

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



ENTRE O GESTO E A SUPERFÍCIE

Adriana Raquel Silva de Oliveira

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Américo Marcelino

2024

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Adriana Raquel Silva de Oliveira, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “*Entre o gesto e a superfície*”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 21 de outubro de 2024.

RESUMO

O presente trabalho de projeto “*Entre o gesto e a superfície*” tem como principal objetivo explorar o ato de registar marcas gráficas numa superfície, questionando o processo de desenhar e ambicionando a construção de um glossário de marcas gráficas do desenho.

O pensamento transversal a este projeto é o de refletir sobre o desenho enquanto processo e matéria. Trata-se de um corpo de trabalho composto por séries de desenhos onde são exploradas as potencialidades plásticas dos materiais que produzem as marcas e dos suportes da superfície que as recebem. A linguagem gráfica adotada limita-se ao jogo dos elementos ponto e linha, e a pesquisa é alicerçada nos conceitos de repetição e variação.

Para além da reflexão sobre as marcas e suportes de desenho, numa fase posterior foi colocado em questão o conceito de ferramenta. Inicialmente foram explorados materiais tradicionais de desenho, e posteriormente foram utilizadas ferramentas, que não são convencionalmente associadas ao desenho. Numa última fase, foram exploradas algumas ferramentas de desenho da minha autoria, desenvolvidas com a finalidade de refletir sobre o papel que o corpo desempenha no momento de registar marcas gráficas.

Devido ao carácter exploratório deste projeto, o corpo de trabalho desenvolvido foi organizado segundo séries, nas quais em cada uma se estabelece um sistema de regras predefinido, com a finalidade de refletir sobre as várias possibilidades da pesquisa que nos propomos desenvolver.

Palavras-chave: marca; processo; série; linguagem; ferramenta

ABSTRACT

The main purpose of this project “*Between gesture and surface*” is to explore the act of mark making on a surface, questioning the process of drawing, and aiming to build a glossary of drawing marks.

The transversal way of thinking in this project is to reflect on drawing as a process and as matter. This is a body of work composed of series of drawings where the plastic potential of the materials that produce the marks and the surface supports that receive them are explored. The graphic language adopted is limited to a game of dot and line elements, and the research is based on the concepts of repetition and variation.

In addition to reflecting on marks and drawing surfaces, at a later stage the concept of drawing tool was called into question. Initially, traditional drawing materials were explored, and later tools, which are not conventionally associated with drawing, were used to register graphic marks. In a final phase, some drawing tools of my own were explored, which were developed with the purpose of reflecting on the role that the body plays when registering graphic marks.

Due to the exploratory nature of this project, the body of work developed was organized according to series, in which each one establishes a predefined system of rules, with the purpose of reflecting on the various possibilities of the research that we propose to develop.

Keywords: mark; process; series; language; tool

Agradecimentos

As seguintes páginas não seriam possíveis, de forma alguma, sem as pessoas abaixo mencionadas, pelo que deixo, desde já, o meu profundo agradecimento:

Agradeço, primeiramente, aos meus pais Maria José e Ismael, por me possibilitarem embarcar nesta aventura, e por, desde sempre, me apoiarem incondicionalmente em todas as minhas decisões. Sem eles não teria chegado até aqui.

Ao Prof. Doutor Américo Marcelino, por todas as indicações, observações e ajudas que permitiram não só a conclusão deste percurso, como um crescimento substancial.

Ao Daniel Lobo, por se mostrar sempre disponível para ouvir as minhas inquietações e os meus devaneios, por ser ombro amigo.

Índice

Introdução	1
Parte I	3
<i>Entre o gesto e a superfície</i>	3
Ficha técnica dos desenhos	21
Parte II	23
Memória — Trabalho de projeto em desenho	23
1. Antecedentes – <i>Transpiração</i>	25
2. O processo de desenhar — <i>um jogo de linguagem</i>	29
3. Glossário e diálogos — <i>regras do jogo</i>	32
3.1. Linguagem gráfica	32
3.1.1. Ponto	34
3.1.2. Linha	34
3.2. Grelha	35
3.3. Série	40
3.4. Gesto	42
3.5. O tempo	45
4. Marcar a superfície — <i>os meios do jogo</i>	47
4.1. Ferramentas de desenho	47
4.2. As minhas ferramentas	50
5. Relatório descritivo	54
5.1. Deriva	55
5.2. Simplificação	61
5.3. Esquema	63
5.3.1. Cadernos	63
5.3.2. Desenhos finais	66
5.3.3. Meios riscadores/marcadores	67
5.3.4. Suporte	67
5.3.5. Preto	68
5.3.6. Instrumentos de marcação	69
Considerações finais	71
Referências	73

Índice de Figuras

Figura 1. Adriana Oliveira; "Transpiração #1"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	73
Figura 2. Adriana Oliveira; "Transpiração #2"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	27
Figura 3. Adriana Oliveira; "Transpiração #3"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	27
Figura 4. Adriana Oliveira; "Transpiração #4"; 2020; materiais variados sobre papel humedecido; 24 x 24 cm.....	27
Figura 5. Adriana Oliveira; "Transpiração #5"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	28
Figura 6. Adriana Oliveira; "Transpiração #6"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	28
Figura 7. Adriana Oliveira; "Transpiração #7"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	28
Figura 8. Adriana Oliveira; "Transpiração #8"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm.....	28
Figura 9. Exemplos de formas de pontos, segundo Kandinsky. Em Ponto, Linha, Plano (p. 38), de W. Kandinsky, 2022, Edições 70.....	34
Figura 10. Albrecht Dürer; "Draughtsman Making a Perspective Drawing of a Reclining Woman"; 1538; xilogravura; 7,7 x 21,4 cm); Fonte: https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/366555/766666/main-image	36
Figura 11. Robert Ryman; "Stretched Drawing"; 1963; carvão sobre tela; 36,8 x 36,5 cm; Fonte: https://www.artnews.com/wp-content/uploads/2018/05/33109_RYMAN_v01.jpg?w=1000	37
Figura 12. Agnes Martin; The Tree; 1964; óleo e lápis sobre tela; 182,8 x 182,8 cm; Fonte: https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/10/art-agnes-martin-the-tree-X.2014.533-1472x1472.jpg	38
Figura 13. Sol Lewitt, "Four basic kinds of straight lines and all their combinations in fifteen parts"; 1969; caneta e tinta; Em "Four basic kinds of straight lines", de Sol Lewitt, 1969, Studio International.....	41

Figura 14. Imagem das ferramentas "Ponta: Drawing Fingertips", da Viarco; Fonte: https://www.viarco.pt/wp-content/uploads/2020/09/ponta-uso-1.jpg	43
Figura 15. Rebecca Horn; "Pencil Mask"; 1972; Fonte: http://www.dreamideamachine.com/web/wp-content/uploads/2019/06/005.jpg	44
Figura 16. Tony Orrico durante a performance "8 circles"; Fonte: https://tonyorrico.com/wp-content/uploads/2014/10/8-circles-800.jpg	45
Figura 17. Imagem de Pantógrafo a reproduzir um desenho; Fonte: https://totenart.pt/blog/wp-content/uploads/2021/11/totenart-pantografo-que-es-como-se-usa-1.jpg	48
Figura 18. Imagem das ferramentas de desenho Morphe, da Viarco; Fonte: https://www.viarco.pt/wp-content/uploads/2014/03/viarco-morphe-tools.jpg	49
Figura 20. Demonstração da Ferramenta de desenho #2 a ser manipulada com recurso a fios.....	51
Figura 20. Demonstração da Ferramenta de desenho #2 a ser acionada com recurso a um berbequim	51
Figura 21. Ferramenta de desenho #1	52
Figura 22. Ferramenta de desenho #2.....	52
Figura 23. Ferramenta de desenho #3.....	53
Figura 24. Ferramenta de desenho #4.....	53
Figura 25. Adriana Oliveira; "Circunferências #1"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm	57
Figura 26. Adriana Oliveira; "Circunferências #2"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm	58
Figura 27. Adriana Oliveira; "Circunferências #3"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm	59
Figura 28. Adriana Oliveira; "Circunferências #4"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm	60

Figura 29. Adriana Oliveira; "Sem título"; 2024; marcador acrílico Posca sobre papel preparado com cola-vinílica; 24 x 24 cm.....	62
Figura 30. Adriana Oliveira; "Sem título"; 2024; barra de grafite Viarco sobre papel preparado com gesso acrílico; 24 x 24 cm.....	62
Figura 31. Primeiras quatro páginas de um dos cadernos realizados	63
Figura 32. Caderno desdobrando, expondo todos os desenhos que compõem o mesmo.....	64
Figura 33. Adriana Oliveira; "Sem título"; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr; 150 x 150 cm.....	65

Introdução

Na sua aceção mais elementar, desenhar, pode ser reduzido ao ato de registrar marcas gráficas numa superfície.

A tradição tem colocado a emergência do desenho como uma prática de estudo, de preparação para outras disciplinas ou expressões do pensamento visual; como um meio para representar e comunicar algo. Nesta perspectiva subsidiária, o desenho continua a ser tendencialmente abordado enquanto um meio, não como um fim em si mesmo. Foi para responder a estas exigências, que as diversas práticas do desenho foram estabelecendo um conjunto de processos e técnicas, definidos por materiais e suportes que lhe são convencionais, e por exercícios e metodologias de aprendizagem estabelecidos que têm caracterizado o horizonte desta disciplina. Como é óbvio, nesta perspectiva, a função do desenho com a sua vocação para a *representação*, também sempre conviveu como a sua vocação para a *expressão* e também com a sua vocação para a sua mera *apresentação* como objeto autónomo com um fim em si próprio, evidência notória sobretudo a partir do século XX, onde tantos autores questionaram e trabalharam sobre esta perspectiva autónoma do desenho.

Neste projeto que aqui apresento, quero abordar o desenho enquanto meio e fim, enquanto processo e matéria, com a finalidade última de refletir sobre o que é que o desenho *representa* em si, enquanto desenho ou, se quisermos, o que é que o desenho *apresenta*. Se desenhar pode ser reduzido ao ato de marcar uma superfície — ao resultado de um movimento realizado pelo corpo diante de uma superfície; aos sinais gráficos possíveis de registrar que resultam da pressão realizada sobre uma superfície pelo manuseamento dos diferentes meios riscadores ou instrumentos produtores de marcas disponíveis, —, então, importa questionar a essência desse próprio ato de produzir marcas.

Para além de existirem um conjunto de materiais e instrumentos de desenho que a tradição estabeleceu como convencionais, as possibilidades de produzir marcas sobre uma superfície são criativamente ilimitadas e não estão de todo confinadas a esse conjunto. Contudo, é também importante realçar que, por se tratar de materiais convencionais, que foram desenvolvidos com uma finalidade de responder a uma particular técnica de desenho, existe uma certa expectativa na utilização dos mesmos, no sentido em que a cada um destes meios riscadores ou marcadores é esperado um

determinado comportamento. É precisamente esta tensão entre o espectável e o imprevisto, entre o funcional e o disruptivo, entre o essencial e o acidental, entre o acertado e o desviante, entre o programado e a surpresa na produção de marcas gráficas sobre uma superfície que me interessa explorar e questionar criativamente.

O método da investigação é baseado na minha prática artística: desenvolvo trabalhos que partem destas questões, experimentando sucessivas abordagens materializadas em séries de desenhos que ensaiam formulações ou “regras do jogo” que procuram apresentar hipótese e reflexões sobre os modos possíveis pelos quais uma superfície pode ser marcada, ou, pondo noutros termos, pelos quais pode acontecer *desenho*.

No decorrer deste trabalho de projeto foram explorados vários materiais e instrumentos convencionais e não convencionais. Foram exploradas várias superfícies de desenho. Foi questionado o papel do corpo no processo de desenhar. A intenção consiste em explorar o desenho fora dos limites do convencional, partindo do pressuposto de que não há respostas erradas, numa tentativa de alargar o vocabulário de marcas gráficas.

Este documento escrito está estruturado em duas partes. Começamos, na primeira, com a apresentação do trabalho prioritário: a reprodução das séries de desenhos que constituem o projeto desenvolvido. A segunda parte é composta por uma série de capítulos que procuram refletir sobre o trabalho desenvolvido e os pressupostos da investigação que lhe está subjacente. Assim, logo no capítulo 1, apresentamos um projeto precursor, do qual resultaram os desenhos que funcionaram como antecedente que instigaram toda esta reflexão sobre o ato de registar marcas gráficas. No capítulo 2, expomos o nosso pressuposto em relação à definição do ato de desenhar, e são introduzidas algumas das questões que se pretende refletir neste trabalho de projeto. No capítulo 3, apresentamos as “regras do jogo”, ou seja, os conceitos que estruturam o trabalho desenvolvido. No capítulo 4, abordamos o conceito de ferramenta, introduzindo a questão sobre o que pode, ou não, ser considerado uma ferramenta de desenho. São apresentados alguns exemplos de máquinas, ferramentas e instrumentos de desenho, incluindo ferramentas da minha autoria, que foram intencionalmente desenvolvidas para refletir sobre o ato de registar marcas gráficas. Por último, no capítulo 5 apresentamos o relatório descritivo de todo o processo deste projeto, expondo as várias fases e transformações que o mesmo sofreu.

