Arte Visual ensino

Professor Dr. Isaac A. Camargo

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

OFICINA DE DESENHO II

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

Apresentação da disciplina, conceitos e condutas gerais.

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

OFICINA DE DESENHO I I

Ementa:
Aprofundamento das pesquisas teóricas e práticas concernentes aos materiais, técnicas e suportes usados em desenho, buscando soluções plásticas e gráficas no desenvolvimento de uma poética.

Objetivos:
A disciplina visa desenvolver conhecimentos na área do desenho dentro das poéticas visuais, através de diálogos e experiências interdisciplinares entre as diversas linguagens artísticas.
Criação de publicações artísticas; fanzine e livro de artista.
Introduzir o discente em múltiplas possibilidades de reflexão que potencializem a capacidade analítica e a realização de trabalhos artísticos individuais e coletivos.
Desenvolvimento de projetos individuais em publicações artísticas.

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.
Derdyk, Edith. o Desenho da Figura Humana. São Paulo, Sp: Scipione, 1990. 173 P.
Derdyk, Edith. Formas de Pensar o Desenho: Desenvolvimento do Grafismo Infantil. São Paulo, Sp: Scipione, 1989. 239 P.
(Série Pensamento e Ação no Magistério. Fundamentos para o Magistério ; 15). Isbn 85-262-1591-4.
Ehrenzweig, Anton. Psicanalise da Percepçao Artistica: Uma Introduçao a Teoria da Percepçao Inconsciente. Rio de Janeiro, Rj: Zahar, 1977.

Bibliografia Complementar:
Sausmarez, Maurice De. Desenho Basico: as Dinâmicas da Forma Visual. São Paulo, Sp: Martins Fontes, 1979. 109 P. (Coleção Dimensões 6).
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).
Derdyk, Edith. Formas de Pensar o Desenho: Desenvolvimento do Grafismo Infantil. São Paulo, Sp: Scipione, 1989. 239 P.
(Série Pensamento e Ação no Magistério ; Fundamentos para o Magistério 6). Isbn 85-262-1404-7.

Programa:

A ideia de Oficina e a Pesquisa em Arte a partir do conceito de Desenho enquanto poética visual na contemporaneidade.

Desenho, Grafia,

Expressão e Conceito.

Proposição de Projetos em processos convencionais e não convencionais na criação de identidade autoral.

Escolha, análise, experimentação e criação artística a partir de diversos materiais.

Registro, construção e apresentação de processos e resultados para a elaboração de Portfólio pessoal.

Procedimentos

Atividades didático/pedagógicas no laboratório de Desenho II
Aulas desenvolvidas por meio de metodologias teórico-práticas a partir da apresentação de imagens, leitura de textos e discussão sobre os conteúdos do programa da disciplina.
Reflexão e desenvolvimento de trabalhos por meio de práxis artística.
Apresentação de proposta, projetos e portfólios desenvolvidos pelos discentes.

Recursos

Atividades no laboratório de Desenho II
Atividades remotas orientadas via repositório visual.

A ideia de Oficina e a Pesquisa em Arte a partir do conceito de Desenho enquanto poética visual na contemporaneidade.

O Conceito de Oficina.

A palavra oficina, do Latim, deriva de *opificium*, formada pela junção de *opus*-obra e *facere*-fazer que acabou por se referir ao lugar de trabalho: local onde se realizam obras, sejam elas manuais, intelectuais ou artísticas.

Evolução do conceito

Na Antiguidade e Idade Média: oficinas eram espaços de produção artesanal, como marcenarias, ferrarias ou em arte como escultura, pintura entre outras modalidades.

Com a Revolução Industrial: passaram a designar locais de produção técnica e mecânica amparada em habilidades do trabalho com aparelhos e máquinas.

Atualmente o termo se expandiu e, além de manter os sentidos originais, define também os ambientes de aprendizagem, criação, experimentação, inclusive os FAB/LABS nos quais as tecnologias digitais disponíveis hoje em dia participam transformando-as em oficinas pedagógicas, artísticas e digitais.

