

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

DESENHO ARTÍSTICO VI

O campo expandido do Desenho.

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

DESENHO ARTÍSTICO VI

Desenvolvimento e elaboração de propostas artísticas através da linguagem do desenho, na percepção de sua inserção na produção artística contemporânea.

Bibliografia Básica:

GOMBRICH, E.H. Arte e ilusão. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: Léo Chirstiano Editorial Ltda, 2002.

WATSON, Lucy. Oficina de Desenho. São Paulo: Ambientes&Costumes, 2011.

Bibliografia Complementar:

ARCHER, Michel. Arte contemporânea: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DOYLE, Michael E. Desenho a cores. Porto Alegre: Bookman, 2002.

OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro, Ed. Campus, 1983.

PROGRAMA

- 1) O conceito de Desenho e suas estratégias expressivas.
- 2) A questão do Desenho e o campo expandido da Arte na Contemporaneidade.
- 3) Proposições de experimentação e desenvolvimento poético.

Objetivos

Geral:

Desenvolver e aprofundar os conhecimentos estéticos e poéticos no contexto do Desenho.

Específico:

Realização de um conjunto de obras relacionadas às proposições estéticas contemporâneas tendo o Desenho como base.

Avaliação:

- 1) Aferição de Memorial/Portfólio desenvolvido durante a disciplina.
- 2) Apresentação final de um conjunto de peças propositivas em Desenho.
- 3) P.O. conjunto de peças propositivas em desenho, mínimo 10 unidades.

Média aritmética simples.

Questão:

- 1) O que é Desenho?

Proposição:

- 2) Desenvolva um conjunto de desenhos a partir do conceito de desenho que estabeleceu.

1. O conceito de Desenho e suas estratégias expressivas.

***Como surge o Desenho
ou o que entendemos
como Desenho?***

O *Desenho*, entendido como traço ou incisão gráfica, é uma das primeiras manifestações visuais da humanidade. Ele, juntamente com a Modelagem, a Escultura e a Pintura produziram as primeiras imagens da história. Mesmo que hoje em dia os avanços tecnológicos facilitem sua criação, os primeiros modos de realizá-las ainda estão presentes na expressão artística atual.

A palavra ***Desenho*** é um substantivo que cobre um amplo espectro de opções que vão do grafismo mais simples e elementar, como o rabisco ou garatuja, ao projeto mais complexo, sofisticado e Conceitual. O termo do Latim *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 que também são compreensões possíveis neste contexto.

Durante o Renascimento, especialmente a partir do *Trecento*, o Desenho passou a ser entendido e reconhecido como recurso autônomo e também 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 a Arquitetura.

O ato de desenhar ou seja, a ação gráfica 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 e rastros. Portanto, chama-se Desenho tanto o processo que o realiza quanto o eu dele decorre. As grafias, incisões, traços e linhas resultantes são tidas como imagens ou figuras que podem ou não corresponder ao que se vê no mundo natural ou meio ambiente.

Não se sabe, de fato, o que motivou ou ser humano a criar imagens. A visualidade reconhece uma quantidade imensa de estímulos luminosos que emanam do meio. A luz ao atingir as coisas faz com que as informações ali contidas sejam projetadas para fora delas e a capacidade da visão interpreta tais informações dando-lhes sentido e significação.

Reconhecer o ambiente e as coisas que o compõem é uma habilidade essencial para deslocar-se no meio e para a própria sobrevivência, mas reproduzir tais coisas, não parece ser uma atitude natural para os primeiros seres humanos. A falta de uma explicação plausível deu margem à interpretações de caráter simbólico mágico-ritualísticos.

Em termos estruturalistas a realização do Ato Gráfico depende da relação entre algo que seja capaz de deixar marcas e de uma superfície que as retenha, logo, é necessário identificar o que e como tais marcas são geradas. Para isto é necessário olhar para trás, voltar aos primeiros passos da humanidade para tentar inferir de que modo as primeiras imagens poderiam ter sido construídas e assim, entender como pode ter surgido o Desenho.

Pode-se pensar que as primeiras imagens tomaram por base e referência o próprio corpo. Ao tocar as coisas as mãos impregnadas de algo, pode deixar marcas e rastros numa superfície ou suporte. A argila, por exemplo, poderia ter sido um dos primeiros corantes ou pigmentos capaz de deixar registros impressos. No entanto, sua fragilidade e solubilidade em água o tornava pouco resistente às intempéries, logo, a busca por outros materiais foi também uma necessidade, além do ato gráfico.