Parte I

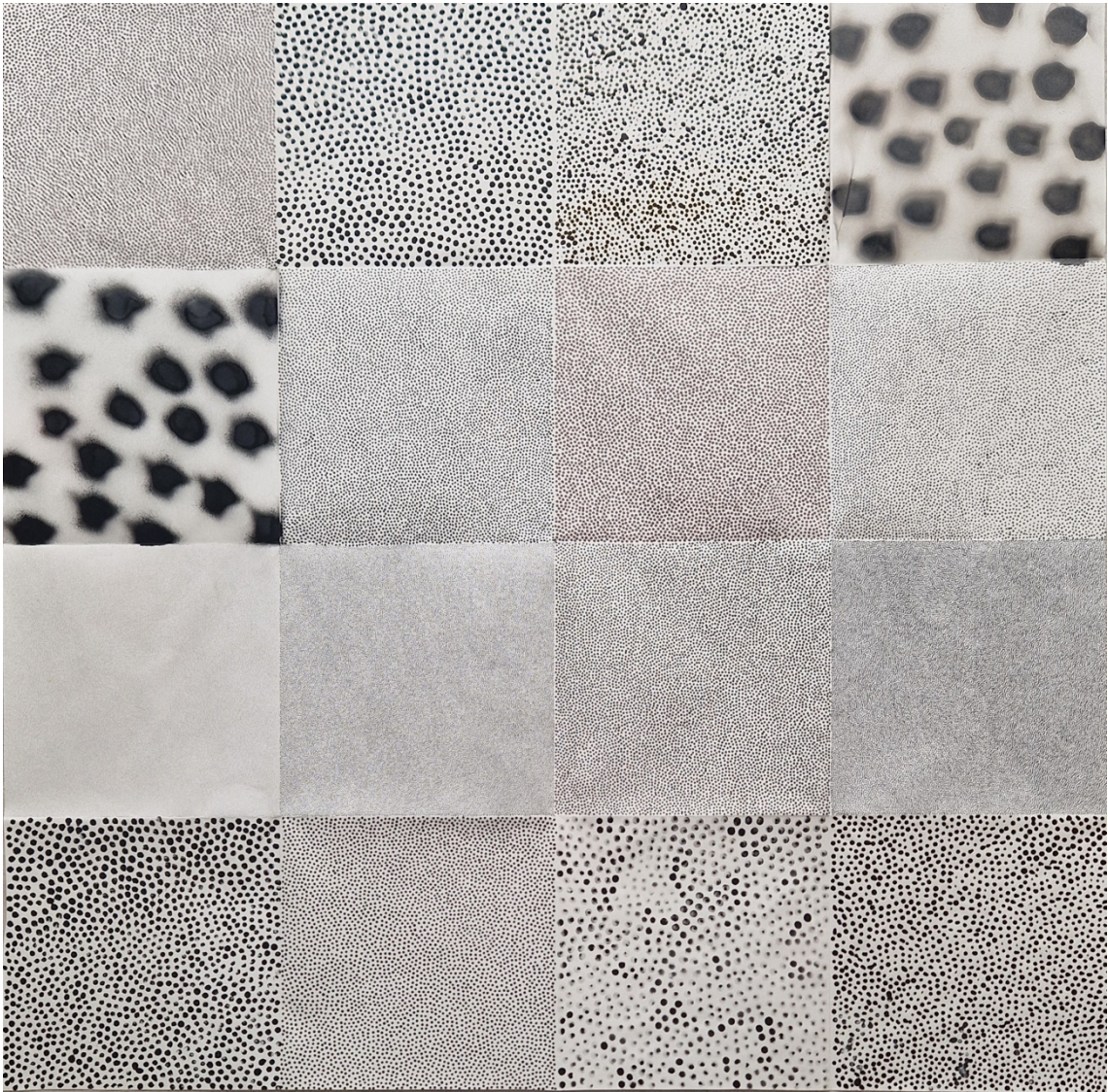
Entre o gesto e a superfície



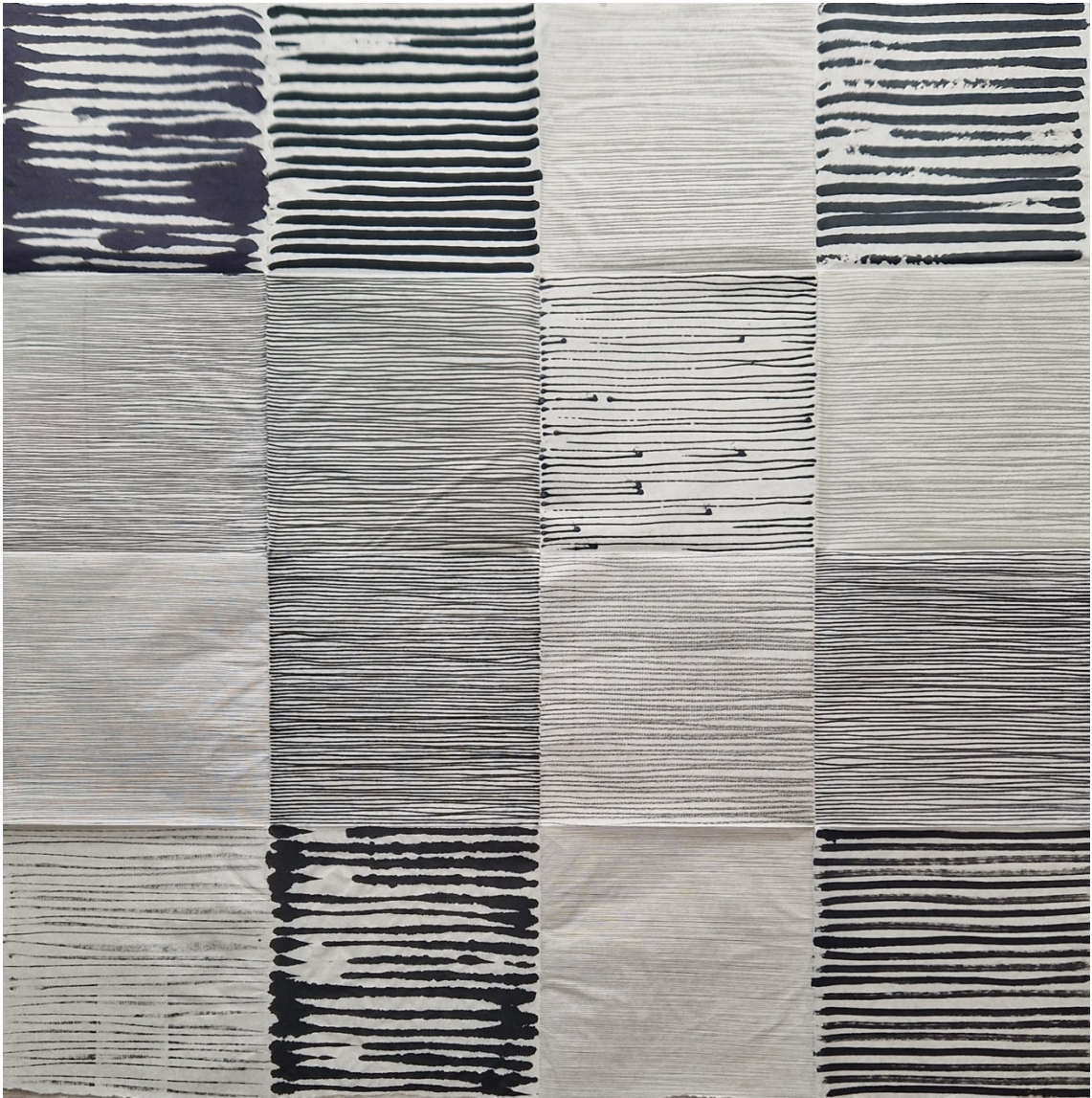
#1



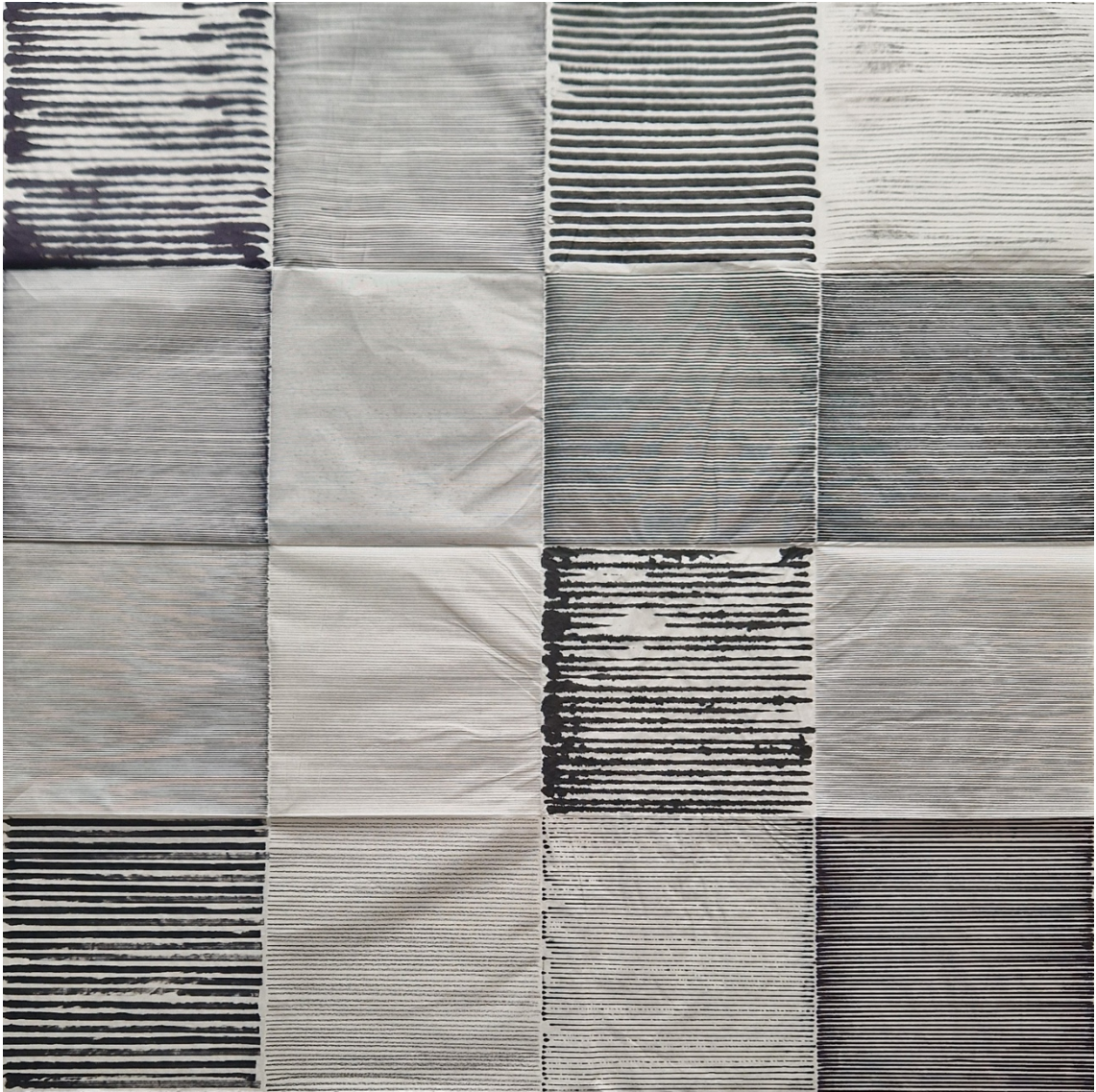
#2



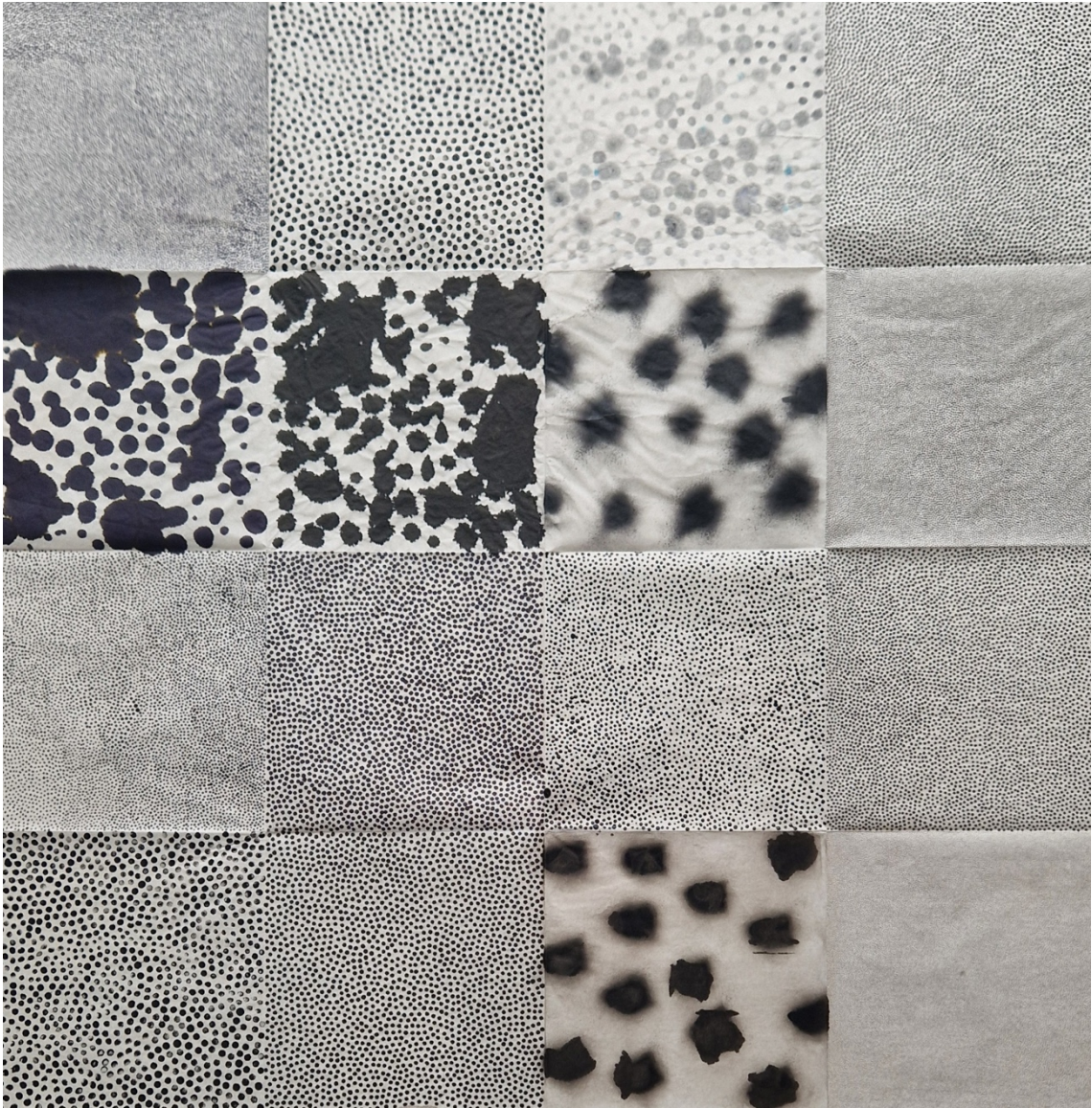
#3



#4



#5



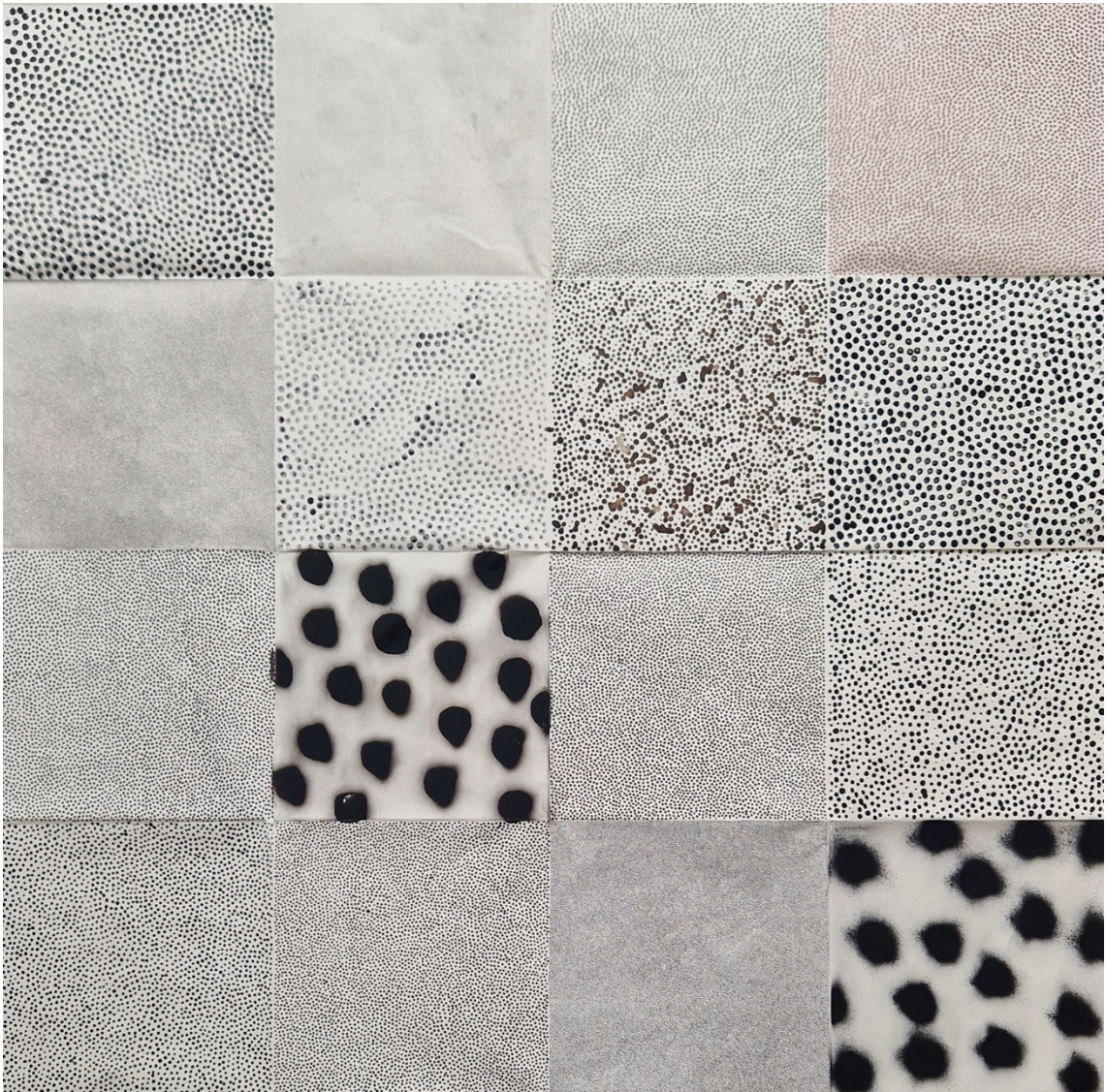
#6



#7



#8



#9



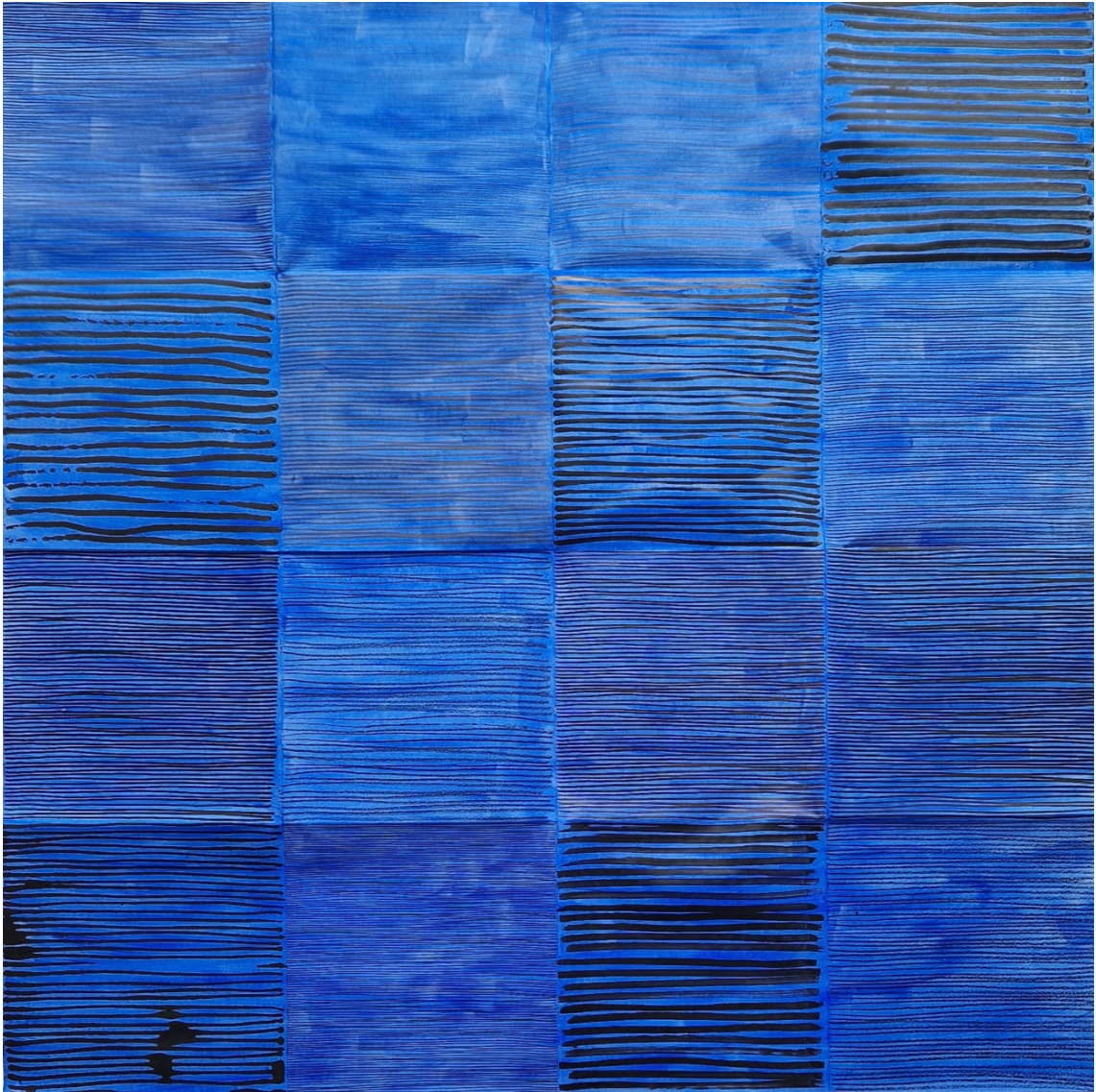
#10



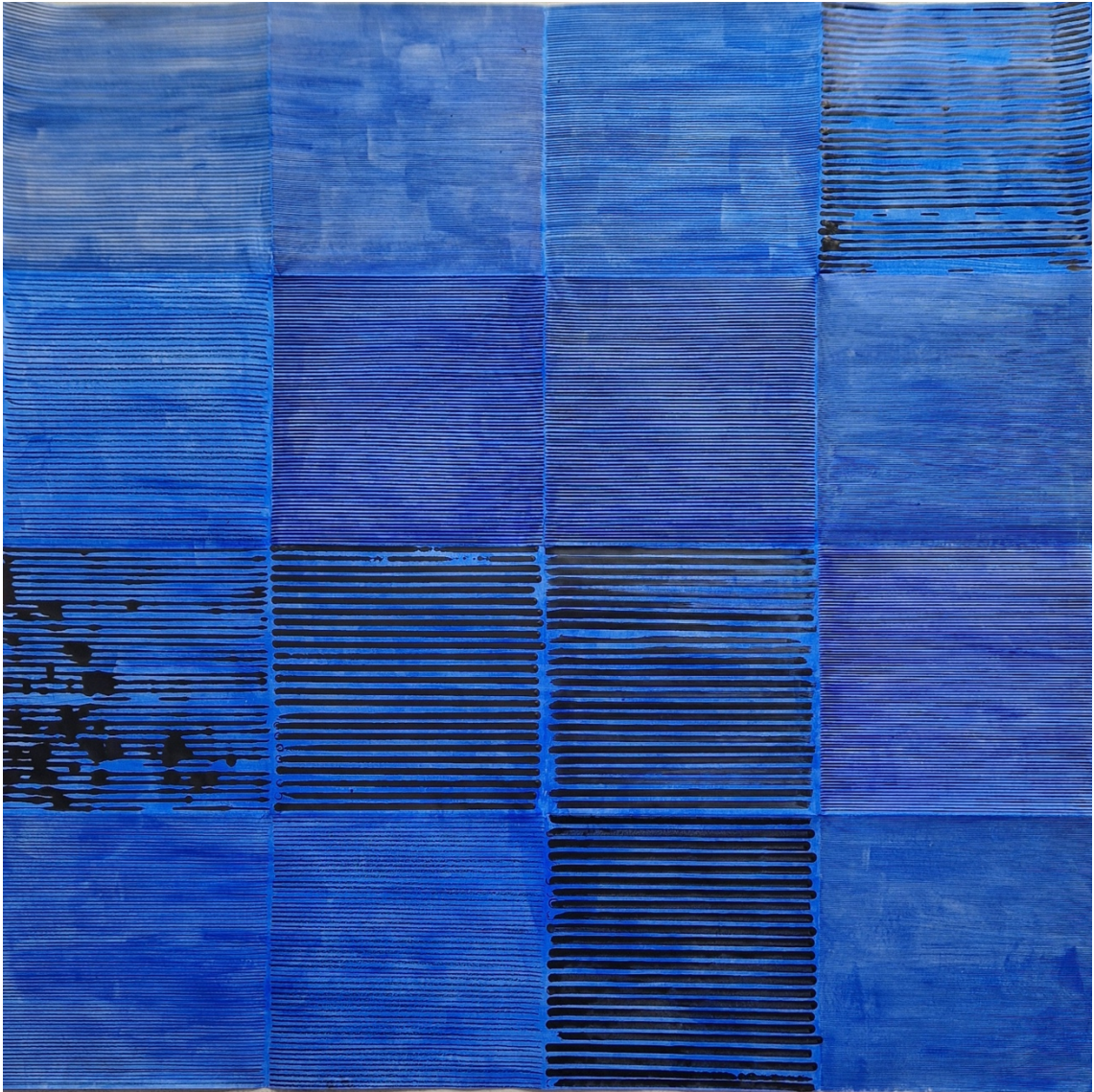
#11



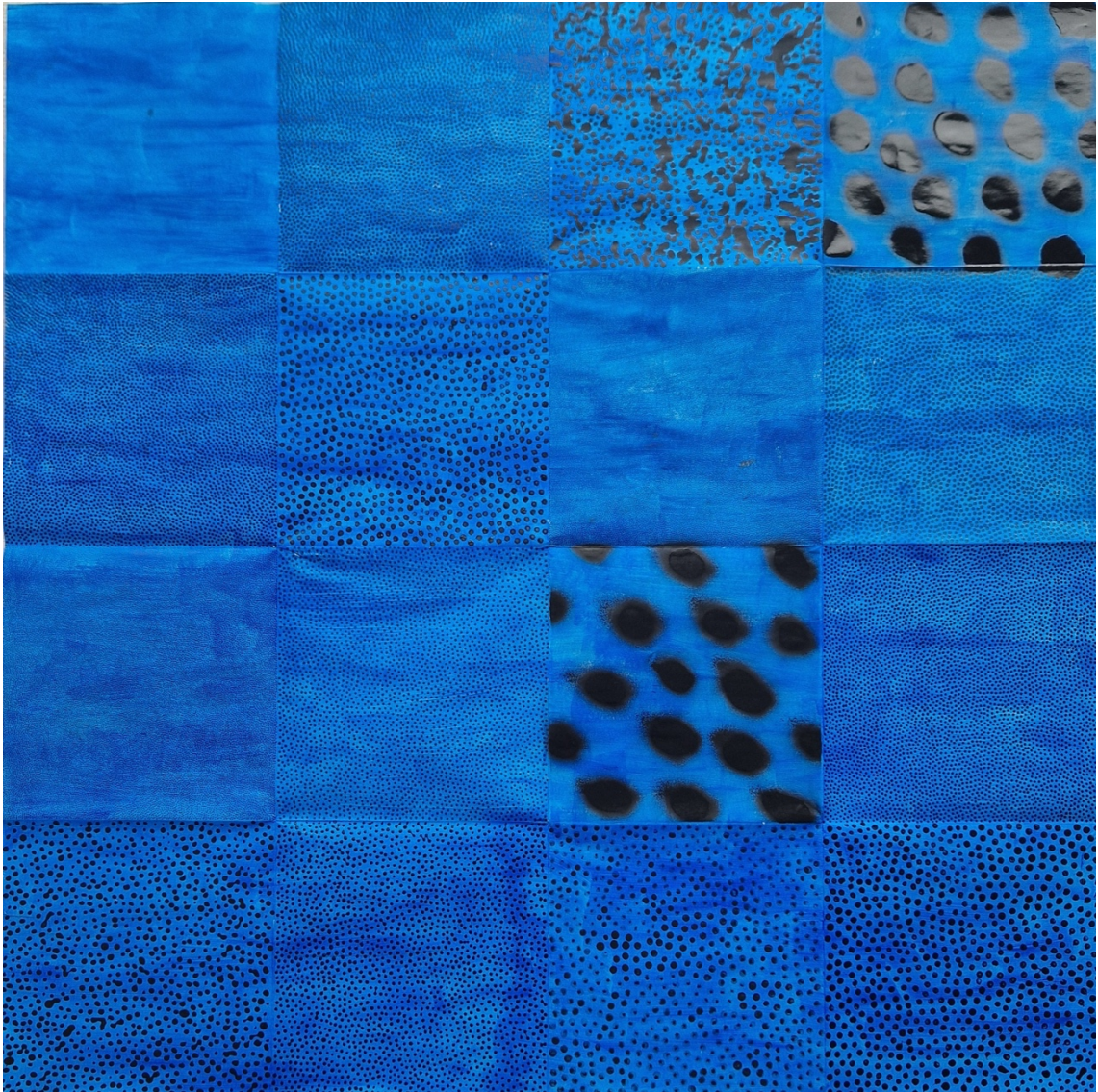
#12



#13



#14



#15



#16

Ficha técnica dos desenhos

- #1 – Adriana Oliveira; *Sem título #1*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr; 100 x 100 cm (p. 5)
- #2 – Adriana Oliveira; *Sem título #2*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr; 100 x 100 cm (p. 6)
- #3 – Adriana Oliveira; *Sem título #3*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr; 100 x 100 cm (p. 7)
- #4 – Adriana Oliveira; *Sem título #4*; 2024; materiais variados sobre papel de arroz; 97 x 97 cm (p. 8)
- #5 – Adriana Oliveira; *Sem título #5*; 2024; materiais variados sobre papel de arroz; 97 x 97 cm (p. 9)
- #6 – Adriana Oliveira; *Sem título #6*; 2024; materiais variados sobre papel de arroz; 97 x 97 cm (p. 10)
- #7 – Adriana Oliveira; *Sem título #7*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com gesso acrílico; 100 x 100 cm (p. 11)
- #8 – Adriana Oliveira; *Sem título #8*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com gesso acrílico; 100 x 100 cm (p. 12)
- #9 – Adriana Oliveira; *Sem título #9*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com gesso acrílico; 100 x 100 cm (p. 13)
- #10 – Adriana Oliveira; *Sem título #10*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com cola vinílica; 100 x 100 cm (p. 14)
- #11 – Adriana Oliveira; *Sem título #11*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com cola vinílica; 100 x 100 cm (p. 15)
- #12 – Adriana Oliveira; *Sem título #12*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com cola vinílica; 100 x 100 cm (p. 16)
- #13 – Adriana Oliveira; *Sem título #13*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com tinta acrílica azul; 100 x 100 cm (p. 17)
- #14 – Adriana Oliveira; *Sem título #14*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com tinta acrílica azul; 100 x 100 cm (p. 18)
- #15 – Adriana Oliveira; *Sem título #15*; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr, preparado com tinta acrílica azul; 100 x 100 cm (p. 19)
- #16 – Adriana Oliveira; *Sem título #16*; 2024; materiais variados e ferramentas de desenho sobre papel Fabriano Accademia 120 gr; 100 x 100 cm (p. 20)

Parte II

***Memória* — Trabalho de projeto em desenho**

1. Antecedentes – *Transpiração*

Fechada em casa. O contacto com outras pessoas só podia ser realizado através de dispositivos eletrónicos. As aulas eram lecionadas através de um ecrã. As notícias que circulavam nos meios de comunicação não eram animadoras. As pessoas saíam de casa com medo das consequências de um vírus invisível, que todos tentavam descodificar e travar. Foi nestas condições que comecei a experienciar os meus primeiros ataques de ansiedade, e que comecei a conhecer o modo como o meu corpo os manifestava. Estas manifestações aconteciam essencialmente sobre a forma de tiques nervosos.

Os tiques nervosos são caracterizados pela repetição de um movimento, sendo que estes geralmente são rápidos e não possuem nenhum propósito em específico. Segundo Calado (2020), trata-se de manifestações involuntárias e regra geral não existe controlo sobre as mesmas. A psicologia agrupa os tiques nervosos em dois tipos: os motores, que consistem na repetição de um movimento, como por exemplo a realização de expressões faciais estranhas, piscar os olhos, contração dos ombros, entre outros; e os vocais, que, como o próprio nome sugere, consiste na realização de um som, como tosse ou estalos, durante um comportamento que seria considerado normal.

No meu caso em particular, apercebi-me que os tiques nervosos aconteciam nos momentos em que me tentava concentrar, em que necessitava de estar parada e focada em alguma tarefa. Nestes momentos, o meu corpo começava a, involuntariamente, fazer leves e consecutivas batidas com os dedos, na superfície que se encontrasse mais próxima. Se acontecesse estar a segurar algum objeto, realizava as batidas com o mesmo, ou seja, o princípio da manifestação dos tiques nervosos era persistente.

Num destes vários picos de ansiedade, aconteceu-me estar a segurar uma caneta e, quando me apercebo, destes gestos involuntários resultaram registos gráficos sobre uma superfície de papel. A surpresa da observação destas marcas gráficas, levou-me a questionar se eventualmente poderia utilizar os tiques nervosos como motivação para desenhar. Resumidamente, transformei um ato irrefletido, resultado de picos de ansiedade, em gestos conscientes e intencionais que deram origem a um processo de trabalho repetitivo, exaustivo e em série.

Este corpo de desenhos, que apenas tinham como finalidade dar utilidade a uma manifestação de ansiedade, de modo que também fosse mais fácil digerir a mesma, induziu a um novo pensamento sobre o modo como produzimos um desenho.

As marcas gráficas que resultaram dos tiques nervosos consistiam em pontos. Pontos estes que eram o resultado de batida atrás de batida, ou seja, um processo repetitivo, mas que do qual nunca resultavam dois pontos iguais. Eram semelhantes, mas cada um apresentava pequenas nuances que os tornava únicos e singulares.

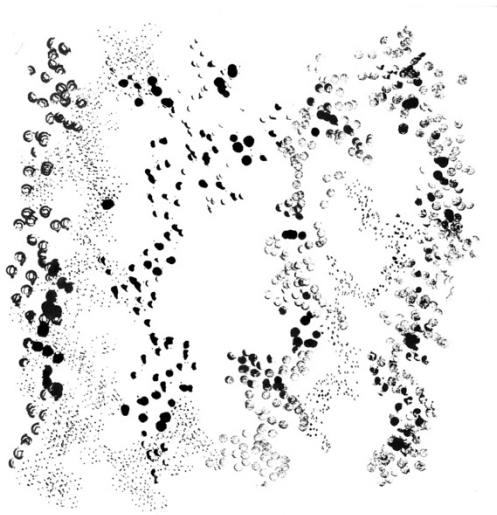
