

Constructos e Expansão do Desenho.



Arte Visual: em processo

Este projeto se destina a publicação de cadernos que registram as diferentes proposições estéticas desenvolvidas por mim ao longo do tempo. Correspondem a processos que envolvem técnicas de caráter plástico, conceitual e experimental.

O conjunto de cadernos constitui um Portfólio e, ao mesmo tempo, um Memorial de meu percurso como professor, pesquisador, artista.

São edições que relatam resultados de pesquisas em processo ou já encerradas, mas que possibilitam acréscimos a qualquer tempo, portanto, não têm sequência ou periodização regular.

Autor/Editor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Título: *Constructos e Expansão do Desenho.*

Capa: *Desenho em carvão, sanguínea e tinta vinílica.*

Campo Grande - MS - 2024

Durante os anos de 2018 a 2020, mantive na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, na qual exerço função de docente dos cursos de Artes Visuais: Bacharelado e Licenciatura, um projeto de pesquisa intitulado: *Expressão Gráfica e o Campo Expandido do Desenho*. A finalidade do projeto foi investigar, por meio de pesquisa *sobre e em Arte* as condições e contingências das mudanças de conceitos e proposições que pudessem corroborar a ideia de que o *Desenho*, enquanto processo, poética, linguagem ou técnica, havia ampliado o seu campo de ação e compreensão.

Nos dois anos que se seguiram refleti a respeito deste assunto. Neste período desenvolvi vários textos publicados e produzi imagens em exposição:

CAMARGO, I.A. **Fotopaisagem ou Recortes do Olhar**. In Ana Taís Martins Portanova Barros (ORG), **A fotografia como imagem, a imagem como fotografia**. Porto Alegre: Imaginalis, 2019. <https://www.ufrgs.br/imaginalis/wp-content/uploads/2019/09/AFotografiaComolImagem.pdf>

CAMARGO, I. A. (2020). **Publicações de artista: praxis, pesquisa e ensino em arte visual**. Revista Estado da Arte, Uberlândia. v.1, n.2, jul./dez. 2020. <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n2-2020-57726>

CAMARGO, I. A. Textos in Reflexões em Arte Visual a partir de 2020. <http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

CAMARGO, I. A. Participação no álbum **4 Múltiplos**, 2020.

CAMARGO, I. A. Participação na **Mostra 4 Múltiplos. GAV – Galeria dos** cursos de Artes Visuais – FAALC – UFMS, 2022, com obras dos professores/artistas: *Constança Lucas, Isaac Camargo, Rafael Maldonado e Sergio Bonilha*.

CAMARGO, I.A. Participação na mostra Conexões. GAV – Galeria dos cursos de Artes Visuais – FAALC- UFMS, 2022, com obras de outros docentes dos cursos de Artes Visuais. 2022. <https://sites.google.com/view/gav-galeriadeartesvisuais/in%C3%ADcio>

Além das publicações e mostras citadas anteriormente, no decorrer deste processo me dediquei a consolidar uma publicação periódica, um Projeto de Ensino de Graduação como apoio aos estudantes, uma fonte de estímulo e informação sobre manifestações artísticas em geral: a publicação da revista *Reflexões Sobre Arte Visual*, que conta até o momento, com mais de 80 edições. O tema desta publicação *Arte Visual: em processo é: Constructos e Expansão do Desenho*. Aqui desenvolvo a ideia inicial, conceitos, compreensão e expansão do Desenho como um recurso de reflexão e criação expressiva.

Para justificar o tema, tomo o conceito de *Constructo* em Abraham Kaplan, que o considera como um dos níveis de abstração mental usados para o desenvolvimento do pensamento científico que diz, em síntese, que são “elaborações ideativas” mentais intencionais criadas ou adotadas para desenvolver formulações teóricas. A ideia de *Expansão* se refere ao processo mental e criativo em contínuo desenvolvimento que subsidia o pensamento artístico e *Desenho* é o assunto que motiva boa parte de meu processo de reflexão e criação em Arte Visual, como investigação e expressão.

Primeiramente cabe esclarecer alguns pontos do viés da Pesquisa no campo da Arte. O texto: ***Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico*** de autoria de Sylvie Fortin e Pierre Gosselin da Universidade de Québec em Montreal, Tradução de Marília C.G. Carneiro e Déborah Maia de Lima, publicado no ARJ Brasil, UFRN, Vol. 1/1 | p. 1-17, Jan./Jun. 2014. Aponta questões relevantes na medida em que distingue as duas categorias neste campo: Pesquisa *sobre* Arte e Pesquisa *em* Arte, algo que já é bem difundido e aceito nos diferentes campos dos estudos da Arte Visual.

Contudo, parece não estar suficientemente claro, quando o citado texto diz: “*Esta última categoria é a mais controversa, pois ela mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte*”. É sobre a categoria da Pesquisa *em* Arte que versa este texto no intuito de clarear procedimentos habituais da produção artística e que, nem sempre, são tratados como pesquisa dentro da Academia. Um primeiro problema parece ser a pouca vivência na área de Arte de alguns membros da academia, especialmente gestores, o que os leva a interpretações equivocadas sobre estes tipos de pesquisas.

Outro aspecto, apontado pela citação: “*mistura teoria e prática*”. Esta “mistura” não se trata de confusão, mas sim da conduta típica da Pesquisa *em Arte*. Atribuo esta controvérsia à visão limitada ao entender que no campo de ensino, em especial no Artístico, há uma separação de disciplinas entre Teóricas e Práticas, induzindo a má interpretação do conhecimento sobre a área. Esta distinção funcional acabou contaminando a compreensão de algumas pessoa fazendo-as acreditar que estão diante de campos de saberes diferentes em que os saberes conceituais e cognitivos não se misturam com os saberes pragmáticos e poéticos.

Neste sentido, os saberes pragmáticos, a práxis artística, ainda estaria sob a égide da artesanaria e das habilidades motoras que regiam os fazeres tradicionais da produção objetual artística que vigorou até o advento da Modernidade. Portanto a produção poética dependeria apenas de oficinas, instrumentos, ferramentas e materiais que fossem convertidos em objetos de existência física, portanto, todos os demais procedimentos e proposições que ocorreram desde meados do século XX, por exemplo: as Conceituais como Instalações, Intervenções e Performances, estariam fora da pesquisa artística “convencional”.

Nesta linha de raciocínio estreito pensar e fazer Arte se caracterizariam como domínios distintos e às vezes opostos, o que é um grande engano.

Outra questão é: Quem faz Pesquisa *em* Arte não faz Pesquisa *sobre* Arte? Para responder a esta questão é necessário ponderar à respeito da formação em Arte já que este texto, tem por origem e destino o contexto do Ensino superior no campo da Arte Visual. Como se sabe, estruturalmente, o ensino superior no país é centrado numa tríade conceitual definida pelo Art. 207 da Constituição Federal de 1998: a indissociabilidade entre: Ensino, Pesquisa e Extensão.

Sob esta ótica, não há ou não deve haver distinção ou privilégio algum entre os níveis: pedagógicos, científicos e extensionistas. São “vasos comunicantes”, o ensino gera pesquisa, a pesquisa gera ensino e ambos geram extensão, ou seja, promovem a inserção na sociedade de novos conhecimentos, serviços, produtos, condutas e desenvolvimento. Esta é a ideia que orienta o Ensino Superior no País. Portanto todos os profissionais graduados pelo ensino superior são preparados sob esta diretriz e no exercício de suas práxis profissionais não as distinguiriam, especialmente os do ensino.

Agora é possível responder a questão anteriormente posta: Sim, quem faz Pesquisa *em Arte* também faz, por definição, Pesquisa *sobre Arte*. O que distingue uma da outra são os objetos de estudo e, obviamente, os produtos das pesquisas. Uma foca a produção artística e outra a produção do conhecimento artístico, mas não se faz Pesquisa *em Arte* sem conhecimento *sobre Arte*. Para esclarecer ainda mais esta linha de raciocínio é necessário dizer que o ensino superior no campo da Arte Visual apresenta duas vertentes distintas: Bacharelado e Licenciatura, ambos operam no mesmo campo de conhecimento, com os mesmos saberes.

Não há diferenças entre eles, o Bacharelado é destinado à formação geral sobre Arte e a Licenciatura, acrescenta conhecimentos no campo pedagógico para que seus egressos atendam a exigência do exercício no magistério no ensino fundamental e médio. Para o exercício do magistério superior, tanto Bacharéis quanto Licenciados, dependem de formação pós-graduada em programas de Mestrado e Doutorado. Estruturalmente, o ensino superior no campo da Arte continua sendo o responsável pela preparação dos profissionais dedicados à Pesquisa *em Arte* e *sobre Arte*: Professores-Artistas.

Um destaque que se deve fazer é que, com a inserção da obrigatoriedade da Educação Artística no país na década de 1970 e depois do Ensino de Arte nos primeiros graus de ensino, houve a migração de muitos cursos de bacharelado e/ou criação de cursos de Licenciatura em Educação Artística para atender a demanda criada pela LDB 5692/71 priorizando a formação pedagógica em detrimento da formação artística. Mais tarde, com o arrefecimento da demanda pelo ensino de Arte nos níveis iniciais, várias instituições voltaram seus projetos pedagógico para a Arte Visual dedicada à Licenciatura ou Bacharelado ou mantiveram as nomenclaturas anteriores.