Na medida que a produção de imagens se torna um comportamento recorrente do ser humano, outros materiais passaram a ser utilizados fossem de origem orgânica, como a gordura animal, impregnada de minerais ou carvão podem ter passado a substituir a argila por serem mais resistentes às intempéries. Imagens que usam materiais deste tipo são encontradas desde a Pré-história.

Além das rochas, pode-se deduzir que outros materiais serviram de suporte para impor imagens: cascas de árvore, pedras e o próprio solo ou a areia também poderiam ter sido usadas como suportes. É de se supor também que qualquer superfície que pudesse amparar, reter e manter o registro dos gestos, impregnados de qualquer matéria corante, seria potencialmente um Suporte.

Mas, 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, também registram o caminho percorrido gestualmente, isto é que revela o *Desenho*.

Assim o *Gesto Gerador* é magicamente mantido e congelado numa superfície dando ao ser humano a possibilidade de voltar e apreciar tais marcas, imagens, tantas vezes quantas quisesse. Pode-se também imaginar a sensação de poder, decorrente deste simples ato, dando-lhe a consciência de sua capacidade de *Imaginar*, ou seja, criar, produzir imagens, de dominar o visível.

As mãos poderiam ter sido o primeiro meio capaz de impor seus gestos a uma superfície, mas não eram tão resistentes ou tão resistentes a ponto de suportar os materiais ou produzir nuances e detalhes mais precisos, assim surgem 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 pincéis rudimentares.

Somando tudo, tem-se o conjunto de elementos necessários e suficientes para constituição de imagens: o Gesto, o Meio, a Ferramenta ou Instrumento e a Superfície ou Suporte, tudo isto pode ser reconhecido como as *Substâncias de Expressão* que irão constituir as *Estratégias Discursivas* destinadas a amparar o *Ato Gráfico* e realizar a *Expressão Gráfica*, assim passam também a configurar os *elementos de sentido* e **Significação** que impregnam as Imagens.

A necessidade de Imaginar, de construir imagens associada aos elementos produtores de sentido plásticos e visuais tomou por referência o mundo natural. Isto 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 da pré-história.

Dos gestos, ações, observação e registros emergem as imagens e também os valores capazes de constituir as Estratégias Discursivas para o campo Plástico-Visual com as quais se lida no contexto da Arte 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 chama ***Plástica***. A Plasticidade é, além de característica das Obras de Arte Visual, um referencial valorativo que se manteve ao longo do tempo.

A Plasticidade decorre tanto dos Gestos que orientam os gestos e o percurso 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. Portanto, a Plástica se constitui como uma ***Gramática***, uma base estruturante para a construção do pensamento estético no campo da Arte Visual.

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; revelam efeitos de aplicação da cor ou sua ausência, neutralidade ou transparência, mostram também as características dos instrumentos e dos materiais usados nos processos constitutivos.

Os elementos plásticos aqui arrolados: Gesto, Meio e Suporte constituem a manifestação discursiva do Desenho, sua Linguagem, portanto seu Discurso Visual revelando seu conteúdo expressivo ou técnico como elementos geradores de sentido e significação.

Os elementos plásticos constitutivos de uma Obra de Arte Visual não dependem necessariamente dos assuntos ou temas que são abordados, determinantes ou motivadores das imagens. A estrutura significativa é subjacente ao processo narrativo, descritivo e produzido pela configuração gráfica articulada no processo de realização das imagens, figurais ou não, portanto são seus *conteúdos primários* ou, como dissemos, sua *Gramática*.

Além disso, aquilo que as imagens representam, imitam, descrevem ou sugerem como destino ou função também se constituem como dados e informações que também pertencem à Manifestação Discursiva mas, neste caso, são *conteúdos secundários* e falam mais sobre o meio cultural e das condicionantes sociais que motivam ou provocam alguns tipos de imagens do que a respeito de sua Significação enquanto configuração plástica.

Conforme o exposto, pode-se dizer que o Desenho, como também as demais poéticas artísticas, surgem da necessidade do ser humano de dar forma a algo com que convive ou se relaciona e, deste modo, produzir sentido e significação, ou seja: Conteúdos. Logo às Formas estão associados os Conteúdos.

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 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.

Como já dito, as manifestações artísticas assumem características variadas.

No contexto desta disciplina as propostas de trabalho devem ser elaboradas dentro do contexto individual, independente de dialogarem com questões de ordem pessoal ou social.

Assim, problematizar questões artísticas requer um olhar para as diferentes concepções e possibilidades capazes de motivarem proposições compatíveis com o contexto atual.

