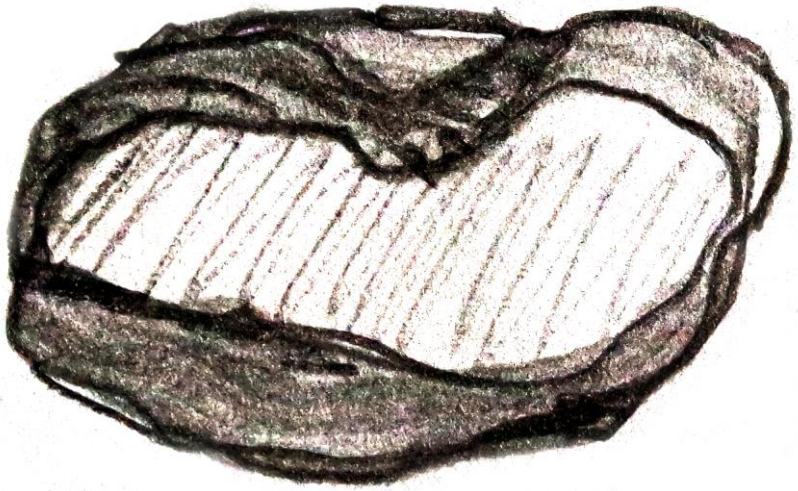
Morph.



ARTE visual em processo

N.º 9

Arte Visual: em processo

Este é um projeto autoral dedicado a publicação de cadernos que registram diferentes proposições estéticas desenvolvidas ao longo do tempo.

O conjunto destas publicações representa o memorial de meu percurso como professor/artista e se constitui num portifólio Estético e Didático de minha atuação profissional.

As proposições correspondem a processos desenvolvidos na Pesquisa *sobre* e *em* Arte que envolvem tanto as teorias da Arte e sua reflexão, quanto sua práxis por meio da aplicação de diferentes processos, técnicas, experimentações e proposições reveladas pelas obras apresentadas.

Cada publicação traz o relato de um projeto ou série segundo o percurso estético/didático desenvolvido para sua realização.

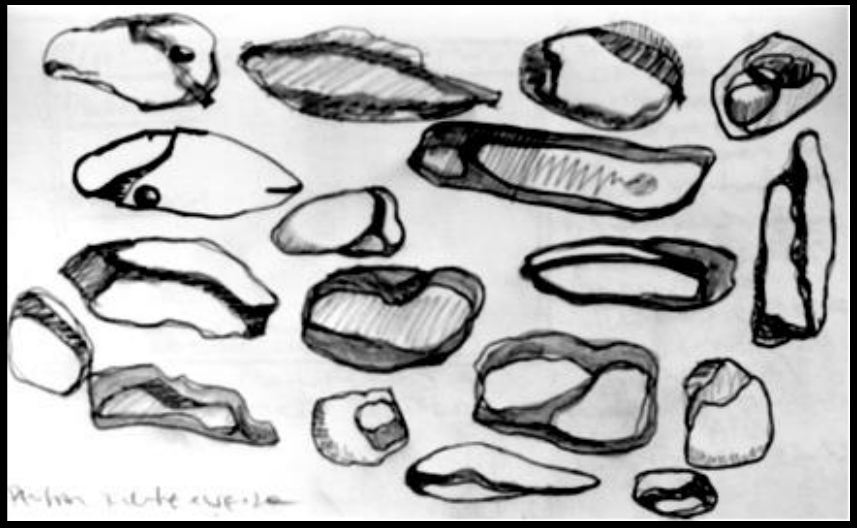
Autor/Editor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*
Dados profissionais: Plataforma Lattes:
http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4

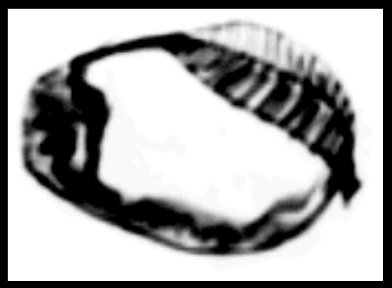
Título: Morph
Capa: Esboço.
Campo Grande - MS - 2024