Ao desenharmos uma paisagem, pretendemos criar uma relação de semelhança entre o objeto representado e o desenho. Guiamos o lápis sobre a superfície de papel em busca das formas que nos permitam criar uma imagem da qual consigamos ler uma paisagem. Estas formas são construídas com linhas e pontos, que apresentam espessuras, densidades, tonalidades e expressividades distintas, de modo a criar uma hierarquia visual e a proporcionar experiências diferentes. São todas estas variações que enriquecem o desenho. Variações de sinais gráficos traduzidos em pontos e linhas.

O desenho de tiques nervosos e o desenho de uma paisagem, envolvem processos e intenções distintas. Os tiques nervosos são traduzidos numa figuração, digamos abstrata, que apresenta uma imagem de um gesto, de um impulso, enquanto a segunda consiste na representação de uma imagem figurativa e objetiva. Contudo, existem em ambos princípios básicos do desenho que são transversais.

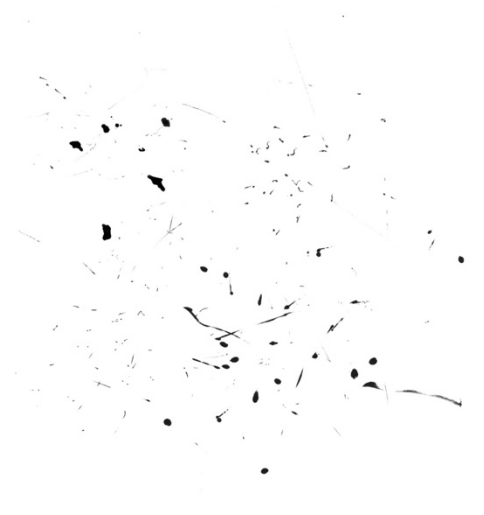
Através desta comparação, cheguei à conclusão que independentemente do objeto a ser representado, seja abstrata ou figurativamente, todos os desenhos são construídos através da acumulação e articulação de marcas gráficas: pontos, linhas, manchas, superfícies. Mas estas marcas gráficas relacionam-se e comunicam de forma distinta consoante as suas características intrínsecas.

“Transpiração” é o nome do projeto que teve como finalidade explorar os tiques nervosos no desenho, que desencadeou toda a reflexão sobre o processo de desenhar, e todos os fatores associados ao mesmo. Estes foram os trabalhos que impulsionaram a exploração desse pensamento, partindo das marcas mais elementares que constituem o desenho — os pontos — através de uma pesquisa que teve em mente as características intrínsecas dos materiais e instrumentos possíveis de os figurar numa tentativa de expandir o seu vocabulário.

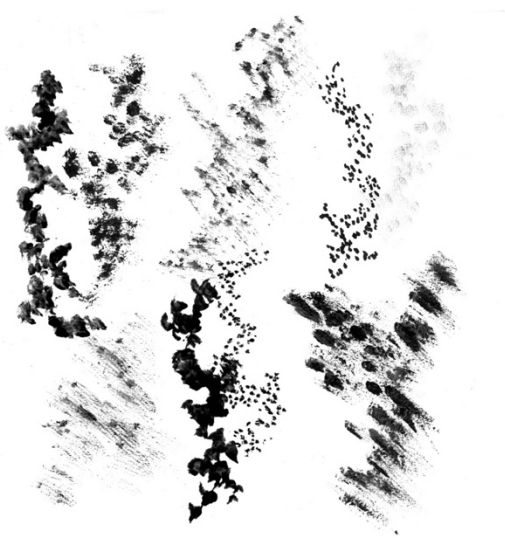
O trabalho de projeto aqui apresentado é, assim, uma extensão deste projeto inicial, *Transpiração*, pretendendo dar continuidade à reflexão sobre o ato de registar marcas gráficas. A pesquisa evoluiu para além da análise de materiais, instrumentos e suportes, abrangendo a influência do corpo no processo, o tempo que o mesmo ocupa e o modo como todos estes elementos determinam a própria definição de desenho.



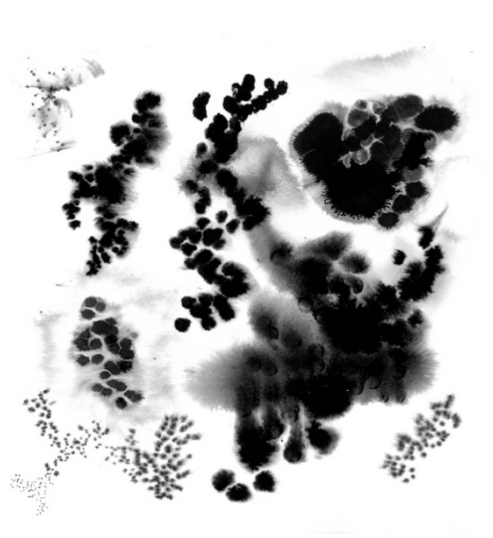
*Figura 1. Adriana Oliveira; "Transpiração #1"; 2020;
materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm*



*Figura 2. Adriana Oliveira; "Transpiração #2"; 2020;
materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm*



*Figura 3. Adriana Oliveira; "Transpiração #3"; 2020;
materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm*



*Figura 4. Adriana Oliveira; "Transpiração #4"; 2020;
materiais variados sobre papel humedecido; 24 x 24 cm*

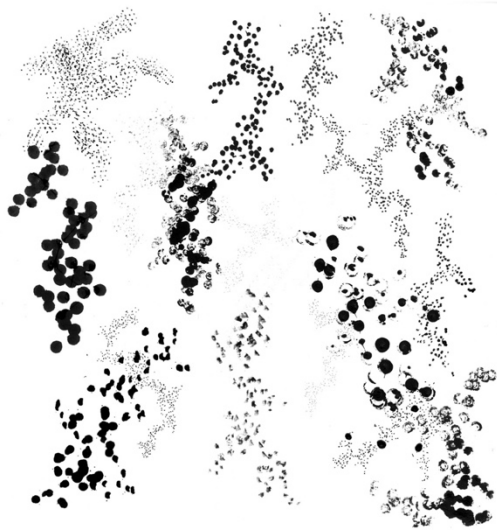


Figura 5. Adriana Oliveira; "Transpiração #5"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm

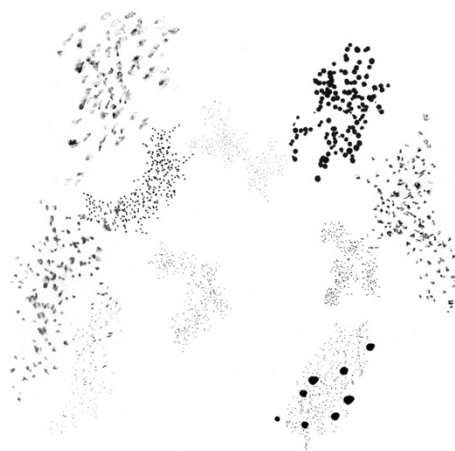


Figura 6. Adriana Oliveira; "Transpiração #6"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm



Figura 7. Adriana Oliveira; "Transpiração #7"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm



Figura 8. Adriana Oliveira; "Transpiração #8"; 2020; materiais variados sobre papel; 24 x 24 cm

2. O processo de desenhar — *um jogo de linguagem*

“ Chamarei também ao todo formado pela linguagem
com as atividades com as quais ela está entrelaçada
o ‘jogo de linguagem’. ”

(Wittgenstein, 1987, p. 177)

“Drawings are done with a point that moves.”

(Rawson, 1987, p. 15)

Partimos do pressuposto de que desenhar é o ato de registar marcas gráficas numa superfície. O desenho é resultado de um momento de contacto entre um meio riscador e uma superfície. É resultado de um corpo em movimento. O desenho acontece. Acontece de várias formas, com dimensões variadas, em superfícies distintas e, regra geral, para satisfazer um propósito. É resultado de uma intenção. Quando as marcas resultam de uma intenção, ou adquirem uma potencialidade significante, transformam-se em sinais. Sinais que interpretamos como signos gráficos quando os lemos enquanto elementos de uma linguagem com um vocabulário particular; que significam ou simbolizam algo num sistema ou linguagem gráfica que chamamos *desenho*¹.

A respeito do ato de desenhar, Patrick Maynard (2005, p. 62) afirma que desenhar implica que um objeto tal como a ponta do dedo, uma barra de carvão, um lápis, uma agulha, uma caneta, um pincel, ou algo que possua uma extremidade que denominamos de ponta (um “instrumento marcador”), seja intencionalmente movimentado, por um determinado período de tempo, sobre uma superfície. Desta ação resultam, quase como um registo do caminho percorrido, marcas deixadas intencionalmente. Este pressuposto define uma das características fundamentais do elemento gráfico: a ideia de rasto ou traço de uma ação ou gesto.

¹ A própria origem etimológica do vocábulo *disegno* remete para o sentido de algo relativo ao signo (“do-signo”).

As marcas gráficas distribuem-se sobre uma superfície que, por norma, acontecem sobre um suporte físico, tradicionalmente uma folha de papel². Este é um suporte comum para a realização de um desenho. Este dado condiciona ou induz uma série de características sobre o desenho. Tendencialmente, temos o hábito de colocar a folha de papel sobre uma superfície rígida, na horizontal, e debruçamo-nos sobre a mesma, tornando a prática do desenho algo intimista. Existe uma relação de proximidade, de contenção. Aliado ao facto de segurarmos o lápis entre os dedos, como se fossemos escrever, durante um desenho acabamos por essencialmente realizar movimentos com os dedos e com um pulso. Existe alguma resistência em alargar os gestos.