***Motivações: interesses,
temas, assuntos e
proposições.***

O que motiva alguém a criar?

Provavelmente existam milhares de respostas para uma pergunta simples como esta.

Pode-se justificar que a necessidade de sobrevivência é que levou o ser humano a criar as primeiras imagens, entretanto, esta resposta não atende às questões que advieram desde lá.

Representar ou explicar algo por meio das imagens foi sempre uma boa estratégia para interagir e construir sentidos e significações entre os seres humanos e deles com suas crenças, entidades, circunstâncias e situações com as quais conviveu ou instaurou ao longo do tempo.

De modo geral, pode-se admitir que há, pelo menos, duas linhas de motivação: uma pessoal e outra social. Seguindo este raciocínio é possível supor que, de um lado, o indivíduo crie para atender aos seus interesses pessoais, ou seja, o anseio, necessidade ou prazer de criar imagens. Isto talvez lhe dê a sensação de domínio, de conhecimento e de poder sobre algo, sobre o meio.

Pode ter sido justamente esta sensação de poder que levou ao desenvolvimento da Magia Simpática ou propiciatória e assim a imagem sai da esfera particular para a esfera do social, por meio da imagem é que os primeiros grupamentos sociais podem ter se organizado, amparados na crença do poder coletivo sobre os animais dos quais dependiam para sua sobrevivência, permanência ou preservação.

A crença no poder mágico da imagem na Pré-história, como meio de sobrevivência depois, na Antiguidade, na Idade Média e Idade Moderna a serviço do poder instituído como meio de sua difusão, manutenção e preservação.

Entretanto é na Idade Contemporânea que a imagem vai assumir sua autonomia e individualidade: um ato volitivo e investigativo que mantém até hoje na Arte.

O ser humano se dedicou à observar, apreender e compreender a *Luminosidade*, a *Espacialidade* e a *Temporalidade* como condicionantes fenomênicas do mundo, e desenvolveu, a partir de tais fenômenos, a capacidade de criar, recriar, reproduzir, representar imagens por meio de Estratégias Discursivas visuais que perduraram até a Modernidade.

Tais estratégias foram sendo identificadas por suas características técnicas e conceituais nas Modalidades Expressivas como o Desenho, a Pintura, a Escultura, a Gravura e, mais tarde por novas tecnologias como a Fotografia, o Cinema resultantes do contexto chamado de analógico, e depois o Vídeo no ambiente eletrônico e desdobrado em ambientes digitais com o advento da computação.

Na medida em que tais desdobramentos foram acontecendo, as manifestações da Arte também foram se modificando tanto em relação ao afastamento da tradição por meio de confrontos e conflitos, quanto na busca de possibilidades que expandissem e dilatassem tudo aquilo que havia sido feito até então, assim surgem as Estratégias Propositivas Pós-modernas.

A Arte Visual na contemporaneidade admite todas as vertentes discursivas que surgiram ao longo do tempo. Não há tendências estilísticas, normas ou condução da produção artística que catalise o pensar e o fazer da Arte, tudo pode ser Propositivo, desde a criação manual até a ocupação espacial, as performances e intervenções.

Esta é a grande vantagem da Arte atual, todas as tendências são passíveis de ocupar um lugar no Sistema de Arte, independente de estarem ou não no mercado.

