O LABIRINTO DE TESEU E O DO ATELIÊ: OUTRAS PROJEÇÕES NA PRÁTICA DO DESENHO

Guilherme Dable

Resumo: O artigo propõe uma reflexão sobre a prática do desenho, tendo como alegoria o mito de Teseu e o Minotauro. Tendo como referências autores como Italo Calvino, John Berger, William Kentridge e Elena Ferrante, os três personagens do mito são pensados como aspectos do pensar-fazer, baseado na minha experiência de ateliê.

Palavras-chave: Desenho. Processo criativo. Labirinto.

THESEUS'S LABYRINTH AND THE ONE IN THE STUDIO: OTHER PROJECTIONS IN DRAWING PRACTICE

Abstract: The article proposes a reflection on the practice of drawing, using the myth of Theseus and the Minotaur as an allegory. Using authors such as Italo Calvino, John Berger, William Kentridge and Elena Ferrante as references, the three characters in the myth are thought of as aspects of thinking-making, based on my experience in the studio.

Keywords: Drawing. Creative process. Labyrinth.

Ao falarmos em desenho, é muito difícil passar ao largo do que é considerado seu mito de origem: contado por Plínio, o Velho, e recontado incontáveis vezes por artistas e pesquisadores ao falarem desta linguagem (Plínio, 1855). O rapaz que teve o contorno de sua sombra traçado em uma parede pela jovem Dibutades que, ao dar corpo a essa ausência, instaura um lugar de projeção de significado, de chegada da memória, materializando uma fantasmagoria. Corporificar esse desejo é, também, começar a encará-lo, a lidar com a realidade de sua existência. A ideia do desenho é, portanto, intimamente ligada às ideias de perda, luto, ausência.

Contudo, as possibilidades do desenho, é claro, não se encerram nesse mito ou apenas nas questões que reverberam a partir dele. Este breve texto pretende lançar algumas reflexões sobre o que considero uma outra face, complementar a essa que parte do mito de Dibutades. Uma segunda face que é espacial, diagramática, astuciosa, e que encontro em outro mito também bastante conhecido, o de Teseu e o Minotauro. Nele, o jovem Teseu oferece-se para adentrar o labirinto na ilha de Creta e matar o Minotauro, monstro que vive em seu interior e é alimentado por sacrifícios humanos. Ao chegar na ilha, conhece a filha do rei, Ariadne, e ambos se apaixonam. Para que seu amado consiga sair do labirinto, a jovem monta uma estratégia: ele levará um novelo, cuja ponta estará com Ariadne, à porta do palácio — assim, o jovem poderá refazer seu caminho e retornar em segurança. Teseu, então, entra no labirinto e, ao encontrar o Minotauro, o mata com um único e certeiro golpe. O fio, que tem um dos enamorados em cada ponta, é o que garante a ele a possibilidade do retorno.

A imagem de Teseu adentrando o labirinto esticando uma linha é poderosa: ele executa um desenho no espaço, que se desenvolve na medida em que ele procura o Minotauro, entra e sai dos caminhos sem saída, hesita, pondera. Seu processo de pensamento se especializa por dentro do labirinto, o fio vai e volta, se estica, retorna. Se alguém tivesse assistido a essa cena de cima, reconheceria no diagrama de Teseu semelhanças com as linhas que muitas vezes já traçamos, cheia de enganos e entradas falsas, nos labirintos impressos em almanaques. A face diagramática e espacial do desenho está con-

tida nas entrelinhas do mito de Teseu e o Minotauro, na apresentação de um processo de pensamento. A linha é um índice de sua experiência dentro do labirinto, uma estratégia que se desenrolou naquele espaço específico.

Ao tomar o caminho de volta, o fio que ele tem nas mãos torna-se um mapa de saída que se desenrola em tempo real, na medida em que o herói encontra seu caminho na escuridão. Teseu corre uma linha nas mãos, um traço espacializado, um cordão que o mantém ligado ao lado de fora, ao mundo "real", digamos, à vida, e também ao seu desejo, Ariadne. Essa estratégia — que chamamos fio de Ariadne — forma um percurso que coloca a vida de seu agente — aquele que o estica — em risco, mas ao mesmo tempo é o fio que garante seu retorno, que ele não sucumba a um jogo de pistas falsas e becos sem saída. O diagramático apresenta-se como oposição à corporeidade sensorial e sensual do desenho, "essa oposição entre desenhar como desejo por outra corporeidade e desenhar como sujeição autocrítica às convenções formais ou linguísticas preexistentes" (Buchloh, 2006, p. 116), mas não são oposições mutuamente excludentes. O desenho opera, sobretudo, dentro dessas aparentes contradições, em um estado de vir-a-ser, em *continuum* de construção temporal e de significado, em definições que em alguns aspectos se contradizem mas, como disse acima, não se excluem, e sim se complementam:

> Como um *continuum*, o desenho afirma sua separação de outras formas de arte, arquitetura e design em uma ponta do espectro linear e coalesce com elas na outra. O *continuum* se estende entre *finito* e *non finito*, entre privado e público, entre o conceitual e o abstrato, o perceptual e o mimético (Petherbridge, 2010, p. 16).

Penso o desenho como um *continuum* de significação que se dá durante sua construção, entre o significado da linha em si e do que ela pretende definir, e com seu caráter de eternamente inacabado, sustentando-se como projeto, mas também em sua própria linguagem; e que, dado por terminado, ainda é capaz de projetar diferentes possibilidades

Figura 1. Guilherme Dable. *Shelterruin/ruínaabrigo*, 2014. Lápis aquarelável sobre papel, 56 x 90 cm. Coleção Fundação Vera Chaves Barcellos.

de significação enquanto objeto artístico tanto para o artista quanto para o espectador, em outra dobra interminável de movimento. O desenho permanece, dessa forma, em eterno processo aberto-de vir-a-ser, que projeta e recebe a projeção de volta.

Entrar no labirinto é um desafio, uma espécie de enigma a ser quebrado em várias partes: não se perder no caminho de ida; encontrar e matar o Minotauro; não perder-se na volta. Habilidades de diversas sortes são requisitadas, na medida em que se entende que questões de estratégia são necessárias para a tarefa. A arma mais poderosa que Teseu lançou mão não foi sua espada, ou sua força física, ou sua coragem em adentrar o labirinto, mas sim o desenho que esticou no espaço, o processo mental de antever situações; a astúcia de Ariadne em entregar a ele o fio que os mantiveram ligados e, ao final do processo, o trouxe de volta à luz.

O ATELIÊ COMO LABIRINTO: O LABIRINTO É UM VERBO

Da alegoria do labirinto, guardo a imagem poética dessa corda que conecta a vida entre exterior e interior, enquanto é corrida pelo espaço. Guardo, mais ainda, a astúcia, a estratégia de traçar o pensamento para poder revê-lo, revivê-lo, como elementos que trago para minha prática de desenho. O desenho como ato que me conecta a uma qualidade do viver, do sentir-me vivo, presente. De traçar uma linha como marca de minha presença consciente no mundo — ou de saber reconhecê-las no mundo e me apropriar delas. Do labirinto em si, entendo que ele é um jogo, uma atividade que fala mais ao lúdico do que à missão. Em *Homo Ludens*, Johan Huizinga apresenta uma definição de jogo que diz:

> O Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (Huizinga, 2019, p. 36).

Dentro dos vários jogos que são possíveis de serem jogados no ateliê, entrar em labirintos pode ser um deles. Os labirintos que, como falei, não são uma missão; se for possível pensar em um vagar, em uma errância nesse labirinto, a imagem seria mais exata. Um labirinto que é mais borgeano do que grego, um lugar capaz de bifurcações inesperadas, circularidades.

> Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas, opta por uma e elimina todas as outras; na do quase inextrincável Ts'ui Pen, opta — simultaneamente, por todas. Cria, assim, diversos futuros, diversos tempos, que também proliferam e se bifurcam (Borges, 1999, p. 101).

Esse lugar que entro, que é a construção do trabalho, é um lugar onde estados se sucedem, e, às vezes, se sobrepõem: um estado de deriva pode anteceder um *insight* que, depois de alguns movimentos, me leva a um lugar opaco, um nevoeiro, ou mesmo um labirinto. Este, no ateliê, às vezes opera

Figura 2. Guilherme Dable. *Entre o que voa e o que afunda*, 2023. Técnica mista sobre papel, 150 x 100 cm. Fonte: arquivo do artista.

com paredes opacas, mas há outras com alguma translucidez; há também as espelhadas, onde podemos enxergar não apenas a nós mesmos, mas também as imagens invertidas de nossos trabalhos. E há, também, as paredes transparentes, por onde outros trabalhos, ou outros artistas, nos olham de volta e se misturam às imagens que estamos a produzir. Ou ainda as paredes falsas, que mal resistem ao toque e se desfazem.

