ARTE . VISUAL . ENSINO
***A*mbiente *V*irtual de *A*prendizagem**

OFICINA DE DESENHO I

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

Processos e Projetos

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Ementa:

Pesquisas teóricas e práticas concernentes aos materiais, técnicas e suportes usados em desenho, buscando soluções plásticas e gráficas na elaboração de uma poética individual.

Programa

Tópico 1 – 3 horas-aula.
Apresentação da disciplina.
A Pesquisa em Arte, o conceito de Desenho, seu surgimento e desenvolvimento.
A ampliação e expansão do Desenho enquanto campo expressivo no desenvolvimento de poéticas propositivas e autorais.
Tópico 2 - 3 horas-aula
O conceito de Poética.
Poética propositivas e autorais no contexto da Arte Visual Contemporânea.
Autoria e identidade artística, processos e recursos de criação e expressão.
Proposições autorais: domínios, interesses, temas e propostas.
Procedimentos, cronograma e atividades.
Tópico 3 - 3 horas-aula
Apresentação de projetos de artistas relacionados às proposições contemporâneas. Aspectos conceituais e materiais.
Exercícios individuais como estímulo para a criação de propostas pessoais.
Tópico 4 - 3 horas-aula
Continuação das atividades anteriores:
Exercícios individuais como estímulo para a criação de propostas pessoais.
Tópico 5 - 3 horas-aula
Continuação das atividades anteriores:
Exercícios individuais como estímulo para a criação de propostas pessoais.
Tópico 6 - 3 horas-aula
Apresentação individual de Projeto de Trabalho para desenvolvimento na disciplina.
Tópico 7 - 3 horas-aula
Continuação da apresentação individual de Projeto de Trabalho para desenvolvimento na disciplina.
Tópico 8- 3 horas-aula
Desenvolvimento de atividades dos projetos individuais na disciplina.
Tópico 9- 3 horas-aula
Desenvolvimento de atividades dos projetos individuais na disciplina.
Tópico 10- 3 horas-aula
Desenvolvimento de atividades dos projetos individuais na disciplina.
Tópico 11- 3 horas-aula
Revisão periódica dos conceitos e proposições na disciplina.
Tópico 12- 3 horas-aula
Desenvolvimento de atividades dos projetos individuais na disciplina.
Tópico 13- 3 horas-aula
Desenvolvimento de atividades dos projetos individuais na disciplina.
Tópico 14- 3 horas-aula
Apresentação final dos projetos pessoais
Tópico 15- 3 horas-aula
Apresentação final dos projetos pessoais.
Tópico 16- 3 horas-aula
Montagem da mostra final da disciplina.
Tópico 17- 3 horas-aula
Montagem da mostra final e encerramento da disciplina.

Bibliografia Básica:

Arnheim, Rudolf. Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora: Nova Versão. São Paulo, Sp: Cengage Learning, 2013. 503 P. (Biblioteca Pioneira de Arte, Comunicação, Arquitetura e Urbanismo). Isbn 9788522101481.

Sausmarez, Maurice De. Desenho Basico: as Dinâmicas da Forma Visual. São Paulo, Sp: Martins Fontes, 1979. 109 P. (Coleção Dimensões 6).

Derdyk, Edith. Formas de Pensar o Desenho: Desenvolvimento do Grafismo Infantil. 3. Ed. São Paulo, Sp: Scipione, 2003. 239 P. (Série Pensamento e Ação no Magistério, Fundamentos para o Magistério 6). Isbn 85-262-4943-6.

Argan, Giulio Carlo. Projeto e Destino. São Paulo, Sp: Ática, 2001. 334 P. (Temas. Arquitetura e Design; V. 71). Isbn 85-08-07511-1. Rudel, Jean. a Técnica do Desenho. Rio de Janeiro, Rj: Zahar, 1980. 107 P. (Atualidade (Zahar)).

Bibliografia Complementar:

Derdyk, Edith. o Desenho da Figura Humana. São Paulo, Sp: Scipione, 1990. 173 P. (Série Pensamento e Ação no Magistério. Fundamentos para o Magistério ; 15). Isbn 85-262-1591-4.

Gill, Roberto W. Desenho de Perspectiva. 2. Ed. São Paulo, Sp: Martins Fontes, 1974. 113 P. (Colecçao Dimensoes; 5).

Penteado Neto, Onofre. Desenho Estrutural. 2. Ed. São Paulo, Sp: Perspectiva, 1981. 323 P. Moreira, Ana Angélica Albano. o Espaço do Desenho: a Educação do Educador. São Paulo, Sp: Loyola, 1984. 128 P. (Coleção Espaço, 4).Parramón,

José María. Primeiros Passos En Dibujo Artistico. 13. Ed. Barcelona, Spa: Instituto Parramon, 1982. 64 P.

