

Desenho Artístico

CONCEITO E CONCEPÇÕES

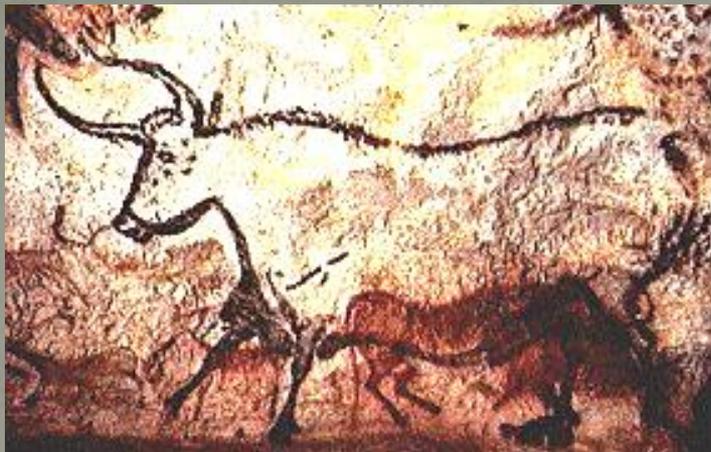
Professor Dr. Isaac A. Camargo

Embora o Desenho esteja presente nas representações imagéticas da humanidade há milhares de anos, nem sempre recebe a atenção necessária para entendermos um pouco mais a seu respeito

Refletindo à respeito do Desenho vamos perceber que ele atua tanto no contexto expressivo quanto técnico, mas como poderíamos conceitua-lo a partir de uma dicotomia como arte e técnica?

Num primeiro momento, pode-se dizer que *Desenho* é a *grafia* pura e simples.

Entretanto, se tomarmos como referência as muitas maneiras de utilizá-los é possível interpreta-los segundo vários pontos de vista, revelando assim seus diferentes usos e funções na arte ou na tecnologia



As figuras que vemos aqui, a da esquerda é da caverna de Lascaux, e a da direita da caverna de Chavenet, ambas na França. As duas dão conta de animais com os quais aqueles seres humanos conviviam e dos quais dependiam para sua sobrevivência. Em uma, vemos um touro, em outra, dois rinocerontes em confronto

As imagens foram realizadas à traço, ou seja, desenhadas e dão conta da aparência dos animais. Mesmo que os traços e a variação tonal (claro-escuro) não sejam naturalísticos é possível apreender a imagem e entender sobre o que elas falam.

Pensando assim, é possível entender melhor o conceito original do termo “*desenho*”, surgido como *disegno* no latim e depois no italiano se refere ao ato de: designar, indicar, marcar e, até mesmo, grafar.

Derivando depois em *dessein* no francês, *diseño* no espanhol, *design* em inglês, se torna *desenho* em português. É possível concluir então que desenhar compreende o ato de grafar/gravar algo quer seja projeto ou produto.

Mas, a primeira coisa sobre a qual devemos refletir é que o desenho é também uma *construção cultural* e varia de acordo com a civilização que o faz, portanto, o modo de praticar ou produzir desenhos varia de aparência, de estilo e de função em cada época e em cada lugar em que são realizados.

Tradicionalmente é possível dizer que o desenho é um modo de construir sínteses (ou abstrações) à respeito do que vemos ou imaginamos.

A principal característica do desenho é, sem dúvida, seu aspecto gráfico

O desenho, ao contrário das pinturas que revelam os aspectos cromáticos e nuances tonais, revela o traço, a linha. O contorno é uma característica intrínseca ao desenho, resultante da distinção entre as diferentes matérias, superfícies, nuances, objetos, texturas, e tantas outras coisas que queremos distinguir para mostrar numa imagem.

Neste sentido, o desenho pode ser entendido como a diferença visual entre o que pode ser descartado e o que é necessário reter para amparar a informação e, como diziam os Gestaltistas, uma distinção entre figura e fundo ou, pode-se dizer: uma distinção abstraída e sintetizada entre forma e contra-forma.

Observe as imagens a seguir de estudos de uma paisagem, realizadas por G. Banns, nelas vamos perceber que o artista separa, gradualmente, os elementos que vão ser destacados por meio das variações gráficas, construindo diferentes densidades tonais geradas graficamente e, ao final, destacando alguns elementos do todo na composição geral.