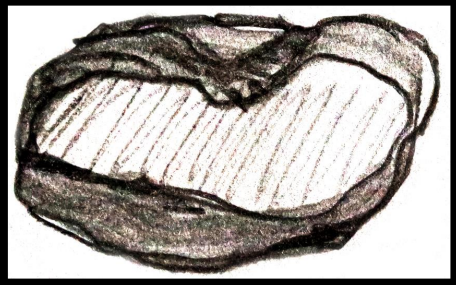
A palavra *Morph*, do Grego, vem para o Latim como *Forma*. O conceito de forma, no pensamento grego, está ligada à questão do *télos* que se refere ao *limite*, como um objetivo pleno a ser alcançado ou perseguido, mas não como o fim ou encerramento de algo. Neste sentido, a ideia de *Morph* tem sido uma constante desde a década de 70 e, como tema, justifica, potencializa e amplia o sentido original da palavra em busca da forma.

Em vários momentos alterei o termo *Morph* em *Morphus* para torna-lo título de obras ou séries. No geral, a intenção sempre foi recorrer aos processos e materiais para obter resultados expressivos em busca de estados ou estágios de configuração em que a Forma se sobrepusesse à ideia convencional de algo já existente com função ou sentido já determinado, portanto as obras obtidas são abstratas por natureza.

O processo que utilizo para criação/realização destes trabalhos pode ser iniciado por meio de garatujas em qualquer suporte, com lápis, caneta ou qualquer outro material disponível na ocasião. São uma espécie de esboços espontâneos e aleatórios que podem dar ideia de que caminho seguir. Depois me dedico a avaliar tais imagens e pensar o meio que seria adequados para dar-lhes existência.





