ou pedir outra vez” (Ibidem), mas tornar a executar qualquer acção, ou seja, expandiu a ideia de “repetição expressa pelo prefixo **re-**”. (Ibidem) Cruzando a diversidade de aplicações da palavra atual “repetir – de tornar a fazer, de acontecer de novo, de reforçar” (Ibidem), entre outros – com os significados do prefixo *re*, é também possível estabelecer relações que sugerem diferentes operações relevantes para o estudo da repetição como função *do desenho* no processo criativo. Embora sejam operações contíguas, sugerem contextos de ação dissemelhantes, acentuando mais do que uma orientação para o papel da *função*

15 ■

repetir. Analisemos o prefixo *re-*: “1. Retrocesso, retorno recuo (...); 2. Repetição, iteração (...); 3. Reforço, intensificação (...); 4. Oposição, rejeição, repulsa (...)”. (HOUAISS, 2002, p.3093)

Esta especificidade de contextos, cruzados com o significado, sinonímia e categorias acima referidas da palavra *repetir*, revelam que a *repetição*, enquanto *função do desenho* no processo criativo, poderá, para efeitos de estudo, associar-se a diferentes operações denominadas de *tarefas*¹. Estas *tarefas* indicam contextos de utilização divergentes e denotam que no seu campo de ação prática, tanto podem assumir uma *função* latente como manifesta como se associam, tanto a *Movimentos de Convergência* como de *Disseminação*².

A *função repetir* pode estar ligada à ideia de *retrocesso, retorno, recuo*. Este voltar atrás, prende-se com a necessidade de clarificar ou retificar as operações envolvidas na elaboração de um desenho. A dúvida, a dificuldade, a procura de configurar uma determinada ideia ou projeto, por exemplo, fazem com que o suporte testemunhe as diversas tentativas, convertendo-se num registo fóssil das várias opções tomadas durante esse percurso. O desenho torna-se então, o espaço a que o autor retorna para reparar, consertar, recuperar, reorganizar os elementos, corrigir ou emendar, de modo a reconstruir o que necessitava de alteração. Neste contexto, a *função repetir* tem como *tarefa principal refazer*.

Pode também estar associada à ideia de *iteração*. Significa que o autor volta a desenvolver uma sequência de operações em que o objeto de cada uma é o resultado que a precede. Esta repetição tem como intenção, forçar uma determinada orientação, processo

¹ Enquanto as ações que são denominadas por *Funções do Desenho*, identificam ou delineiam uma intenção, uma necessidade ou objetivo ainda não concretizado - uma ação em potência, as ações denominadas por *Tarefas do Desenho* identificam as práticas subordinadas que permitem a realização da *Função*, ou seja, o trabalho prático e mental executado na utilização do desenho no processo.

² Os *Movimentos de Disseminação e Convergência* traduzem o modo como o autor se move ou atua, dentro do processo de trabalho para manter o seu universo criativo em permanente reciclagem e reordenação. Nos *Movimentos de Disseminação*, o autor trabalha em movimentos mais amplos. Sem objetivo acertado, as ações levadas a cabo privilegiam a descentralização de elementos e informação, criando uma multiplicidade de núcleos de hipóteses e possibilidades. Assim sendo, as tarefas elencadas segundo os *Movimentos de Disseminação* referem-se a ações em que tudo é possível ser hipótese de tudo, numa espécie de "esponja", digamos, que expande o universo do autor. Por outro lado, nos *Movimentos de Convergência*, a actividade gráfica indica que o autor trabalha em movimentos mais restritos. Na necessidade e urgência em estreitar posições, de criar provas e argumentos que sustentem uma escolha, o autor utiliza distintas tarefas que o auxiliem a formular uma síntese. Ou seja, as tarefas executadas indicam que o Movimento é de *Convergência* porque tendem para encontrar uma resposta.

ou ideia, pondo em prática a programação da repetição de uma ou mais ações. Acen-
tuadamente relacionada com a necessidade de mudança e subversão de normas instituídas,
a *função repetir* tem como *tarefa* principal *iterar*.

A *função repetir* está também relacionada com a ideia de *reforço*, *intensificação*. A
palavra *reforçar* é utilizada para indicar ou qualificar ações em que é intensificada ou dada
maior ênfase a determinada ideia, assunto, forma ou acontecimento. *Reforçar* é aumentar,
tanto em número como pela consolidação de uma ideia ou opinião, adquirindo mais força.
Existe então, *intensificação* de estímulos para substanciar uma determinada busca, tornando
a *repetição*, um elemento fundamental à sua concretização. No contexto do processo
criativo, o desenho pode ser uma ferramenta importante para esse reforço, possibilitando
sem grandes dificuldades materiais, espaciais e operativas, desmultiplicar e intensificar as
buscas do autor. Essas buscas partem na maioria das vezes, da repetição exaustiva de um
conjunto de elementos ou processos, formalmente variáveis mas entendidos como
elementos centrais de sentido no contexto criativo do autor e que em último caso, abrange
o papel do desenho dentro de todo o processo. Neste âmbito, a *função repetir* tem como
tarefa principal *intensificar*.