Não creio que haja espaço, em um ateliê, para uma tarefa como a de Teseu, de aniquilar um monstro em um único e certeiro golpe. Não se entra, não se habita um ateliê com uma atitude desse tipo. O ateliê-labirinto pede a astúcia de Ariadne para que encontremos, muitas vezes, o que não sabíamos que estávamos a procurar. O fio diagramático nos permite, no desenho e no cotidiano da prática, retornar a estágios de nosso pensamento e, assim, às questões que o desenho — e a prática — nos apresentam. Habita-se um desenho de forma similar ao habitar um ateliê, rondando a imagem que tentamos definir, perseguindo-a, como afirma William Kentridge:

> Caminhando, pensando, perseguindo a imagem. Muitas das horas passadas no estúdio são horas de caminhada, andando de um lado para o outro no espaço reunindo a energia, a clareza para deixar a primeira marca. Não é tanto um período de planejamento, mas um momento de permitir que as ideias que cercam o projeto se infiltrem. Um espaço para diversas trajetórias possíveis de uma imagem, onde sequências podem se sugerir, para serem testadas como projeções internas. Esse ritmo geralmente é em relação à folha de papel que está na parede. Como se a presença física do papel fosse necessária para que as projeções internas parecessem realizáveis. O tamanho físico e o material impõem uma escala, um ponto de partida particular, uma composição. A miríade de possibilidades é chamada à ordem. Esse ritmo às vezes é de dez minutos, às vezes uma manhã. (E o ritmo às vezes é substituído por apontar lápis, reunir materiais, procurar a música certa – todas diferentes formas de procrastinação produtiva) (Kentridge, 2009, p. 13).

Essa primeira marca que o artista se refere não é, de modo algum, certeira ou definitiva, mas um primeiro lançamento que abre as primeiras bifurcações, as primeiras paredes do jogo de labirinto que são, simultaneamente, ateliê e desenho. Insisto nessa espécie de equivalência entre a atividade do ateliê com a prática do desenho por acreditar que elas guardam muitas semelhanças, e que há algo, em suas práticas contínuas, que transformam o momento do desenho em um *lugar de ateliê*, em uma atitude que oscila entre a caça e a errância. O *continuum* do desenho é a manutenção de seu *estado de ateliê*, seu moto-contínuo; um desenho nunca fica pronto,

ele apenas troca de estágio, segue fazendo outras perguntas. O desenho que é terminado levantou as questões necessárias a quem o desenhava. Um desenho não é algo que responde ao espectador, nem mesmo ao desenhista. O desenho pergunta, abre questões, aponta caminhos, nos coloca a observá-lo, a pesquisar sobre o que mais ele pode nos contar.

Em sua conferência sobre a exatidão, em *Seis propostas para o próximo milênio*, Italo Calvino afirma que "estamos sempre no encalço de alguma coisa oculta ou pelo menos potencial ou hipotética, de que seguimos os traços que afloram à superfície do solo" (Calvino, 1988, p. 90). Aqui, Calvino fala sobre a atividade literária; essa ideia de estar no encalço de algo, porém, é encontrada no processo de fazer um desenho, da constante e incessante busca por uma solução, um detalhe, um momento na construção que o desenho guarda e que nossa percepção tenta encontrar. Esse tatear se apresenta nos aspectos diagramáticos do desenho.

O jogo do ateliê é elástico e seus tabuleiros se dobram, bifurcam-se e expandem-se, sem solução definitiva. A astúcia de Ariadne é uma ferramenta que vem ao encontro desse perder-se nos caminhos do ateliê. Walter Benjamin fala desse perder-se em uma recordação de sua infância:

> Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém se perde numa floresta, requer instrução. Nesse caso, o nome das ruas deve soar para aquele que se perde como o estalar do graveto seco ao ser pisado, e as vielas da cidade devem refletir as horas do dia tão nitidamente quanto um desfiladeiro. Essa arte aprendi tardiamente; ela tornou real o sonho cujos labirintos nos mata-borrões de meus cadernos foram os primeiros vestígios. Não, não os primeiros, pois houve antes um labirinto que sobreviveu a eles. O caminho a esse labirinto, onde não faltava a sua Ariadne, passava por sobre a ponte Bendler, cujo arco suave se tornou a minha primeira escarpa. [...] desde logo percebi que havia algum significado nesse labirinto, pois aquela esplanada ampla e banal por nada deixava transparecer que ali, isolada a alguns passos da avenida dos coches e carros de aluguel, dormitava a parte mais notável do parque (Benjamin, 2012, p. 73-74).