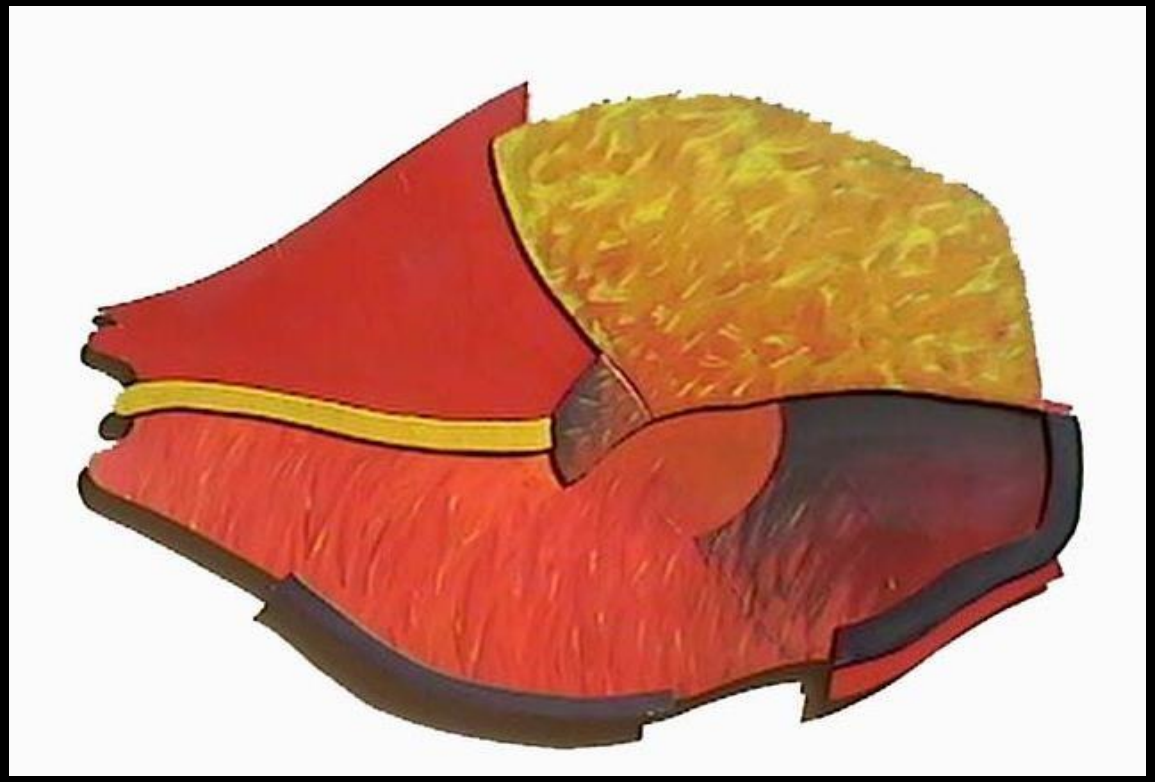


A imagem acima é uma página de um dos cadernos de anotação que realizo, abaixo duas delas ampliadas

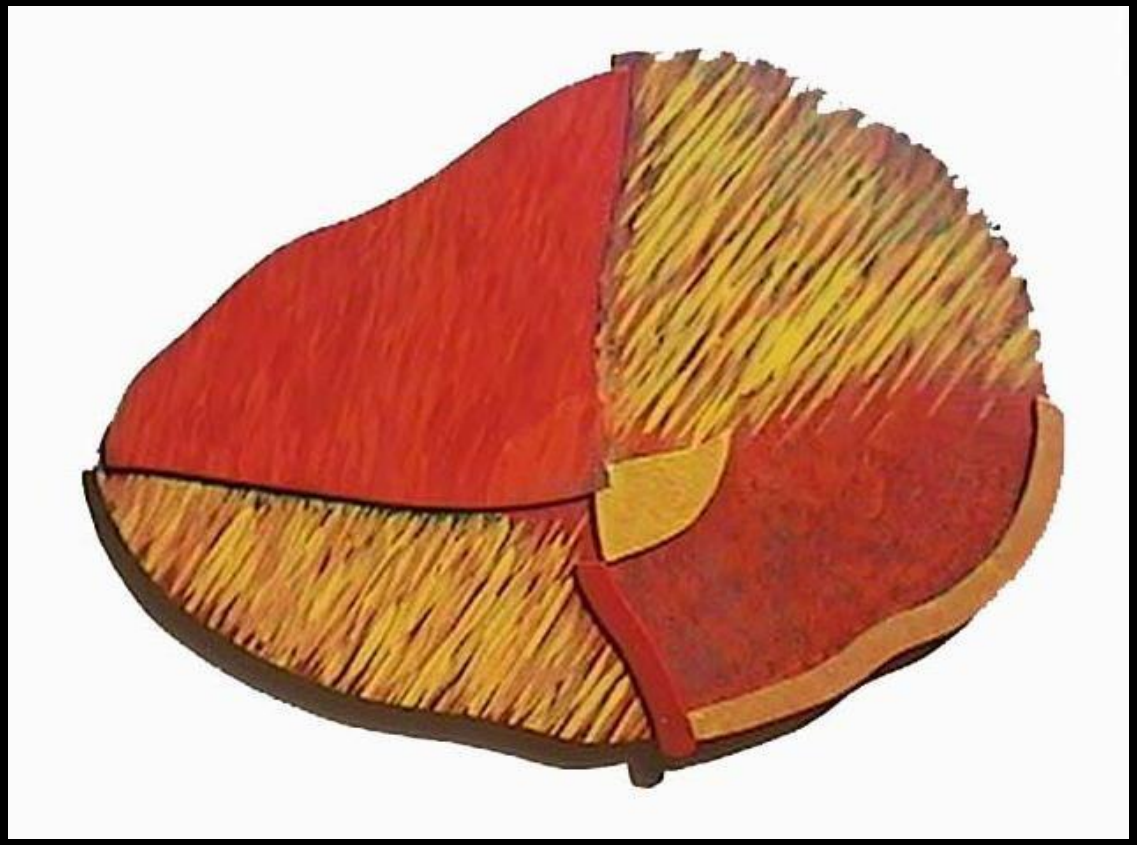
Uma série de pinturas que desenvolvi na década de 90 do século passado foi baseada nas ideias decorrentes daqueles esboços. Optei por manter a forma associada à questão do *télos* que se refere ao *limite*, com referência ao termo grego, como disse no início. Para realiza-las comecei recortando em placas de compensado naval de 09mm. a partir dos formatos obtidos dos desenhos do caderno.