17 ■

2.1 Repetição, retorno mínimo da ação

Contudo, no seu conjunto, as *tarefas* – *refazer*, *iterar*, *intensificar* – evidenciam
também uma relação da repetição com a tentativa. São *tarefas* que operam como
dispositivos para andar à volta de qualquer coisa, em constante retorno a essa coisa e sobre
essa coisa, insistindo nas suas possibilidades para esclarecer e delimitar escolhas. Como re-
fere David Bohm, são os “aspectos da recorrência, da identidade e da estabilidade” que o
pensamento concede maior ênfase:

As raízes do pensamento vêm indicadas por todos os usos do prefixo ‘re’, que significa ‘dar a
volta’ e ‘regressar’. De modo que a recorrência eterna do dia e da noite ou das estações deve ter
causado uma profunda impressão na mente humana, e antes que pudéssemos pensar
conscientemente sobre o tema, todo o funcionamento mental se adaptou de maneira estável a
esta recorrência, a instâncias do qual, por exemplo, a expectativa da sucessão do dia e da noite
se converteu numa característica fixa dos nossos processos mentais. De igual modo, quando os
seres humanos repetiram continuamente certas operações, conscientes ou de outra índole, estas
ficaram fixadas nas suas mentes como reações habituais. De facto, inclusive as operações mais
abstratas levadas a cabo hoje em dia, como as que ocorrem nas matemáticas, rapidamente

terminam em reações similares, fazendo com que um hábil matemático ‘sabe nas pontas dos dedos’ uma grande parte deste conhecimento, de um modo que requer pouca atenção ou nenhuma atenção consciente. O processo do pensamento humano foi-se forjando lentamente de todas estas formas, até chegar ao que poderíamos denominar como pensamento reativo. (BOHM, 2001, p. 102) (tradução nossa)³

Nesta origem, a *função repetir* (assim como as suas *tarefas*) formaliza a necessidade do que não está ainda realizado. Um modo de conquista, de apreender determinado conhecimento ou mecanismo que, quando capturado, lhe é atribuído identidade e estabilidade no pensamento.

Assim acontece com toda a aprendizagem. Aprender a andar de bicicleta ou aprender a desenhar não têm origens muito distantes. É a repetição das ações que garante a sedimentação de ambas. Não deixam de pertencer a contextos distintos, mas só as diversas tentativas mentais, cinestésicas e práticas, aplicadas repetidamente a ambos contextos é que permitem sustentabilidade no seu manuseamento. E depois *esquece-se*. A mente fica livre para novas aquisições, fazendo das anteriores a base de impulso. Porém, enquanto andar de bicicleta se torna uma conquista na ordem do reflexo, ou seja, depois de se aprender a dirigir a bicicleta, a controlar o equilíbrio, etc., a sua utilização é traduzida numa reação motora involuntária; no que toca ao desenho como instrumento do processo criativo, a relação torna-se mais complexa, exigindo a longo prazo uma maior interatividade entre os problemas apresentados, os caminhos encetados e as soluções obtidas. Isto significa que, embora a *repetição* seja essencial para promover a aprendizagem de ambas – para sedimentar o conhecimento e manuseamento dos seus instrumentos – os contextos desviam-se mediante o grau de aprofundamento, complexidade e necessidade com que se utiliza cada uma delas. No entanto, será a *repetição*, o treino intenso e persistente, que

■ 18

³ No original: Las raíces del pensamiento vienen indicadas por todos los usos del prefijo “re”, que significa “dar la vuelta” y “regresar”. De modo que la recurrencia eterna del día y la noche o de las estaciones debió de causar una profunda impresión en la mente humana, y antes de que pudiéramos pensar conscientemente sobre el tema, todo el funcionamiento mental se adaptó de manera estable a esta recurrencia, a instancias de lo cual, por ejemplo, la expectación de la sucesión del día y la noche se convirtió en una característica fija de nuestros procesos mentales. Asimismo, cuando los seres humanos repitieron continuamente ciertas operaciones, conscientes o de otra índole, éstas quedaron fijadas en sus mentes como reacciones habituales. De hecho, incluso, las operaciones más abstractas llevadas a cabo hoy en día, como las que ocurren en las matemáticas, pronto terminan en reacciones similares, siendo así que un hábil matemático “se sabe al dedillo” una gran parte de este conocimiento, de un modo que requiere poca atención o ni siquiera una atención consciente. El proceso del pensamiento humano se fue forjando lentamente de todas estas formas, hasta llegar lo que podríamos denominar pensamiento reactivo. (BOHM, 2001, p. 102)

poderá levar o mesmo indivíduo de um percurso ao outro, mantendo-se como exigência o aperfeiçoamento entre intenção e execução.

Tendo como objetivo uma *meta*, a *função repetir* não só promove o conhecimento mínimo para encetarmos o processo de aprendizagem (saber ver, fazer e pensar), como é requisito para saltar do padrão existente do pensamento reativo referido anteriormente por David Bohm.