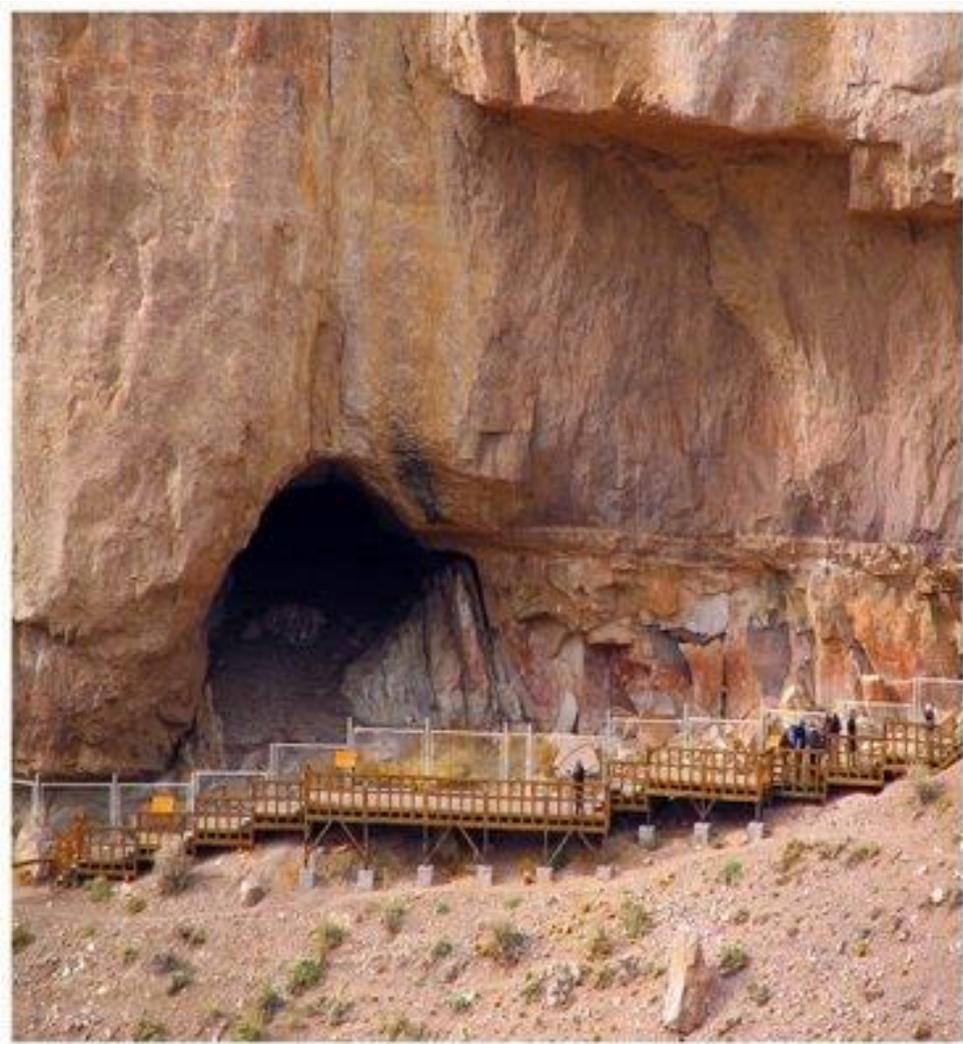
Portanto as Proposições são as mais diversas possíveis. Pode-se discutir ou problematizar os fazeres da Arte, seu pensamento e também o Sistema de Arte. Os recortes e problematizações é que se tornam Obras de Arte e não os seus objetos.

Olhando para trás vamos encontrar nas manifestações pré-históricas momentos em que o ser humano, além de criar as imagens que lhes interessava, também intervém marcando sua presença no ambiente o que, de certo modo, se assemelha a certas atitudes dos artistas na contemporaneidade. Impor elementos de “realidade” na constituição das imagens é uma destas semelhanças:

Ao marcar sua presença no fazer de suas pinturas, por exemplo, mostra uma atitude de caráter participativo, fazendo com que à Obra fosse somada sua “Performance”. Comprovar sua presença no ato criativo é bem “propositivo”. O mesmo se pode dizer da caverna das mãos na Argentina, onde as pessoas marcavam sua presença naquele espaço, independente de pintarem ou desenharem nas paredes.



Talvez as mãos marcadas em negativo na rocha quisessem dizer: Eu que fiz! Não se sabe, mas é possível que cumprisse a função referencial de uma assinatura.



Por outro lado, na Caverna das Mãos na Patagônia, Argentina, na província de Sta Cruz, as mãos quisessem dizer: Estive aqui!

Estas proposições interventivas são comuns na Arte Contemporânea, neste caso o interesse é mostrar de que modo a distância de milhares de anos não interferem necessariamente nos fazeres da Arte.

Motivações e escolhas, proposições são tão atuais quanto eram na pré-história.

A artista alemã Rebecca Horn, se apropria de elementos da natureza para a realização de suas obras, assim pode-se pensar no raciocínio reverso em relação as mãos da pré-história.