Além do recorte, seguindo os limites externos, dos contornos, utilizei também superposições de recortes assemelhados aos detalhes que surgiram nos desenhos iniciais, neste caso, criavam uma relação simbiótica entre bi e tridimensionalidade. Definidas as estruturas em madeira, elas foram revestidas por tecido de algodão cru e imprimadas. Optei por finalizá-las como pinturas.

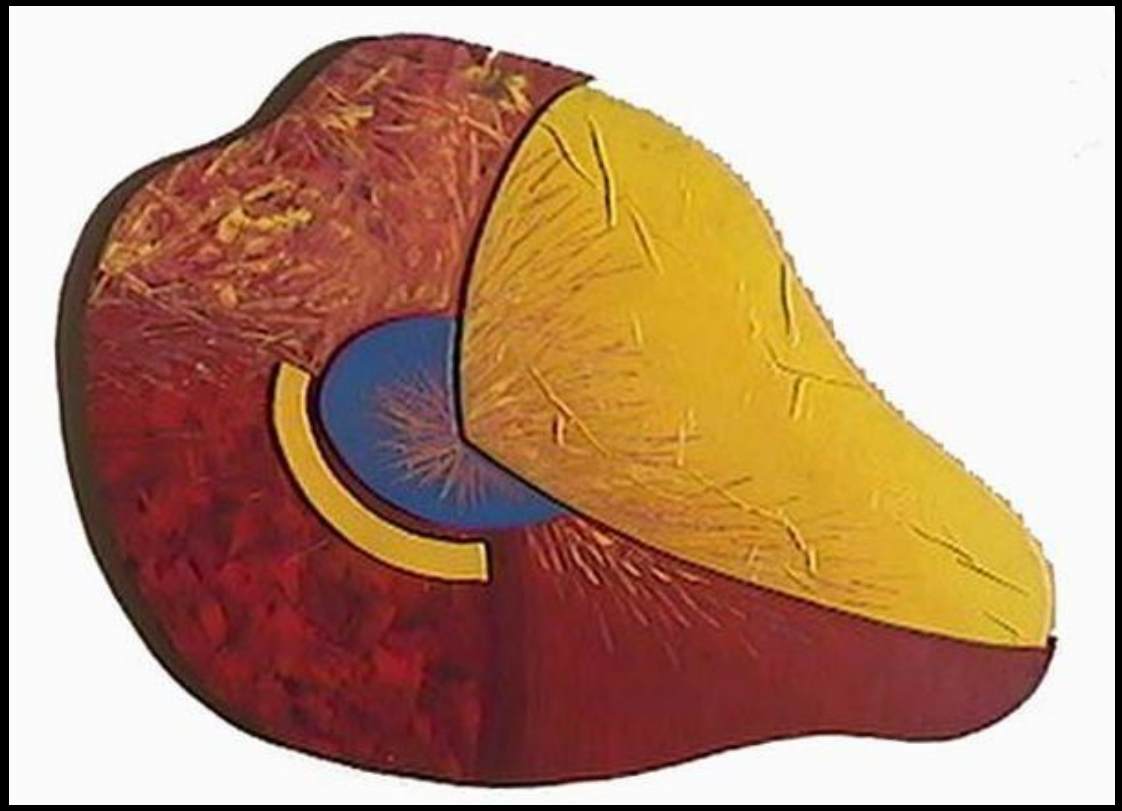
Morph I.
Pintura 3D sobre compensado, recortado, estruturado com recortes e telado.



Morph II.
Pintura 3D sobre compensado, recortado, estruturado com recortes e telado.



Morph III.
Pintura 3D sobre compensado, recortado, estruturado com recortes e telado.



Morph IV.
Pintura 3D sobre compensado, recortado, estruturado com recortes e telado.