Sem tentativas, sem reforços, sem recorrências operativas, a experiência do desenho não sairá muito do contexto do pensamento e da prática primária adquirida. Significa então, que a *função repetir* materializa um processo mecânico de correção, profundamente enraizado no pensamento reativo (uma espécie de reflexo condicionado que nos permite desenhar um quadrado com lados iguais, redesenhar a cabeça que não está proporcionada com o resto do corpo, corrigir o plano de execução de um objeto, etc.), bem como, possibilita criar um *motor de busca* para encetar mudanças e desvios à estabilidade do conhecimento dominante. Regra geral, este é um caminho mais volúvel ou instável, mas também mais disponível a crescer e que se vai dilatando nas hipóteses que as diversas tentativas vão trazendo para o plano do visível. Nesta condição, a *função repetir* poderá ser compreendida para além da sua associação com a cópia, réplica ou reprodução e classificada como ação que procura responder ao que não tem padrão existente – uma procura em espaço desconhecido para aquietar a ansiedade. “O desenho parece sempre registrar a repetição interminável de refazer – ele constitui o espaço da ansiedade/inquietação”. (NEWMAN, 2003, P. 234) (tradução nossa)⁴

19 ■

As palavras de Avis Newman corroboram a validade e importância que o desenho poderá ter. São operações persistentes na procura interminável de dar resposta ao indeterminado e ao impreciso e que o autor deseja responder.

Repetir terá então como retorno mínimo a memória dessa ação criando uma acumulação de experiências, situações ou acontecimentos, rememorados parcialmente ou totalmente quando acontecimentos semelhantes são postos em prática. Num misto de conhecimento e emoção (até mesmo de sucesso ou fracasso), a *função repetir*, assim como

⁴ No original: Drawing always seems to register the endless repetition of remaking – it constitutes the space of anxiety. (NEWMAN, 2003, P. 234)

as suas *tarefas*, vão articulando uma rede de informação mais ou menos estável que se reflete em ações futuras do autor – organizando a memória e conferindo solidez e experiência sobre o que o circunda.

Neste artigo teremos a oportunidade de analisar a primeira das *tarefas* elencadas da *Função Repetir*, ou seja, a *Tarefa Refazer*.

2.2 Tarefa refazer, uma ação convergente

A *tarefa refazer* salienta as operações de correção, de alteração e de transformação a que está sujeito o processo de fazer, ver e pensar pelo desenho. As múltiplas correções vão dispersando o motivo central em hipóteses. Alegadamente, o objetivo central dessa *tarefa* será encontrar a ‘imagem correta’, mas no contexto do processo criativo, os desvios a essa imagem estimulam a mente. Nesse sentido e num primeiro impulso, a sua vocação é convergente, abrindo-se a um conjunto de propostas disseminadoras desse mesmo centro e que vão propondo ao autor novas possibilidades de concretizar a tal ‘imagem correta’. *Refazer* é uma forma de repetir a imagem, alterando a partir de um determinado ponto crítico – um suposto erro – que funciona também como um ponto de divergência relativamente às outras imagens.

■ 20

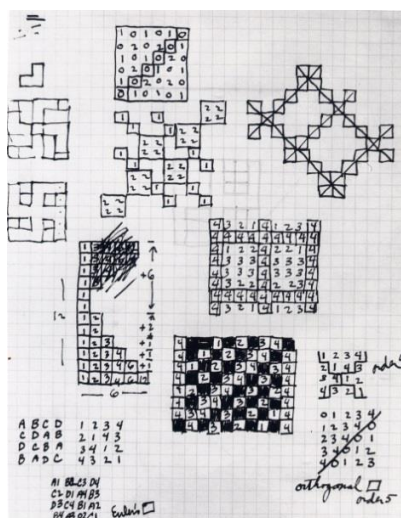


Figura 1- Mel Bochner (1940-). *S/título (Euler's Square)*, 1966. Caneta e tinta s/papel quadriculado. 11 x 8 ½ polegadas. Cat. *Mel Bochner: Thought made Visible 1966-1973*, New Haven, Yale University Art Gallery, 1995

Nas sequências que desenvolve em torno de grelhas e números, Bochner estabelece diversas possibilidades construtivas, repetindo e variando a sua estrutura colocando-as a par sobre a mesma folha. É notória a combinação entre repetição e tentativa para desmultiplicar relações, chegando uma delas a sofrer rasura por não oferecer a construção que procurava. Parece existir um plano mental que Bochner procura visualizar, não se coibindo porém, de experimentar diversas possibilidades. Este desenho revela que, mesmo que o processo seja orientado por uma intenção clara, os acontecimentos efetivamente obtidos podem divergir das intenções originais, ocorrendo imprevistos ou erros aos quais o autor toma em consideração.