Oficina como espaço simbólico e criativo no contexto da Arte Visual.
Contemporaneamente a ideia de Oficina se constitui como um ambiente de experimentação poética no qual aos processos decorrentes das proposições se constituem em atividades criativas e são tão ou mais importantes do que resultados. Além de ser um ambiente para o desenvolvimento de processos, também possibilita a construção de saberes coletivos e promove a troca de experiências.

Neste sentido, a *Oficina de Desenho* é tanto um espaço técnico quanto estético e conceitual, um laboratório de ideia e fazeres que tem como objetivo estimular o desenvolvimento de proposições e processos autorais de expressão de pensamento e criação. Nesse sentido se integra com o conceito de Pesquisa em Arte, especialmente para o desenvolvimento de processos criativos e expressivos tomando o Desenho enquanto Campo Expandido entendido como premissa, projeto e Desígnio.

Rosalind Krauss, em 1979, lança o texto “*Escultura no Campo Expandido*”, no qual constata que a escultura contemporânea não se configura mais como um objeto tridimensional afixado em um espaço, mas é instaurada em diálogo com o ambiente, seja ele urbano, natural ou arquitetônico, se integra à paisagem por meio de intervenções, ocupações instalações e performances. Com isso as fronteiras entre ela e as demais poéticas expressivas se tornam cada vez menos precisas e nebulosas exigindo da investigação artística a ampliação de seus horizontes de observação na medida em que as fronteiras entre elas não são mais claras, delimitadas nem perceptíveis.

O desenvolvimento de processos que recorrem à Hibridação e a Sincretização se tornam cada vez mais presentes no contexto da Arte Visual, logo, os conceitos e percepções tradicionais não são mais suficientes para abarcar, tampouco explicar as novas experiências estéticas. Com isso é necessário rever os conceitos de criação e expressão artísticos tomando por base as novas possibilidades conceituais e tecnológicas que se apresentam. Não há mais regras, ou quaisquer outras condicionantes que deem segurança aos artistas, a Arte se encontra em constante transformação e isso é irreversível.

As transformações que ocorreram no contexto da Arte Visual a partir da década de 70 do século XX, período identificado como Pós-Moderno, influenciaram e definiram as novas perspectivas da produção artística. Nesse caso, a Pesquisa *sobre* Arte, amparada habitualmente na história, sociologia e em outros modelos teóricos permaneceu estática e mantida nos ambientes acadêmicos e institucionais, mas a Pesquisa *em* Arte, por sua vez, voltou-se para os processos pragmáticos e criativos, não se limitando às análises históricas e cronológicas, mas investindo nos processos realizatórios, criativos desenvolvidos pelos artistas.

Assim surge a condição do artista-pesquisador cuja atuação se desenvolve por meio de processos híbridos, explorando intersecções entre diferentes meios, recursos e proposições nas quais o corpo, o espaço e as tecnologias passam a ser integradas, hibridizadas e sincretizadas e, nesse caso, a ideia de Campo Expandido é uma espécie de solução, lema ou legitimação da práxis artística, antes era tomada simplesmente como técnica “modo de fazer” ou “linguagem”, agora passa a ser considerada como processo e condição digna de valoração, reconhecimento e distinção.

O Desenho deixa de ser apenas etapa preparatória ou representação mimética e se afirma como poética Autônoma Expressiva e Criativa capaz de expressar subjetividades, gestos e afetos. A ideia de grafia, de traço é concebida a partir do gesto, do ato gerador, criador e criativo, portanto, não é apenas um meio de representar, reproduzir, replicar, imitar ou mimetizar o entorno, mas ou processo de cognição e reflexão que coloca o pensamento em ação, tornando-o capaz de conceber, criar e apresentar tanto conceitos, quanto valores por meio de formas.

Se transforma num motor ou força motriz capaz de criar universos sensíveis, mundos visuais e conceituais a partir de processos experimentais e de imaginação. Nesse caso a articulação: pesquisa e prática faz do desenho simultaneamente registro, reflexão e invenção. O desenho pode ser entendido como escrita visual, uma forma de pensamento que não se esgota na visualidade, mas amplia o conhecimento sensível e crítico.
Portanto, a Pesquisa em Arte integra o pensar e o fazer, o conceber e o realizar: projeto e processo.