Isto provocou, no contexto do ensino artístico, o surgimento de diferentes perfis profissionais no corpo docente das instituições: os que se dedicam às Pesquisas *sobre* Arte, amparadas nas diferentes linhas teórico-conceituais e outra tipificação emergente: a de Docentes Artistas Pesquisadores. Como disse antes: “quem faz Pesquisa *em* Arte também faz, por definição, Pesquisa *sobre* Arte”. Assim as pesquisas desenvolvidas por este tipo de profissional são integradas, não visam distinguir os aspectos teóricos dos da prática artística. Fazer Arte é produzir conhecimento e vice-versa.

Portanto, as publicações realizadas a partir de meu projeto resultaram da Pesquisa *em/sobre* Arte tendo como base proposições e práxis poéticas e estéticas, cujas reflexões teóricas permearam processos técnicos e conceituais no intuito de clarear a hipótese de que *Desenho não pode ser confinado ou restrito às técnicas, instrumentos e materiais* convencionados pela tradição, mas condensa *processos e proposições* em busca de sua essência significativa. Neste sentido o *ato desenhante* é tanto o processo quanto o resultado e não um conjunto ou receituário de técnicas, habilidades, instrumentos e materiais.

Se em alguns momentos da história o Desenho assume ou adota formas figurativas, imagens abstratas ou simplesmente proposições “indefinidas” fugindo às categorias tradicionais, isto decorre dos processos e procedimentos de quem cria, concebe, imagina e lhes dá existência no contexto sociocultural, mas não se pode estabelecer, *a priori*, que um ou outro desenho deva ou possa ser de um jeito ou de outro já que, por definição, decorrem de propósitos e/ou proposições motivadoras e geradoras como manifestação *estésica*: perceptível e sensória ou *estética*: sensível e significativa. Não basta *apreendê-los*, mas *compreendê-los*.

Durante muito tempo a ideia de Desenho esteve vinculada à observação perceptiva e às habilidades psicomotoras e técnicas dedicadas à construção de imagens. No entanto, a questão do Desenho não se restringe apenas aos domínios manuais ou à instrumentos e materiais utilizados para isto, mas aos domínios cognitivos que possibilitaram o desenvolvimento de processos conceptivos e projetivos para criar imagens, circunstâncias e situações. Digo imagens, circunstâncias e situações por entender que o Desenho é muito mais um *processo mental propositivo* do que artesanal.

Considerando-o como *propositivo* é possível ampliar sua abrangência ou expandir seu campo de ocorrências para cobrir tanto a construção de imagens quanto as intervenções, instalações, performances e outras conexões e fronteiras que não se restringem à grafia, superfícies ou à bidimensionalidade. Neste sentido proponho a relação da ideia de Desenho ao Corpo como um todo, desde sua concepção enquanto raciocínio lógico, processo intuitivo, imaginário ou processual, cujo fim é existir enquanto manifestação no contexto estético humano.

O corpo, neste caso, é o *motor da obra* e o Desenho um de seus objetivos, mas não o seu fim. Atualmente o conceito de Desenho expandiu de tal maneira que as explicações anteriores se tornaram anacrônicas por não darem conta de sua abrangência. Os potenciais criativos desenvolvidos desde o advento da Modernidade, possibilitaram a ampliação dos processos criativos e de criação a ponto de não ser possível, na atualidade, confiná-lo a uma técnica ou a um fim em si mesmo, mas concebê-lo como processo capaz de ampliar sua abrangência, existência e compreensão.

Pensar o Corpo como um mediador responsável pelo ato ou processo Desenhante estabelece um ponto de vista diferenciado e reduz a existência matérica do objeto e a transfere para o processo, ao ato criativo enquanto meio interativo tanto no que diz respeito a quem promove ou realiza tal ato quanto a quem participa como apreciador, observador ou coautor na medida em que se torna também parte integrante e integrada *do e ao* processo. Assim pode-se falar em *Corpos Desenhantes*, ou seja, um processo interativo e associativo de ocorrência conceitual.

Neste sentido a obra deixa de ser um fim em si mesma e passa a ser resultado do meio ou processo através do qual pode-se atingir ou encontrar sua essência, conteúdo ou significação. Portanto, não é apenas o resultado final que importa, mas sim todo o processo e percurso realizado para propor, desenvolver, interagir, encontrar e dialogar com possíveis ou prováveis espectadores. Pode-se dizer que a manifestação em si é a produtora de sentido. Muitas vezes o resultado dos processos se caracterizam como registros, rastros, resíduos, mas nem sempre ou necessariamente coisas e objetos.

Intervenções, Ocupações, Instalações, Performances e ocorrências diversas no meio ambiente natural, urbano ou em espaços ou salas confinadas, expositivas ou adaptadas se tornam “obras”. Assim o conceito de “*Obra de Arte*” também é ampliado de tal modo que, nem sempre, os sistemas de registros visuais ou audiovisuais são capazes de conter, informar, reproduzir ou representar tais situações que só existem, de fato, *in situ*, *in loco*, ou seja, em situação e no local em que ocorreram ou passam a existir. Embora pareça que o Desenho desapareceu, ele simplesmente expandiu.

O conceito de Desenho e suas estratégias expressivas.

O modo como o Desenho surgiu também influenciou na maneira como ele foi concebido, portanto, é necessário rever tais condições e condicionantes para compreendê-lo no contexto atual. Originariamente entendido como traço, grafia ou incisão foi também uma das primeiras manifestações visuais, juntamente com a Modelagem, a Escultura e a Pintura que produziram as primeiras imagens da história. Hoje em dia, mesmo com os avanços tecnológicos os primeiros modos de produção ainda estão presentes na Arte e em Projetos Técnicos.

A palavra Desenho é um substantivo que cobre um amplo espectro de opções que vão dos aspectos gráficos dos grafismos mais simples e elementares, como rabiscos ou garatujas, aos projetos técnicos mais complexos e sofisticados como também às proposições conceituais da Arte atual. O termo latino *Disegno* se refere tanto à capacidade psicomotora de realizar imagens como também à capacidade cognitiva de concebê-las, inventá-las e interpretá-las. Designar, indicar, orientar, gerir, conceber, mentalizar, idealizar e estruturar, portanto, todos estes verbos são e podem ser cobertos pelo “Desenho”.

A partir do Renascimento o Desenho passou a ser entendido e reconhecido como recurso autônomo além de ser adotado como a base para a produção das demais criações artísticas servindo de esboço ou preparação para as demais manifestações como a Pintura, a Escultura e também como subsídio técnico, geométrico ou projetivo para o ensino e para a Arquitetura. O ato de desenhar ou seja, a ação para realização do Desenho, é exercido normalmente em superfícies bidimensionais e realizado por meio do contato de algum recurso material seja um instrumento ou ferramenta capaz de deixar marcas, rastros ou registros.

Portanto, tende-se a chamar de Desenho tanto o processo que o realiza quanto o resultado que dele decorre. As grafias, incisões, traços e linhas resultantes são tidas como imagens ou figuras que podem ou não corresponderem ao que se vê no mundo natural ou no meio ambiente, contudo, são manifestações capazes de produzir sentido e significação e gerar interpretação e/ou interação entre as pessoas. Não se sabe, de fato, o que motivou ou ser humano a criar imagens, mas a visão reconhece uma quantidade imensa de estímulos luminosos capazes de estimulá-la.

A luz ao atingir as coisas faz com que as informações ali contidas sejam projetadas para fora delas possibilitando à visão captar e interpretar tais informações dando-lhes sentido e significação. Reconhecer o ambiente e as coisas que o compõem é uma habilidade essencial para deslocar-se, mas reproduzir tais coisas, não é uma atitude natural mas sim cultural. Não se sabe necessariamente o que levou os primeiros seres humanos a elaborar imagens. A falta de uma explicação plausível deu margem à interpretações de caráter simbólico mágico-ritualísticos que ainda hoje não têm explicações claras.

Em termos estruturalistas a realização do Ato “desenhante” seja ou não gráfico, depende da interação ou contato entre algo capaz de deixar marcas numa superfície que as retenha e como e porquê tais marcas são geradas. Para isto pode-se olhar para trás, voltar aos primeiros passos da humanidade para tentar inferir como as primeiras imagens foram construídas e tentar entender como surgiu o que se chama de Desenho. Assim as primeiras imagens podem ter surgido do próprio corpo: o rastro do caminhar, as marcas das mãos impregnadas sobre algo, tudo isto pode ter despertado a possibilidade de usa-las para algum fim.

Na medida que o processo de “marcar” superfícies se torna recorrente, pode-se também inferir que isto motivou a produção intencional de tais marcas que, por sua vez, possibilitou a criação de signos gerando informações que serviram para promover a integração do grupo social. Talvez tenha sido assim que a necessidade de criar imagens e o comportamento de apreendê-las surgiu. O uso das mãos e dos recursos adotados como instrumentos, material gráfico ou pictórico foram subsídios para a produção de imagens. Assim pedras, galhos, folhas, carvão, argila e outros minerais são incorporados aos processos criativos desde a pré-história.