Segundo o parâmetro de conquista que cada um lhe concede, a *tarefa refazer* poderá, em último recurso, traduzir-se entre dois pólos bastante próximos: por um lado, *refazer* serve para responder aos acontecimentos decorrentes no momento de desenhar, a partir dos condicionamentos que os padrões existentes detêm. Estes padrões adquiridos funcionam como extensões mecânicas que concedem ao autor uma certa estabilidade emocional e prática nas ações que realiza – corrigir uma forma, reorganizar as partes com o todo, por exemplo [Figura 1]

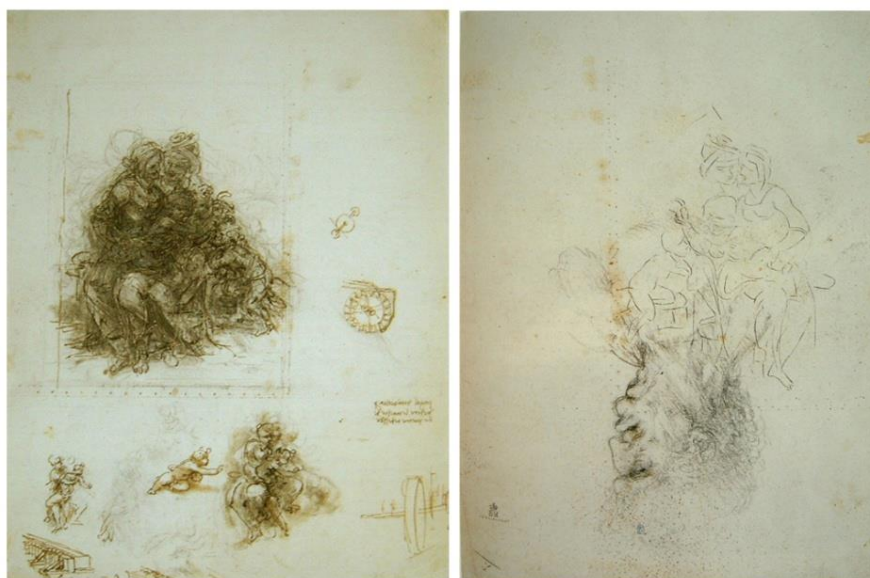


Figura 2 - Leonardo da Vinci (1452-1519). *Estudo para a Virgem e o Menino com Sta. Ana* (recto), c. 1501 (?) Pena e tinta s/pedra negra. 260 x 197 mm.

Figura 3- Leonardo da Vinci (1452-1519). *Estudo para a Virgem e o Menino com Sta. Ana e Desenho de uma Cabeça de Perfil* (verso), c. 1501 – 1510 (?) Pena e tinta s/pedra negra. 260 x 197 mm. ZÖLLNER, Frank, *Leonardo da Vinci 1452-1519 – Desenhos e Esboços*, Taschen, 2005.

O recto e o verso desta folha tornam-se um dos exemplos mais característicos de uma das facetas particulares de Leonardo. No desejo de ultrapassar o conhecido, de forma recorrente encetava um processo de excessos gráficos que por vezes o conduziam à ilegibilidade do desenho. Neste, Leonardo vê-se obrigado a procurar o contorno das figuras no verso da folha.

Por outro lado, *refazer* é tomada como hipótese para sobrepor esses mesmos condicionamentos, encarando a ação de *repetir* como possibilidades para articular novos percursos [Figura 2 e 3]:

Assim, a mente não está dominada pela tendência mecânica de se agarrar a conjuntos de categorias fixas e limitadas, nem a reações automáticas que na realidade são as que provocam a tendência a agarrar-se de forma inalterável às categorias fixas e limitadas referidas. Cada vez que se apresente um problema difícil, a mente será capaz, se for necessário, de abandonar as antigas categorias e criar novas formas de revelação racional e imaginativa, úteis para guiar o pensamento a novas linhas que podem ser necessárias para resolver o problema. (BOHM, 2001, p. 107) (tradução nossa)⁵

O limite entre ambas é sempre ténue e nem sempre se torna tarefa fácil encarar os erros e as incertezas como oportunidades para encetar novos investimentos.

Relativamente a este assunto, e recorrendo aos estudos sobre a elaboração de uma imagem realizados por E.H.Gombrich (1909-2001), destaque-se a análise que este autor faz do processo de interação envolvido entre uma intenção e a sua execução. Utilizando linguagem de engenheiros, E.H. Gombrich distingue o carácter da “realimentação negativa” presente nesta relação como um dos elementos fundamentais ao processo criativo: [A capacidade do autor de] “(...) se aproximar de uma meta mediante a eliminação de erros (...)” (GOMBRICH, 2000, p.216) (tradução nossa)⁶

■ 22

Ou seja, o que Gombrich procura salientar é que, no lugar do autor optar por um trajeto linear entre o “o quê” (a intenção) e o “como” (a execução)⁷, ele poderá adotar um

⁵ No original: Así, la mente no está dominada por su tendencia mecánica a aferrarse a conjuntos de categorías fijas y limitadas, ni por reacciones automáticas que son las que en realidad provocan la tendencia a aferrarse inalterablemente a las mencionadas categorías fijas y limitadas. Cada vez que se presente un problema difícil, la mente será capaz, se es necesario, de abandonar las antiguas categorías y crear nuevas formas de revelación racional e imaginativa, útiles para guiar el pensamiento hacia nuevas líneas que puedan ser necesarias para resolver el problema. (BOHM, 2001, p. 107)

⁶ No original: (...)de aproximarse a una meta mediante la eliminación de errores (...) (GOMBRICH, 2000, p.216)