Nesse caso ele se torna um Processo inter e transdisciplinar conectando diferentes poéticas como: escultura, performance, instalação, vídeo, arquitetura tornando-se meio para articulação e integração de vários campos. Se torna um processo de invenção conceitual no qual o traço não é apenas representação visual, mas também problematiza, questiona e propõe, por meio de formas, novos modos de pensar no mundo e sobre o mundo. É, ao mesmo tempo, Prática reflexiva e investigativa e, nesse sentido, abre caminhos para refletir e compreender o papel da arte na sociedade contemporânea.

Nesse sentido é que a *Pesquisa em Arte* passa a ser relevante para o desenvolvimento tanto de processos estéticos quanto poéticos, tanto o Desenho, quanto outras poéticas podem se transformar e condensar meios de investigação teórico/prática. É oportuno lembrar que, originariamente, o conceito de Poética se refere ao processo, ao fazer e um dos primeiros autores a recorrer a ele para dar sentido às suas investigações foi Aristóteles quando desenvolveu suas análises sobre a literatura teatral e épica, portanto, a Poética pode ser também compreendida como pesquisa em Arte.

Desenho, Grafia,
Expressão e Conceito.

A ideia de Desenho está tradicionalmente vinculada a processos gráficos realizados pela mão humana, utilizando recursos materiais, instrumentos, utensílios e ferramentas capazes de impor marcas e rastros em áreas e superfícies capazes de manter, registrar e revelar o percurso dos gestos impostos pelas mãos de alguém. Essa é uma descrição suscinta e genérica do que se pode chamar de Desenho. Nesse caso, é o ato pragmático ou desenhante cujas marcas podem ser vistas, apreendidas e dar acesso a conhecimentos e sentidos.

Nesse caso o Desenho como resultado do ato ou gesto gráfico pode ser percebido e acessado onde e quando foi imposto mediante sua materialidade e duratividade. Contudo as questões que os motivaram, as intenções, interesses, funções ou objetivos nem sempre são acessíveis *a priori*, dependem de análises mais detalhadas, tanto em relação à aparência, materialidade, modos de fazer, quanto dos processos e condicionantes socioculturais que possibilitaram seu surgimento. Há que buscar seus sentidos e significados.

Considerando o percurso histórico do que se chama Desenho, pode-se dizer que surgiu juntamente com a Escultura e a Pintura, foram então os primeiros recursos que o ser humano inventou para produzir/registrar informação, assim criou as Imagens. Desde então elas permanecem como um dos processos mais eficientes para promover informações e conhecimento. Todos os processos imagéticos que surgiram ao longo do tempo são herdeiros das primeiras incisões, grafias, pinturas modelagem e esculturas.

Costumo dizer que: *Imagens são configurações visuais portadoras/geradoras de sentido*. Todas elas respondem a essa condição quer pelas propriedades materiais, técnicas, processuais ou temáticas que demostram, sugerem ou apresentam. Dentre o universo complexo de imagens o Desenho, na sua versão gráfica, pode ser considerado o mais sintético: capaz de reduzir informações complexas em gestos, traços e grafias. É muito mais eficiente do que a pintura, escultura ou qualquer outro meio para condensação de dados.

O termo Desenho, como substantivo, cobre um amplo espectro de opções, do grafismo ao projeto. O termo do Latim *Disegno* se refere a designar, indicar. O Desenho é normalmente realizado em superfícies bidimensionais por meio de algum material, instrumento, ferramenta ou qualquer meio capaz de deixar marcas, rastros ou incisões. Chama-se Desenho tanto o processo de realizá-lo quanto seu produto ou resultado.
É, em geral, associado a traços, grafias ou linhas capazes de cumprir diferentes funções sociais.

Durante milênios, a produção de imagens dependida dos conhecimentos e habilidades humanas. Mais tarde, com o desenvolvimento das técnicas, tecnologias e demais processos de criação, reprodução, distribuição e difusão de imagens elas deixaram de ser uma exclusividade das mãos humanas, ainda assim, ainda hoje os primeiros modos de fazer imagem ainda subsistem no campo da Arte Visual como um dos processos poéticos passíveis de serem adotados por artistas em suas manifestações estéticas, sejam tradicionais ou contemporâneas.