Neste caso, os destaques instituem as figuras por meio das grafias amparando as imagens e o fundo é o suporte, o papel, que gera o contraste fazendo significar uma paisagem.



Veja os trabalhos de Maurits C. Escher, nos quais problematiza a questão figura-fundo.

O que é figura e o que é fundo?

Ele não responde a esta pergunta, mas estabelece uma dicotomia entre estas duas entidades perceptivas que a Gestalt já havia identificado, portanto, somos nós humanos que destacamos o que queremos dar a ver ou queremos esconder, logo, construimos as imagens do modo como queremos que elas signifiquem.

Mas, nem sempre estamos diante de uma diferença tão óbvia assim, há situações que implicam em distinguir nuances tão próximas que apenas os traços não resolvem esta questão. Foi quanto Da Vinci percebeu a necessidade do uso do “*sfumatto*” que produziria a sensação de variação gradual destas nuances, desenvolvendo estudos sobre a gradação tonal do “*chiaro oscuro*”.



Esta técnica ou estratégia, ao diluir e embaçar o traço ou grafia, cria o efeito de massa, volume e densidade, adicionando ao desenho uma característica moduladora, ou melhor, modeladora.



Portanto, além do traço, temos a graduação ou gradação tonal como um recurso plástico incorporado ao desenho e, depois, inerente a ele.

Observe ao lado o desenho de Alanna Spence, de uma caveira bovina.

Podemos dizer que, para os artistas do Renascimento, quando o desenho, além de sua condição expressiva passou a assumir seu caráter técnico e cumprir funções pragmáticas, como servir ao ensaio, ao estudo, às anotações, ilustrações, representações e, principalmente, às projeções. Neste sentido de dedicava ao *o que e como fazer*.



É o caso de Michelangelo, em alguns estudos para a Capela sistina.

Processos discursivos de sua poética como o que reter ou ignorar e como resolver questões de ordem técnica ou plástica, eram ensaiados por meio dos esboços ou croquis que embasavam o percurso do fazer e se realizaria em uma outra obra mais requintada ou elaborada como uma pintura em afresco, por exemplo.



Veja também
o caso de Da
Vinci num
estudo para a
Santa Ceia.

De certo modo, as diferentes maneiras de pensar e produzir desenhos decorrem dos usos e costumes aos quais estamos submetidos e pertencem à uma dada cultura.

Ao longo da história o ser humano usou e abusou de sua liberdade e de seu poder de síntese.

Significar, por meio do desenho, era apreender, aprender, reter e também racionalizar a informação, um meio de conhecer e garantir o conhecimento sobre aquilo que se informava.

Ao mesmo tempo também era um modo de significar o que procurava dar conta, não apenas dos aspectos visíveis, mas também dos aspectos simbólicos, míticos ou imaginários, amparado nas suas crenças e necessidades.



Por exemplo: os egípcios, na antiguidade, ligavam as imagens ao extraterreno, era um modo de contatarem o divino e com ele se relacionar, um modo simbólico de dizer semelhante a uma escrita.

O Desenho como Representação e Observação

A representação, por sua vez, deriva da análise visível do contexto, de onde surge o *Desenho de Observação*.

Este processo parte da imitação daquilo que se vê no mundo transferindo estas informações para uma superfície ou base material por meio das habilidades cognitivas e manuais do desenhista.

A construção de imagens semelhantes, miméticas, pretendem ser uma síntese analógica que corresponda, no todo ou em parte, àquilo que se vê, portanto preserva a aparência, os ângulos, pontos de vista, orientação linear (perspectiva), proporção e direção.

Logo, sua produção depende de algo visível. No contexto acadêmico, o Desenho de Observação usava como referência, modelos em gesso reproduzidos de partes de esculturas e ornamentos de origem grega e romana, mais tarde passou a utilizar modelos vivos e também objetos do cotidiano como garrafas, frutas e utensílios e depois sólidos geométricos

Em suma, o Desenho de Observação é um processo de aprendizagem cujo objetivo é preparar e qualificar o desenhista –ator do processo- para o exercício do desenho como uma atividade específica e, originariamente, à mão livre (sem instrumentos como réguas, esquadros e compassos).