Pode-se deduzir que, durante muito tempo, a base do Desenho foi o *Gesto*, a ação geradora que traça, dirige e orienta o percurso gráfico deixando marcas no suporte. Tais marcas além de revelarem o material/matéria da qual são feitas, registram o caminho percorrido e além disto, podem imitar coisas vistas no entorno, fazendo surgir imagens de animais, cenas e figuras humanas. Assim o *Gesto Gerativo* é magicamente mantido e congelado numa superfície possibilitando que se volte a ele para apreciá-lo como marcas, sensações e sentidos rememorando-os tantas vezes quantas quiser.

Pode-se imaginar a sensação de *Poder* decorrente deste simples ato corporal cuja consequência é a consciência de ser capaz de “Imaginar”, ou seja, criar, produzir imagens e com isto dominar o visível. As mãos poderiam ter sido o primeiro meio capaz de impor seus gestos a uma superfície, mas logo se apropriaram de outros materiais para produzir nuances e detalhes mais precisos, com isto surgem também as primeiras ferramentas e instrumentos capazes de aumentar a precisão e qualidade dos gestos. Gravetos, maços de folhas, palha, pele e outros materiais podem ter sido usados como recursos rudimentares.

Somando tudo, tem-se o conjunto de elementos necessários e suficientes para constituição de imagens: Gestos, Meios, Ferramentas ou Instrumentos e Suportes. Tudo isto pode ser reconhecido como recursos ou *Substâncias de Expressão* que vão constituir as *Estratégias de Criação* destinadas a amparar o Ato criativo original na realização da *Expressão artística*, seja gráfica ou de outra categoria que possa configurar elementos de sentido que impregnam de significação tanto as primeiras imagens quanto as atuais. Assim que as imagens chamadas de Arte perduram e se mantêm em contínua expansão até hoje.

A necessidade de imaginar, mentalizar, idealizar e construir imagens associada aos elementos produtores de sentido plásticos e visuais, ao tomar por referência o mundo natural, fez com que surgissem figuras correspondentes, no todo ou em parte, ao que se via no entorno: os animais com os quais convivia e dependia. Assim surge o imaginário simbólico e figurativo que se inicia na pré-história. Dos gestos, ações, observação e registros emergem as imagens e também os valores capazes de constituir as Estratégias do campo Plástico-Visual com as quais se lida no contexto da Arte Visual desde então.

Conceitualmente, todos os elementos constitutivos de cada uma das manifestações artísticas são também recursos poéticos e de expressão. Todos os elementos que configuram a Obra de Arte Visual, em qualquer de suas Poéticas, sejam os Gestos, os Meios e Suportes são detentores de dados e informações geradoras de sentido e significação. O conjunto destes elementos constitui o que se chamou de Plástica. A Plasticidade é, além de característica das Obras de Arte Visual, um referencial valorativo que se manteve ao longo do tempo e, também, em constante expansão.

Portanto a Plasticidade deste tipo de Desenho, decorre dos Gestos que orientam o percurso do corpo e do olhar, quanto dos traços e incisões que deixam marcas na superfície revelando características como a variação de espessuras: largas ou estreitas, grossas, finas ou medianas; leves, suaves ou profundas; lisas ou rombudas. Esta Plasticidade decorre também dos suportes que denunciam o contato entre eles e o meio que produz marcas revelando suas texturas: lisas ou ásperas, mates ou brilhantes, regulares ou irregulares; efeitos de aplicação da cor ou sua ausência, neutralidade ou transparência.

Mostram também as características dos instrumentos e dos materiais usados nos seus processos constitutivos. Os elementos plásticos aqui arrolados: Gesto, Meio e Suporte constituem a manifestação formal do Desenho, portanto seu processo de constituição é que revela seu sentido e significação. Pode ser estético e expressivo no campo da Arte, mas também técnico e informativo como um projeto arquitetônico, industrial ou sinalético. Portanto, a Plástica se constitui como uma espécie de registro do percurso constitutivo retendo e revelando o processo por meio do qual a obra foi realizada, sua forma, finalidade e significação.

É necessário dizer também que as manifestações artísticas não são produzidas por meio de sistemas codificados, portanto, considerá-las como linguagens é simples hábito ou convenção. Uma *Linguagem* pressupõe a existência de um sistema de sinais ou signos para codificação e decodificação de informações, ou seja, alguém emite um sinal que outra pessoa é capaz de traduzir e entender. Semioticamente um signo é a manifestação sensível/sensória de algo: um *significante*, capaz de portar sentido ou *significado*. Uma linguagem é um meio de comunicação entre pares que dominam o mesmo código e repertório.

Para que o sentido ou a significação da linguagem aconteça os *significantes* são portadores de *significados* previamente constituídos e contidos num repertório comum. Neste sentido, considerar a Arte Visual como linguagem seria reduzi-la a um sistema fechado. A Arte não é passível de ser convertida em sistema de códigos estáveis, imutáveis e permanentes. Quando se faz a “concessão” de chamar alguma manifestação artística de linguagem corre-se o risco de reduzir sua capacidade criativa, estética e significativa a um sistema de soluções reduzidas, limitadas e previsíveis.

Os elementos plásticos decorrentes da constituição das diferentes modalidades artísticas visuais não dependem necessariamente dos assuntos ou temas abordados pelo artista ou determinados por outrem que possam promover ou motivar a criação de imagens, mas sim da articulação dos elementos ou substâncias de expressão adotadas para dar existência às Obras de Arte. A estrutura significativa é subjacente ao processo narrativo, descritivo ou constitutivo da configuração articulada pelo processo de realização, sejam figurativos, abstratos, interventivos, instauradores ou performáticos.

Portanto os conteúdos decorrem da formatação ou melhor, da configuração formal e estética que gerou a existência manifesta da Obra de Arte. Pode-se considerar, contudo, que aquilo que as imagens representam, imitam, descrevem ou sugerem como destino ou função também podem se constituir como recurso de significação já que também pertencem à manifestação, no entanto, são conteúdos secundários que dialogam mais sobre o meio cultural e sobre as condicionantes sociais que motivam a criação do que à respeito de sua própria essência.

Conforme o exposto até agora pode-se dizer que o Desenho, assim como outras manifestações artísticas visuais, surge da necessidade do ser humano de dar forma a algo com que convive, se relaciona e mesmo imagina, deste modo, produzir sentido e significação decorre de proposições e processos constituídos na e pelas Obras de Arte e não necessariamente fora delas. Toda Obra de Arte contém em si seu próprio sentido, mesmo que, vez ou outra, se inspire, apegue ou represente o visível, o histórico, o mítico, o religioso, simbólico ou qualquer outro recurso que use ou seja requerido para sua existência.

Como se vê, tais Conteúdos são diversos: tanto os elementos plástico/visuais constitutivos da imagem quanto os temas, funções e proposições, conceituais ou não, que amparam a constituição das Obras de Arte. Nesta linha de raciocínio, pode-se refletir à respeito das motivações que mobilizam ou estimulam a produção artística. Tais motivações podem ser de ordem particular, pessoal, individual ou social. Não se pode dizer que a produção artística tenha sido realizada do mesmo modo e com os mesmos fins desde seus primeiros momentos.

A sociedade tanto recebeu quanto induziu a produção artística diversa e constante. Todas as culturas revelam manifestações que podem ser chamadas de Arte. Se a Arte for entendida como um Sistema, neste caso, o *Sistema de Arte* atende a comportamentos, condutas, interesses e mesmo a algumas regras que amparam processos destinados a promover a interação dialógica com a sociedade. Mas, se for tomada como um ato pessoal, as manifestações artísticas respondem aos interesses de cada um. Os interesses e proposições de cada artista também são meios de significar, de produzir sentido.

Basta olhar o percurso histórico da Arte para perceber que alguns artistas foram preponderantes na transformação ou na reorientação de processos artísticos que alteraram o *status quo* abrindo caminhos e novas possibilidades para outros e para a Arte Visual como um todo. São também os momentos de criação ou ruptura que alteram o estado de coisas e instauram novas tendências estéticas e conceituais. A Arte não é estável, constante e hegemônica mas sim um processo contínuo de transformação e o Desenho, neste caso, um de seus representantes.

Então, voltando ao Desenho, como representante do exemplo que tomei aqui: *Corpos Desenhantes*, vou destacar manifestações que recorrem não só às mãos como meio de manipulação de instrumentos e materiais, mas sim ao corpo como “motor da obra” ou de processos e procedimentos que levam as proposições idealizadas ao estado de existência, seja por que meio for. Digo: *por que meio for* justamente por considerar que o campo expandido e ampliado do Desenho não resulta apenas de técnicas e processos, mas de proposições, ações e comportamentos criativos e criadores.

Contemporaneamente, embora as imagens tenham assumido sua autonomia como recurso preponderante e pessoal como um ato volitivo de investigação e conhecimentos em Arte este processo foi lento e surgiu da simples observação, apreensão e compreensão dos aspectos visíveis. A Luminosidade, Espacialidade e Temporalidade podem ser considerados aspectos condicionantes e fenomênicos do mundo incorporados à Arte como meios para imitá-los ou representa-los, mas foi o desenvolvimento da capacidade de criar, recriar, e inventar imagens e coisas a partir destes recursos e estratégias que perduraram.