⁷ Considerando o trajeto estabelecido entre intenção e execução uma relação determinante para a produção das imagens, E.H. Gombrich salienta o carácter da improvisação que poderá estar envolvido durante a sua produção e que altera o sentido linear entre causa e efeito. Embora a improvisação seja matéria de uma das *tarefas* deste estudo e que está associada à *função experimental*, realce-se a interação entre, a *tarefa improvisar* com a *tarefa refazer* da *função repetir*: como meio para fazer frente ao imprevisto, aos acontecimentos que surgem inesperadamente na elaboração do desenho e aos quais é necessário dar resposta. A *repetição*, neste caso, é também ela utilizada para fazer frente ao desconhecimento, ao erro e à dúvida numa espécie de esforço para ultrapassar as dificuldades a partir das mesmas ou por outras palavras – numa ação resiliente:

(...) *Se perguntarmos a um psicólogo, provavelmente nos dirá que todo o ato intencionado que realizamos desfruta de uma certa liberdade. A nossa intenção funciona como uma regra apenas para o ‘o quê’ e não tanto para o ‘como’.* (...) *Em linguagem de engenheiros, este tipo de interação é conhecido por retroalimentação* ouvirouver ■ Uberlândia v. 11 n. 1 p. 12-32 jan.|jun. 2015

processo de autocorreção, fornecido pelo jogo de alterações que o ato de *refazer* lhe permite. Isto significa que no processo de desenhar, o percurso estabelecido entre uma intenção e a sua execução poderá não ser de ordem exclusivamente linear – no sentido em que o autor executa mecanicamente uma série de atos similares. Sujeito a inevitáveis interrupções que constroem a ordem linear dos acontecimentos decorrentes no momento de desenhar, o autor poderá adotar uma atitude experimental, tomando essas interrupções – erros, desvios – como guias para novas articulações. Neste contexto, o que poderá ser entendido inicialmente como dificuldades operativas no trajeto entre dois pontos – entre intenção e resultado – é absorvido como processo que pode ter mais do que uma determinação. Um percurso em aberto em que, entre o esperado e o efetivamente obtido, existe uma constelação de possibilidades prontas a serem tomadas em consideração.

A análise que Gombrich realiza a propósito do carácter experimental do processo criativo de Leonardo da Vinci, facultá-nos esta visão ao encarar a *repetição* como tentativas de procura. No lugar da repetição como sinónimo de duplicação ou reprodução da mesma ação, Gombrich sublinha o papel que as diferentes alternativas podem ter para o autor alcançar determinado objetivo – *refazer* o desenho, tornar a ele, experimentar diferentes ou novas articulações podem criar possibilidades cruciais ao seu desfecho:

23 ■

(...) Enfrentando qualquer problema, [Leonardo da Vinci] gostava de recorrer a uma permutação sistemática dos elementos, como se quisesse assegurar-se primeiro que não tinha passado por cima de nenhuma possibilidade. Vemo-lo aplicar este método de experimentação, mais do que experimento, tanto nos seus estudos geométricos e arquitetónicos como nos seus esboços compositivos. Estes não constituem somente etapas preparatórias para a obra definitiva, mas também como 'estudos' no sentido moderno, tentativas de encontrar as melhores soluções para um gesto eficaz ou um agrupamento equilibrado. Por outras palavras, o que está em jogo, não é o êxito da fidelidade à natureza, mas a realização da própria visão do artista, a que se chega por confronto/comparação.(...) (GOMBRICH, 2000, p.226-227) (tradução nossa)⁸

E mais à frente destaca:

(feedback). Em conclusão, podemos dizer que a intenção determina o 'o quê' e a realimentação o 'como'. O carácter desta interação determina também, decisivamente, a produção de imagens. (GOMBRICH, 1997, p. 95)

⁸ No original: Enfrentando a cualquier problema, gustaba de recurrir a una permutación sistemática de los elementos, como queriendo asegurarse primero de que no había pasado por alto ninguna posibilidad. Le vemos aplicar este método de experimentación, más que experimento, en sus estudios geométricos y arquitectónicos no menos que en sus bocetos compositivos. Estos no constituyen tan sólo etapas preparatorias para la obra definitiva, sino «estudios» en el sentido moderno, intentos de encontrar las mejores soluciones para un gesto eficaz o un agrupamiento equilibrado. Lo que está en juego, en otras palabras, no es el logro de la fidelidad a la naturaleza, sino más bien la realización de la propia visión del artista, a la que se llega por tanteo. (GOMBRICH, 2000, p.226-227)

(...) Encontramos aqui a ideia de experimentação, de realimentação negativa aplicada ao próprio artista. Ele (*Leonardo*) é a sua própria cobaia, que submete as invenções da sua mente ao juízo crítico dos seus olhos. Quanto mais o artista penetra no desconhecido, abandonando os métodos comprovados da tradição, mais provável é que este procedimento se torne imprescindível. Pode dizer-se inclusivamente que esta disciplina de autocrítica se converteu na herança mais preciosa da arte ocidental. (...) (GOMBRICH, 2000, p.228) (tradução nossa)⁹

No lugar do resultado ser antecipadamente conhecido ou do desenho ser trabalhado apenas segundo padrões familiares da experiência adquirida, a sua conclusão será fruto do intenso escrutínio dirigido às diversas tentativas formalizadas no suporte. Neste sentido, se o ato de *refazer* define um dos padrões de carácter mecânico de toda a aprendizagem, este reforça também o carácter experimental que poderá estar presente no processo de desenhar. Ou seja, no lugar do desenho ser resultado de uma ação pré-determinada (na ordem do reflexo), o autor poderá tomar essa experiência e conhecimento como plataforma primária ao serviço da descoberta – ao serviço de novos ou diferentes trajetos para o seu pensamento visual.