A postura que adotamos ao longo do desenho também é influenciada pelos instrumentos de desenhos que utilizamos, uma vez que estes possuem uma configuração que sugere um modo de utilização. O mais comum é que os instrumentos de desenho possuam uma dimensão e um formato que permita que sejam colocados entre os dedos, como é caso de um lápis, por exemplo, facilitando os movimentos do pulso. Consequentemente, o próprio instrumento de desenho influencia o processo de utilização do mesmo. Afeta o desenho.

Este entendimento desencadeia uma reflexão da qual resulta um conjunto de inquietações, que passamos a enumerar:

- Como registamos uma marca gráfica numa superfície?
- Quais os materiais e ferramentas que possibilitam esse registo?
- Será necessário utilizar apenas materiais e ferramentas convencionais?
- Cada material e instrumento possui características intrínsecas. Como é possível beneficiar deste fator?
- Contrariando o princípio de desenhar com o lápis entre os dedos, com a mão, como podemos apresentar desenho?

Assim, estabelecemos um conjunto de “regras de um jogo”, um sistema que explora a relação entre linguagem, ação e matéria. Definimos uma linguagem composta por dois elementos gráficos e adotamos a organização da composição dos desenhos

² O desenho em suporte digital tem outras implicações e excede o horizonte desta investigação pelo que não será abordado nesta pesquisa.

segundo o esquema da grelha. Devido às múltiplas e infinitas possibilidades passíveis de serem exploradas, estruturamos a pesquisa segundo séries, abordando os conceitos de múltiplo, variação, gesto e ferramenta envolvidos nos processos de desenho.

3. Glossário e diálogos — *regras do jogo*

3.1. Linguagem gráfica

Ponto e linha. Dois elementos gráficos primordiais do desenho. É com estes elementos que se procede à construção de imagens, criando a distinção entre formas, espaços, superfícies, figuras e fundos. Devido ao seu carácter tão elementar, estes são os únicos elementos presentes no corpo de trabalho desenvolvido ao longo deste projeto. Reduzir a linguagem a apenas dois elementos, e basear a construção de imagens unicamente no ato da repetição sistemática dos mesmos, pode ser considerado limitador e monótono. Contudo, existe um fator determinante que é preciso ter em consideração.

Ao contrário do que é expectável, a constante repetição de uma marca, respeitando e reiterando sempre o mesmo método de realização da mesma, não resulta em sinais gráficos iguais. Estes apenas são semelhantes. Podemos identificar pequenas diferenças que contradizem a ideia preconcebida de que todas as marcas são iguais. Existem vários fatores que levam a que estas marcas sejam distintas: desde as características intrínsecas dos materiais e instrumentos riscadores de desenho, até ao facto de, como seres humanos, como corpos orgânicos e não máquinas, não nos ser possível reproduzir duas marcas iguais. Existem sempre pequenas diferenças.

O leque de possibilidades aumenta quando alteramos o meio riscador utilizado, ou o processo segundo o qual produzimos marcas gráficas. Uma vez que os materiais e ferramentas de desenho possuem características que lhes são próprias e singulares, e que o gesto da marcação é irrepitível, mesmo que existam ocorrências de trabalhos com materiais e com linguagens semelhantes, o resultado é sempre distinto.

Numa das entrevistas que deu ao longo da sua vida, Richard Serra (1938-2024), acaba por partilhar um dos princípios de pensamento do pintor e professor de origem alemã Josef Albers (1888-1976) sobre a capacidade comunicativa dos materiais, num desenho ou numa pintura, que está fortemente relacionado com os conceitos que exploramos neste projeto. Albers estudou as potencialidades das cores na criação de diálogos e composições, e possuía algumas teorias relacionadas com as capacidades de comunicação dos próprios materiais que, a este propósito, é importante reter. Eis o que Serra refere:

“Seu curso sobre cor não era ministrado de modo dogmático – havia alguns procedimentos simples que você podia aprender, mas ele também te dava tarefas mais abertas, como estudar folhas, materiais de todo tipo, cores secas e molhadas. O universo dos experimentos ajudava a entender que você podia usar um material de modo que ele pudesse enriquecer o que quer que você estivesse fazendo. Se você fizesse algo com um material, a leitura seria de um tipo, mas, se fizesse o mesmo com um material diferente, você obteria uma leitura diversa. Ainda que o procedimento fosse o mesmo, o material alteraria tanto a construção quanto o seu significado. A lição fundamental era que, uma vez tendo entendido que o procedimento é ditado pelo material, você se dava conta também de que a matéria impõe sua própria forma à forma.”

(Serra, 2014, p. 306)

Albers defendia que um dos objetivos fundamentais da arte e do design consistia em conseguir o máximo de efeitos possíveis, com o menor número de recursos. Esta breve referência possui a capacidade de sintetizar e, de alguma forma reforçar, a pesquisa sobre a capacidade que as propriedades de um material possuem em definir a potencialidade plástica duma marca gráfica, assim como as respectivas implicações na construção de um desenho.

Assim como Albers, o artista americano Robert Ryman (1930-2019) também explorou as potencialidades expressivas dos materiais, sendo que no seu caso, recorreu essencialmente à tinta branca. Utilizando superfícies variadas, desde o papel, a tela, linha, alumínio, vinil e afins, Ryman criava pinturas onde manipulava a tinta branca, de modo a conseguir obter texturas diferentes, numa tentativa de tirar o máximo partido das potencialidades do gesto de aplicar a tinta sobre uma superfície. O resultado são composições reveladoras de grande sensibilidade aos materiais.

Ryman defendia que o objeto de estudo da pintura deveria ser a materialidade das tintas, e do desenho a linha, a marca. Mas em ambas as disciplinas, o artista não fazia nenhuma referência a elementos que fossem externos à superfície. Era abordada a autonomia dos materiais e da forma. As marcas são apenas marcas, são uma materialização da performance de um determinado material.

3.1.1. Ponto

O ponto é a expressão de um instante. O instante que contém o momento em que um marcador entra em contacto com um suporte, uma superfície de papel. Como afirma Wassily Kandinsky (2022, p. 36), “O ponto é resultado do primeiro encontro do utensílio com a superfície material, com o plano original”. Como consequência, o ponto é o elemento gráfico mais simples, uma marca mínima. Contudo, apesar da sua simplicidade, a marca que o define pode apresentar-se numa variedade de tamanhos, formas, intensidades ou dimensões, podendo traduzir diversas qualidades visuais.

Por ser resultado de um instante, criamos a expectativa de que o ponto seja pequeno e idealmente redondo. Contudo, estas características não são absolutas, e existem múltiplos fatores que influenciam a sua dimensão e forma. Como dizia Kandinsky (2022, p. 45), mesmo que os pontos sejam idênticos, apresentam desigualdade no que se refere à sua forma e dimensão, pelo que é possível criar uma multiplicidade de conjugações que resultam da multiplicação progressiva dos seus jogos de linguagem e, portanto, das suas variáveis em termos de discurso gráfico.

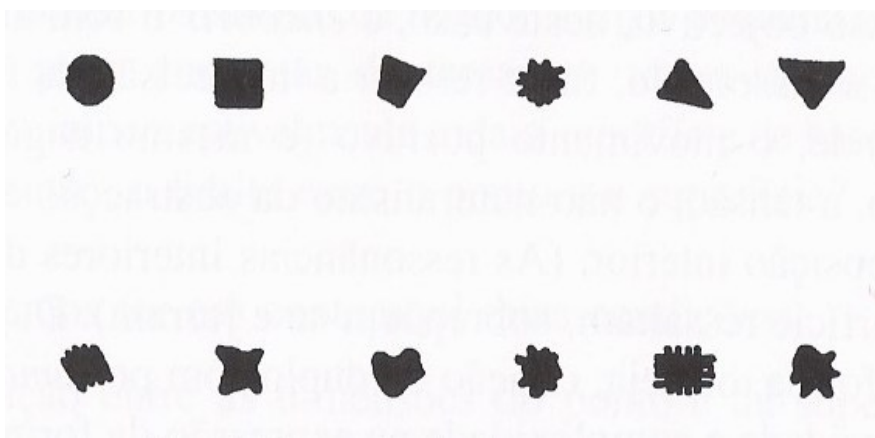


Figura 9. Exemplos de formas de pontos, segundo Kandinsky. Em *Ponto, Linha, Plano* (p. 38), de W. Kandinsky, 2022, Edições 70

3.1.2. Linha

A linha pode ser entendida como um *continuum* de pontos. É o rasto de um ponto em movimento. “An active line on a walk, moving freely, without a goal. A walk for a walk’s sake. The mobility agent is a point, shifting its position forward.” (Klee, 1953, p. 16).

A linha é resultado de um encontro mais demorado entre um meio riscador e a superfície de papel. A imobilidade do ponto e o movimento da linha, cria um contraste entre os dois elementos, uma vez que, como refere Kandinsky (2022, p. 62), o ponto possui apenas uma tensão e pode não ter direção, enquanto a linha possui indubitavelmente, tensão e direção.

A linha é, recorrentemente, utilizada para delimitar formas na superfície, permitindo criar uma distinção entre a figura e o fundo, assim como sugerir volume através da intensidade tonal e dimensão da linha, ou através da construção de tramas. Como enumera Philip S. Rawson (1987, p. 94), a linha permite demarcar o limite de formas, volumes, sendo esta talvez a sua função mais primitiva; pode simplesmente consistir num registo fluído, bidimensional e expressivo; possui a capacidade de sugerir tridimensionalidade e permite desenvolver padrões lineares, mais ou menos regulares, com disposições de geometria variável, ortogonais ou em espiral, ou mais ou menos caóticos, sugerindo texturas, superfícies, espaços, gradientes, densidades. Assim, a linha não se limita à função de delimitar formas, uma vez que também possui a capacidade de comunicar, por si, independentemente de responder, ou não, à sua função primitiva de representação ou figuração.

A expressividade da linha é determinada pelos materiais utilizados e pela superfície, mas também pela qualidade do traço do próprio autor. Quando a linha percorre a superfície, esta apresenta variações, que denotam os gestos executados pelo corpo.

Assim, as “regras do jogo” adotadas neste projeto partem de um vocabulário “mínimo” reduzido ao ponto e à linha, enquanto elementos gráficos basilares do desenho, para explorar as suas múltiplas ocorrências e variações através de modos de marcação com distintos materiais e superfícies. Pretendemos construir um léxico extenso de pontos e linhas que permita expandir o glossário que o jogo desta linguagem subentende e a leitura das suas múltiplas possibilidades.

3.2. Grelha

A grelha é um conceito. A grelha relaciona-se apenas com a superfície da imagem, e os elementos contidos na mesma. É uma imagem plana. Podemos inclusive afirmar que funciona, em alguns casos, como um método de mapeamento, ordenando, distribuindo e compondo elementos gráficos sobre uma superfície. No contexto da prática do desenho

de observação direta, a grelha é por vezes utilizada como um guia para esquematizar o que pretendemos representar.

Albrecht Dürer desenvolveu um dispositivo que permite mapear o campo visual a ser observado, recorrendo à grelha. Desenhando uma grelha numa superfície transparente, e colocando a mesma entre o nosso olhar e a vista observada criamos uma janela de visão que, como descrito por Jack. H. Williamson (1986, p. 19), nos permite traduzir a tridimensionalidade da realidade, numa imagem bidimensional, orientada pelas coordenadas definidas pela grelha através da qual estamos a observar a paisagem.

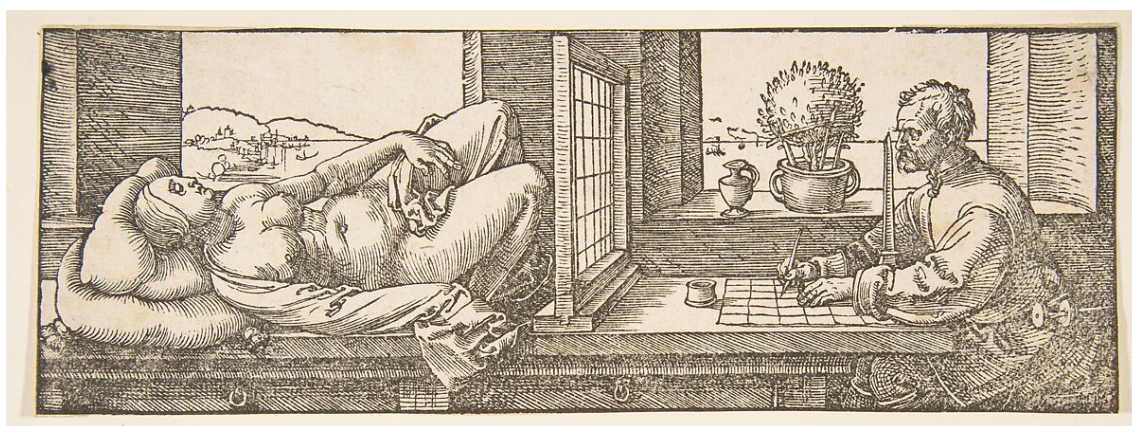


Figura 10. Albrecht Dürer; "Draughtsman Making a Perspective Drawing of a Reclining Woman"; 1538; xilogravura; 7,7 x 21,4 cm); Fonte: <https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/366555/766666/main-image>

No texto "Grids", Rosalind Krauss (1979, p. 52) refere que, ao contrário da perspetiva, a partir do início do século XX, a grelha não ambiciona mapear uma paisagem ou um espaço tridimensional numa superfície, mas sim a própria superfície bidimensional da pintura, por exemplo.

A grelha é bidimensional, podendo ser visível ou aparente, e é uma forma geometrizada, ordenada, constante, rígida, que impõem ritmo e uniformidade. É sinónimo de razão e racionalidade. Consequentemente, é também uma forma antinatural, não mimética, e de alguma forma irreal. É fruto da imaginação. Não tem a finalidade de imitar a realidade.

Na obra *Stretched Drawing* (Figura 11), Robert Ryman desenhou uma grelha com carvão sobre tecido que, posteriormente, fixou sobre uma moldura de tela. Recorrendo exclusivamente à grelha, o artista pretendia demonstrar a flexibilidade e fragilidade de

uma imagem rígida, uma vez que após fixar o tecido na moldura, a grelha sofreu algumas deformações.

O branco era a cor predominante no corpo trabalho de Ryman, uma vez que, como refere Storr (1993, p.16), a matéria branca permite transparecer todas as nuances da fisicalidade da tinta. Deste modo, as texturas obtidas com a tinta, consistem no único fator que permite fazer a distinção entre a própria pintura e a parede sobre a qual a mesma se encontra. Contudo, nesta obra a presença da grelha assume esse papel, definindo os limites físicos da pintura. Por se tratar de uma obra com fundo branco, sobre uma parede branca, as linhas demarcadas da grelha permitiam evidenciar a superfície da pintura, definindo os limites da obra.

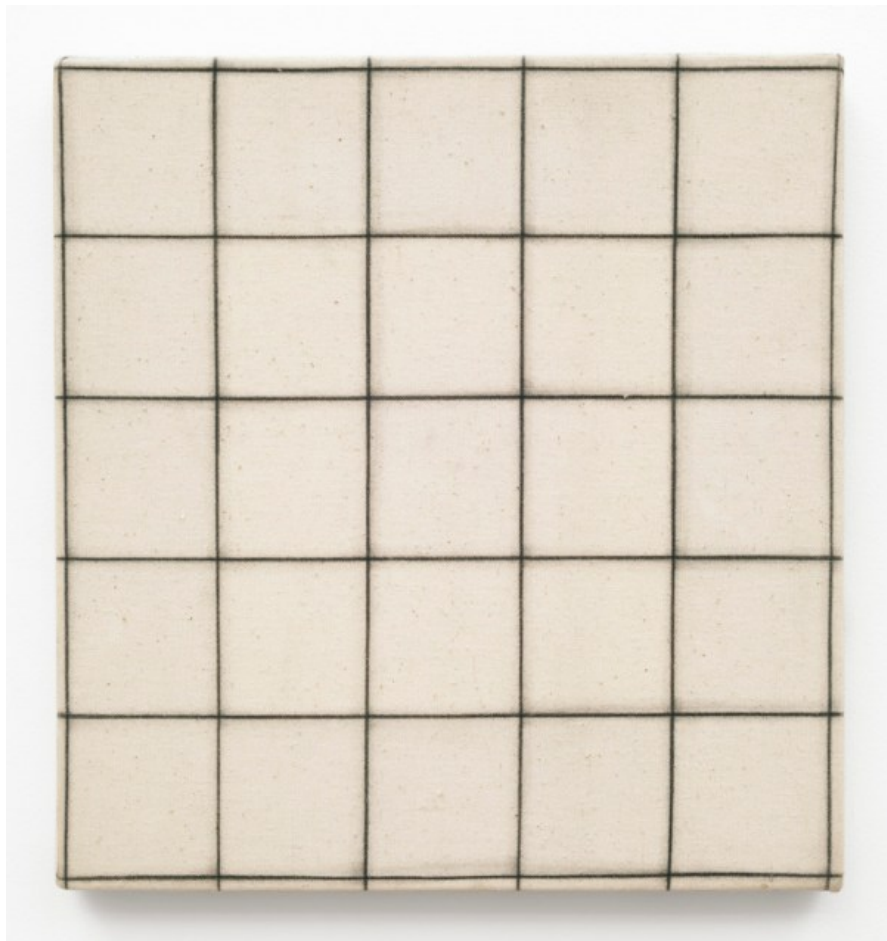


Figura 11. Robert Ryman; "Stretched Drawing"; 1963; carvão sobre tela; 36,8 x 36,5 cm; Fonte: https://www.artnews.com/wp-content/uploads/2018/05/33109_RYMAN_y01.jpg?w=1000

A artista canadiana Agnes Martin (1912-2004) não tencionava criar imagens realistas, tradicionais. Nas suas pinturas, o objetivo consistia em criar composições simples, sem nenhum conteúdo representativo direto. Com a adoção da forma da grelha, Martin conseguiu, assim, explorar a pintura sem utilizar formas, criando composições abstratas que proporcionam experiências emocionais.

“By the late 1960’s, the operational logic of a Martin painting – and, in this period, many applied the logic to all her mature work – was clear: her grids appear as precise, rational paeans to minimalism but distinguish themselves by their ‘poetic sensibility’, which in turn relies upon the ‘handmade quality of her work’.”