Esse fragmento da memória de Benjamin guarda o fascínio, a errância aberta a descobertas e ao desconhecido, a camadas que podem se desdobrar. É a partir dessa atitude do caminhar que as possibilidades do jogo do ateliê vão se formando e se reconfigurando.

PASSO A PASSO: O LABIRINTO-SENDO-TRILHADO, O DESENHO-SENDO-FEITO

Teseu, como sabemos, tinha um plano: entrar no labirinto e matar o Minotauro. É de Ariadne a ideia de correr a linha pelo espaço para que ele pudesse retornar. Reconhecer seus passos, seu caminho, o fez encontrar a saída. Seguir o fio o levou de volta às decisões tomadas anteriormente — o fio tornara seu pensamento visível. *Em As Margens e o Ditado*, transcrição de uma série de conferências que a escritora italiana Elena Ferrante apresentou sobre sua poética em 2020, ela se refere a seu processo criativo com uma imagem que cabe nos processos de qualquer pessoa que desenha:

> [...] tudo começa com um lápis e um pedaço de papel. Depois acontece uma cisão surpreendente: o eu de quem quer escrever se separa do próprio pensamento e, com essa separação, vê aquele pensamento (Ferrante, 2023, p. 19).

Essa cisão à qual a autora se refere é o momento do desenho, quando vemos nosso próprio pensamento, plasmado no suporte, nu, a nos encarar de volta. É um momento onde estamos construindo consciência de si em meio a um ato de consciência. Ao nos vermos nesse ato, entendemos que é o desenho que permite que nos vejamos na menor distância possível de si. E é do acúmulo desses momentos que o desenho é construído, da nossa capacidade de mantermos a atenção entre mão, olho e pensamento, em contínua retroalimentação. John Berger, em *Desenhado para aquele momento*, se refere à capacidade que o desenho tem de reter o tempo, abrangendo-o:

> Desenhar é olhar, examinando a estrutura das aparências. Um desenho de uma árvore não mostra uma árvore, mas uma árvore-sendo-olhada. Assim que o olhar sobre uma árvore é

> registrado, quase que instantaneamente o exame desse olhar sobre uma árvore (uma árvore- sendo-olhada), toma não apenas uma fração de segundos, mas minutos ou horas; o que envolve, deriva e se refere a muitas experiências prévias do olhar. Dentro do instante da visão de uma árvore se estabelece uma experiência de vida. É desse modo que o ato do desenho refuta o processo de desaparição e propõe a simultaneidade da multiplicidade de momentos (Berger, 1976, p. 69-70).

A árvore-sendo-olhada de Berger é o acúmulo de uma série de pensamentos e decisões, que tiveram diferentes graus de certeza e de sucesso, que traçam um conjunto de instantes de pensamento sobre a árvore-árvore e sobre a árvore-desenho — e é a experiência de quem desenha que faz a mediação entre esses dois campos distintos. A árvore-desenho é o resultado de todas as experiências do olhar sobre a árvore-árvore, nos diferentes problemas que ela aponta: cada fragmento do desenho guarda uma experiência diferente para o desenhista que precisa encontrar, ou ao menos especular, uma solução possível. O processo investigativo que é fazer um desenho — investigar a aparência das coisas e tentar esgarçar as possibilidades da aparência do desenho — é, sempre, uma experiência que deixa aparente as marcas das decisões e dos questionamentos do fazer. Desenhos e labirintos são experienciados em seu fazer/percorrer. As marcas de um desenho são como o fio que traçou o pensamento de Teseu: sinais diagramáticos, marcas que ficaram registrando seu pensar-fazer. Entrar o labirinto de fazer um desenho é lidar com a espessura do tempo.