■ 24



⁹ No original: Encontramos aquí la idea de experimentación, realimentación negativa aplicada al artista mismo. Él es su propia cobaya, que somete las invenciones de su mente a juicio crítico de sus ojos. Cuanto más se adentra un artista en lo desconocido, abandonando los métodos probados de la tradición, más probable es que este procedimiento resulte imprescindible. Puede decirse incluso que esta disciplina de la autocrítica se ha convertido en la herencia más preciosa del arte occidental. (GOMBRICH, 2000, p.228)

Figura 4- Gregorio Pagani (1558-1605). *Estudo para figura ajoelhada*, 1573-1605. Pena e tinta castanha s/papel. 211 x 278 mm. <http://www.britishmuseum.org>

Estudo para figura ajoelhada de Gregorio Pagani (1558-1605) [Figura 4] não poderia ser mais explícito. Num primeiro relance sobre este desenho, de imediato nos apercebemos estar perante uma amálgama de grafismos morfológicamente semelhantes em muitas partes da folha. Olhando com mais atenção, confirmamos essa impressão – do emaranhado gráfico, subentende-se a repetição de um perfil feminino e o título do desenho (embora não sendo atribuído pelo autor) completa esta avaliação.

De uma forma global, este estudo faz-se rápido, sincopado e elaborado em contínuo, transmitido tanto pelo dinamismo da linha como pela sua velocidade. A perícia manual do autor configura cruamente algumas das partes da figura, como são exemplo alguns perfis da cabeça e detém-se mais demoradamente noutros (como revelam a parte esquerda e central do estudo) adensando a sobreposição. Sem grande preocupação pela ocupação do suporte, ocorrem várias tentativas para estudar a posição *acertada* para a intenção. A ação de *refazer* desenvolve-se em movimentos convergentes demonstrados pela sequência dos estudos em torno da mesma figura que se estendem de forma justaposta e paralela ao longo da folha, chegando certas partes do desenho a tornarem-se indecifráveis pela aglomeração gráfica. O autor sabe o que procura negligenciando a legibilidade aos olhos do observador. Este é um desenho realizado para o próprio, em que o carácter repetitivo do mesmo motivo (tornar a desenhar a mesma figura) constata as preocupações que subjazem à sua elaboração – procurar uma relação equilibrada aos seus olhos, elaborada a partir de uma construção comparativa entre o que realiza e a intenção que move a sua procura.

Neste procedimento, a *repetição* é inevitável como aspecto experimental do processo – entre o que se deseja estudar e o que vai sendo configurado. Sendo raras as vezes em que uma tentativa é bem-sucedida à primeira, o autor não se coíbe de *repetir* as vezes necessárias para que obtenha o que deseja, procurando equilibrar a intenção original com o que vai sendo obtido. Poderemos então comparar este processo, a uma ação de

25 ■

autocorreção delimitado por estes dois pólos (a intenção e os diferentes resultados que vai obtendo). Ao mesmo tempo, o desenho vai adquirindo a qualidade de *sismograma* ao representar graficamente, as movimentações desse processo e suas flutuações.

De *autocorreção* temos os vários acertos, falhas ou erros que se cometem durante o processo e que o autor procura alterar, tornando o desenho um espelho das diversas mutações que vão ocorrendo nesse período. De tentativa em tentativa, o desenho de Pagani revela os vários momentos que se sucedem no período de procura – a postura da figura feminina em perfil é repetida pelo menos quinze vezes (tanto quanto é possível de discernir dos emaranhados gráficos), refazendo-a ou retomando-a em pequenas alterações. Tudo isto num só momento, como se o autor estivesse profundamente envolvido na ação que enceta, *saltando* de esforço em esforço sem intervalos relevantes. O testemunho deste empenho é salientado pelo carácter gráfico movimentado e agitado do desenho e pelas inevitáveis sobreposições que ocorrem no processo.

■ 26 É neste contexto que se poderá definir o papel da *tarefa refazer* como uma espécie de *sismógrafo* e *sismograma* de um acontecimento não calculado, e que ocorre devido aos movimentos instáveis de reorganização implícitos ao processo de desenhar. *Refazer* adquire o duplo papel de documento (desenho) e instrumento (desenhar) que deteta, amplia e regista as flutuações de um processo mental e prático e que é efetivado pelo carácter experimental com que o autor procura pôr à prova os seus próprios limites. Existe portanto, coerência no fazer. Uma certa ordem de procura prática muito específica em que a ação de desenhar é construída segundo uma série de movimentos repetidos vezes sem conta: os da mente, os da mão, os da visão; o que se configura e o retorno dessa presença. Todos ao mesmo tempo.