Pode-se entender que a primeira função de uma imagem seja ou não Desenho é informar à respeito de algo. Na pré-história, as imagens recorriam, em sua maioria, à imitação, reprodução e representação de animais. Supõe-se que a finalidade era constatar, informar ou até mesmo cultuar tais figuras. Uma das hipóteses mais aceitas é a que acredita que as imagens tinham finalidades propiciatória, ou seja, serviam como um modo de antecipar o sucesso das caçadas e assim, conquistar a caça da qual dependia para sobrevivência.

Aos poucos as imagens vão assumindo outras funções: descritivas, narrativas, ilustrativas, documentais, instrutivas, projetivas entre outras como as publicitárias e comerciais e manipuladoras operadas atualmente em meios digitais nas redes socias impostas por empresas e pessoas com fins exclusivamente mercantis. No contexto da Arte Visual, dada à sua capacidade de impor plasticidade às imagens e seu potencial expressivo, passa a ser valorizado no cumprimento da função estética atendendo à Expressão Artística.

Embora possam parecer sinônimos o *Desenho* e a *Manifestação Gráfica* são modos diferentes de falar de coisas semelhantes.
Pode-se dizer que Desenho se refere ao contexto mais amplo e Conceitual e a Expressão Gráfica pode ser entendida como meios e recursos dedicados a criação de imagens destinadas aos mais diversos e diferentes fins e funções sociais, entre elas a função expressiva e estética, em geral realizada no contexto da Arte Visual, independente do estilo e aparência que adote e apresente.

No contexto da Arte Visual o que importa de fato é que as manifestações gráficas, sendo ou não chamadas de Desenho, seja portador de Valor Estético, pois este é o diferencial que faz de uma imagem se considerada e denominada *Arte*. Nesse sentido a ideia de Expressão Gráfica pode ser contemplada desse modo. Durante muito tempo a diferenciação entre o Desenho com fins projetivos e expressivos eram identificados por Desenho Técnico e Desenho Artístico, especialmente no contexto da tradição clássica e acadêmica.

Contudo a permanência do Desenho no campo da Arte Visual deixou de ser entendido como tipo especial e exclusivo nomeado de Artístico, e passou a ser denominado de Expressivo.
O desenho técnico, por sua vez, passou a ser denominado pelas funções pragmáticas que cumpria como o desenho geométrico ou projetivo dedicado à arquitetura, indústria, produto, design, publicitário ou ilustrativo. Enfim o Desenho deixou de ser uma exclusividade de um campo específico e se especializou em vários deles.

O Desenho surgiu e foi se transformando para atender as demandas sociais e artísticas assumindo modos, formas e funções diferentes ao longo do tempo. Ainda hoje é um recurso importante para o contexto social, seja da Arte ou da informação.
O modo original da produção do Desenho, resultante da imposição/intervenção de algo: matéria, instrumento ou ferramenta sobre uma superfície deixando rastros e resíduos resultando em marcas e registros, de traços, gestos, figurais ou não, ainda existem para produzir sentidos e significação.

Nesses aspectos Desenho, enquanto conceito, não é apenas imagem, mas compreensão, conhecimento, observação, ação, comportamento, escolha, concepção, proposição, entre muitas outras possibilidades de existência, materiais ou não. O Desenho não contém apenas características plásticas, formais, visuais ou gráficas, é muito mais do que isto, é consciência, desafio, proposição, processo e produto e pode também manifestar-se por meio de imagens.

Um Projeto de *Pesquisa em Arte,* ao tomar como ponto de partida a ideia de Desenho, como proposta, deve levar em conta os diferentes aspectos aqui apontados lembrando que não são regras mas tópicos para *Reflexão* e *Inflexão*. Enquanto a reflexão, na esfera psicológica e filosófica consiste no exercício crítico, cuja finalidade é examinar, analisar e buscar sentido em profundidade e consistência, a ideia de inflexão se dedica e identificar mudanças, transformações ou desvios de rumo e direção que possibilitem o inusitado, o novo ou original.