TRÊS METADES: TESEU, ARIADNE E O MINOTAURO

De modo diferente do mito, as três figuras que o compõem se encontram dentro do labirinto-ateliê. O Minotauro como alegoria da opacidade, da resistência do que é desconhecido, que está em processo, que resiste à resolução e à categorização. O Minotauro do ateliê não pede que exista um Teseu, que o golpeie com força e precisão heroicas; ele é a sombra da astúcia do desenhista, o contraponto

Figura 3. Guilherme Dable. *Mas alguma coisa nela era luz*, 2022.
Técnica mista sobre papel, 150 x 100 cm. Fonte: arquivo do artista.

fugidio da Ariadne que adentra o labirinto. Mover-se no ateliê-labirinto é desejar vitórias temporárias, é saber que estas duram pouco, ou ainda, pouco importam. Em *Recusa do não-lugar*, Juliano Garcia Pessanha faz diversas reflexões sobre o espaço literário e os lugares de incerteza:

> Quem hoje habita o espaço literário necessariamente já se move no fracasso. E a razão é a seguinte: quando o mundo e a experiência guardam ainda alguma opacidade, o escritor tem amplas zonas por onde mover o seu dizer. Quando os processos de objetivação e de explicação submetem e dominam cada vez mais regiões da experiência, mais o dizer migra para o especialista e menor é o espaço da província literária (Pessanha, 2018, p. 26).

A criação artística se move dentro dessas zonas de opacidade, de latência. Zonas onde a figura astuciosa e estratégica de Ariadne direciona os passos e as armas de Teseu, o desenhista que tenta trazer à luz a experiência desse mundo ainda sem explicação, que se descortina através da prática de ateliê. A explicação de mundo que é oferecida pelo desenho se coloca no mundo como linguagem, oferecendo não a explicação da coisa à qual ela eventualmente se refere (um desenho de uma cadeira, por exemplo), mas caminhos imprecisos e fugidios que não se referem diretamente ao referente, mas sim ao fazer — e, dentro desse fazer, há incontáveis momentos, processos, estratégias, hesitações, possibilidades de leitura. Nenhuma delas poderá, individual ou em conjunto, trazer o desenho a um lugar de coisa explicada, mas funda um novo lugar, onde podemos contornar e adentrar espaços indefinidos de significação, e através deles refundar maneiras de olhar e de estar no mundo.

A tríade de personagens do mito é indissolúvel — o desconhecido, a estratégia, e a execução. Sem o desconhecido, não há necessidade de estratégia; sem estratégia, a execução fica à mercê da sorte; e, por fim, sem execução, ter uma estratégia é inútil. Ariadne e Teseu precisam, sim, se sobrepor ao Minotauro, mas subjugá-lo permantemente talvez os torne desnecessários.

Figura 4. Guilherme Dable. *Pedras minúsculas, severos arranhões*, 2022. Técnica mista sobre papel, 150 x 100 cm. Fonte: arquivo do artista.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas. Vol. I-III. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BERGER, John. Berger on drawing. Cork: Occasional Press, 2005.

BORGES, Jorge Luis. Ficções. Tradução: Carlos Nejar. Rio de Janeiro: Globo, 1999.

BUCHLOH, Benjamin. Hesse's Endgame: facing the diagram. Zegher, M. Catherine de, Buchloh, B. H. D., Hesse, Eva. Eva Hesse drawings.Yale: University of Yale, 2006.

CALVINO, Italo. Seis propostas para o próximo milênio. Tradução: Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras,1990.

FERRANTE, Elena. As margens e o ditado: sobre os prazeres de ler e escrever. Tradução: Marcelo Lino. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2023.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KENTRIDGE, William. William Kentridge: five themes. Mark Rosenthal (ed.). San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 2009.

PESSANHA, Juliano Garcia. Recusa do não lugar. São Paulo: Ubu, 2018.

PETHERBRIDGE, Deanna. The primacy of drawing: histories and theories of practice. New Haven: Yale University Press, 2010.

PLINY, the Elder. The natural history**.** Edited by John Bostock and H. T. Riley. London: Taylor & Francis, 1855. Disponível em: http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.02.0137%3Abook%3D35%3Achapter%3D43. Acesso em: 18 ago. 2024.

Guilherme Dable (1976, Porto Alegre). Artista e Doutor em Poéticas Visuais (IA/UFRGS). Foi um dos fundadores e co-gestor do Atelier Subterrânea, espaço independente em Porto Alegre ativo entre 2006 e 2015. Sua pesquisa abarca principalmente as linguagens do desenho e da pintura, investigando relações entre arquitetura, paisagem e as características diagramáticas da linguagem do desenho, utilizando-se eventualmente de métodos não-convencionais para produzir desenhos, tais como instrumentos preparados ou a umidade dos sapatos.
E-mail: guilherme.dable@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2144-2559