A imagem surge através deste fazer. Insistindo repetidamente e sem intervalos, Gregorio Pagani vai ajustando a informação que torna presente com aquela que procura. Esta teia de relações, formaliza-se num emaranhado de repetições gráficas, todas elas semelhantes e todas elas diferentes, compreensíveis sobretudo para o próprio. Para o observador, pelo menos para o autor experiente, este desenho testemunha o carácter empreendedor com que é encetado o processo criativo. Sem constrangimentos ao risco a que se pode expor, Pagani vai ocupando rapidamente o suporte encetando diversas tentativas de captura. Esta ação destemida, projeta a sensação que se está perante o testemunho ouvirouer ■ Uberlândia v. 11 n. 1 p. 12-32 jan.|jun. 2015

de uma aventura no conhecimento. Uma aventura que parte do saber acumulado para sondar e descobrir novos limites.

Poderemos então por um lado, identificar a *tarefa refazer* como um voltar atrás para retificar um erro, um engano ou uma dúvida perante o plano pré estabelecido – uma observação descuidada, o esquecimento de um dado não executado ou a interrogação perante a articulação dos elementos, por exemplo. Por outro lado, o carácter de transformação que esta operação pode abarcar no sentido em que a própria ação de desenhar vai levantando questões, imprevistos, erros e desvios aos quais o autor está atento e os toma como objeto de reflexão e experimentação, chegando por vezes, a serem estes mesmos elementos, o fator principal para tomar rumos diversos daqueles que o fizeram iniciar o processo. Embora distintos, estes ramos tendem por vezes a aproximarem-se durante a elaboração do desenho e a confundirem-se na sua continuidade. O que por vezes parte de uma correção, no sentido de repor a ordem inicial e planeada, desmultiplica-se em diferentes vertentes geradas por ocorrências e impedimentos diversos que colocam a intenção original de *pernas para o ar*. O contrário pode também suceder. No desejo de dar início a um processo de carácter mais abrangente e improvisado que alargue a intenção original, os acontecimentos decorrentes fazem retomar o processo à execução do plano inicial. Daqui se conclui que o erro, o imprevisto, a dificuldade de configurar determinada coisa ou ideia, podem de facto, levar o autor a insistir, rever e refazer o mesmo desenho [Figura 5].

27 ■

Segundo esta ordem de ideias, *refazer* é uma *tarefa de função latente* e que atua tanto na ordem do *reflexo* como da *reflexão*.

Latente porque não está previamente estipulada, ou seja, *refazer* é um acontecimento decorrente de um processo gráfico de condição variável. Embora *refazer* o desenho possa ser uma ação pressentida ou conjeturada pelo autor, o seu cálculo é sempre por aproximação. O diagnóstico surge sempre depois do *jogo* – após as intenções e as tensões serem experimentadas. *Refazer* é portanto, uma *tarefa latente da função repetir*.



■ 28

Figura 5- Henri Matisse (1869-1954). Nu deitado, 1941. Carvão s/papel. 384 x 572 mm. ELDERFIELD, John, *The Drawings of Henri Matisse*, Londres, Arts Council of Great Britain/Thames and Hudson, 1984

Entre refazer e procurar, este Desenho de Matisse reforça o caráter polivalente da Função Repetir. O desenho surge de uma elaboração contínua entre o que se vê, o que se faz e o que se pensa. Depósito das sucessivas investidas, o suporte acumula camadas transparentes das ações encetadas. Matisse chega a encontrar, delineando com um traço mais carregado o contorno da forma. Mas as linhas mais tênues, as restantes e mais periféricas, por vezes apagadas, refletem o trabalho contínuo até esse lugar.

Esta *tarefa* opera também segundo duas ordens – por *reflexo* e *reflexão* – e que permitem vigiar os acontecimentos ocorrentes durante o trajecto do desenho.

Como *reflexo*, pense-se nas reações rápidas cometidas durante a realização do desenho e que, perante atuações e acontecimentos desviantes a um plano prévio (da imaginação, da memória ou da observação) se executam para corrigir e seguir novamente o percurso traçado. Este ato de correção insiste até refocalizar a ordem prévia. O desenho adquire uma organização gráfica repetitiva (de marcas, de formas ou linhas sobrepostas ou aproximadas no plano da superfície), na tentativa do autor se aproximar do propósito original. O desenho torna-se campo gráfico de insistências semelhantes que procuram corrigir e acertar, o que se faz, com o que se vê e pensa. *Refazer* enquanto ação de ordem

reflexa, opõe resistência a incursões desviantes da intenção original – uma cadeira, por exemplo, pode ser apenas uma cadeira, não existe nenhum desvio. A necessidade do autor é representar esse objeto de vários pontos de vista. *Refazer por reflexo*, vinca, reforça a ideia original.

Como *reflexão* considere-se o *tornar a fazer* do desenho que assume os imprevistos como tema de atenção – para imaginar e experimentar caminhos alternativos à intenção original. As repetições (da mesma forma, da mesma ideia, da mesma relação), já não procuram aproximação ao plano inicial mas cogitar intensamente sobre outras possibilidades com origem nesse centro. Esta ordem operativa pode gerar-se dentro do primeiro percurso, isto é, pode partir das movimentações gráficas de definição de uma ideia ou forma precisa mas o tipo de reação face aos acontecimentos torna-se distinta. No lugar de resistência, o autor adota uma atitude resiliente, utilizando os movimentos contraditórios, errados ou desviantes presentes na ação de desenhar como possibilidades às quais lhes presta atenção. Integrando-os no seu processo como meios para diversificar a especulação, o decurso abre-se a jogos em que o acaso e o erro são tomados como elementos tão relevantes quanto a intenção que move a procura. É-lhes atribuído o benefício da dúvida e as ações repetidas tornam-se diversificadas – adotam elasticidade face aos desvios cometidos à intenção original. *Refazer por reflexão*, transforma a ideia original.