Em suma, o Desenho de Observação é um processo de aprendizagem cujo objetivo é preparar e qualificar o desenhista –ator do processo- para o exercício do desenho como uma atividade específica e, originariamente, à mão livre (sem instrumentos como régua, esquadros e compassos).



Os trabalhos do americano Matt Elder é um exemplo deste tipo de desenho.

Outra estratégia do Desenho de Observação era o Desenho do Natural, ou seja, a imersão do aluno no meio, seja urbano ou, de preferência, a própria natureza com sua diversidade de luzes, sombras, cores, planos, linhas e acidentes.

A finalidade, ou função, deste tipo de desenho, é o de proporcionar ao observador, a capacidade de apreender o visível, respeitando as características inerentes ao que vê, como meio de adquirir e demonstrar habilidades psicomotoras. Ou seja, uma metodologia para aprendizado baseada no conhecimento, reconhecimento, significação e ressignificação do mundo visível.



A paisagem de Willy Mauren dá esta sensação.

O Desenho de Memória, seria um passo além e resultante do Desenho de Observação, ou seja, embora se refera ao mundo, não tem a obrigação de imitá-lo, mas sim de reconstruí-lo, por meio de estratégias do imaginário, logo, as imagens que ele mostra podem ou não existir ou ter existido mas sua função é figurar, ou seja, parecer com algo que poderia ser visto no mundo.

A principal característica do desenho de memória é possibilitar o domínio de habilidades psicomotoras por meio da capacidade de reter e reproduzir os aspectos plásticos apreendidos do mundo natural, criando o efeito de luz e sombra, perspectiva, direções etc. Deve tornar plausível ao olhar de quem vê aquilo que o criador idealiza.

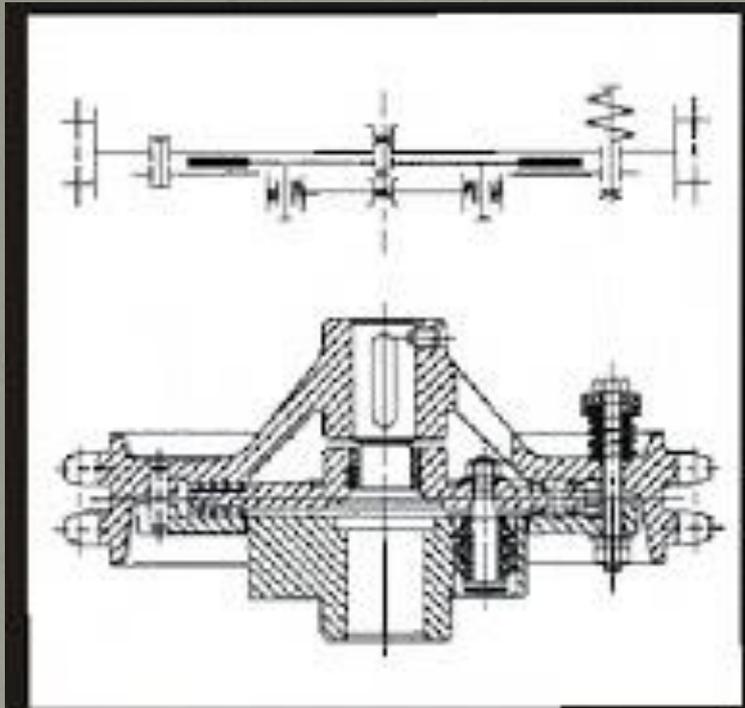
Deve, por um lado, indicar que o desenhista conhece as características e qualidades sensíveis do mundo natural e, por outro indicar que é possível criar situações que não ocorreram ou que não são passíveis de ocorrer no mundo, mas possíveis de existir na imagem, ou seja, na imaginação. Isto quer demonstrar a aplicação de uma habilidade, ou seja, se sabemos copiar, podemos inventar.



DALI

Mas observe que o inventar não se afasta do que conhecemos ou do que vemos no contexto natural, portanto, ainda há uma certa aproximação com o visível e, neste sentido, se instaura o que chamamos de Desenho de Projeto ou Projetivo.