(Rosenberger, 2016, p. 6)

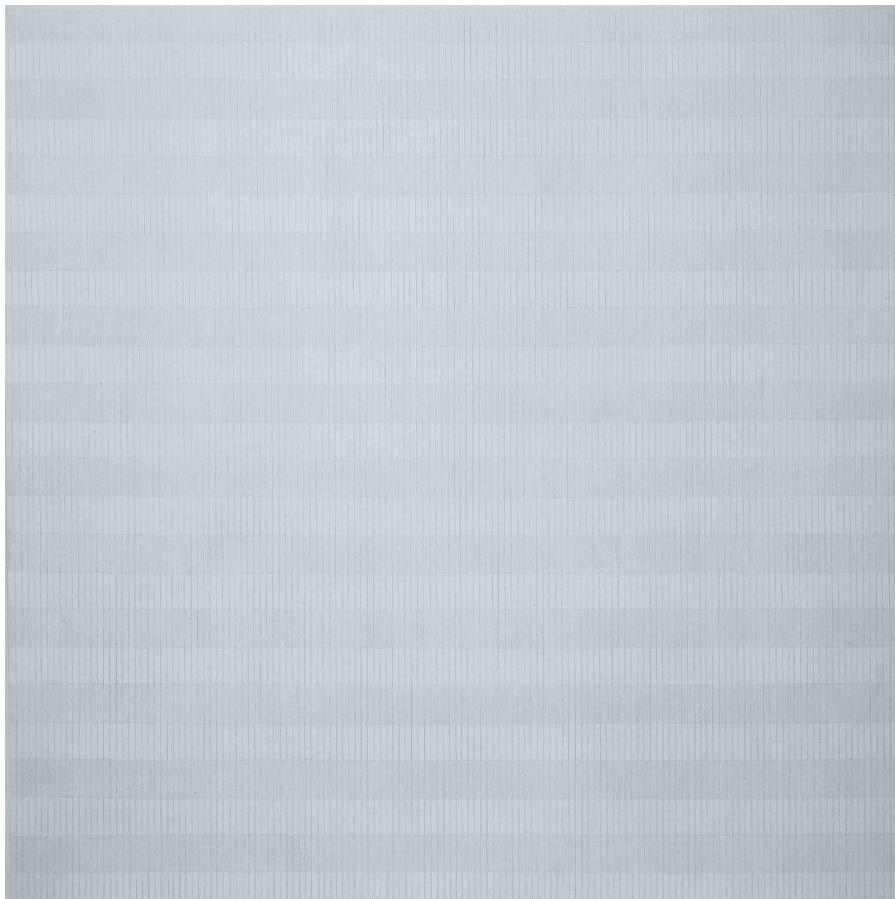


Figura 12. Agnes Martin; *The Tree*; 1964; óleo e lápis sobre tela; 182,8 x 182,8 cm; Fonte: <https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/10/art-agnes-martin-the-tree-X.2014.533-1472x1472.jpg>

Estas grelhas eram desenhadas com lápis sobre tinta acrílica, num processo repetitivo, e ao longo das linhas surgiam algumas imperfeições, resultado da textura gerada pela tinta acrílica, ou simplesmente pelos limites impostos pelo corpo. A artista defendia que apesar de ser impossível executar algo perfeito, é possível sugerir a perfeição, percebida através da contemplação, tornando a grelha num símbolo de inocência e de perfeição.

Se desconstruirmos a forma da grelha, simplificando, constatamos que a mesma é resultado do acumular de linhas verticais e horizontais, dispostas paralela e perpendicularmente entre si, com intervalos regulares. Esta disposição de linhas resulta numa estrutura rígida, ordenada por módulos semelhantes entre si, que determinam o jogo de linguagem visual segundo o qual as obras se compõem.

Na mesma linha, o artista americano Sol Lewitt (1928-2007) produziu esculturas, instalações, desenho e livros de artista, fortemente caracterizados pelos conceitos de abstração, módulo, série e variação, numa procura pela simplicidade geométrica.

Algumas das suas peças são compostas pela repetição de módulos, mais concretamente cubos, organizados segundo o esquema da grelha. Através da utilização de uma linguagem limitada a formas geométricas simples, combinada com um sistema de variação imposto pelo próprio artista, Lewitt desenvolveu um jogo de múltiplas e infinitas possibilidades.

“Because of the possibilities for multiplication inherent in the grid form, a basic and seemingly unlimited vocabulary was at Lewitt’s disposal. In 1966 he began to work in serial form and produced multipart pieces of finite order but infinite complexity.”

(Legg, 1978, p. 9)

Um dos conceitos chave do trabalho de Lewitt é a ideia de regra que define o desenho, sendo esta o ponto de partida para a realização de todos os trabalhos desenvolvidos pelo artista. Os *Wall Drawings* de Lewitt são idealizados a partir de “regras de jogo” estipuladas previamente numa espécie de partitura que determina a execução do desenho. A partir da ideia, Lewitt definia um sistema composto por uma ou mais regras, geralmente bastante simples e concisas. Cada um destes sistemas corresponde a uma série trabalhos.

3.3. Série

O conceito de série implica os conceitos de múltiplo, de sequência, de variação, de lógica, de conexão e a negação de hierarquia, permitindo desenvolver uma metodologia de trabalho baseada na experimentação, num processo de tentativa e erro.

Uma série é, necessariamente, composta por dois ou mais trabalhos, que compõem um conjunto realizado por um único autor, estando assim implícita a ideia de múltiplo segundo uma lógica de repetição e diferença. Estes apresentam semelhanças entre si, existindo elementos que os aproximam, e conseqüentemente a hierarquia dentro do conjunto é abolida. Segundo John Coplans (1968, p. 77), a serielidade é um processo criativo.³ O número de trabalhos que compõem uma série é definido apenas pelo autor, uma vez que esta metodologia de trabalho permite estender as possibilidades até ao infinito. “*As estruturas em série são produzidas por um processo único e indivisível, que liga a estrutura interna de uma obra à de outra obra, dentro de um todo.*” (Coplans, 1968, p. 77).⁴

A questão do processo é fundamental. A adoção de um método de trabalho estruturado segundo séries, implica o estabelecimento de um conjunto de regras autoimpostas pelo artista que definem o processo de concretização de uma obra. Este, segundo Mel Bochner⁵ (1967a, pp. 94-99) caracteriza-se por ser sistemático, rigoroso e baseado na repetição.

O conceito de série não implica, necessariamente, o conceito de módulo. Do ponto de vista de Bochner (1967, p.28) a ideia de módulo é distinta da ideia de série, apesar de a ambas estar associado o conceito de ordem.⁶ Enquanto no caso do módulo, está implícita a ideia de repetição, através da constante utilização de um elemento, no caso da série, também está associada a ideia de variação.

As séries desenvolvidas por Lewitt, são fortemente caracterizadas pela repetição e variação de um módulo. O livro de artista *Four basic kinds of straight lines* (1969) é um bom exemplo de como o artista criava e explorava os referidos sistemas de linguagem e variação, permitindo explorar as possibilidades do mesmo até ao seu limite. Este livro

³ Conceito apresentado pelo autor, no texto “*Serial Imagery: Definition*”

⁴ Tradução livre do original: “Serial structures are produced by a single indivisible process that links the internal structure of a work to that of other works within a differentiated whole”

⁵ Conceito apresentado pelo autor, no texto “*Serial Art, Systems, Solipsism*”

⁶ Conceito apresentado pelo autor, no artigo “*The Serial Attitude*”

de artista é resultado da repetição de linhas, sendo que estas só podiam adotar quatro direções: horizontal, vertical, oblíqua com inclinação à direita e oblíqua com inclinação à esquerda, e não é utilizada nenhuma cor, para além do preto. Após a definição destas regras, os desenhos resultavam da exploração das combinações possíveis entre as quatro tipologia de linhas.

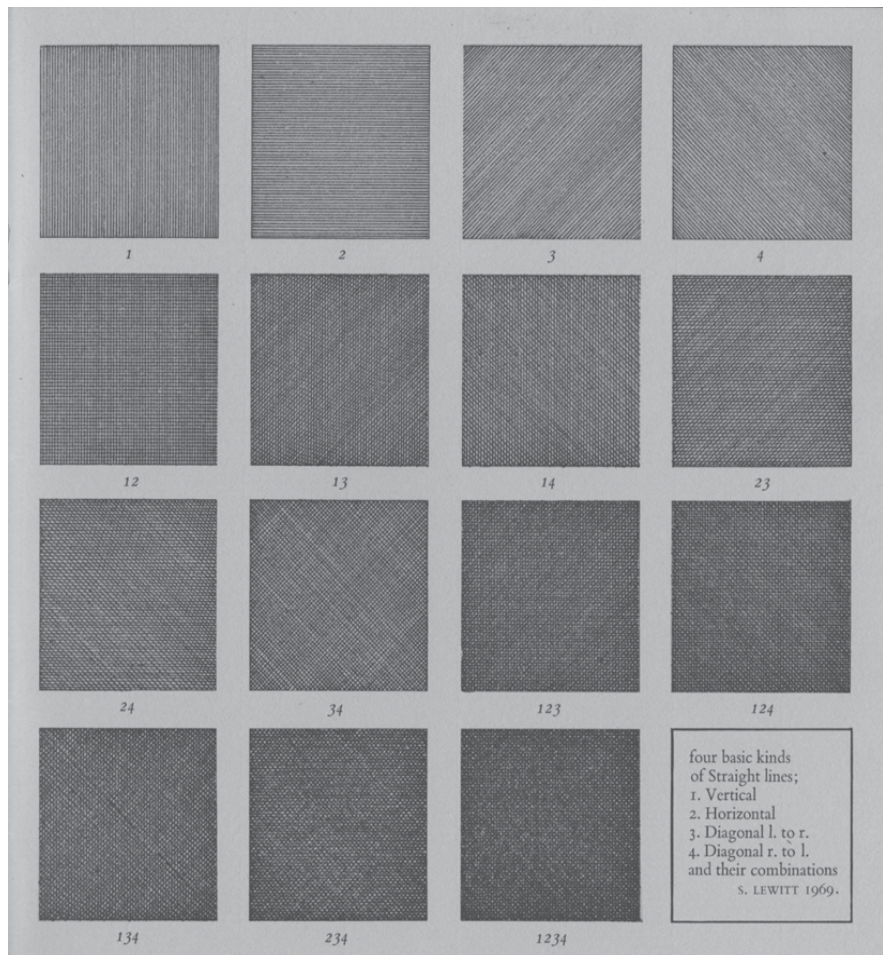


Figura 13. Sol Lewitt, "Four basic kinds of straight lines and all their combinations in fifteen parts"; 1969; caneta e tinta; Em "Four basic kinds of straight lines", de Sol Lewitt, 1969, Studio International

3.4. Gesto

O gesto introduz a variável do corpo no desenho.

Partimos do pressuposto que um desenho é resultado de uma marca produzida por corpo em movimento. Corpo que pode incluir o material transportado pelo meio ou instrumento riscador ou marcador, o qual é a extensão de um outro corpo: a do desenhador que manipula, toca, age, aciona. Um conjunto de ações que tornam possíveis o processo e o ato de desenhar. Recorrentemente, estas ações são executadas essencialmente com os dedos e o pulso. A configuração do lápis determina a aplicação de movimentos mais ou menos contidos. Associado a este facto, existe a predisposição de colocar o suporte, a folha de papel, sobre uma superfície plana, como uma mesa. Assim, acabamos por desenhar sentados sobre uma mesa, com um lápis entre os dedos, guiando o mesmo sobre a superfície do papel. Ora, um dos pressupostos para as nossas “regras do jogo” é o de precisamente questionar este dado adquirido do corpo no processo criativo envolvido no ato de desenhar.

O modo como fazemos uso do corpo durante o processo de desenhar pode ser subvertido através da simples alteração do meio e modo como seguramos no lápis, proporcionando uma nova experiência do desenho. Por exemplo, agarrando no lápis contra a palma da mão, entre o polegar e o indicador, é possível constatar que a postura corporal se altera, e o desenho já não acontece apenas dos movimentos dos dedos e do pulso, abrangendo a totalidade do braço. Ou seja, a simples alteração do modo como seguramos o meio riscador ou marcador, proporciona a execução de movimentos e gestos mais amplos.

Existem ainda outras abordagens que permitem refletir sobre o papel desempenhado pelo corpo. Comumente, utilizamos a mão dominante para desenhar, uma vez que proporciona mais destreza de movimentos, permitindo, assim, direcionar a nossa atenção para a observação do objeto a representar. Esta abordagem favorece a coordenação entre o olhar e a mão. Contudo, quando é utilizada a mão não dominante, é sentida a necessidade de desenhar mais devagar, com um olhar mais atento aos nossos movimentos, e com mais concentração, uma vez que é exigido fazer um esforço maior em orientar o lápis sobre a folha. A mão dominante já possui algum conforto em navegar sobre a superfície do papel, mas o mesmo não acontece com a mão não dominante, ou mesmo com outra parte do corpo.

O gesto é, portanto, consequência da relação íntima entre corpo, meio riscador e superfície, e possui a capacidade de captar a expressão individual de cada autor, através das marcas gráficas impressas sobre a superfície. O modo como o corpo se movimenta e se relaciona com os materiais de trabalho, determina a expressividade dos registos gráficos. O corpo, guia o lápis sobre a superfície, variando a pressão sobre o meio riscador, ao longo do desenho.

“Desenhar é uma relação física. O corpo e ferramentas desenhando juntos.”

(Viarco, s.d.)



Figura 14. Imagem das ferramentas "Ponta: Drawing Fingertips", da Viarco; Fonte: <https://www.viarco.pt/wp-content/uploads/2020/09/ponta-uso-1.jpg>

A ponta *Drawing Fingertips* é uma pequena ferramenta de desenho criada pela empresa de lápis Viarco que procura explorar esta ideia do corpo enquanto extensor natural e ferramenta corpórea do gesto para o desenho. Trata-se de um conector, que faz a ligação entre a ferramenta e os dedos do utilizador. Pretende-se criar uma relação física entre o corpo e a ferramenta, transformando os movimentos do desenho, proporcionando novas interações com o suporte.

A mesma ideia está já presente em Rebecca Horn (1944-2024), uma artista alemã que trabalhou a relação entre corpo, gesto e desenho. O seu corpo de trabalho é composto por performances, filmes, esculturas, instalações, desenhos e fotografia, sendo a interação entre o corpo e as suas extensões através de dispositivos, ferramentas ou próteses criativas um dos seus principais objetos de estudo.

Numa fase inicial da sua carreira, a artista desenvolveu um conjunto de esculturas que considerava como sendo extensões do próprio corpo. No exemplo de *Pencil Mask*

(1972) encontramos uma máscara composta por um conjunto de lápis, todos do mesmo tamanho, fixos em tiras de pele, organizados segundo a modelação do próprio rosto.

Esta obra permite desenhar com a cabeça, o que acarreta algumas implicações. Para além da subversão da ideia de desenhar com a cabeça, em *Pencil Mask* Horn transforma o corpo numa máquina de desenho cega, ou seja, o corpo realiza movimentos dos quais resultam linhas e marcas gráficas sobre uma superfície, o controlo do processo é fortemente condicionado. Ao recorrer à cabeça, devido à proximidade do rosto com a superfície, deixa de ser possível acompanhar de forma absolutamente consciente o desenvolvimento das marcas sobre a superfície.



Figura 15. Rebecca Horn; "Pencil Mask"; 1972; Fonte: <http://www.dreamideamachine.com/web/wp-content/uploads/2019/06/005.jpg>

Num outro domínio, mas abordando a mesma problemática, o trabalho do artista e bailarino americano Tony Orrico (1979-), com uma prática do desenho fortemente influenciada pela sua carreira no ramo da dança e da performance, propõe questões relacionadas com a resistência física e mental, o desenho somático, coreografia, biogeometria e o improviso.

No desenho, Orrico interpreta o próprio corpo como uma ferramenta de marcação significativa, explorando os seus limites numa perspetiva que combina a dimensão física, associada ao tamanho do seu próprio corpo, assim como numa perspetiva psicológica, a que adiciona resistência mental, uma vez que alguns desenhos são resultado de repetição constante do mesmo movimento, por um longo intervalo de tempo. Trata-se de desenhos

que são executados unicamente com o corpo e barras de grafite, e onde não existe a componente visual da observação, mas apenas a do movimento físico. Cada desenho é resultado das ações cinéticas que o artista define antes de começar, executando-as do mesmo modo, repetida e monotonamente num processo rítmico até à exaustão.



Figura 16. Tony Orrico durante a performance "8 circles"; Fonte: <https://tonyorrico.com/wp-content/uploads/2014/10/8-circles-800.jpg>

3.5. O tempo

Desacelerar permite parar e pensar.

Segundo Carl Honoré (2006), a velocidade é entendida como divertida, sensual, e uma fonte de adrenalina, tornando difícil abdicar da mesma. Consequentemente, recorremos à velocidade para nos protegermos de problemas maiores e mais profundo, uma vez que nos permite distrair e manter a mente ocupada. Ao contrário da velocidade, a lentidão permite dispormos de tempo para parar e refletir sobre questões ou problemas, de várias perspetivas, e possibilita o confronto com momentos para contemplar e saborear o presente.

Os conceitos de duração, velocidade, lentidão, ritmo e contemplação também podem ser transferidos para o contexto do desenho. Entendemos o desenho como um ato físico, resultado de um corpo em movimento, que exige dedicação e ocupa um determinado espaço de tempo. A duração necessária para completar um desenho pode variar significativamente entre esboços rápidos, consequentes de movimentos breves, e obras detalhadas que exigem horas a fio, ou mesmo dias, até estarem concluídas.

Construir uma imagem baseada na exaustiva repetição de um gesto, de uma marca mínima, ocupando toda a superfície até aos seus limites, consiste num processo lento e monótono, por vezes considerado aborrecido. O aborrecimento pode ser entendido de duas perspetivas opostas: podemos seguir a linha de raciocínio mais comum e associarmos a mesma à ideia de insatisfação, a algo que causa enfado, atribuindo-lhe uma carga negativa; ou, por outro lado, podemos interpretar o aborrecimento segundo uma perspetiva mais positiva, interpretando a mesma como uma janela de oportunidade para a reflexão.

A repetição também se encontra associada à ideia de monotonia e, por vezes de lentidão. Podemos entender estes dois conceitos como desafiadores dos limites físicos e mentais do autor, uma vez que podem gerar cansaço e frustração ao longo do processo. Contornamos este obstáculo com compromisso e autodisciplina.

O ato de contemplar exige, também, a dedicação de tempo, uma demora e atenção do olhar, no momento de observar o modelo a representar, ou uma obra. Exige concentração e disponibilidade. Relembramos as pinturas de Agnes Martin, que não pretendiam apresentar imagens realistas, mas evocar sensações, experiências. Pretendem alcançar o silêncio, a quietude, a perfeição, experienciadas pelo observador durante a contemplação das pinturas.

Para que tal aconteça é necessária uma predisposição para abstrair do ambiente em que estamos inseridos, e envolvermo-nos com a experiência do olhar. Submergir nesta experiência, consequentemente, permite adquirir familiaridade com o objeto, resultado da observação de cada detalhe do mesmo.

4. Marcar a superfície — *os meios do jogo*

4.1. Ferramentas de desenho

Partimos do pressuposto que uma ferramenta de desenho é um interveniente no processo de marcar uma superfície. É, portanto, um mediador entre o corpo, a matéria de que é feita a marcação e o suporte. Interessa-nos questionar o que pode ser considerado uma ferramenta de desenho, tendo em conta que desde o início partimos da definição que desenhar consiste no ato de registar marcas gráficas.

A ideia de ferramenta pode ir do simples meio riscador ou marcador que imprime a matéria que se fixa sobre a superfície, como o lápis de grafite, a barra de carvão, a caneta ou pincel de tinta, até aos instrumentos mais complexos, como as máquinas ou dispositivos de desenho. Ambos se apresentam como intervenientes do desenho, cuja finalidade consiste em auxiliar, de alguma forma, o processo de desenhar. Neste sentido, tanto podemos considerar como ferramenta de desenho as tecnologias mais simples, como o lápis, canetas, réguas ou compassos, como os dispositivos mais sofisticados como a câmara obscura, a câmara lúcida ou o perspetógrafo. Uma ferramenta de desenho é, como refere Pablo Garcia (s.d. para. 2), no contexto do seu projeto *Drawing Machines*, de catalogação de máquinas de desenho, um qualquer dispositivo, equipamento, mecanismo, ajuda, instrumento que produz um desenho, ou que assiste no ato de desenhar.