As categorias tradicionais da Arte Visual como Desenho, Pintura, Escultura e depois a Gravura, a Fotografia e suas descendentes técnicas e tecnológicas, foram sucedendo no tempo e possibilitando novas alternativas criativas e criadoras. Hoje em dia não basta pensar que o Desenho é apenas um recurso ou meio técnico de representação, projeção ou mesmo de ilustração, mas um processo propositivo e complexo assim como são tantos outros processos e proposições na Arte Contemporânea. Pensar a Arte atual é investigar os modos e meios utilizados pelos artistas e coletivos artísticos a partir de processos e procedimentos estéticos.

A criação amparada na própria natureza e nos suportes naturais deu início aos processos criativos. Sua transformação em ofício na Antiguidade e Idade Média e depois em profissão meritória no Renascimento trouxe dignidade ao artista e constituiu o processo de ensino estruturado e organizado que serviu de modelo pedagógico para a constituição das escolas de Arte Visual. Contudo as transformações produtivas também implicaram em transformações conceptivas. Aqueles que usavam suas habilidades nas paredes das cavernas se especializaram.

As grandes edificações arquitetônicas da Antiguidade possibilitaram que a Arte viesse a luz do dia e se tornassem um meio de comunicação, ampliando sua visibilidade social. Se tornaram depois domínios de “gênios”, mais tarde atitudes de vanguardistas e hoje manifestações conceituais que recorrem a valores intangíveis e nem sempre a objetos. Do *Chão de Obra*, para as Oficinas, para os Estúdios e hoje em dia para os Laboratórios. Do fazer pragmático das oficinas para o fazer conceptivo dos laboratórios, foi uma transição necessária para dizer que a Arte não é só o campo da “prática”, mas da concepção teórica e do pensamento estético.

Assim o conceito de Estúdio, ou seja, o lugar do Estudo, passa a ser também o do Laboratório, o lugar do Labor. Embora sejam, grosso modo, apenas nomenclaturas, as essências significativas não devem ser descartadas por um olhar superficial. Assim Estudar, Pesquisar, Laborar, Experimentar e Realizar Obras de Arte passam a ser condutas e comportamentos típicos da Pesquisa em Arte no contexto da academia, em especial, no ensino superior, lugar em que docentes têm a responsabilidade de desenvolver métodos e processos para a produção e difusão do conhecimento.

É desejável que docentes vinculados ao ensino superior de Arte Visual devam explorar os vários aspectos do conhecimento artístico, independente de sua vinculação à disciplinas de caráter “prático” ou “teórico”, pois o conhecimento em Arte, como um todo, não depende desta distinção. Tanto os fazeres cognitivos quanto psicomotores e afetivos, no contexto da Arte Visual, pressupõem as duas dimensões. O ensino superior de Arte Visual é centrado nas duas vertentes de conhecimento, portanto, é de se supor e de se esperar que os egressos destes cursos tenham as competências necessárias tanto poéticas quanto conceituais.

Esta conexão atávica entre saberes pragmáticos e cognitivos faz parte dos princípios e pressupostos do campo da Arte e de seu ensino. A maioria dos cursos de Artes Visuais, Artes Plásticas, até mesmo os tradicionais de Belas Artes, nunca prescindiram do conhecimento integrado, logo, os docentes que neles atuam têm potenciais para lidar tanto com os conhecimentos formatados na tradição escrita quanto na tradição poética. Portanto os repositórios e ambientes de produção de conhecimento tanto são bibliotecas quanto laboratórios, ambos são fontes de produção.

Se as primeiras manifestações humanas recorreram informalmente à natureza e ao meio ambiente para a realização de suas obras, não significa que ao formalizar o ensino por meio de projetos pedagógicos desde as Academias do Renascimento, que a práxis poética devesse ficar em segundo plano ou ser ignorada como um campo de reflexão e conhecimento, significa apenas que se perdeu uma boa parte da condição criativa, criadora e conceptiva que mobiliza e estimula a pesquisa e o pensamento no contexto da Arte Visual. A prática poética laboratorial, independente de que tipo for, contribui para as demais práxis conceituais em Arte.

Basta lembrar, que algumas manifestações na pré-história revelaram atitudes bem contemporâneas, por exemplo, as que revelam a presença humana no ambiente. Não se sabe qual era a intenção daquelas pessoas, mas sabe-se que impunham elementos de “realidade” na constituição das imagens. Isto ainda se revela nas intervenções, instalações e ocupações espaciais contemporâneas. É algo que surgiu lá e que persiste até hoje. Marcar sua presença nas obras ou no contexto mostra um comportamento autoral no qual obra e autoria estão integradas subliminarmente, isto era e é “propositivo”.



Talvez as mãos marcadas em negativo na rocha acompanhando as imagens de cavalos da Caverna de Pech-Merle em Dordonha, França, dissessem: *Eu fiz ou estive aqui*, uma espécie de assinatura/testemunho. O mesmo pode ser dito da “Caverna das Mãos” na Patagonia, Argentina, na qual as impressões podem apenas atestar uma passagem ou presença transitória no local. Quem sabe ainda tenham sido impressas em atitude “votiva”, numa homenagem ou manifestação de respeito ou devoção ritual.

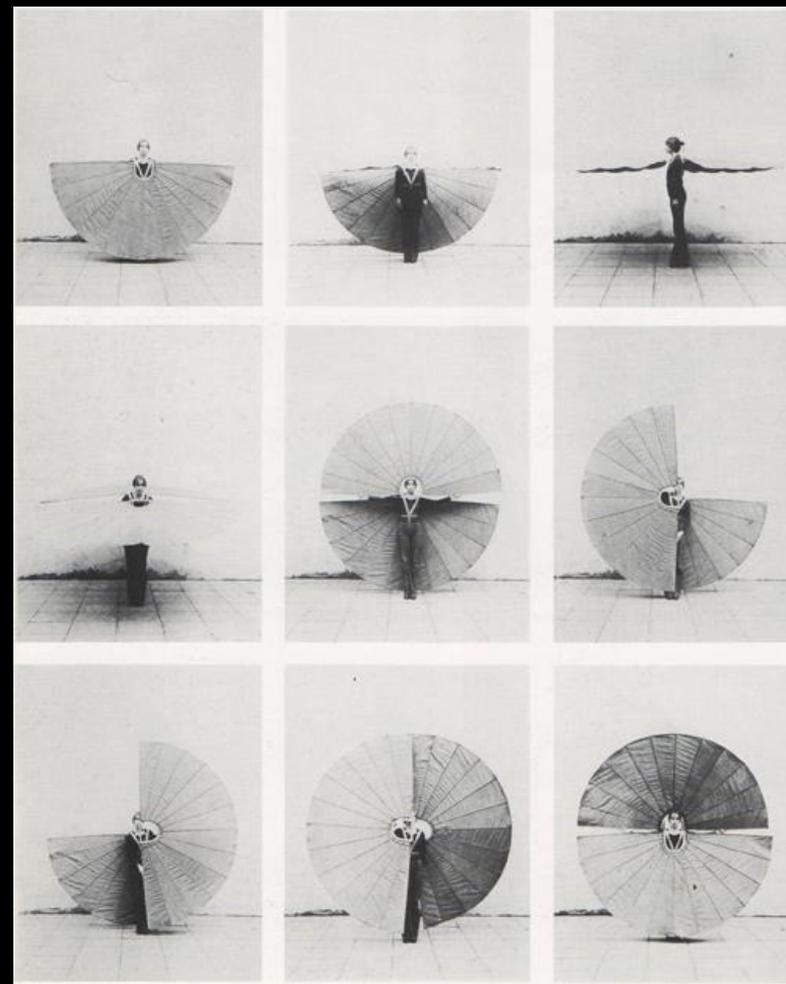
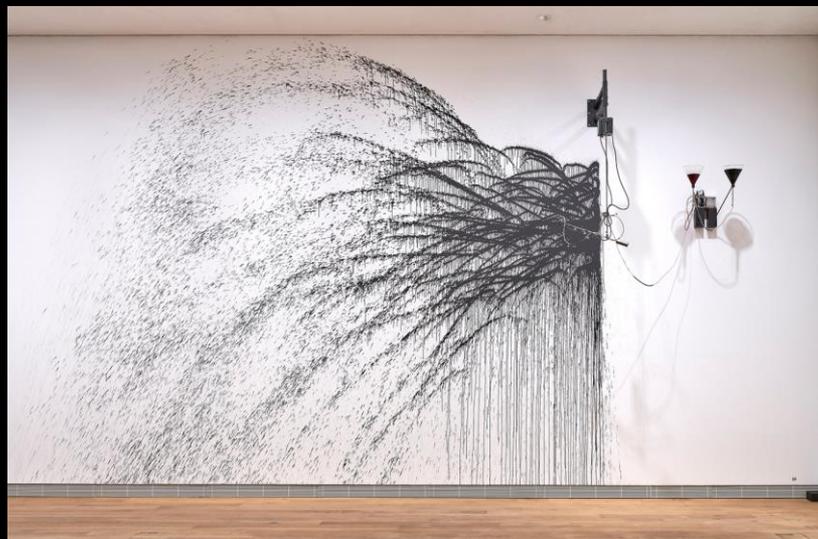
Incorporar marcas do “Corpo” no processo de representação ou na performance criativa me parece bem “atual” ou “contemporâneo”. De volta para o futuro, recorro ao trabalho de Rebecca Horn, artista alemã, cuja obra surge da relação do corpo com o Desenho ou ação “desenhatória” em “Pencil Mask”, de 1972, por exemplo:



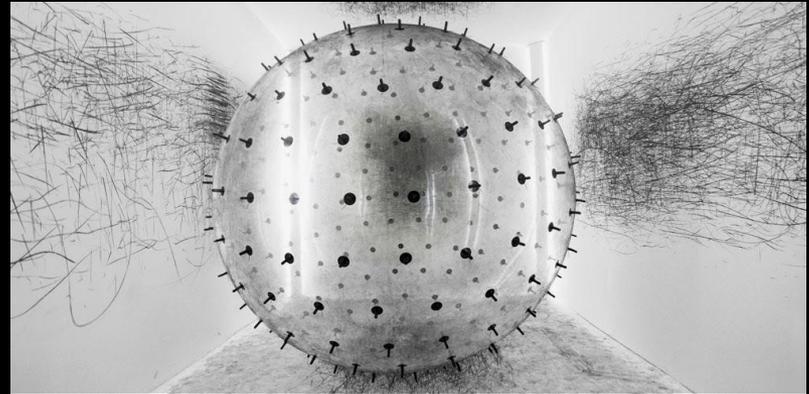
Scratching Both Walls at - Once, (Arranhar duas paredes ao mesmo tempo), 1974-1975. Abaixo, “luvas de dedos”, 1972.



Ou ainda por meio de “máquinas” ou “aparelhos” desenhantes que cria para automatizar ou “autonomizar” o processo de criação. “Drawing Machine” de Rebecca Horn, abaixo a obra/máquina “*Les amants*”, de 1991, performando na galeria de France, em Paris, 2003. O aparelho é programado para lançar jatos de tinta em intervalos regulares.

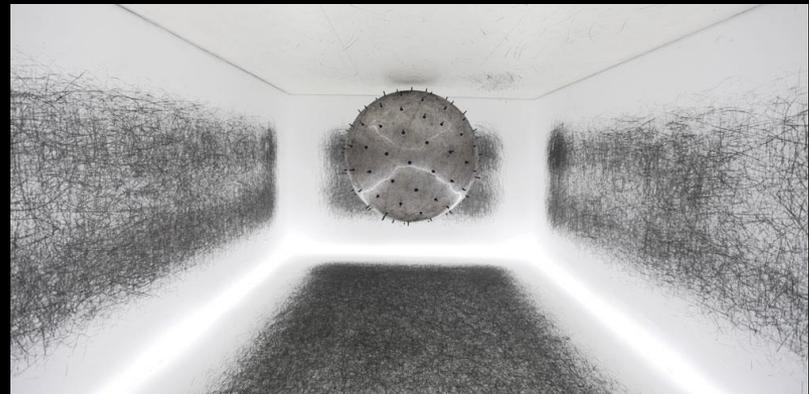


Outra de suas obras é “*White Body Fan*”, 1972, performance constituída por uma vestimenta que pode ser movida em várias direções, criando vários desenhos.



Outra artista que lida com “autocriação” é Karina Smigla-Bobinski, artista alemã. Uma de suas obras é ADA, uma bola desenhante que tende a agir por conta própria ou impulsionada por alguém deixando rastros aleatórios no ambiente. Para ver a performance acesse:

<https://youtu.be/w6uJcaeuwa0>



Como se vê é possível usar o corpo, aparelhos ou máquinas “desenhantes” já que Desenho, propriamente dito, na atualidade, não é uma prerrogativa exclusiva do corpo humano, mas sim decorrente de proposições e processos instituídos ou instaurados como meios para obtenção de resultados estéticos menos convencionais ampliando ou expandindo as possibilidades criativas ou criatórias instigadas ou motivadas por novas possibilidades inventivas e/ou expressivas. Abordagens “proativas” como interferir/desenhar no meio ambiente é um recurso desde a década de 1960 da Land Art. Walter de Maria e Richard Long são representantes desta proposição.



Las Vegas Desert, de Walter de Maria (1969). Abaixo: Walking a Line in Peru, de Richard Long (1972).

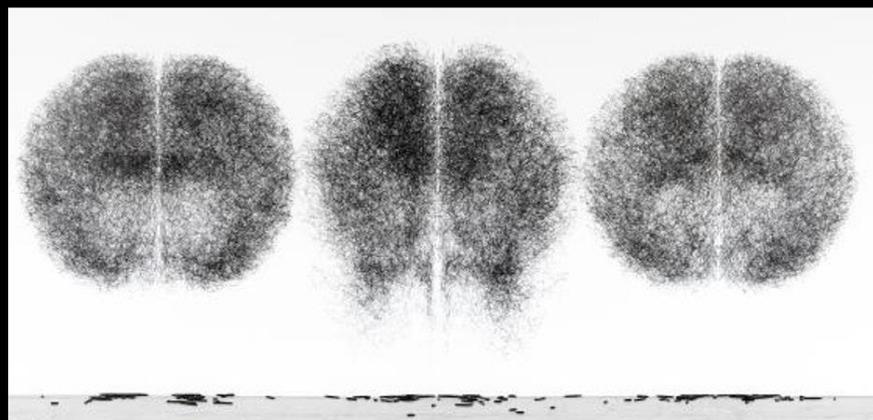


Proposições corpóreas, interventivas, performáticas e transitórias também se tornaram recursos expressivos recorrentes no contexto da Arte Visual contemporânea. Não se pode ignorar a presença de Jackson Pollock, artista americano, que redefine o conceito de “pintura” na medida em que subverte o processo tradicional de aplicar a tinta por meio de um instrumento, como o pincel numa superfície, ao gotejar a tinta sobre a tela inaugura o que Harold Rosenberg chamou de Action Painting unindo a performance ou práxis criativa ao processo, cujo resultado é um misto de pintura e ação ou seja Performance e o resultado o seu registro.



Jackson Pollock, “Número 1”, 1948.

O grafismo semi-aleatório produzido por Pollock é revisto e reprogramado por outros artistas que retomam o processo do corpo como motor da obra. Tony Orrico é um “maratonista” por realizar performances gráficas longas em carvão ou grafite registradas por meio de vídeos e fotos, resultando em grafias originais. “Penwald 9”, 2010, 120cmX120cm. 3 horas:



Nesta linha está Heather Hansen, americana, unindo a dança/performance ao Desenho.



Jane Grisewood, Neo Zelandesa, também se enquadra neste nicho de performer desenhante.



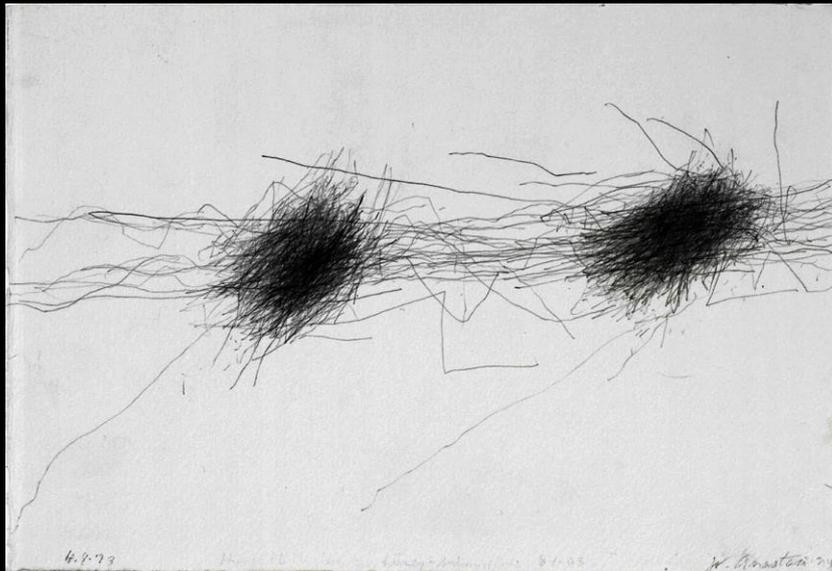


Kazuo Shiraga, artista do Japão, desde a década de 1950, explorava, por horas, a performance “atlética” usando os pés para realizar suas obras.

Lilibeth Cuenca Rasmussen, artista filipina, usa a cabeça, ou melhor, seus cabelos, para performar suas obras.