Inventar compreende, além das habilidades de observação, habilidades psicomotoras e técnicas, baseando-se em regras, normas e sistemas de representação e reprodução como o Desenho Técnico, Desenho Geométrico e outras denominações semelhantes que se dedicam aos processos projetivos da construção civil, da indústria e do Design.



Desenho Técnico

O Desenho Técnico não tem relação com a observação do mundo natural, tampouco com a expressão em si, mas com a projeção, o projeto e, neste caso, atende melhor à indústria com o fim de orientar a construção de objetos quer sejam peças, ferramentas, móveis, bens e utensílios que podem ser produzidos em série por meio de processos manuais ou industriais, por meio de ferramentas ou máquinas.

O Desenho Técnico é baseado na construção geométrica ou Desenho Geométrico, é usado em projetos destinados à indústria ou em prestação de serviços como na arquitetura ou no Design para viabilizar a execução, orientando técnicos sobre os passos ou instâncias para a realização dos produtos.

O aprendizado do Desenho Técnico inclui, por um lado, o domínio de habilidades de observação, reconhecimento e criação de formas, por outro, a adequação à normas e convenções da indústria ou do campo específico da produção (arquitetura ou design).

O Desenho Técnico assume a característica de um código de conduta ou de realização amparado em procedimentos técnicos rígidos tanto no que diz respeito à formatação, quanto no que diz respeito à execução. Especialmente no mundo tecnológico, em que as máquinas “pensam”, ou seja, os computadores operam sob orientações precisas de técnicos que programam suas ações para realizar tarefas na execução de seus objetos e objetivos de modo criterioso e fechado.

Neste caso, não cabe ensaio e erro, não cabe a experimentação, não cabe o aleatório, mas sim o cumprimento de etapas consistentes e localizadas sem o que os produtos não atingem o fim para o qual foram pensados.

O lugar do Desenho Artístico.

Como vimos, o desenho é um processo de apreensão e representação gráfica do visível, portanto, pode ser realizado segundo duas vertentes distintas: uma que se dedica ao *processo expressivo* em si e outra que se dedica aos *aspectos técnicos e funcionais* de suas aplicações pragmáticas.

Pode-se dizer então que o Desenho Artístico, é o desenho dedicado prioritariamente à expressão estética e não às representações técnicas. Tanto um quanto outro dependem de aprendizagem, seja estética ou técnica, embora seus fins e aplicações sejam diferentes.

O Desenho Artístico é mais tradicional por conta de ter surgido da observação e representação livre do mundo natural. Antes mesmo do ser humano perceber que poderia projetar, prever ações por meio da designação, design.

Como distinguir o desenho, em geral, do desenho artístico, em especial?

Uma resposta direta é dizer que o Desenho Artístico é o que se faz na Arte e os não artísticos são os realizados nas demais áreas. Resposta rápida mas inútil, pois não esclarece o que define um desenho como artístico e outro como não artístico.

Observemos que estamos entrando numa discussão sobre funções ou usos do desenho em diferentes esferas da criação.

Em primeiro lugar é preciso esclarecer que Arte é o campo da expressão estética e ela muda no tempo e no espaço, ou seja, as diferentes civilizações que ocorreram em cada momento da história e em cada espaço geográfico, produziram culturas e conhecimentos próprios, logo, também desenvolveram modos próprios de representar o visível, de desenhar.

Portanto, o desenho realizado na pré-história é diferente do desenho da Grécia ou no Egito, tanto em relação aos processos, temas e finalidades. Cada povo, cada cultura, realiza nas suas manifestações sejam artísticas ou não, tomando por referência os valores vigentes no seu contexto social. Ao classificarmos um tipo de desenho como Artístico, estamos definindo seu processo criativo, suas técnicas, seus materiais, seu uso e função.

Tradicionalmente o Desenho Artístico foi instaurado dentro das Academias de Arte originárias do Renascimento, depois implantado nas Academias de Belas Artes e, mais tarde, no ensino de Arte em geral.