Contudo, existem algumas distinções a considerar. Meios riscadores/marcadores como o lápis, são ferramentas que, geralmente, adicionam matéria à superfície, registando o gesto do corpo que é materializado num desenho. Máquinas, instrumentos ou dispositivos de desenho como a câmara lúcida ou o fisionotrágrafo são ferramentas que pretendem auxiliar no processo de *representação*; são sobretudo instrumentos de captura; de reprodução; de registo de um ponto de vista, perspetiva, de uma imagem ou dado visual. Por exemplo, o pantógrafo é uma ferramenta que permite reproduzir, ampliar ou reduzir desenhos com precisão; e a NeoLucida, uma reinvenção da câmara lúcida, é uma ferramenta que possibilita traçar a realidade visível de forma realista; já o caso de máquinas de desenho eletrónicas, que funcionam através de programação computacional, como o exemplo dos robôs RAP (Robotic Action Painter), desenvolvidos pelo artista português Leonel Moura, sendo também ferramentas de desenho nesta aceção, levantam outro tipo de implicações que evocam as questões dos limites da intencionalidade, do gesto, do corpo e das marcas no desenho, que, de forma idêntica nos interessa explorar.

Referimo-nos a dispositivos, equipamentos, mecanismo e instrumentos que foram intencionalmente desenvolvidos para auxiliar ou mesmo executar o desenho, e, mais especificamente, aos casos de máquinas de desenho autónomas: uma vez que o desenho é executado sem a presença do corpo, as marcas tornam-se impessoais e, geralmente, limitadas aos movimentos programados pelas máquinas.



Figura 17. Imagem de Pantógrafo a reproduzir um desenho; Fonte: <https://totenart.pt/blog/wp-content/uploads/2021/11/totenart-pantografo-que-es-como-se-usa-1.jpg>

“Machines are cultural tools, and contemporary drawing artists use them as a way to create a mark that is not handmade, and therefore more impersonal and soulless”.

(Davidson, 2011, p. 76)

No artigo “Drawing Ex-Machines”, Armando Caseirão apresenta uma pesquisa realizada em torno de máquinas artesanais capazes de riscar (2021, p. 38), sendo que divide estas máquinas em duas características: as não dependentes de motor e as dependentes de motor, com necessidade de energia externa e quase sempre de expressão rotativa.

As máquinas de desenho exploradas são desenvolvidas com recurso a objetos que se encontram presentes no quotidiano, como é o caso da escova de dentes elétrica ou o aspirador robot. De modo a tornar estes objetos em engenhos de desenho, foram afixados meios riscadores aos mesmos.

Com os marcadores fixos nos objetos, os mesmos são acionados e a vibração resultante dos motores é traduzida em marcas gráficas sobre a superfície. É necessária apenas uma colocação estratégica dos meios riscadores, de modo a possibilitar o contacto com a superfície. Com esta pesquisa, o autor comprova que é possível adaptar objetos do quotidiano, de modo que os mesmos se tornam em máquinas de desenho.

Na mesma linha de questionamento sobre os limites da noção de ferramenta, cruzando-a com a reflexão a propósito do gesto no processo de desenho, referimos, por fim, as ferramentas de desenho denominadas *Morphe* (Figura 18), desenvolvidas por alunos do mestrado em design na ESAD das Caldas da Rainha e distribuídas pela marca portuguesa Viarco. A premissa destas ferramentas consiste em procurar abordagens alternativas no desenho que, devido à instabilidade dos instrumentos atuantes, colocam em questão a sua real utilidade, devido ao facto da tarefa de desenhar ser dificultada pelas ferramentas. Trata-se de ferramentas que apresentam molas, proporcionando flexibilidade e, conseqüentemente, descontrolo e imprevisibilidade no desenho. Devido à sua configuração, que se distancia um pouco do lápis tradicional, também é necessário adaptar a postura corporal. Apesar da configuração das ferramentas sugerir uma utilização, não existem abordagens limitadas.



Figura 18. Imagem das ferramentas de desenho Morphe, da Viarco; Fonte: <https://www.viarco.pt/wp-content/uploads/2014/03/viarco-morphe-tools.jpg>

4.2. As minhas ferramentas

As *minhas* ferramentas de desenho, recuperam estas inquietações e questionamentos sobre o conceito de ferramenta. Surgiram já no seguimento do projeto *Transpiração*, com a finalidade inicial de subverter a composição dos desenhos resultantes dos tiques nervosos. Apesar dos desenhos que compõem este projeto resultarem de um impulso involuntário e inconsciente, a composição dos mesmos acabou por ser determinada pela sua dimensão consciente. As várias camadas de pontos, surgiam agrupadas sobre a superfície de papel, de modo muito organizado e concentrado, originando um trabalho em torno do tratamento da superfície por manchas.

Partindo deste princípio, as ferramentas foram então desenvolvidas para agrupar vários meios riscadores, de modo que fosse possível desenhar com todos ao mesmo tempo, criando manchas através da concentração de múltiplos pontos.⁷

Desenhar com um conjunto de vários meios riscadores em simultâneo é sinónimo de registar várias marcas gráficas ao mesmo tempo, abdicando do total controlo sobre o resultado final. Recorrendo a uma ferramenta com estas características, o desenho acontece nestas circunstâncias, implicando a questão do imprevisto e do acaso

Com este fim em mente, procuramos conceber especificamente ferramentas que agrupassem múltiplos meios riscadores em simultâneo. As ferramentas deveriam possuir uma configuração pouco convencional, acabando por contrariar a predisposição em segurar e manusear o meio riscador entre os dedos, e executar o desenho com os movimentos do pulso. Para conseguir desenhar com estas ferramentas, é necessário segurá-las, ora utilizando todos os dedos, contra a palma da mão, numa posição semelhante à adotada quando seguramos, por exemplo, uma bola de andebol, ora utilizamos as duas mãos ao mesmo tempo, orientado a ferramenta sobre a superfície. Em todo o caso, o processo existe a obrigatoriedade em readaptar os movimentos do corpo.

Para além de ser possível segurar nas ferramentas diretamente com as próprias mãos, as peças possuem uns orifícios que possibilitam a suspensão das mesmas através de fios, permitindo abordagens alternativas à utilização do seu manuseamento. Algumas

⁷ Os vários protótipos destas ferramentas foram concebidos como uma espécie de porta-minas múltiplo com a capacidade de combinar vários riscadores/marcadores e com a possibilidade de serem usados ou manuseados com gestos mais ou menos controlados, ou com o auxílio de movimentos mecânicos externos. Foram projetados em programas de desenho CAD, cujos ficheiros permitiram a sua materialização através da sua impressão em 3D.

peças possuem ainda um componente, que foi pensado para que as mesmas possam ser fixas a outras máquinas para reprodução mecânica de gestos, como por exemplo, um berbequim.⁸

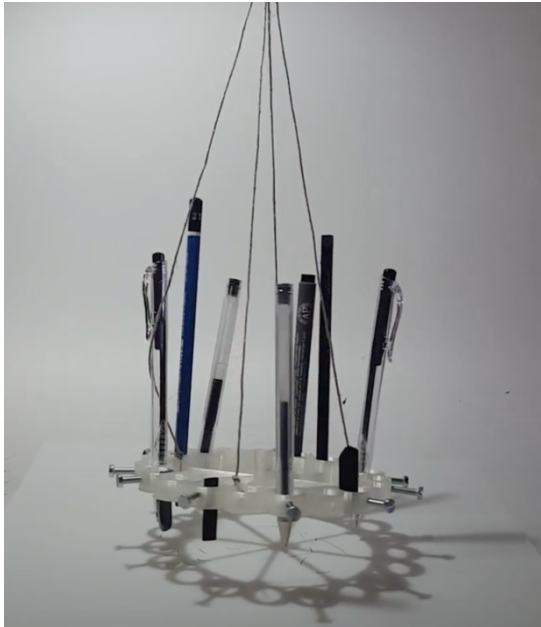


Figura 20. Demonstração da Ferramenta de desenho #2 a ser manipulada com recurso a fios

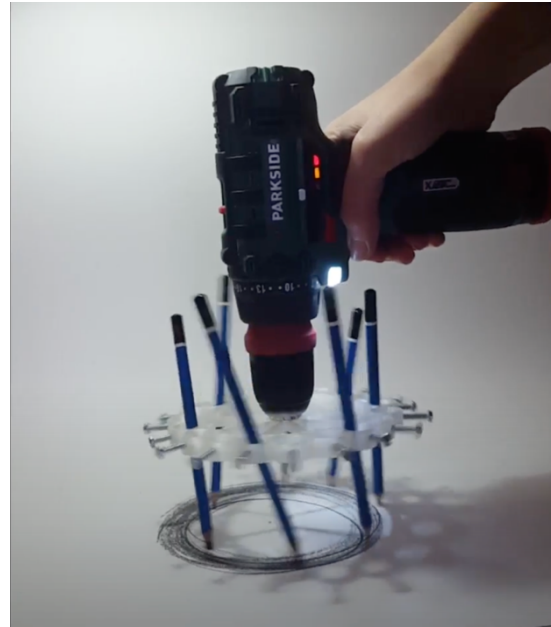


Figura 20. Demonstração da Ferramenta de desenho #2 a ser acionada com recurso a um berbequim

Recorrendo a fios e máquinas para acionar as ferramentas de desenho, criamos uma distância entre o desenhador e a própria ferramenta, e conseqüentemente o desenho. Assim, o corpo perde alguma influência sobre o resultado final, uma vez que o processo se torna mais autónomo. Contudo, estas novas abordagens ao desenho proporcionam novas expressões, novos acasos.

No total projetamos quatro ferramentas de desenho distintas, cujas diferenças consistem nas formas geométricas que cada uma das peças prefigura. Estas diferenças devem-se à necessidade de, na própria ferramenta, possibilitar organizações distintas dos meios riscadores, numa tentativa de explorar qual o impacto que a ordem destes possui no resultado do desenho.

⁸ Apesar de cada elemento constituinte das peças ter sido pensado com um propósito, a sua utilização não tem de se limitar aos mesmos, podendo surgir novas interpretações à utilização das peças.



Figura 21. Ferramenta de desenho #1

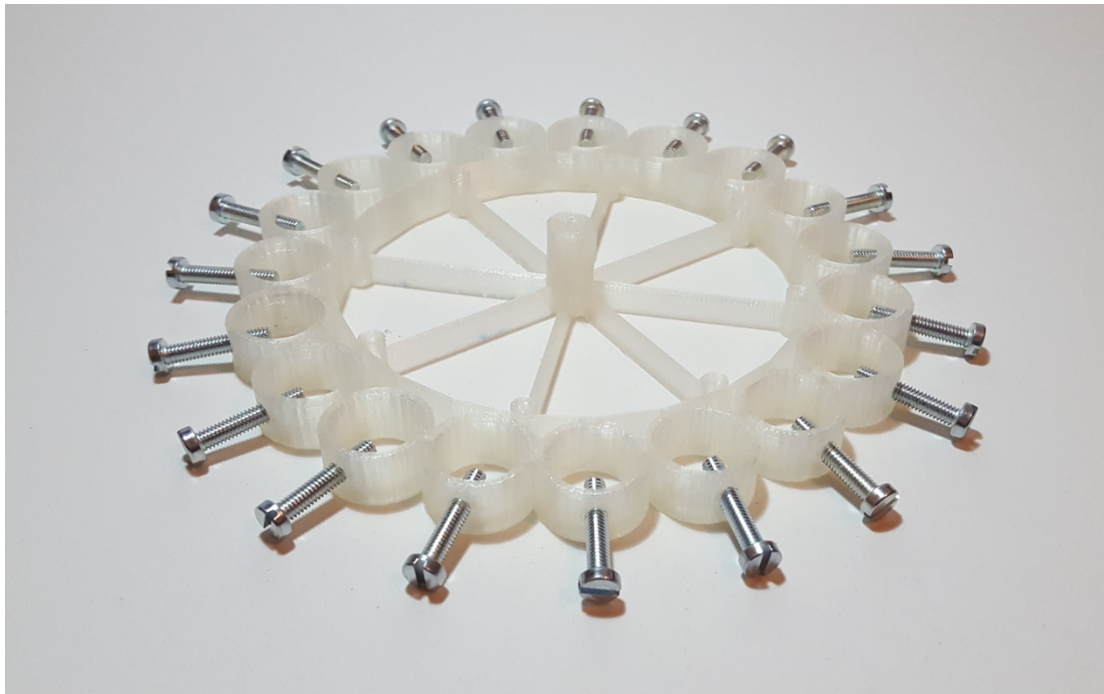


Figura 22. Ferramenta de desenho #2



Figura 23. Ferramenta de desenho #3



Figura 24. Ferramenta de desenho #4

5. Relatório descritivo

Na introdução deste documento, comecei por referir que o método de pesquisa adotado ao longo do projeto se basearia na minha prática artística, sendo esta estruturada segundo um “jogo de linguagem”, compostos por regras autoimpostas.

Tendo como ponto de partida as questões apresentadas no capítulo 3, foi necessário entender qual o processo que se adequaria a explorar o desenho enquanto processo de registar marcas gráficas. As regras deste jogo foram sendo definidas após algumas tentativa-erro, ao longo de um processo que passo a descrever, na primeira pessoa.

Descrição do processo

Partindo do pressuposto que não há respostas certas ou erradas às questões que coloco inicialmente, foi necessário perceber qual o processo que pretendia adotar para investigar as mesmas.

Neste sentido, como ponto de partida, defini uma série de desenhos que permitiu testar algumas ideias iniciais. Da reflexão sobre os resultados destes primeiros desenhos, assim como da pesquisa teórica que foi sendo realizada em paralelo, foram surgiram outras hipóteses, que foram colocadas em práticas nas séries que se seguiram.

Este processo de tentativa-erro originou três séries de trabalhos distintas, que foram trabalhadas individualmente, e segundo uma ordem cronológica. Apesar das diferenças que distinguem cada uma destas séries, todas pretendiam explorar os materiais e instrumentos de desenho, as superfícies onde o desenho acontece e o corpo enquanto produtor de marcas gráficas pelo gesto.

De modo a descrever com clareza as diferentes séries que compõem esta pesquisa, o relatório descritivo encontra-se dividido em três partes: *Deriva*, *Simplificação* e *Esquema*.

Na primeira parte, *Deriva*, apresento a primeira série de desenhos desenvolvida, que pretendia explorar o comportamento dos materiais sobre a superfície do papel; o modo como os materiais interagem entre si; a organização da composição dos desenhos segundo o esquema da grelha; a influência do tempo no resultado de um desenho; a resistência do corpo em realizar um movimento repetitivo; a impossibilidade de repetição de duas formas iguais, mesmo quando executadas segundo o mesmo procedimento; a

diferença entre desenhar com e sem o auxílio de uma ferramenta de desenho; e a introdução de um elemento mecânico, mais propriamente o berbequim, no processo de desenhar.

Na segunda parte, *Simplificação*, apresento um conjunto de experiências que pretendia, de alguma forma, simplificar a pesquisa realizada na série anterior, mas mantendo alguns dos conceitos. Na primeira parte, os desenhos eram consequência da realização de movimentos circulares, o que resultou em circunferências, ou seja, formas. Contudo, considerei que a forma da circunferência não era necessária, acabando por desviar a atenção do principal objetivo dos desenhos. Assim, de modo a contornar a este obstáculo, executei um conjunto de desenho onde a linha deixou de percorrer um caminho circular, passando a seguir um percurso retilíneo, entre as duas margens da folha. Trata-se de desenhos exploratórios, que pretendiam testar várias hipóteses.

Na terceira e última parte, *Esquema*, defini o jogo que deu origem aos desenhos finais. Através de uma reflexão sobre os desenhos executados na série anterior, e considerando que existiam resultados positivos que permitiam explorar adequadamente os conceitos, estruturei o conjunto de regras final. Esta série de desenho continua a abordar os conceitos introduzidos na primeira parte do processo, contudo, estabeleci que os mesmos são explorados utilizando apenas os dois elementos basilares do desenho: o ponto e a linha.

5.1. Deriva

No capítulo 1 referi o trabalho *Transpiração*, como sendo o projeto que desencadeou todo o pensamento aqui apresentado. As marcas gráficas que compõem estes desenhos, que se assemelham a pontos, foram exploradas através da utilização de um vasto conjunto de meios riscadores/marcadores, uma vez que já existia a intenção de explorar uma marca gráfica, variando o material utilizado.

Assim, explorou-se o ponto enquanto elemento gráfico elementar, recorrendo a lápis de grafite de durezas distintas, a lápis de cor, a pastel seco, a papel d'óleo, a marcadores e canetas distintas, a tinta-da-china, a carvão, e todos os materiais que ia encontrando.

Na primeira parte do projeto *Entre o gesto e a superfície*, decidi voltar a explorar marcar a superfície com estes mesmos materiais, mas recorrendo à linha. A linha, como um elemento gráfico que percorre a superfície, como um elemento que regista os movimentos do corpo, que possui mais expressividade do que o ponto.

Pensando na linha enquanto um elemento que percorre a superfície, estipulei que os primeiros desenhos a executar iriam ser sobre a linha em circuito, ou seja, a percorrer sempre o mesmo caminho na folha de papel. Muito sucintamente, a primeira série consistiu no desenho de circunferências. Circunferências que resultaram do constante movimento da mão segurando o meio riscador; dos gestos circulares das ferramentas de desenhos guiadas pelo corpo; ou ainda, dos movimentos mecanicamente repetidos acionadas por um berbequim.

Com esta série pretendia perceber o que acontecia durante o percurso incessante de uma linha, sempre sobre o mesmo lugar do papel, onde os materiais depositavam matéria, camada sobre camada. Pretendia entender como as diferentes camadas de desenho comunicam entre si, qual a resistência do meu corpo em realizar movimentos consecutivos, a relação do corpo com a ferramenta de desenho e experimentar trabalhar com sistemas de regras. Assim, de modo a criar cenários que possibilitassem testar as múltiplas possibilidades, comecei a estipular regras, sendo que algumas seriam fixas e em todos os desenhos, e outras iriam variar.

As regras fixas, que são comuns a todos os desenhos, definiam que seriam utilizadas folhas de papel de 70 x 70 cm; os movimentos seriam sempre circulares; os materiais de desenho utilizados estavam sempre restritos a um conjunto predefinido; todas as regras foram executadas nove vezes ao longo da cada folha de papel; e estes registos encontram-se organizados na folha de papel segundo a estrutura da grelha quadriculada. As regras, que foram variando ao longo dos desenhos, estipulavam o tempo de execução dos movimentos circulares; os materiais e respetiva ordem de utilização; se os meios riscadores eram utilizados um de cada vez, ou todos ao mesmo tempo; e se seria utilizada alguma de ferramenta de desenho ou não.

É importante esclarecer que por “desenho” entende-se cada folha de papel que apresenta uma grelha com nove módulos quadrangulares, sendo que cada um destes é ocupado por registos gráficos. Estes registos eram, então, resultado de um conjunto particular de regras⁹. Segue-se uma breve análise de quatro desenhos, exemplificativos do modo como os conceitos forma aplicados, e respetivas análises dos resultados.

⁹ A organização da composição do desenho segundo a grelha permitia testar as regras mais do que uma vez, numa só superfície, e facilitava a comparação dos respetivos resultados.