Nessa linha de pensamento, as *Pesquisas em Arte* devem priorizar o rastreamento e delineamento do percurso poético da área escolhida sob seus diferentes aspectos, sejam eles materiais, instrumentais, técnicos tecnológicos e conceituais sem desprezar a História e demais teorias que a observam, analisam e criticam. Por isso é importante admitir que a Pesquisa *em* Arte não dispensa as conquistas das Pesquisas *sobre* Arte, ambas são meios e bases para produção de conhecimento seja no contexto da práxis ou da teoria.

Considerando que o objeto de estudo na *Oficina de Desenho* é o Desenho na integralidade de seu campo de existência, torna-se necessário estabelecer parâmetros e delimitações que facilitem o desenvolvimento de projetos, portanto há que se definir recortes e objetivos para delinear o percurso de trabalho, normalmente chamado de metodologia. Assim um objetivo depende de modos de pensar e agir que proporcionem experiências e experimentações passíveis de realização. Considerando tais aspectos é necessário explorar as possibilidades deste processo.

O Desenho não está contido apenas no universo gráfico na medida em que não se restringe à sua concepção estrutural mas também experimental, às variáveis e variações técnicas, materiais e estéticas estendem suas possibilidades propositivas e discursivas. O potencial poético do Desenho decorre de exploração de seus aspectos técnicos e estéticos, seja em relação aos seus recursos materiais, instrumentais, ferramentais e também às habilidades cognitivas e psicomotoras de quem o realiza ou cria.

Neste caso, as fronteiras convencionais entre o figurativo e o não figurativo, entre o bidimensional, o tridimensional e o quadridimensional como expansão para o movimento e as concepções e convenções tradicionalmente aceitas já não são suficientes para dar conta de toda a complexidade decorrente dos processos tecnológicos atuais, portanto, fazer escolhas e delimitar temas e conteúdos é essencial.

Proposta de Trabalho.

OFICINA de DESENHO II

O desenvolvimento desta Oficina é baseado numa Proposta de trabalho individual cuja finalidade é explorar o Desenho como Conceito e Campo Expandido. Para isso é necessário recorrer aos potenciais poéticos, estéticos e conceituais no intuito de explorar materiais convencionais e alternativos, técnicos e tecnológicos. Pode-se recorrer aos aspectos teóricos, históricos e técnicos, desde a manualidade até os meios digitais no sentido de promover a integração entre pensamento crítico, experimentação em busca do desenvolvimento de uma produção artística autoral. Considere, para a elaboração de sua proposta, os seguintes aspectos e parâmetros:

Estrutura e tematização da proposta.

1. Fundamentos Históricos do Desenho
O desenho como forma de conhecimento e expressão.
Percurso histórico: do desenho técnico e artístico ao desenho expandido.
Reflexão sobre o papel do desenho na arte, ciência e tecnologia.
2. Materiais e Processos Tradicionais
Experimentação com grafite, carvão, nanquim, aquarela e suportes diversos.
Exercícios de observação, gesto e composição.
Desenvolvimento da habilidade manual e da percepção visual.
3. Transição para as tecnologias analógicas e digitais
Princípios de captação e reprodução: gravuras, matrizes, câmara escura, câmera fotográfica, reprodução de imagens fixas e em movimento.
Tecnologias digitais, *softwares* e *hardwares*, programas de tratamento, edição, produção e distribuição.
Ferramentas digitais, tablet e mesa gráfica como recursos.
Integração entre desenho manual, apropriação, colagem e inserção digital, escaneamento, manipulação e edição.

4. Desenho Expandido

O desenho como pensamento visual e processo de investigação.

Desenho em diálogo com outras poéticas visuais, performáticas, instalações, intervenções, design, ilustração, projetos e computação.

Desenho como cartografia, diagrama, escrita visual sêmica e assêmica.

5. Experimentação

Exercícios de hibridização analógica.

Exercícios de hibridização analógica/digital.

Exercícios de hibridização analógica/digital e interventivo.

Propostas interventivas: murais, instalações gráficas, ambientes virtuais.

Exploração de inteligência artificial e realidade aumentada como ferramentas de proposição.