Procedimentos

A disciplina possui carga horária de 51 horas-aula, sendo três horas semanais distribuídas em 17 semanas. As aulas são teórico/práticas realizadas no Laboratório de Desenho II, desenvolvida por meio de atividades didáticas teórico/práticas identificadas por Tópicos.

A Metodologia Expositiva é utilizada pelo docente a partir de apresentações teóricas, preleções técnicas, estéticas para orientações das atividades práticas desenvolvidas pelos discentes.

As aulas teórico-práticas são destinadas à discussão das temáticas destacando questões gerais do Desenho enquanto processo. As temáticas abordadas recorrem a aspectos como: a presença conceitual do desenho no contexto vivencial; Desenhos dos corpos e corpos desenhantes; Desenho de máquinas e máquinas desenhantes.

As orientações discentes são realizadas individualmente e de acordo com as proposições apresentadas por cada um em seus projetos no desenvolvimento das aulas semanais.

Recursos

O Laboratório de desenho é constituído por uma sala com lousa, mesas de trabalho, armários, banquetas, pia e lixeira. Conta com projetor audiovisual e tela para projeção.

A disciplina é apoiada por meio de material de apoio didático pedagógico acessível por meio da plataforma AVA-UFMS e no repositório: www.artevisualensino.com.br com suporte de TICs com textos, audiovisuais, tutoriais e edições autorais.

O acesso ao material no site:

DISCIPLINAS – Oficina de Desenho

ARTE . VISUAL . ENSINO
Ambiente Virtual de Aprendizagem

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

OFICINA DE DESENHO I

Tópico 1

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Apresentação da disciplina.

A Pesquisa em Arte, o conceito de Desenho, seu surgimento e desenvolvimento.

A ampliação e expansão do Desenho enquanto campo expressivo no desenvolvimento de poéticas propositivas e autorais.

Apresentação da disciplina.

A disciplina Oficina de Desenho I, como proposta pela Ementa, se dedica a: "*Pesquisas teóricas e práticas concernentes aos materiais, técnicas e suportes usados em desenho, buscando soluções plásticas e gráficas na elaboração de uma poética individual".*

Define, portanto, a ***Pesquisa em Arte*** como principal percurso de trabalho e a partir dela são explorados os processos e procedimentos técnicos, materiais e conceituais para proposição e desenvolvimento de poéticas autorais.

Neste sentido o foco é a elaboração de proposições com o objetivo de possibilitar o desenvolvimento de poéticas próprias. No contexto da Arte Visual contemporânea uma das tendências marcantes é justamente a criação de uma identidade artística, já que aspectos como personalidade e individualidade são relevantes na definição tanto da linha de trabalho, atuação e percurso criativo quanto de distinção pessoal e autoral dentro do universo atual, não se pode ignorar que a quantidade e diversidade das proposições que surgem continuamente neste universo exigem atualização contínua.

Inicialmente é necessário distinguir a diferença entre dois modos de se referir aos processos constitutivos das Obras e Arte. Linguagem e Poética. Muitas vezes o uso destas duas palavras aparecem com sinônimos, como se uma fosse tradução da outra. Contudo, quando se trata de conhecimento específico, é necessário usar os termos adequados para promover a informação e gerar conhecimentos também adequados. Linguagem decorre do campo Linguístico, que dá base à estrutura da Língua, falada ou escrita. Seu uso genérico, embora usual, é impreciso.

Pode-se dizer que, por conta dos estudos no campo da Semiótica de origem linguística, falar em Discurso verbal, visual, corporal ou mesmo natural, se tornou uma panaceia, mas os campos específicos possuem meios próprios para construção de sentidos. A Linguagem, nos estudos das Línguas naturais, se refere aos sistemas codificados para a construção de estruturas Sintáticas para gerar sentido ou conteúdos Semânticos. Há um repertório de signos próprios constituído de palavras e sinais condicionados a regras cujos Significante e Significados já têm propriedades e remetem a ideias e valores culturalmente instituídos. Não se pode dizer que em Arte Visual exista a mesma coisa.

A recorrência a certos valores plástico/visuais revelados pelo percurso da Arte Visual possibilitou a alguns estudiosos o desenvolvimento de teorias para tentar criar um sistema de signos visuais recorrentes à semelhança dos que se têm na Linguagem verbal falada ou escrita. Contudo, a complexidade e diversidade das manifestações no contexto visual provou não ser suscetível a constantes e tampouco sua redução a sentidos recorrentes e padronizados. Logo, a Linguagem acabou sendo mais usada como sinônimo de Técnica, mas não suberveteu a Poética.