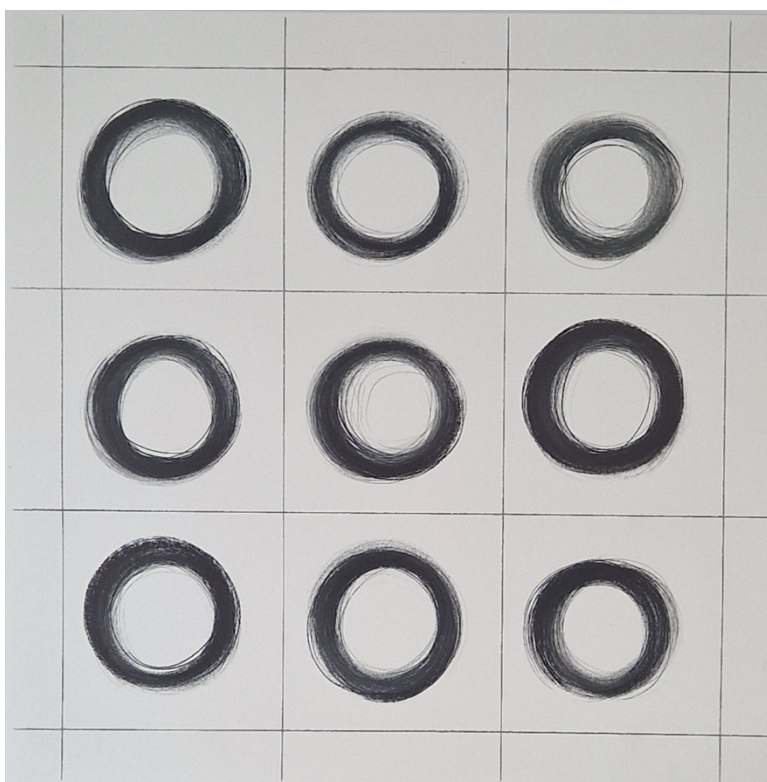


Figura 25. Adriana Oliveira; "Circunferências #1"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm

O desenho “*Circunferências #1*” foi executado utilizando quatro meios riscadores ao mesmo tempo: dois lápis de grafite de durezas distintas (6H e 9B), um marcador Sharpie Permanent Marker e uma caneta Pilot G-Tec C-4, sendo que todos estavam agrupados por um elástico, no momento de sua utilização. Este, devido à sua maleabilidade, fez com que, durante o processo de desenhar, lápis e canetas se deslocassem, alterando a posição dos mesmos e causando algum atrito. Conseqüentemente, a expressão das linhas apresenta variações, interrupções e inconstâncias.

Apesar das circunferências serem consequência da repetição de um gesto, durante sensivelmente sessenta segundos, todas apresentam diferenças entre si. Estas baseiam-se na variação da definição da sua forma, na saturação das marcas resultantes de cada meio riscador, nas incompatibilidades entre matérias e na fricção dos materiais quando em contacto com o papel.

Devido à insistência do gesto, o acumular de linhas e de matéria acaba por se traduzir em mancha. Em algumas partes do desenho é possível observar a linha, e o seu

percurso, contudo a mancha predomina. Estas manchas também apresentam texturas distintas, resultado da instabilidade dos meios riscadores, referida anteriormente.

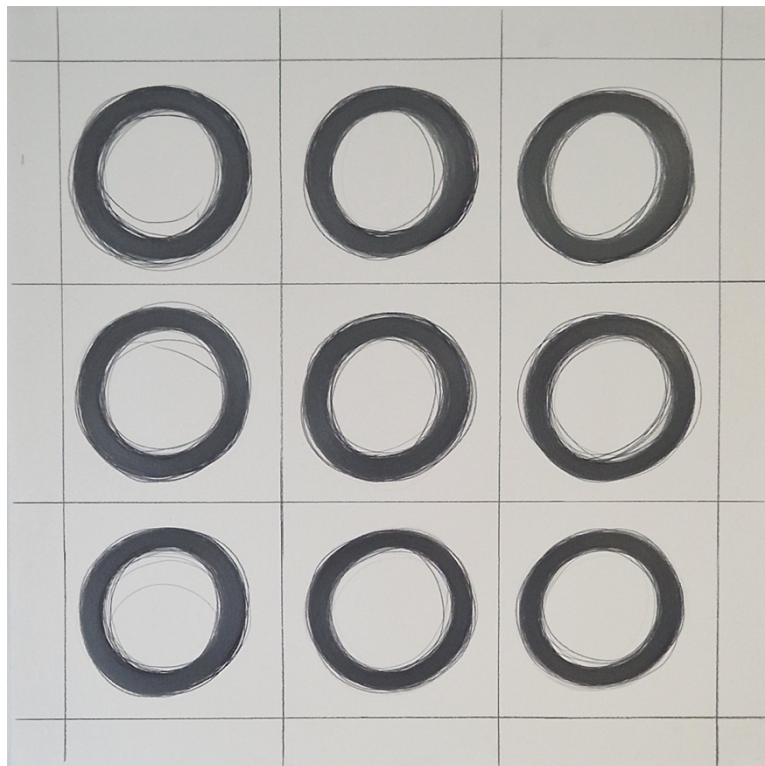


Figura 26. Adriana Oliveira; "Circunferências #2"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm

Ao contrário do desenho anterior, em “*Circunferências #2*” os meios riscadores foram utilizados individualmente, ou seja, um de cada vez, pela seguinte ordem: lápis de grafite 9B, marcador Sharpie Permanent Marker, caneta Pilot G-Tec C-4, e lápis de grafite 6H. Desta forma, cada circunferência é resultado de quatro camadas de matéria, e cada uma destas é consequência da repetição do gesto pelo período de trinta segundos.

Assim como aconteceu no desenho anterior, o acumular das linhas traduziu-se em mancha e também aconteceram algumas incompatibilidades de materiais. Contudo, uma vez que já não existia a instabilidade causada pelo elástico, as manchas apresentaram menos variação na sua textura, apesar de serem mais saturadas.

A abordagem em desenhar com cada meio riscador individualmente, camada sobre camada, traduziu-se num processo de trabalho mais extenso e exaustivo. Devido às dimensões da folha de papel, não me era possível estar sentada numa cadeira, numa posição confortável, e executar os movimentos essencialmente com o pulso. Estes

desenhos exigiram gestos com movimentos mais amplos, executados com a totalidade do braço. Por este motivo, senti mais cansado físico, devido essencialmente ao elevando número de camadas de desenho que compõem as nove circunferências que completam deste desenho.

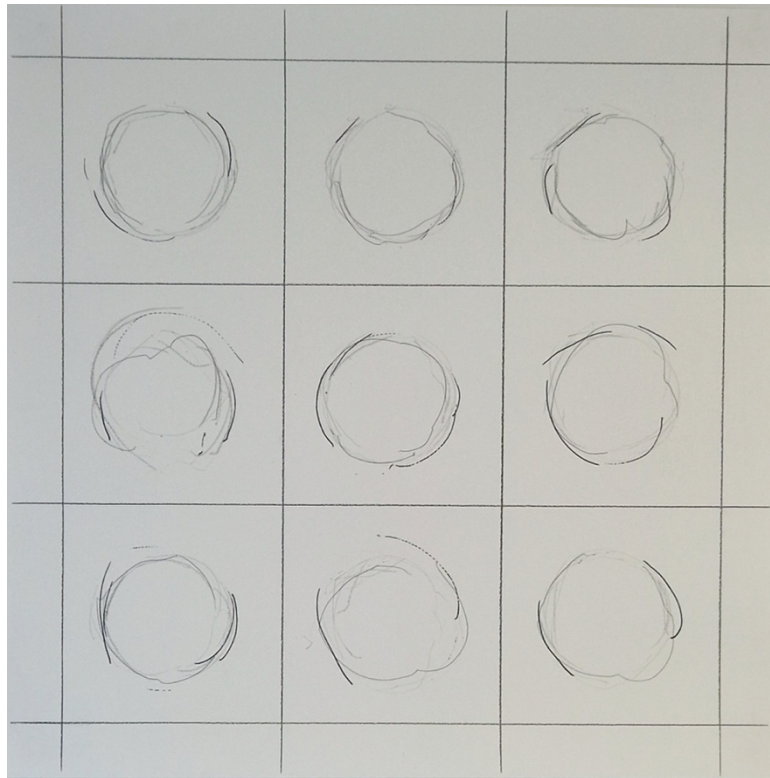


Figura 27. Adriana Oliveira; "Circunferências #3"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm

Em “*Circunferências #3*” introduzi a utilização da *Ferramenta de desenho #3* que havia concebido para esta investigação. Nesta fixei vários lápis de grafite de durezas distintas, canetas Pilot G-Tec C-4 e marcadores Sharpie Permanent Marker, e estipulei que iria girar a ferramenta sobre si própria apenas três vezes.

Ao contrário do que aconteceu nos desenhos anteriores, devido aos breves gestos com a ferramentas, o desenho traduziu-se num pequeno conjunto de registos de linhas, eliminando a mancha por acumulação. Assim, foi já possível observar as variações que a linha apresentou ao longo do processo.

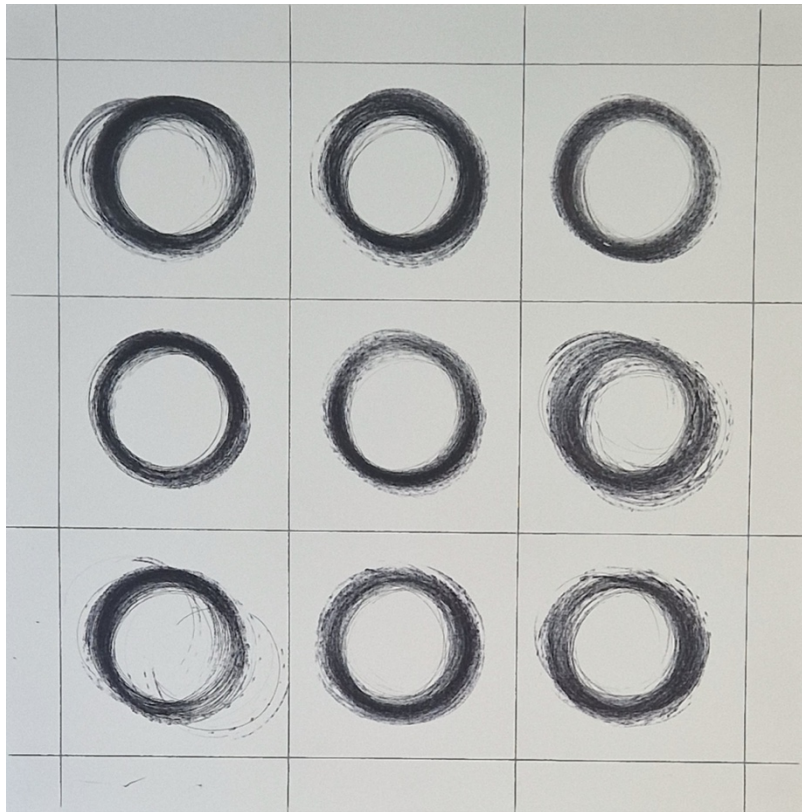


Figura 28. Adriana Oliveira; "Circunferências #4"; 2023; grafites variadas, marcador Sharpie Permanent Marker e caneta Pilot G-Tec C-4; 70 x 70 cm

Mantendo a utilização da *Ferramenta de desenho #3* e os meios riscadores referidos no desenho anterior, em "*Circunferências #4*" foi introduzida a utilização de um elemento mecânico: o berbequim. Até então, todos os desenhos tinham sido realizados mantendo um contacto direto com os meios riscadores, e controlando, de alguma forma o percurso dos mesmos sobre a superfície. Mas com a introdução do berbequim, surge um cenário de menor controlo.

A utilização do berbequim não elimina a necessidade da presença do corpo, uma vez que tem de ser acionado pelo mesmo, mas este último perde algum domínio sobre o desenho. Devido ao elevado número de rotações que o berbequim executa, este cria mais atrito entre os meios riscadores e a superfície, dificultando a tentativa de marcar a folha sempre no mesmo lugar. É necessário um maior esforço em estabilizar a ferramenta sobre a superfície.

Assim como acontece nos desenhos "*Circunferências #1*" e "*Circunferências #2*", o acumular de camadas de linhas também resultou em manchas, sendo que estas também apresentam variações consequentes do atrito causado pelo berbequim.

Os desenhos desta primeira parte cumpriram o seu objetivo, e consegui observar algumas interações entre materiais; perceber diferenças que acontecem quando introduzimos novos elementos, como o elástico ou o berbequim, ao processo; como o tempo, ou melhor dizendo a insistência, impacta no corpo e no desenho. Contudo, a linha e respetiva expressividade, no meu entender, perdeu algum destaque, desviando-se da intenção que tinha projetado para este trabalho.

Uma vez que o objetivo consistia em *apresentar* desenho, reduzindo o mesmo ao ato de registar marcas gráficas, explorando as potencialidades plásticas dos materiais, considerei que esta série de desenhos não satisfazia esse propósito. O facto de o desenho culminar em circunferências e em mancha, dificultava o objetivo de observar as linhas que resultam do comportamento de cada meio riscador e do seu percurso sobre a superfície. Assim, a pesquisa foi direcionada para a busca de outras expressões focadas nas anatomias da linha.

5.2. Simplificação

Nesta segunda fase, que se revelou muito breve, a intenção consistia em simplificar a pesquisa realizada anteriormente, através da redução do número de regras que definia o processo, concentrando a pesquisa apenas na linha, mais propriamente nas linhas que resultam de cada meio riscador. Para além disso, e apesar de os desenhos das circunferências terem contribuído para um melhor entendimento de como os materiais podem interagir e comunicar entre si, senti a necessidade de observar cada uma das linhas que resultava de cada meio riscador, em cada instrumento de desenho.

Comecei, assim, a desenhar linhas horizontais, paralelas entre si e o mais próximo umas das outras possível, até preencher a totalidade da página. Desenhei sem parar, obsessivamente, e em cada desenho utilizava apenas um meio riscador. A cada desenho alterava o meio riscador utilizado.

Deste processo resultaram páginas totalmente preenchidas de linhas que apresentavam características distintas. Não só os desenhos eram compostos por linhas que, apesar de serem resultado do mesmo material, apresentavam pequenas variações entre si; consoante os materiais utilizados, os desenhos apresentavam qualidade distintas. As diferenças refletiam-se na definição das linhas, na espessura, opacidade, na tonalidade da cor preta e, como consequência das diferentes espessuras dos meios riscadores, no número de linhas necessárias para preencher a totalidade das folhas.

Ao longo da execução destes desenhos, assim como aconteceu nos desenhos das circunferências, observei que o comportamento dos materiais também é influenciado pela superfície onde os mesmos se encontram. Assim, decidi alterar as qualidades do suporte das superfícies, de modo a observar as diferenças que aconteciam nas marcas produzidas. Mantendo o papel como o único suporte dos meus desenhos, optei por fazer alterações no mesmo, através da adição de uma camada de matéria. Os materiais utilizados consistiram em gesso acrílico, cola vinílica, tinta acrílica, e até água. Sobre estas superfícies repetia o processo de desenhar linhas obsessivamente até preencher a totalidade da folha.

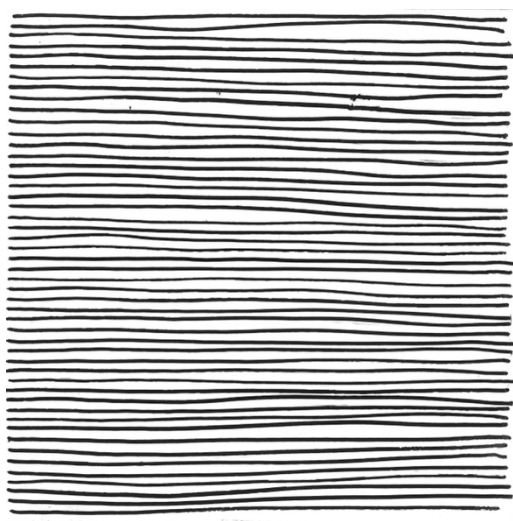


Figura 29. Adriana Oliveira; "Sem título"; 2024; marcador acrílico Posca sobre papel preparado com cola-vinílica; 24 x 24 cm



Figura 30. Adriana Oliveira; "Sem título"; 2024; barra de grafite Viarco sobre papel preparado com gesso acrílico; 24 x 24 cm

Com estes desenhos percebi que, assim, conseguia explorar as qualidades plásticas dos materiais e das linhas que resultavam dos mesmos. Consegui deduzir que este seria, muito provavelmente, o caminho mais indicado para entender o desenho enquanto processo e matéria.

Todos os desenhos que resultaram desta segunda fase de trabalho, foram executados em folhas de papel individuais. Contudo, os desenhos só faziam sentido quando comparados uns com os outros. Individualmente os desenhos não respondiam ao seu próprio, visto que só através da comparação é que é possível observar as diferenças.

Assim, surgiu a necessidade de começar a definir novas regras, para a concretização do “jogo”.

5.3. Esquema

Após a decisão de explorar os desenhos sobre a linha, e considerando que seria necessário definir um modo de organização que permitisse uma fácil comparação entre os mesmos, adotei o formato de livro, ou, dito de forma mais precisa, de cadernos, devido ao seu carácter de estudo. A ideia da realização destes pequenos cadernos, que continham e agrupavam vários desenhos de marcas gráficas, foi influenciada pelos livros de artistas que Sol Lewitt desenvolveu ao longo da sua carreira, onde o artista explorava os seus sistemas de variação de formas geométricas simples.

Adotando uma abordagem semelhante, estipulei que cada caderno que executaria seria resultado de um pequeno sistema, composto por regras que definiriam o tamanho do suporte, os materiais a utilizar; se a linha seria executada à mão levantada ou com o auxílio da régua, e ainda as características da superfície.

5.3.1. Cadernos

Os primeiros cadernos foram executados a partir da reconversão de folhas de papel, com 70 x 100 cm de dimensão, através da aplicação de cortes e dobragens, seguindo o esquema da grelha: transformei as folhas num pequeno livro, possível de ser folheado. A aplicação desta configuração deve-se à intenção de criar dois momentos distintos, de observação e interpretação dos desenhos.

Num primeiro momento, ao folhear o caderno é possível observar cada desenho isoladamente, comparando as diferentes linhas entre si; enquanto num segundo momento, desdobrando o caderno até reassumir a superfície original completa, é possível comparar a totalidade dos desenhos que compõem o caderno, do qual resulta uma única composição com as diferentes experiências sobre a linha.