Este estudo de modelo vivo feito por Any, dá conta das características tradicionais

A imagem anterior revela a ideia mais comum do Desenho Artístico, aquela que ainda resiste, oriunda do ensino acadêmico: a cópia de modelos (vivos ou não) centrados na mimese, ou imitação do que se vê, no intuito de habilitar o desenhista/artista mediante o treinamento do olhar, da mente e da mão para realizar imagens em superfície que se pareçam com coisas do mundo.

Parecer-se com coisa do mundo é necessário, na metodologia Acadêmica para o aprendizado do desenho pois, é por meio da aferição da capacidade perceptiva e reprodutiva do mundo natural que centra esta formação, é por meio da aferição desta aparência que o professor (mestre) verifica se o aluno (discípulo) desenvolve as habilidades específicas para expressar-se por meio desta técnica.

Entretanto, o advento da Arte Moderna, que ocorreu entre o final do século XIX e início do século XX, mudou radicalmente o modo de conceber e produzir desenhos no contexto da Arte, por um lado, desloca a criação da imitação para a invenção e por outro, o domínio da técnica representativa para a experimentação.

A livre expressão passa a ser o objeto da criação e não a reprodução do visível. Neste caso passam a ter valores expressivos a plasticidade dos traços, as orientações visuais, a textura, a materialidade, a gestualidade e outros valores menos objetivos e mais subjetivos.