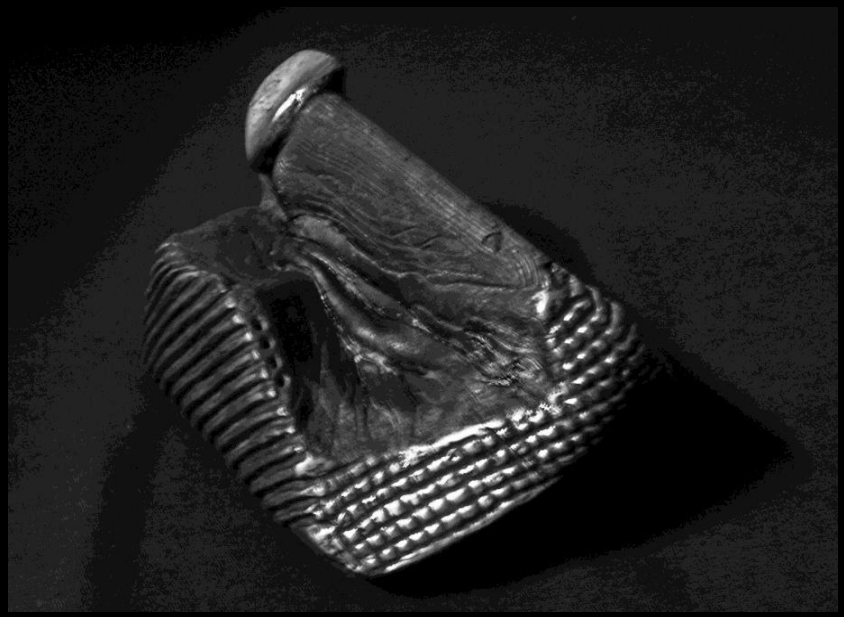
Na mesma linha de raciocínio, desenvolvi uma série de esculturas em metal por meio do processo de fundição em cera perdida. O processo de criação foi semelhante ao das pinturas, ou seja, as formas eram obtidas a partir da manipulação da argila. Neste processo lidava com os movimentos de pressão e descompressão do material buscando formas que me satisfizessem os interesses plásticos.

Quando surgiam, lhes dava detalhes e acabamento. Antes porém, é necessário recordar o processo de fundição em cera perdida. Depois de terminado o objeto em argila e antes que secasse era necessário enformar o objeto em gesso para obter uma cópia negativa e tridimensional dele. Depois de seco o gesso, retira-se a argila e obtém-se uma forma negativa dele.

A forma de gesso obtida será posteriormente preenchida com cera derretida para ocupar o lugar em que a argila havia estado. Depois que a cera for secando o excesso pode ser retirado, com isto obtém-se uma cópia, agora positiva, idêntica à modelagem original. Mela é possível interferir para dar acabamento ou acrescentar elementos que na argila não seria possível.

Depois de terminadas as intervenções na cera, é necessário revesti-lo, agora com uma camada de material resistente ao fogo e altas temperaturas como cimento, ou mesmo argila líquida. Depois de seco a nova forma é submetida ao fogo para derreter e eliminar a cera que ocupa a parte interna que será preenchida com metal derretido. Assim se obtém a peça final em bronze, alumínio, latão etc.

Panis et Piscis.
Objeto em Metal produzido a partir da modelagem em argila e processo de fundição em cera perdida.



Muflo.
Objeto em Metal produzido a partir da modelagem em argila e processo de fundição em cera Perdida.

Morphus 2.
Objeto em Metal produzido a partir da modelagem em argila e processo de fundição em cera Perdida.

Morphus 3.
Objeto em Metal
produzido a partir da modelagem em
argila e processo de fundição
em cera Perdida.

Morphus 1.
Objeto em Metal
produzido a partir da modelagem
em argila e processo de fundição
em cera Perdida.

Morphus.
Escultura produzida por meio de entalhe em pedra-sabão.

Morphus.
Escultura produzida por meio de entalhe em pedra-sabão.

Morphus.
Escultura produzida por meio de entalhe em pedra-sabão.

Morphus.
Objeto produzida por meio de modelagem em argila e revestido em cerâmica.