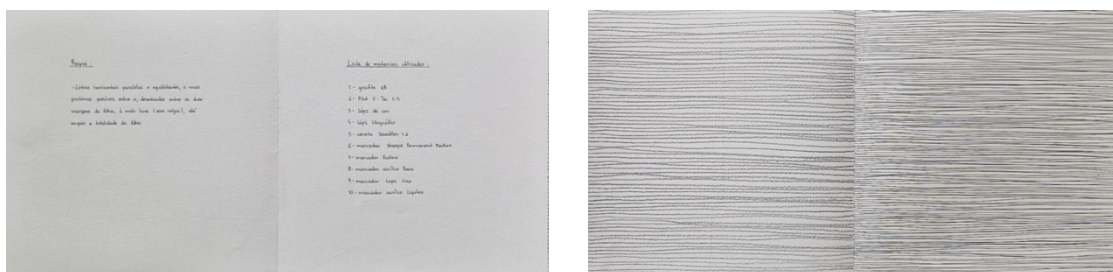


Figura 31. Primeiras quatro páginas de um dos cadernos realizados

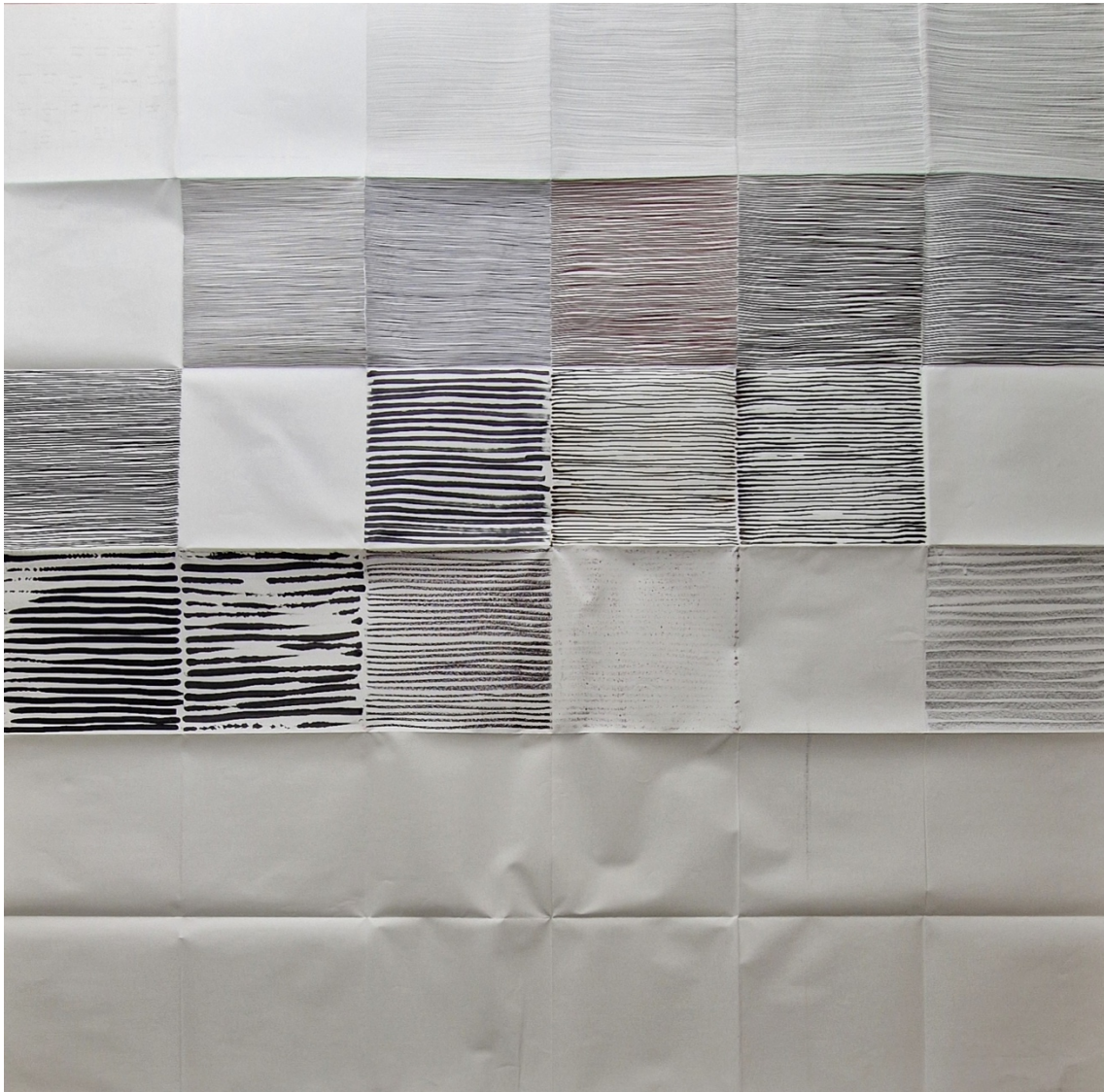


Figura 32. Caderno desdobrando, expondo todos os desenhos que compõem o mesmo

Tendo em conta o formato de caderno, numa fase inicial, organizei os desenhos segundo uma ordem sequencial. Considerando que os materiais possuem espessuras distintas, a ideia consistia em criar uma ordem crescente, começando com as linhas de menor espessura, e terminando nas linhas de maior espessura.

As outras regras que definiam o processo de trabalho destes cadernos consistiam na seleção dos materiais a utilizar em cada desenho, e na decisão de desenhar as linhas à mão levantada ou com o auxílio da régua. Todas estas indicações estavam identificadas no início de cada caderno, como uma partitura ou manual de instruções, de modo a ser possível identificar as linhas correspondentes a cada material.

Após a conclusão dos primeiros três cadernos, cheguei à conclusão de que necessitava de proceder a algumas ligeiras alterações. Em primeiro lugar, o tamanho das folhas utilizadas permitia a execução de um reduzido número de desenhos, pelo que foi necessário aumentar o tamanho das folhas para 150 x 150 cm. Assim, consegui explorar mais materiais, num só caderno.



*Figura 33. Adriana Oliveira; "Sem título"; 2024; materiais variados sobre papel Fabriano Accademia 120 gr;
150 x 150 cm*

Ao longo da produção destes cadernos de maiores dimensões, foi possível constatar que a ordem sequencial da espessura das linhas, para além de não ser necessária para explorar e traduzir os conceitos pretendidos, acabava por criar algumas condicionantes indesejadas. Por se trata de um trabalho de pesquisa de novas marcas gráficas, onde existe um certo grau de experimentação e imprevisibilidade, tornou-se quase impossível prever qual a ordem correta da sequência. Quando a ordem crescente era quebrada, todo o conjunto de desenhos não funcionava. Assim, a regra relativa à ordem sequencial foi eliminada.

5.3.2. Desenhos finais

Os desenhos finais deste projeto, a que demos o título de *Entre o gesto e a superfície*, e cuja seleção apresentamos na Parte I deste documento, resultam dos ajustes realizados no decurso desta fase processual trabalhada em cadernos. Uma vez que os desenhos deixaram de estar organizados segundo uma ordem sequencial, e visto ser mais relevante a comparação entre os diversos registos, deixou de fazer sentido a transformação do suporte e a sua reversão num caderno.

Uma vez que as folhas de 150 x 150 se revelaram demasiado grandes para manter a organização segundo o esquema da grelha, os desenhos passaram a ser executados em folhas de 100 x 100, que apresentam apenas dobragens. Estas dobragens físicas definem a grelha, sendo esta apenas aparente: cada um dos quadrados resultantes é apreendido pelo preenchimento da sua área por linhas, ou pontos, desenhadas com apenas um material.

Para além da abolição da organização dos desenhos segundo uma ordem sequencial, também as regras dos desenhos deixaram de constar junto aos desenhos. Estas quebravam a harmonia da composição, no momento de comparar os desenhos entre si. Assim, as regras passaram a funcionar implicitamente apenas como um complemento dos desenhos, como uma legenda.

Após definir o tamanho e o formato, estipulei que os elementos gráficos que iria explorar seriam apenas produzidos com recurso a três tipologia de gesto: a linha riscada à mão levantada; a linha traçada com o auxílio da régua; e o ponto, marcado nas suas diversas expressões.¹⁰ Todos os desenhos seriam executados sobre papel, sendo que este, como aconteceu em alguns desenhos da segunda fase, seriam previamente preparados com alguns materiais, de modo a alterar as características de abrasividade e permeabilidade da superfície.

Assim estipulei o conjunto de regras que originou múltiplos desenhos, nos quais explorei os meios riscadores, instrumentos, ferramentas e superfícies de desenho que me permitiram desenvolver o glossário que havia idealizado nas suas múltiplas possibilidades.

¹⁰ Entendo que estas duas tipologias de linhas denotam características diferentes, sendo que as linhas desenhadas à mão levantada são apenas testemunho dos movimentos do corpo, apresentando variações; enquanto as linhas desenhadas com régua, devido à solidez da mesma, são por norma muito idênticas.

5.3.3. Meios riscadores/marcadores

Uma vez que o principal objetivo deste projeto consistia em explorar as marcas gráficas, dei continuidade à procura por novos meios riscadores ou marcadores, iniciada com o projeto *Transpiração*. Os materiais encontrados e utilizados consistem essencialmente em grafites, canetas e marcadores variados, tinta acrílica, guache acrílico, tinta-da-china, Ecoline e spray. Todos estes materiais apresentam diferenças entre si.

De modo a aumentar o número de possibilidades, para além de utilizar materiais asse instrumentos tradicionais, explorei também alguns objetos comuns não convencionais, os quais não associamos à prática do desenho. Após testar alguns, adotei os cotonetes e os conta-gotas como instrumentos de desenho, que permitiram aplicar a tinta-da-china, tinta acrílica, guache e Ecoline sobre a superfície de forma imprevista e singular. O cotonete, devido à sua configuração, permite a execução de pontos, enquanto o conta-gotas permite desenhar pontos e linhas, uma vez que consegue armazenar uma determinada quantidade de tinta. Estas novas ferramentas proporcionaram a descoberta de novas abordagens à expressão gráfica do ponto e da linha.

5.3.4. Suporte

Ao longo deste trabalho de projeto, a superfície eleita foi o papel, por ser o material mais utilizado na prática do desenho.¹¹ Foram utilizados dois papéis distintos: o papel de arroz, que devido às suas características, possui uma capacidade de absorção e porosidade, e uma fragilidade particular; e o papel Accademia 120 gr, da Fabriano, mais encorpado e robusto. Sobre este último, em alguns desenhos fiz, algumas intervenções, através da adição de camadas de tinta acrílica, gesso acrílico ou cola vinílica.

Com estas alterações da superfície foi, efetivamente, possível observar algumas diferenças nos comportamentos de alguns dos materiais e meios riscadores. A superfície alterava a adesão dos materiais à mesma; a definição e intensidade de algumas linhas, e até a cor de alguns marcadores.

No caso dos desenhos em que foi adicionada cola vinílica, as folhas tornaram-se menos maleáveis, criando marcas na superfície que se refletem posteriormente no desenho. Devido às características de impermeabilidade da cola, alguns materiais não

¹¹ É recorrente, no contexto das práticas contemporâneas associadas ao desenho, depararmo-nos com a expressão “trabalhos sobre papel” (ou “*works on paper*”). Como é evidente, a expressão não define o desenho ou aquilo que é o seu suporte, mas não deixa de ser sintomática desta prevalência.

aderem com facilidade à superfície, e quando os desenhos se encontram fechados, ou seja, dobrados em si mesmos, acontece transferência de marcas entre desenhos.

Todos estes detalhes tornam o processo de desenhar mais propício a descontrolo e a erros, sendo alguns destes observáveis nos desenhos.

5.3.5. Preto

A cor predominante em todo este projeto é o preto. O preto é uma cor que cria um grande contraste com a superfície branca, proporcionando mais destaque à expressão das marcas gráficas e às várias subtilezas resultantes dos diferentes materiais. Adicionalmente, encontrei uma grande variedade de materiais, com relativa facilidade, nesta cor.

Ao contrário do expectável, apesar de utilizar apenas pretos, estes não são todos iguais, sendo estas diferenças determinadas pelo tipo de material e pelas marcas que fabricam os mesmos. Este é um dos aspetos que permite que existam diferenças entre os registos gráficos.

Excepcionalmente, alguns desenhos apresentam o fundo pintado de azul. A intenção consistia em perceber como as marcas seriam entendidas num fundo que não fosse neutro. Nos desenhos onde o papel foi preparado com cola vinílica e gesso acrílico, e uma vez que estes não influenciavam a cor do suporte, as únicas alterações aconteciam nas próprias marcas. Contudo, no caso dos desenhos com fundo azul, o próprio gesto das pinceladas traduziu-se em marcas que induzem texturas que afetam a leitura dos desenhos. Estas texturas criaram uma densidade e ruído visual, que diminuíram a intensidade do registo das diversas marcas gráficas. Como previsto, algumas marcas acabaram por se difundir com o fundo, tornando-se quase impercetíveis, e impossível de observar as subtilezas das mesmas. O fundo azul afetou o desenho, influenciando, e por vezes dificultando, a leitura de algumas marcas. Não insistimos na experimentação da interação com outras cores (por exemplo, com tons mais luminosos, que potenciassessem o contraste com as marcas as gráficas), por sentirmos que iriam expandir o campo a variáveis e possibilidades demasiado abertas, ao ponto de desviariam o foco dos objetivos e “regras do jogo” que havíamos delineado para o nosso trabalho. Será, com certeza, um campo para desenvolver em projetos futuros.

5.3.6. Instrumentos de marcação

Todos os desenhos desta última fase foram executados manualmente, sem recurso ao berbequim, como aconteceu na primeira fase. Contudo, num dos desenhos foram utilizadas as quatro ferramentas que desenvolvi, e apresentei anteriormente (ver secção 4.2).

Como descrito anteriormente, estas ferramentas permitem desenhar com vários meios riscadores ao mesmo tempo, e podem ser movimentadas diretamente com as mãos, ou através de fios e do berbequim. No caso dos desenhos finais, foram utilizados apenas as mãos e os fios.

Ao movimentar as ferramentas de desenhos sobre a superfície de papel com as mãos, os movimentos do corpo são adaptados, criando um contexto pouco familiar, e, consequentemente, mais propício a descobertas e a induzir um pensamento crítico. Outro cenário é criado com a utilização de fios, sendo que estes permitem suspender a peça, e utilizar a mesma como se se tratasse de uma marioneta, fazendo-a dançar sobre a superfície.

Destes processos resultaram desenhos que apresentam marcas imprevistas, que desafiam as definições de ponto e de linha, uma vez que as formas das mesmas não se encaixam no padrão de nenhuma dessas definições. Esta é uma consequência, e vantagem, por contrariar as tendências que possuímos em relação ao desenho, uma vez que somos confrontados com novas descobertas.

Resumidamente, podemos constatar que os desenhos realizados com as ferramentas são reveladores de enganos, de imprevistos, de descontrolo, mas as marcas gráficas resultantes possuem uma expressividade distinta, mas rica, originando uma maior variedade de pontos e marcas gráficas inventivas.

Considerações finais

A partir da premissa do desenho entendido como disciplina assente na produção de marcas gráficas numa superfície, e através de um pensamento sobre desenho enquanto processo, surgiram um conjunto de dúvidas e de possibilidades que necessitaram de atenção. Neste sentido foi necessário organizar uma pesquisa que auxiliasse na reflexão destes tópicos e na estruturação da abordagem a seguir na componente prática do trabalho.

A intenção do projeto estava definida desde o princípio, mas restava encontrar as respostas pretendidas. Assim, após algumas experiências, foi possível definir um sistema de regras que permitiu explorar os elementos base do desenho — a linha e o ponto — e as várias expressões que os mesmos podem adquirir: aquilo que denominamos como as “regras do jogo”, dentro dos “jogos de linguagem” que o desenho oferece. Este sistema permitiu desenvolver um trabalho em série do qual resultaram várias variações: podemos falar num trabalho sistemático de *variações sobre um tema* — o ponto e a linha — que permitiram dar início à construção de um ambicionado glossário de marcas gráficas do desenho; uma aproximação, um estudo, uma tentativa de compreensão do que pode envolver o possível léxico, o vocabulário ou a gramática de uma linguagem gráfica implicada no desenho.

Com o projeto de construção de um glossário de marcas gráficas, foi possível entender como as ditas estão intimamente relacionadas com os processos que usamos para as materializar: o comportamento dos materiais e dos suportes; os meios riscadores ou instrumentos marcadores usados; a escolha das ferramentas; a consciência do gesto empreendido; o papel do corpo, do espaço e do tempo; as intensões mais ou menos programadas. Todas estas variáveis tecem uma teia de interdependências que torna evidente a constatação que um glossário destes é virtualmente infinito; o alfabeto de sinais gráficos é denso, indeterminado e repleto de singularidades, que escapam à fixação de um vocabulário ou glossário que caracterize a linguagem do desenho.

O entendimento dos materiais, alargado às possibilidades que se abrem da sua interação com a qualidade das superfícies que os acolhem, permite pensar no desenho enquanto processo e matéria, retirando o foco das formas ou figurações que podemos construir sobre a superfície do papel. Encontramos ecos deste pensamento em diversos artistas; Robert Ryman, por exemplo, denota o gesto da sua ação através da textura que se dão a ver na superfície matérica da sua pintura.

Essencialmente, consideramos o corpo como um elemento fundamental no processo, estando sempre presente nos desenhos desenvolvidos ao longo do projeto, mesmo, nos casos mais excêntricos em que manuseamos um berbequim como ferramenta de desenho. Entendemos que os registos gráficos são testemunho de um corpo, por norma em movimento.

Os limites do corpo foram testados ao abraçarmos conscientemente um processo de trabalho persistente, repetitivo, por vezes monótono, levando a momento de saturação e cansaço, tanto mental como físico. Posteriormente, com a introdução das ferramentas de desenho, foi exigido ao corpo uma readaptação na coreografia dos gestos e movimentos habitualmente envolvidos no ato de desenhar.

A questão das ferramentas de desenho revelou-se desafiadora, uma vez que o próprio conceito de ferramenta é bastante abrangente. Isto faz com que seja mais complicado definir as *minhas* peças. Chama-las “ferramentas de desenho”, implica assumir a ideia de que elas são um meio, um agente intermediário, entre o desenhador e o meio riscador. As ferramentas não possuem autonomia para realizar marcas gráficas.

Neste projeto, as ferramentas de desenho permitiram refletir sobre o processo de registar marcas gráficas e, assim, alimentar a ambição de enriquecer o vocabulário das mesmas. Os limites do gesto, da mão ou da ação do desenhador, cruzam-se e sobrepõem-se com o conceito e os limites de ferramenta de desenho. Acreditamos que ao quebrar com um preconceito, alimentamos o pensamento crítico e, conseqüentemente, a criatividade. Este será certamente terreno fértil para dar continuidade ao trabalho realizado nesta investigação, desenvolvendo as questões relativas ao conceito de ferramenta numa pesquisa futura.

Referências

- Bochner, M. (1967a). Serial Art, Systems, Solipsism. *Arts Magazine*, Vol. 41, N°8, pp-40-43.
- Bochner, M. (1967b). The Serial Attitude. *Artforum*, Vol. 6, N°4, pp. 28-33. <https://www.artforum.com/features/the-serial-attitude-211226/>
- Calado, A. (2020, 24 de junho). *Tiques e síndrome de Tourette*. Hospital da Luz <https://www.hospitaldaluz.pt/pt/dicionario-de-saude/tiques-e-sindrome-de-tourette>
- Caseirão, A. J. (2021). Drawing Ex-Machines. *Expressão Multipla: Teoria e prática do desenho*, pp. 38-51
- Coplans, J. (1968). *Serial Imagery*. Pasadena Art Museum.
- Davidson, M. (2011). *Contemporary Drawing: Key Concepts and Techniques*. Watson-Guption Publications
- Garcia, P. (s.d.). What is a Drawing Machine? in *DrawingMachines.org*. *An archive of optical / mechanical / automated drawing machines / devices / aids*. <https://drawingmachines.org/about.php#What-is-a-Drawing-Machine>
- Honoré, C. (julho de 2006). *In praise of Slowness*. [Video]. Conferência TED, https://www.ted.com/talks/carl_honore_in_praise_of_slowness
- Kandinsky, W. (2022). *Ponto, linha, plano*. Edições 70
- Klee, P. (1953). *Pedagogical Sketchbook*. Frederick A. Praeger
- Kraus, R. (1979). Grids. *October*, Vol. 9, pp. 50-64. <http://www.jstor.org/stable/778321>
- Legg, A. (1978). Introduction. In A. Legg (Ed.), *Sol Lewitt: the Museum of Modern Art* (pp. 9-11). The Museum of Modern Art
- Maynard, P. (2005). *Drawing distinctions: the varieties of graphic expressions*. Cornell University Press
- Rawson, P. (1987). *Drawing*. Oxford University Press

- Rosenberger, C. B. (2016). *Drawing the line: the early work of Agnes Martin*. University of California Press
- Serra, R. (2014). *Richard Serra: Escritos e Entrevistas*. Org. Heloisa Espada. Instituto Moreira Salles.
- Storr, R. (1993). *Robert Ryman*. Tate Gallery, The Museum of Modern Art
- Viarco. (s. d.). *Ponta*. <https://www.viarco.pt/ponta/>
- Williamson, J. H. (1986). The Grid: History, Use, and Meaning. *Design Issues*, Vol. 3, No 2, pp. 15-30. <https://www.jstor.org/stable/1511481>
- Wittgnstein, L. (1987). *Tratado Lógico-Filosófico * Investigações Filosóficas*. Fundação Calouste Gulbenkian.