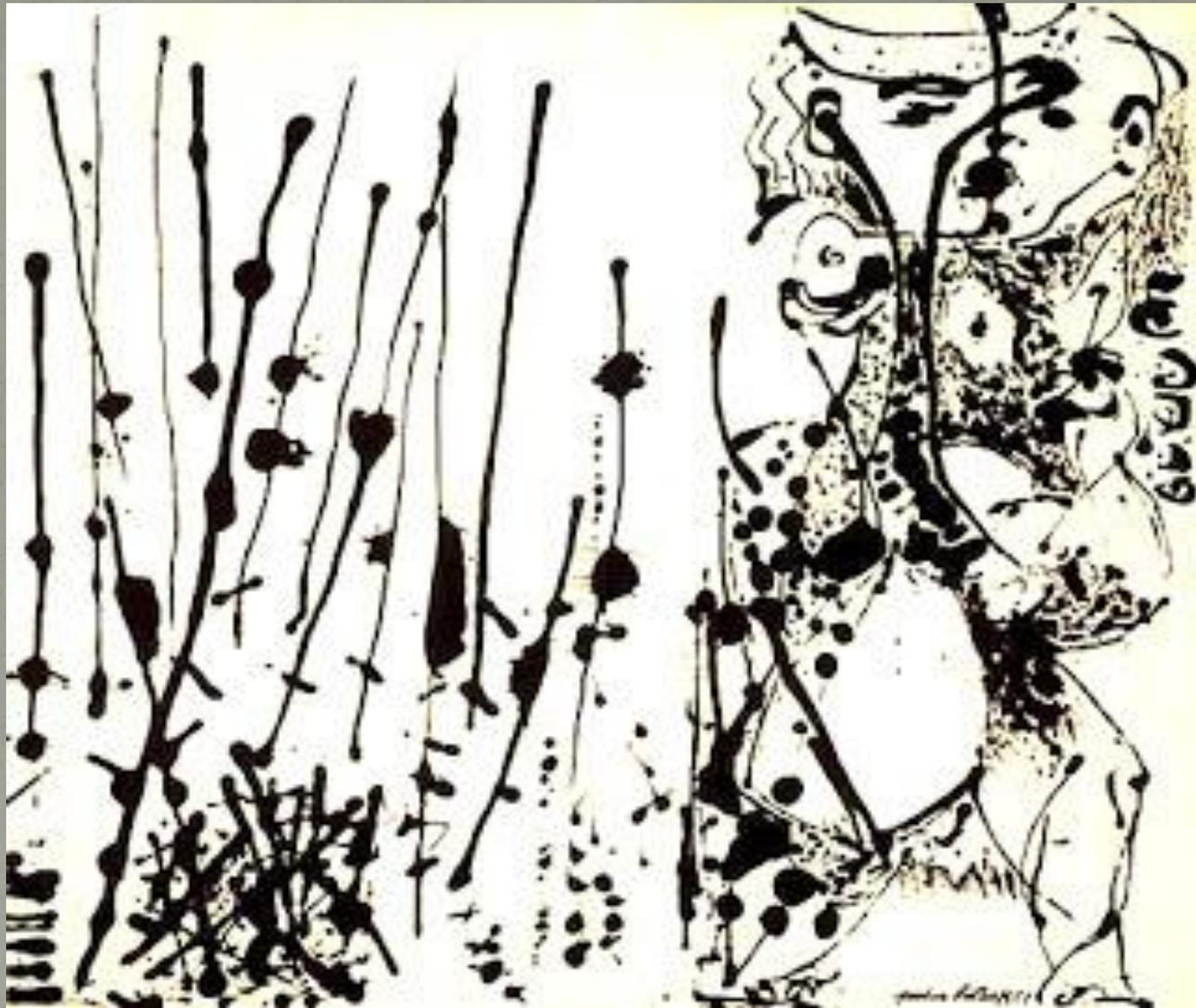


Esta série de desenhos é de Picasso, mostram esta nova concepção de Desenho Artístico, observamos que as referências ao mundo natural são menores, não há preocupação em imitar, mas quem sabe, em citar o mundo, faz referência mas não copia.

Se considerarmos que a Modernidade reconstruiu o olhar e, principalmente, transformou os conceitos que tínhamos de Arte até meados do Século XIX, é plausível que desenho, chamado de Artístico, também tenha assumido estas mudanças e o que encontramos hoje é diferente do que encontrávamos ontem.

O problema é que boa parte das escolas de arte não perceberam estas mudanças e continuam investindo num modelo anacrônico que foca antes a habilidade manual do que o processo criativo.

Um dos artistas que mudou radicalmente a criação em Arte foi Jackson Pollock, seu processo criativo valoriza a gestualidade e problematiza não mais a questão da mimesis, mas sim a gestualidade e a performance corporal na criação artística, logo o aprendizado imitativo não é uma referência essencial para a produção do artista.



Jackson Pollock

Levando em conta estas considerações, principalmente as tendências instauradas pelo Modernismo na Arte, podemos dizer que o Desenho Artístico é aquele, cuja função é a expressão, portanto, não se presta a imitar ou dar a ver aquilo que conhecemos no mundo.

Neste caso, o Desenho Artístico não se preocupa necessariamente com os aspectos naturais, anatômicos ou cromáticos daquilo que é mostrado, mas se presta a criar sensações e efeitos expressivos a partir disso.

Considera os aspectos sensíveis (estésicos, sensórios) operadas a partir do mundo natural como as qualidades luminosas (luz, sombra e cor), as qualidades espaciais (lugar, dimensão e direção) e as qualidades temporais (cinestesia, dinâmica e movimento), como meios de amparar a criação, logo, a operação e a organização destas qualidades plásticas é que intaurarão os valores estéticos produtores de sentido ou significação no desenho, em especial, ou na arte visual e não a mímese.

Dito isto, percebemos que a nomenclatura Desenho Artístico não coaduna com o objetivo proposto pelos processos de ensino/aprendizagem contemporâneos, neste caso, devemos recorrer aos novos conceitos sobre arte, depois do Modernismo, e trabalhar com a ideia de Plástica, recorrendo às estratégias de expressão em superfícies bidimensionais, neste caso, a expressão gráfica corresponderia à ideia tradicional do desenho e dá conta deste fazer.



É o caso destas imagens de Klee e Miró que fazem do desenho, ou da expressão gráfica, um meio para manifestar seus valores, seus interesses e realizar suas poéticas, sem a expectativa de fazer-nos ver nisso, algo que reconhecamos em relação ao mundo natural.

Para reforçar a oposição do Desenho Artístico ao Técnico, a grafia de Cristina, abaixo, explicita o pensar opositivo ao racional em que o gesto, a textura, a garatuja, enfim o grafar sem qualquer referência ao olhar do mundo, mas comprometido com o olhar para dentro do processo poético, do ato que constitui a forma e, deste modo, constrói o desenho.



Pensar por imagens é uma característica humana e o modo como nós criamos estas imagens condiz com o modo como vivemos e com as expectativas que temos em nossa cultura no tempo e no espaço: às vezes reproduzimos o que vemos, outras, damos asas à imaginação e voamos...