Se a Linguagem verbal, no contexto ocidental, recorre a códigos e regras para comunicar ideias por meio de signos verbais, ou melhor, fonéticos, criados para representar sons reconhecíveis e traduzíveis num dado contexto cultural, é praticamente impossível criar signos visuais para representar ideias entre todos os artistas de um mesmo universo cultural. Portanto, os investimentos na busca de uma Linguagem comum ou particular para a Arte Visual é incompatível com seus próprios princípios e pressupostos. A despeito do uso convencional de sinais ou de sinalizações visuais, cores convencionadas e outros recursos gráfico-visuais, os sentidos são limitados e restritos, mas não universalizados.

Poética, por sua vez, tem origem no grego "*poíesis*" cujo sentido é fazer ou criar, relacionada ao verbo "*poiein*", que indica o ato de produzir algo a partir da imaginação ou da inspiração. Vale lembras Aristóteles, em sua obra *Poética*, diferencia três formas de atividade humana: teoria (conhecimento), práxis (ação) e poíesis (criação). No contexto contemporâneo da Arte a ideia de Poética indica o ato, ação e desenvolvimento da produção criativa geradora de Obras de Arte, o que inclui, por definição, todos os processos, técnicas, matérias e qualidades sensórias, sensíveis e valores.

Nessa linha de raciocínio, Poética Visual, diz respeito à todos os ingredientes e recursos que incluem aspectos como personalidade, intencionalidade, sensibilidade e visão de mundo pertinentes ao artista no desenvolvimento de suas proposições ou projetos criativos ou expressivos, tanto em relação as ideias, conceitos e valores estéticos, históricos ou sociais quanto aos meios aos quais recorre e utiliza para lhes dar forma e/ou existência é o que as tornam significativas. seja em qual tempo, lugar ou circunstâncias forem.

Outra questão que diz respeito ao desenvolvimento de Obras de Arte Visual é o ambiente, aqui entra a ideia de *Oficina*. Sua etimologia da palavra tem origem latina: *officina*, derivada de *opificium* que, por sua vez surge de duas outras: *opus* que significa obra e *facere* que significa fazer. Em síntese, acabou sendo utilizada para identificar o lugar onde se fazem obras, ou seja, local onde se realizam trabalhos. Tais trabalhos e/ou realizações podem se referir tanto aos fazeres do corpo – psicomotores, quanto da mente – cognitivos, portanto, podem ser manuais, intelectuais e artísticos. O sentido de Oficina se transformou ao longo do tempo:

Na Antiguidade e Idade Média: oficinas eram espaços de produção artesanal, como marcenarias, ferrarias ou ateliês de pintura. Com a Revolução Industrial: passaram a designar locais de produção técnica e mecânica. Hoje: o termo se expandiu para incluir ambientes de aprendizagem, criação coletiva e experimentação — como oficinas pedagógicas, artísticas e digitais.
Oficina como espaço simbólico e criativo
Em contextos contemporâneos, especialmente nas artes visuais, a oficina é: Um ambiente de troca e construção de saberes. Um espaço de experimentação poética, onde o processo é tão importante quanto o resultado. Um lugar onde o fazer se forma a partir de gestos e ações criativas, operando por meio de técnicas, linguagens e se consolidando através de poéticas.

A proposta para o desenvolvimento desta disciplina pressupõe a oficina como uma ***Metodologia Ativa***.
Nesse sentido se configura como um processo de trabalhos de pesquisa experimental e exploratório, tanto sob o ponto de vista pessoal quanto em relação às tendências atuais da produção artística. É um ambiente de exercício estético e poético. não há modelos a seguir, o desafio é criar a partir de ideias, processos, materiais e recursos distintos ou alternativos: o processo é tão ou mais importante do que o resultado ou produto na medida em que constitui aprendizagem.

A Oficina não é uma sala de aulas convencional, privilegia o experimental, o fazer, os questionamentos, os debates e o diálogo.
O papel docente não é transmitir "conhecimentos", mas atuar como provocador, mediador e facilitador do pensamento para a construção do conhecimento em si possibilitando que cada participante descubra seus próprios caminhos.
A oficina se torna, neste processo experimental, num dispositivo de criação poética, onde tudo tem potencial criativo: gestos, erros, improvisos e experimentações. Se torna um lugar de vivências criativas onde o cotidiano é também material de trabalho. O desenho, tomado como base propositiva dialoga com todos os outros processos e poéticas.

A Pesquisa em Arte, o conceito de Desenho, seu surgimento e desenvolvimento.

Pensar o ***Conceito de Desenho*** é importante e essencial para o desenvolvimento do trabalho na disciplina, principalmente quando a ideia de Desenho faz conexões, interações e interrelações com outros recursos, processos e poéticas que surgiram a partir do Modernismo. Na contemporaneidade as fronteiras entre as diferentes poéticas se tornaram, indistintas e deram surgimento a processos classificados ou categorizados como híbridos, sincréticos, ampliados ou expandidos.