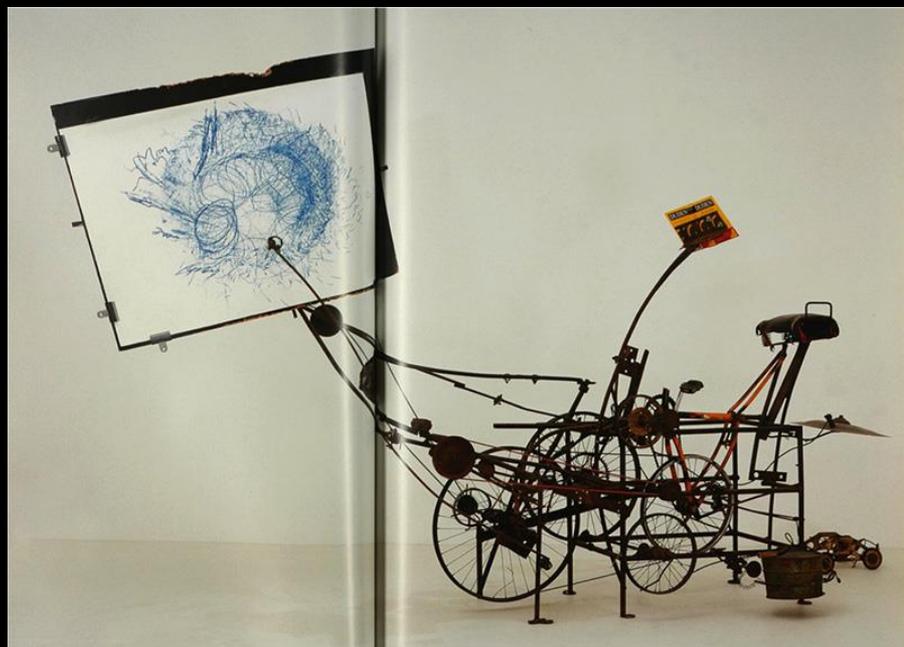
Os “Desenhos Ambulantes” de Willian Anastasi, americano, são produzidos enquanto ele se desloca e um lugar para outro, seja à pé ou em veículos como o Metrô, por exemplo. As imagens obtidas não são tomadas por meio da visão, mas sim por meio do movimento e ações de suas mãos estimuladas pelo percurso, portanto cria grafias abstratas.



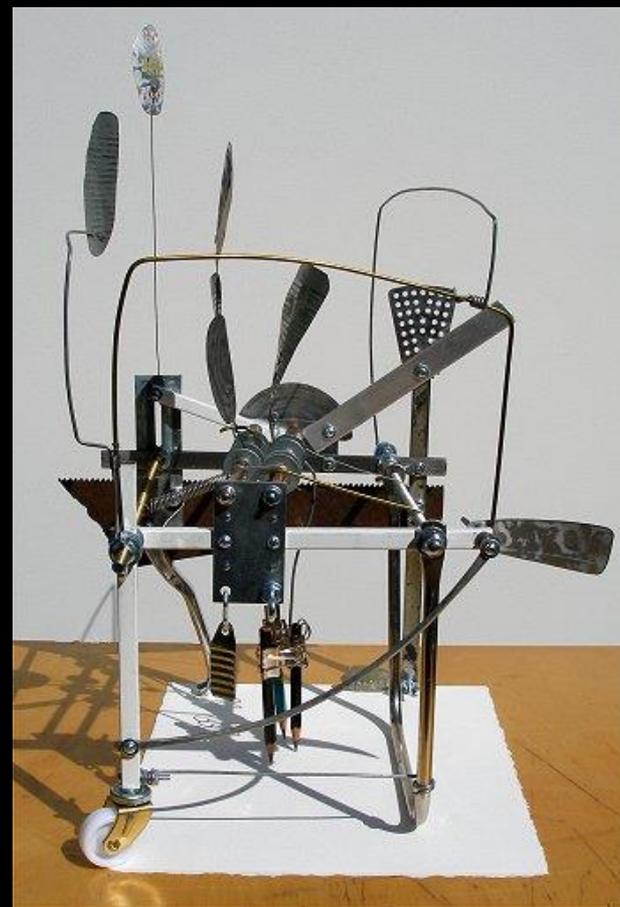
Akira Kanayama, também do Japão, usa o recurso do grafismo ou da garatuja, para produzir suas obras, no entanto, ao invés de suas mãos usa aparelhos. Aqui a foto mostra o artista fixando uma obra de 1957, produzida com lata de tinta perfurada e um carrinho de controle remoto.



Saindo dos corpos, entram em cena também aparelhos ou máquinas que passam a atuar como recursos desenhantes mediando a relação entre artistas e apreciadores. Um dos pioneiros deste processo foi Jean Tinguely, suíço, que inseriu em suas obras, na década de 1960, o processo desenhatório:



Jamie Newton, leva a proposta de Tinguely adiante e cria uma série de objetos cujo processo grafatório é realizado por apropriação e/ou interferência do vento.

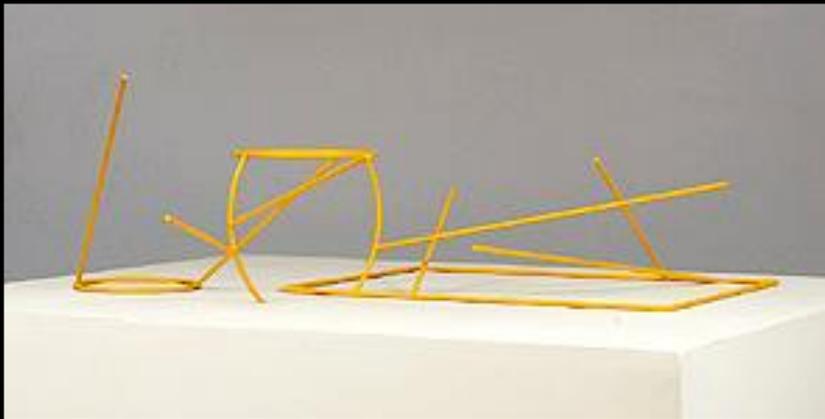
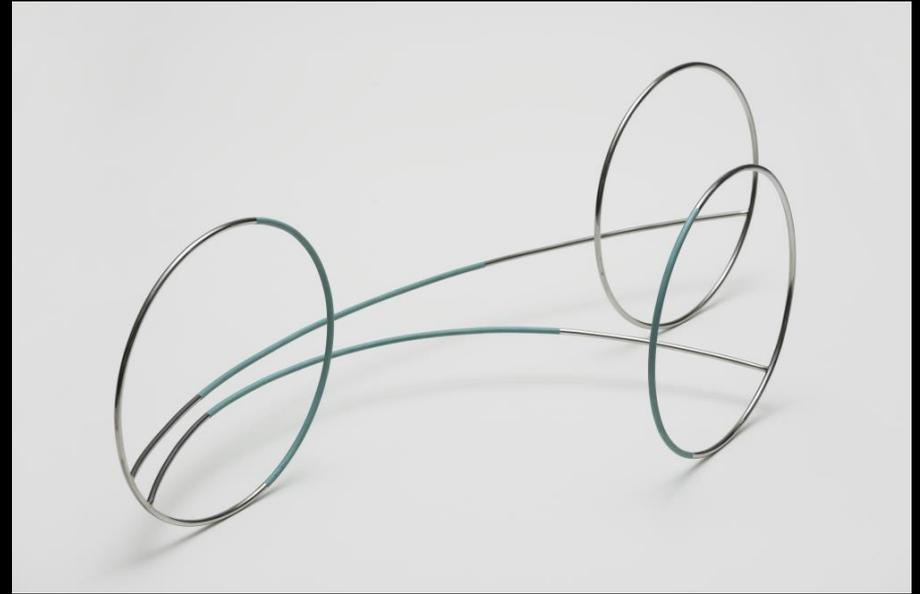
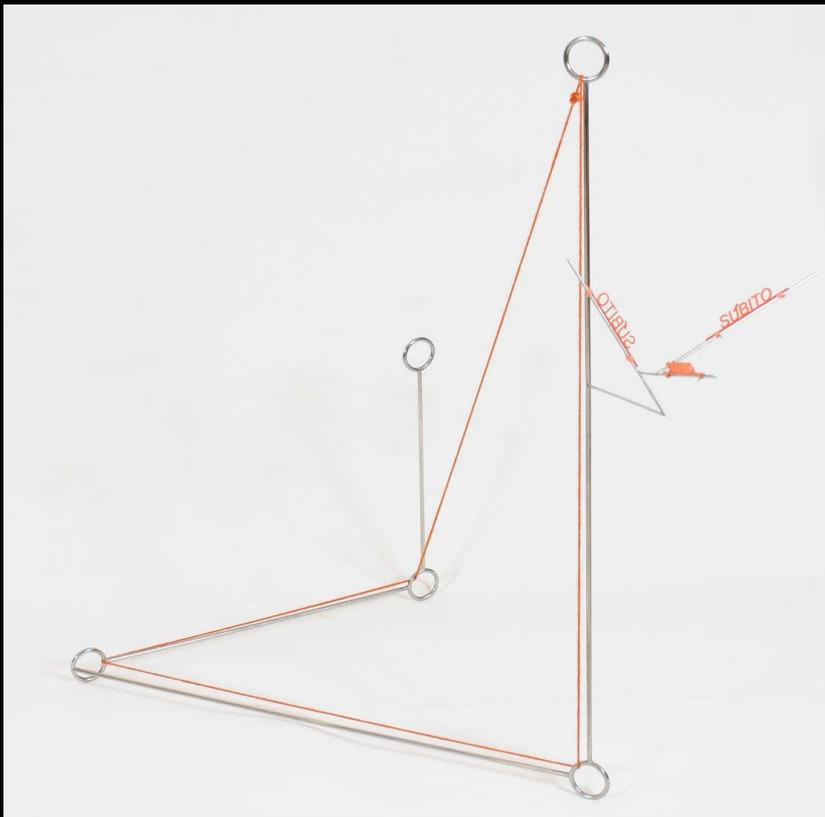


A ideia de que o Desenho se iniciou na mão, no gesto e se expandiu para o corpo, migrou para os aparelhos com o surgimento da fotografia e demais imagens técnicas, pode ser também produzido por máquinas, isto dá a dimensão de seu potencial de expansão. Tudo isto confirma a afirmação de que a Pesquisa em Arte envolve a cognição em todos os seus níveis. O passar do tempo serviu para ampliar o olhar sobre as questões da Arte e de seu desenvolvimento, mesmo que suas transformações não sejam contempladas em muitos programas institucionais acadêmicos, não se pode negar suas transformações.