29 ■

Metaforicamente, *refazer como tarefa da ordem do reflexo*, desenvolve-se em torno de um só centro geometricamente fechado, enquanto *refazer como tarefa da ordem da reflexão*, vai acrescentando diversos centros delineados sem grande precisão e que a qualquer altura podem ser incluídos para acrescentar ou anular o sentido desse mesmo centro – atuam como possibilidades especulativas. Ambas são consequências internas dos acontecimentos que integram o momento de desenhar chegando por vezes a ser difícil de discernir se estamos perante a presença de uma, de outra ou de ambas.



■ 30

Figura 6- Pablo Picasso (1881-1973).

Étude pour L'Homme au mouton, 15 julho, 1942, Paris. Lápis de grafite; 210 x 270 mm.

Étude pour L'Homme au mouton, 16 julho, 1942, Paris. Lápis de grafite; 335 x 215 mm.

Étude pour L'Homme au mouton, 16 julho, 1942, Paris. Lápis de grafite; 335 x 220 mm.

Étude pour L'Homme au mouton, 16 julho, 1942, Paris. Tinta da China; 333 x 215 mm.

Cat. *Picasso. La passion du dessin*, Paris, Musée Picasso, 2005

Nestes estudos, Picasso experimenta diferentes alternativas dos mesmos elementos, repetindo-os de folha em folha. Contudo, vão sofrendo alterações de volume, de enquadramento e de posição, parecendo que estabelece uma clara relação com os anteriores desenhos. Para além destas transformações visíveis entre o primeiro e o último estudo, cada um deles é depósito de correções, testemunhadas pelas marcas de apagar que ainda são visíveis.

Será neste contexto que os *movimentos* implícitos à *tarefa refazer* se definem como *movimentos de convergência*. O centro pelo qual o trabalho gráfico se desenvolve vai criando várias possibilidades de formalizar essa intenção. Vão propondo diferentes núcleos de hipóteses que *disseminam* alternativas com o intuito de concretizar o que o autor tinha como objetivo. Ou seja, o impulso da *tarefa refazer* é, regra geral, *convergir* e para que tal ocorra, a ação gráfica desmultiplica-se em diferentes momentos, ou micro momentos em que o autor expande, *dissemina* possibilidades para substanciar esse objetivo.

3 Conclusão

No processo criativo, não se desenha para ter desenhos. Desenha-se para ter informação disponível, visível, sobre o seu estado. Da anotação aos desenhos finais, existe um vasto léxico de significados operativos com papel fundamental em diferentes fases ou estados do pensamento, da imaginação e da experimentação. O desenho não é pensamento, é uma equação irregular entre fazer, pensar e ver. Não propriamente com esta sequência, nem por vezes todos ao mesmo tempo, mas recorrente, que se repete assimetricamente. Esta assimetria é o plano constante da sua natureza.

Por reflexo e reflexão, o desenho repete a necessidade de organização do autor, tornando-a praticável pela visibilidade que dá ao que o preocupa, o que o intriga, com o que se questiona a partir da experimentação, inferindo diferentes *movimentos* nesse processo. *Convergir* e *disseminar* tornam-se assim, movimentos transversais a todas as *funções* e *tarefas do desenho*, e na *função repetir* voltam a adquirir um papel relevante no modo como cada *tarefa* é orientada.

A *tarefa refazer* concentra-se fundamentalmente na resolução de um problema, revelando que todas as investidas presentes na ação de desenhar são convergentes com esse objetivo. Poderemos no entanto considerar que essa convergência se abre a micro momentos de disseminação em que o autor explora possibilidades diversas, oportunidades que surgem no decorrer da ação e que lhe vão permitindo questionar-se e orientar-se até ao objetivo.

Referências

- AMANDI, Cláudia. **Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo**. Dissertação para obtenção de Grau de Doutor em Desenho, FBAUP, 2010.
- BOHM, David. **Sobre la Creatividad**. Barcelona, Editorial Kairós, 2001.
- Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Lisboa, Círculo de Leitores, 2002.
- GOMBRICH, E.H.. **La Imagen y el Ojo – Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica**. Madrid, Editorial Debate, 2000.

GOMBRICH, E.H.. **Temas de Nuestro Tiempo – Propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte.** Madrid, Editorial Debate, 1997.

O IR E VIR SEMÂNTICO: Latim/Português. Disponível

<<http://www.filologia.org.br/revista/35/08.htm>> Acesso: 19 Agosto 2009.

KONOVA, Joana. **Repetition.** The University of Chicago: Theories of Media: Keywords Glossary, 2004.

Disponível <<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/repetition.htm>> Acesso: 16 setembro 2009.

The Stage of Drawing: Gesture and Act – selected from the Tate Collection. Newman & Zegher, Tate Publishing and The Drawing Center, 2003.