A ideia de indistinção de fronteiras ou limites entre as diferentes poéticas ocorre a partir do momento em que os artistas passaram a mixar diferentes técnicas, processos e procedimentos típicos da Arte tradicional. Pode-se dizer que a hibridação ocorre, por exemplo, quando a uma pintura são acrescentados elementos não pictóricos como colagens ou elementos tridimensionais. O mesmo pode ser dito quando se acrescenta nas esculturas matérias não usuais a elas como elementos têxteis, pictóricos ou maleáveis, entre outros.

Tais mesclagens proporcionaram o surgimento de obras Sincréticas, ou seja, as que recorrem a vários elementos ou processos, oriundos de outras poéticas para gerar uma obra em que são integrados para produzir efeitos de sentido. Um dos exemplos mais claros disso é o Audiovisual. Nele vários elementos como movimento, som, cor, texto, cena, personagens e interpretação fazem parte de um só produto ou obra. Estas interações passaram a ser comuns no contexto da chamada Pós-modernidade.

A ideia de ampliação vem nesta mesma linha de raciocínio, ou seja, já não é mais possível categorizar precisamente o que é Desenho, Gravura, Pintura, Escultura ou quaisquer outras poéticas no contexto contemporâneo quando tais limites já foram rompidos. Especialmente quando os modos de conceber, pensar e fazer vão além das técnicas, linguagens e processos ao encontro de problematizações e questões conceituais, pedagógicos e sensoriais. Neste sentido vários outros aspectos como interações com o corpo nas performances, com as pessoas em colaboração, com o ambiente por meio de intervenções e instalações cria um imenso potencial de abordagens interdisciplinares.

É possível dizer a mesma coisa da ideia de expansão, ou seja, se os limites foram quebrados, é possível incorporar elementos que antes não era possível admitir em poéticas mais restritas ou hegemônicas. Nesse caso, é possível extrapolar tanto as técnicas, os materiais e os suportes, bem como incorporar, como já dito, Performances, Instalações, Fotografias, Audiovisual, recursos Computacionais Digitais, Cartografias, Impressões, Reproduções, Apropriações e outras estratégias criativas.

Tendo este panorama em conta, o processo de trabalho depende cada vez mais de processos investigativos que tome por base a produção artística ao longo do tempo. A História da Arte, por exemplo, se torna um referencial importante para não dar margem à ocorrência de anacronismos, a condutas que, ao contrário de propor, copiem o que já se fez. Há necessidade de conhecer as Teorias que ampararam os estudos da Arte, assim a Pesquisa *sobre* Arte se transforma numa base e reforço para o desenvolvimento da Pesquisa *em* Arte.

A ampliação e expansão do Desenho enquanto campo expressivo no desenvolvimento de poéticas propositivas e autorais.

Até aqui foram abordadas questões relativas à Linguagem, Poética, Desenho, processos híbridos, sincréticos e os potenciais decorrentes das interações expressivas e criativas relacionadas ao contexto da produção artística na atualidade. Nessa linha de raciocínio, é possível aprofundar um pouco mais a ideia de Desenho como processo autoral e sua expansão criativa e interativa.

Tomando o Desenho com processo autoral e em expansão, ele se desliga da visão tradicional do desenho como meio de representação, de esboço, projeto ou base estrutural para outras produções não artísticas. Passa a ser tomado e entendido a partir de sua própria essência existencial como gesto, rastro, ação, percurso e modos de significação. É, por definição, um modo de pensar, conceber e agir passa a ser entendido como ato e desígnio desdobrado de performances do corpo e da mente. Deixa de ser uma imagem estática, passiva e se torna uma presença no mundo em diálogo constante com ele.

Adotando-o como processo no desenvolvimento de *Poéticas Propositivas e Autorais*, ele se torna o “motor das obras”, ou seja, o gerador de manifestações estéticas desenvolvidas a partir de investigações orientadas pelos interesses e projetos pessoais. Depende de “proatividade”, pois as obras não nascem do nada, mas de investimentos, trabalho e dedicação. Como já dito o que importa é o processo em si, os resultados são desdobramentos dele. Quanto mais empenho, trabalho, elaboração e dedicação ao processo, melhores serão os resultados.

As Poéticas autorais, por pressuposto, emergem da dedicação, constância e resiliência.

As proposições podem ser restritas ou amplas, híbridas ou sincréticas, recorrer a diferentes meios, processos, técnicas, recursos tradicionais, inovadores ou alternativos, tudo isso representa um caminho para a Criação