Um dos artistas brasileiros que tomou a ideia de desenho com um conceito é Waltercio Caldas na série “*Espelhos sem aço*”, de 1997, nas quais objetos construídos por arestas de aço sugerem formas geométricas e outros objetos:



A figura ao lado mostra como a ideia de desenho pode ser transformada em objeto. Fotografia: Gal Oppido; Itaú Cultural.



Pode-se dizer que as formas decorrentes das configurações impostas ao metal por Waltercio atuam como desenhos no espaço, portanto, o corporificam para além da superfície na qual viviam até então.

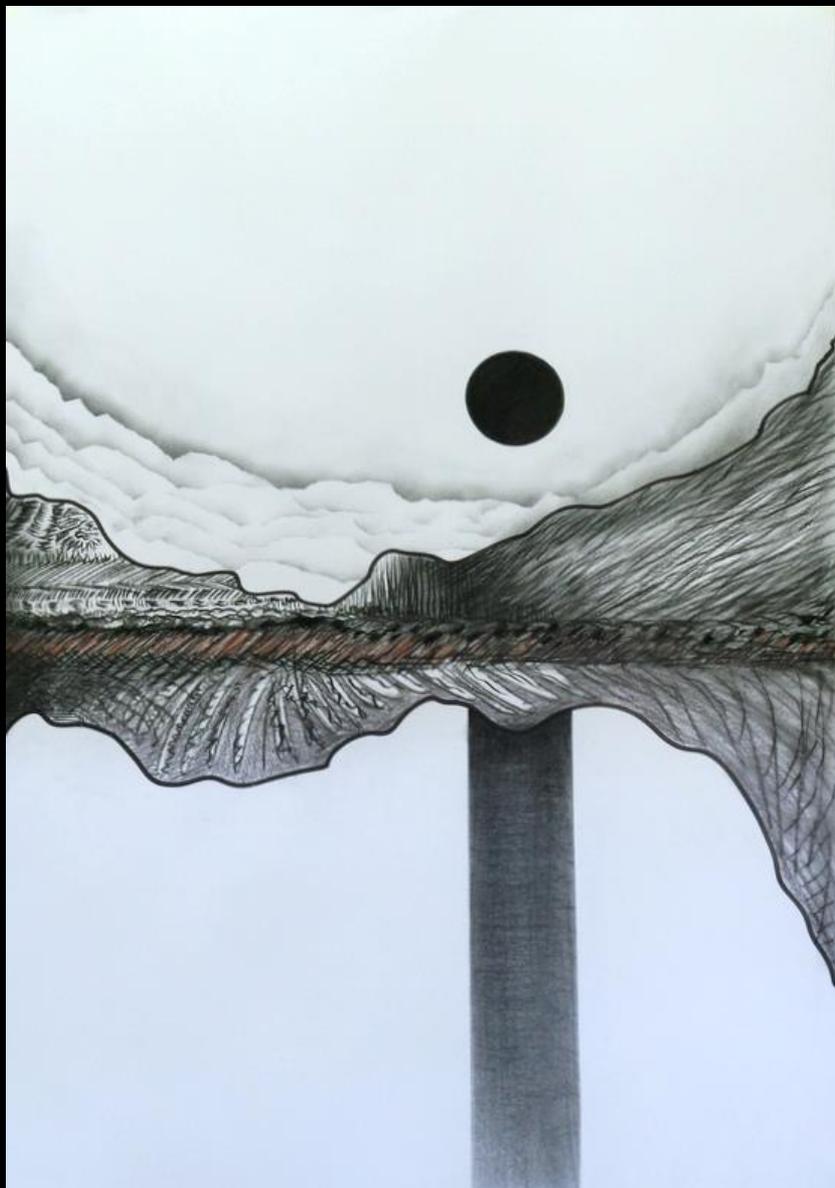
Enfim, o Desenho, tomado como uma das primeiras aproximação entre o corpo humano e o processo criador/criatório chamado Arte, incorpora tanto a práxis criativa quanto reflexiva, por isto defendo que a Pesquisa *em Arte* opera simultaneamente na Pesquisa *sobre Arte*. O fazer não dispensa o conhecer mas o expande. É só olhar para o percurso da Arte Visual ao longo da História humana para perceber que o fazer artístico motivou estudiosos a desenvolverem suas reflexões sobre ela fossem filosóficas, sociais, arqueológicas, antropológicas, entre outras. A relevância do fazer artístico para a cultura humana é patente em todos os sentidos e isto basta.

Considerando que o projeto em questão se propunha a desenvolver experimentações visuais, foram realizados mais de duzentas obras naquele período. Contudo, embora aquele projeto tenha se encerrado, outro o sucedeu: *Expressão Visual em Processos Alternativos*. Este ainda se encontra em andamento e tem sido desenvolvido sob várias vertentes e possibilidades expressivas. Não há, a meu ver, um distanciamento substancial entre o projeto anterior e o atual, há apenas uma mudança de foco conceitual, mas a práxis criativa permanece.

Para complementar as informações relativas aos projetos aqui citados, vou anexar imagens de obras produzidas durante o desenvolvimento dos processos no intuito de ilustrar as proposições que orientaram o percurso conceitual e pragmáticos desenvolvidos.



Grafismos.
Carvão, grafite 8B
e tinta vinílica sobre papel
sulfite 200gr.



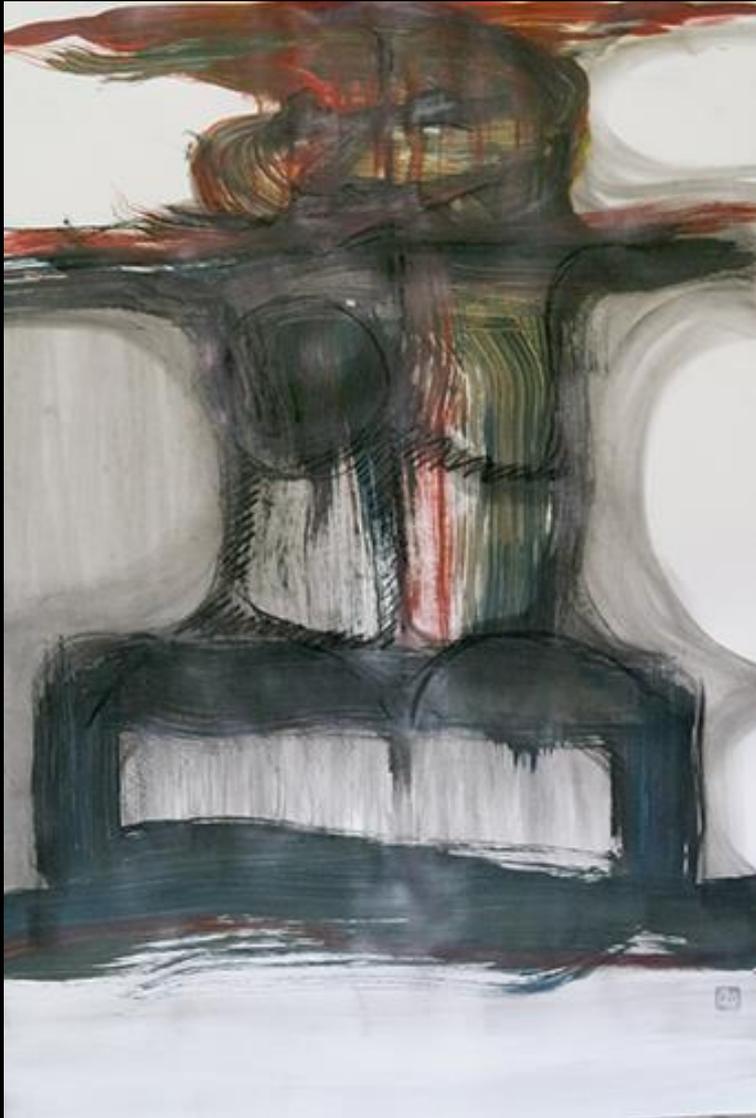
Grafismos.
Carvão, grafite 8B
sobre papel sulfite 200gr.



Grafismos.
Sanguínea, lápis
branco sobre papel kraft
300gr.



Figurante.
Carvão, grafite 8B,
tinta vinílica sobre papel
sulfite 200gr.