6. Crítica e Apresentação

Produção de portfólio expandido físico/digital.

Apresentação/exposição final: discussão sobre estética e autoria.

METODOLOGIA

Aulas expositivas para contextualização histórica e conceitual.

Oficinas práticas com foco em experimentação.

Projetos colaborativos para estimular a interdisciplinaridade.

Debates críticos sobre estética, tecnologia e sociedade.

Objetivos e Resultados Esperados

Desenvolvimento de habilidades conceituais, estética e propositivas autorais.

Ampliação da compreensão do desenho como linguagem crítica e estética.

Produção de obras híbridas e sincréticas que reflitam a transição entre técnicas tradicionais e tecnologias contemporâneas.

Formação de um olhar investigativo e interdisciplinar sobre o papel do desenho na cultura e Arte Visual contemporânea.

Textos complementares (www.artevisualensino.com.br) em TEXTOS

Álvares, Kátia Salvany Felino. *Desenho expandido como manifestação poética.*
Revista Bélas Artes, v. 2, n. 1, 2010.

Elias, Helena. *O "campo expandido" do desenho e suas práticas criativas.*
PDF disponível no Academia.edu.

Pinto, Camilla Serrão; Costa, Carlos Eduardo Félix da; Gamba Junior, Nilton Gonçalves.
O desenho expandido como campo de exploração de um fazer poético.
Publicado na revista *Educação Gráfica*, v. 26, n. 3, 2022.

ROTEIRO DA OFICINA

Este roteiro tem a finalidade de sugerir e estimular o pensamento em todo do processo de desenvolvimento da Oficina, portanto, se trata de sugestões para reflexão e desenvolvimento das aulas presenciais.

Introdução e Contextualização

O desenho como campo conceitual, estético e tecnológico.

Debate: O papel do desenho na arte, ciência e design.

Atividade prática: Início da Elaboração das propostas.

Fundamentos Técnicos Tradicionais

Materiais convencionais: grafite, carvão, nanquim etc.

Exercícios de gestualidade, grafia e efeitos visuais de textura, luz e sombra etc.

Reflexão: O gesto como pensamento visual.

Processos Experimentais Analógicos

Mistura de técnicas lápis, aquarela, colagem, fotografia, materiais e processos alternativos.

Atividade: Criação de criações híbridas.

Discussão: O desenho como linguagem expandida.

Processos Experimentais Digitais

Ferramentas digitais (mesa gráfica, softwares básicos).

Exercício: Transposição de desenhos manuais para o digital.

Debate: O impacto da tecnologia na estética do desenho.

Integração de Processos Experimentais Analógicos e Digitais

Escaneamento, manipulação e recomposição digital.

Projeto: Criação de cartografias visuais híbridas.

Reflexão: O desenho como processo de investigação técnico/tecnológico.

Desenho Expandido e Interdisciplinaridade

Desenho como diagrama, mapa e escrita visual sêmica e assêmica.

Desenho em diálogo com performance pessoal, instalação e design.

Atividade: Exercícios de desenho e variação de escala.

Tecnologias Contemporâneas

Introdução a inteligência artificial e contemporaneidade.

Atividade: Reflexões sobre as conexões de criação *versus* I.A.

Debate: Ética e estética na era digital.

Desenvolvimento do Projeto Final

Desenvolvimento de portfólio expandido (físico/digital).

Preparação de exposição (física ou on line).

Apresentação e discussão crítica dos trabalhos.

Metodologia Integrada

Prática + teoria.

Projetos individuais autorais.

Debates críticos para conectar estética, técnica e sociedade.

Observações:
Por se tratar de uma disciplina concentrada há necessidade de comprometimento pessoal proativo para consecução dos objetivos da Oficina.
Atentem para as atividades e datas definidas em sala para o desenvolvimento e cumprimento das atividades propostas.

Definam suas atividades dentro dos seus interesses, mas considere a premência do tempo e necessidade de alcançar resultados satisfatórios ao final do processo.

Bom trabalho.

Professor Dr. *Isaac A. Camargo*
UFMS/FAALC
Curso de Artes Visuais – Bacharelado.
Campo Grande - 2026