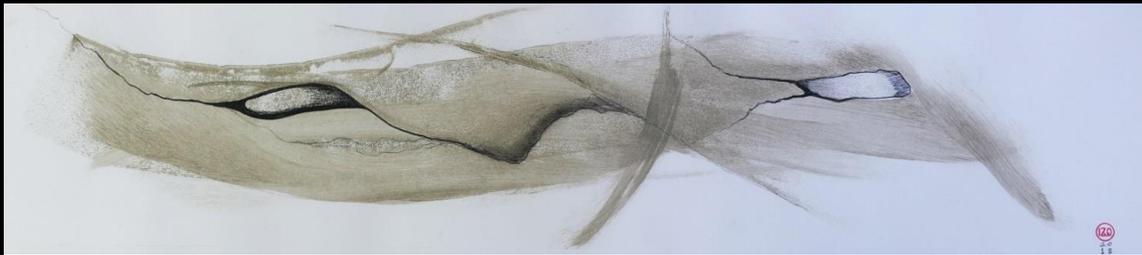


Figurante.
Carvão, grafite 8B,
tinta vinílica sobre papel
sulfite 200gr.

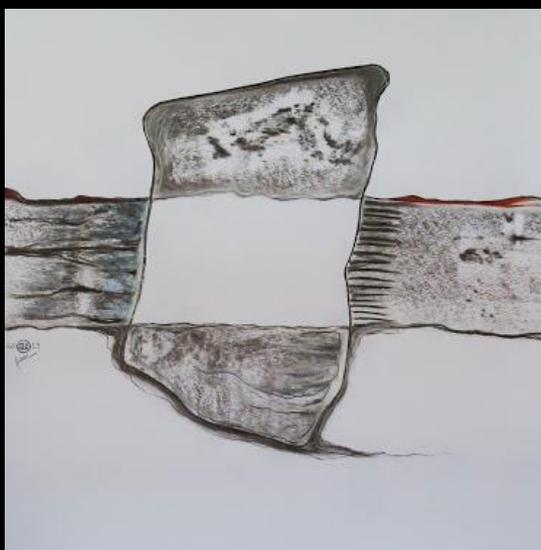


Hand.

Carvão, grafite 8B,
sanguínea e tinta vinílica
sobre papel sulfite 200gr.



***Tríade
Pictórica.***
Carvão,
grafite 8B, tinta
vinílica sobre três
peças de papel sulfite
200gr.



***Grafismos
espontâneos.***
Carvão, grafite 8B,
sanguínea, papel sulfite
200gr.

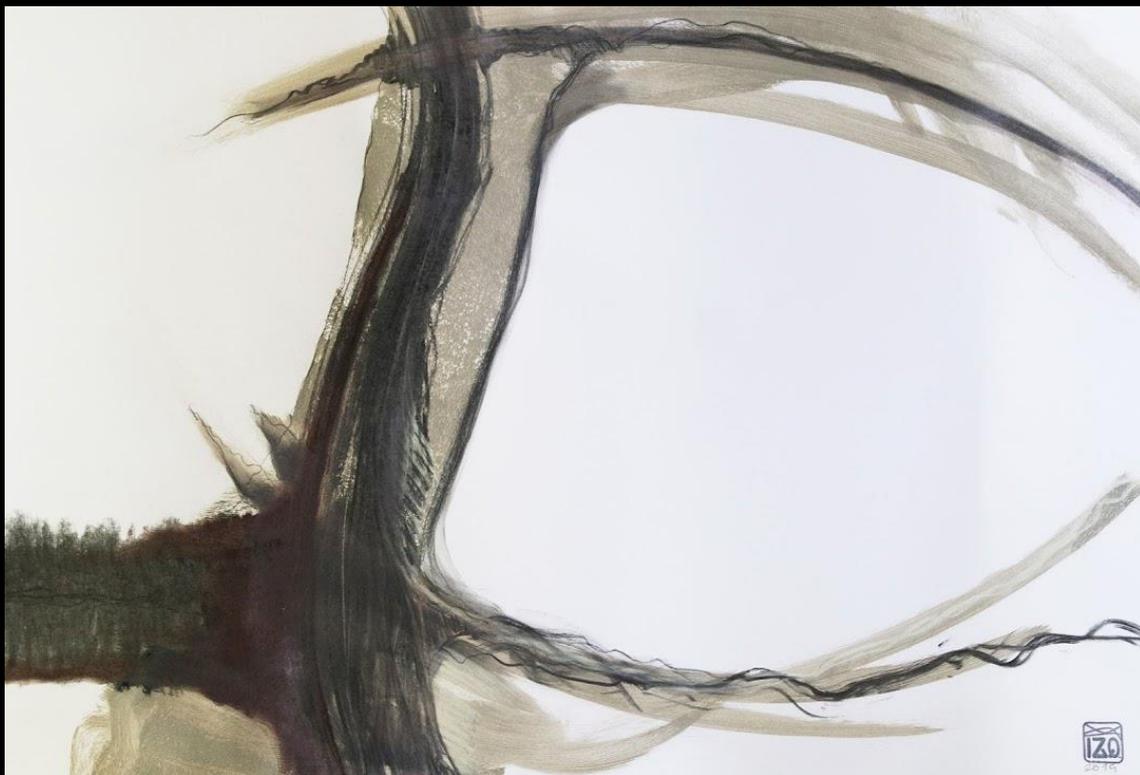


Gemini.
Carvão,
grafite 8B, sanguínea
sobre duas peças de
papel sulfite 200gr.



***Grafismos
espontâneos.***

Carvão, grafite 8B,
sanguínea, tinta vinílica
sobre papel sulfite 200gr.



***Grafismos
espontâneos.***

Carvão, grafite 8B,
sanguínea, tinta vinílica
sobre papel sulfite 200gr.

Série SUMI-Ê - 墨絵
Suiboku-ga ou
Shuimohua

O ideograma Sumi-ê significa Pintura com Tinta, tem raiz chinesa e, mais tarde, é adotada no Japão. O Sumi-ê, uma mistura de desenho e caligrafia, é uma das manifestações artísticas orientais. Sabe-se que a técnica surgiu na China e foi, depois, levada para o Japão.

A principal característica do Sumi-ê é a gestualidade exigida tanto na escrita quanto no desenho, na pintura ou pela mistura das duas. O Ato Gerador é gestual, ao mesmo tempo gráfico e pictórico. É justamente o resultado obtido por meio do gesto, os traços, linhas, manchas e as figuras que brotam do processo criativo que levaram à experimentação do Sumi-ê como processo.

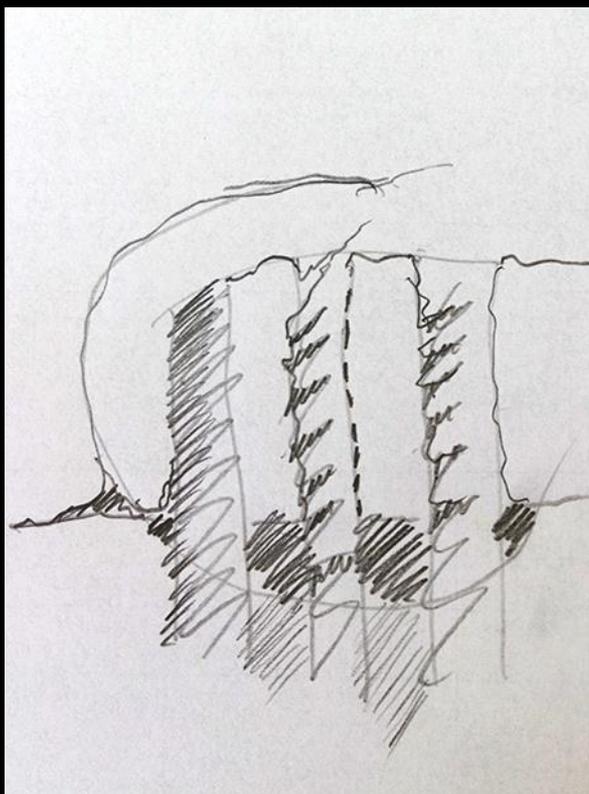
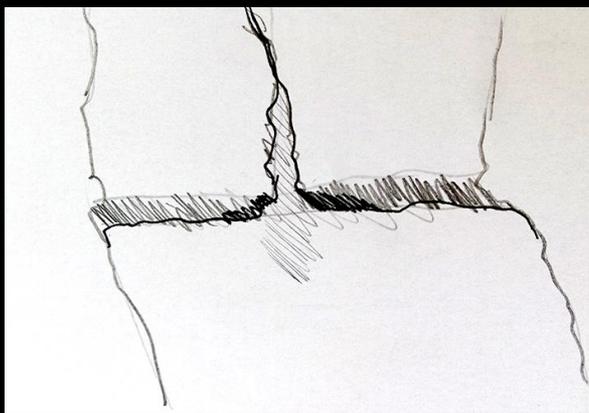


Sumi-ê.

Quatro peças gestuais realizadas em tinta vinílica sobre papel sulfite 200gr.



Sumi-ê.
Duas peças
gestuais realizadas em
tinta vinílica sobre papel
sulfite 200gr.



Pré Desenhos
Duas peças
gestuais realizadas em
grafite e papel sulfite A5 e
A4 75gr.



Para encerrar esta edição uma foto minha no Desenhatório: Laboratório de Desenho.