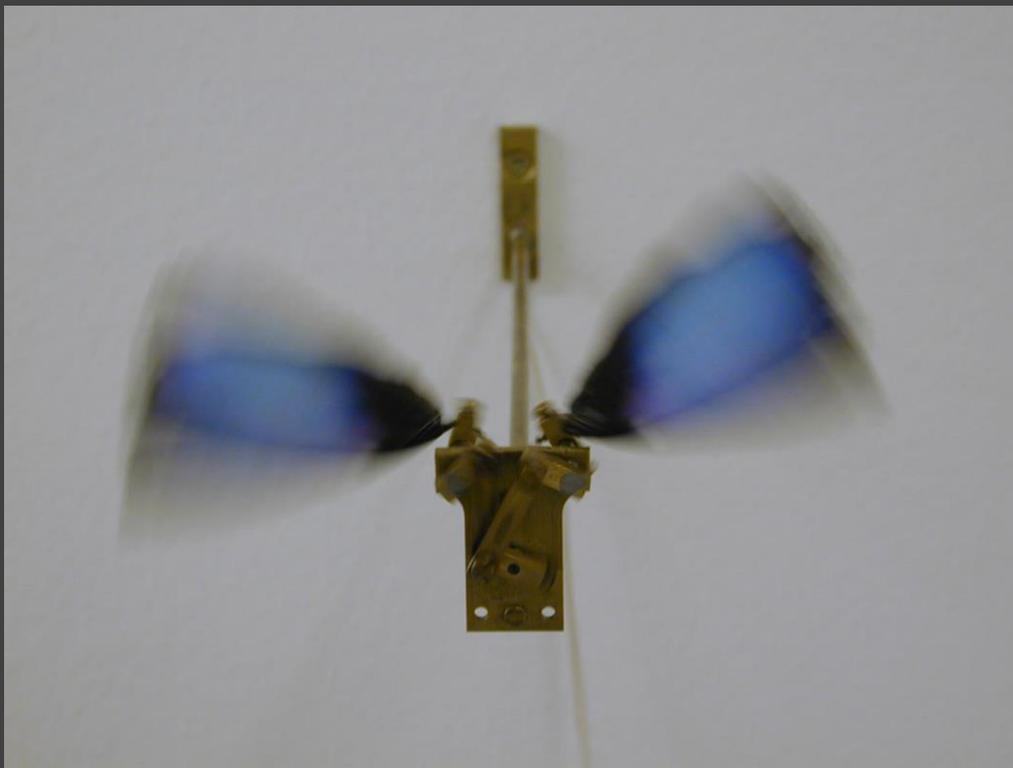


Rebecca Horn ao assemelhar suas obras à natureza cria um diálogo com a cultura e mescla estes dois conceitos.





As asas de borboleta mecanizadas que reproduzem o que as borboletas fazem em vida, se movem... Ou as asas recriadas...





Uma paisagem da selva criada com luz e ramos vegetais evoca a presença da luz na constituição de imagens “silhuetas” que nos falam a respeito das coisas. As sombras são manifestações imagéticas da natureza, assim como as texturas e as formas com as quais o ser humano convive e dialoga.

Também de Rebecca Horn.



Marco Maggi, também trabalha com o efeito luminoso criando imagens projetadas, não são só os objetos instalados que importam, mas os efeitos produzidos pela projeção das sombras no piso e nas paredes. Tais efeitos estavam e estão sempre presentes no contexto natural ou artificial, desde que haja luz. E havendo luz há forma.

Tudo o que chama a atenção, estimula o interesse, desperta a curiosidade, mobiliza ações e reações são coisas passíveis de se tornarem Arte.

Desde um gesto, uma grafia espontânea ou dirigida se tornam coisas da Arte. Criar é um ato cognitivo por excelência, mesmo que sua execução implique em processos executivos complexos.

A Arte na contemporaneidade nem sempre é trabalho para uma só pessoa. Voltam à baila os processos que originaram as Guildas medievais, talvez lembrados a partir do movimento Arts and Crafts e da Bauhaus. O fazer “oficinal”, nas oficinas, substitui os estúdios e o ateliers que eram espaços individuais, para o retorno ao espaço coletivo, compartilhado e comum.



A instalação de uma obra de Antony Gormley exemplifica isto





Assistentes e profissionais de várias áreas participam dos processos criativos e desenvolvimento dos meios construtivos dos trabalhos dos artistas contemporâneos.





Ao contrário dos artistas modernos, como Picasso, único responsável pelo seu Estúdio.

Independente das motivações, interesses e produção dos artistas, é necessário entender que a Arte Visual mudou e continua mudando continuamente. Quando admitimos que somos capazes de compreender a Arte do passado, surgem novas proposições que desafiam novamente nosso intelecto e aí estudiosos, estetas, historiadores e teórico se empenham em explicá-la novamente.

Isto posto, voltamos ao contexto do Desenho, entendendo agora que Desenho não é apenas o processo gráfico manual, mas um Conceito destinado à produção artística tanto quanto as outras modalidades que mobilizam nossa atenção sobre a produção contemporânea.

2. A questão do Desenho e o campo expandido da Arte na Contemporaneidade.

A crítica Rosalind Krauss, publicou no número 8 de October, na primavera de 1979 (31- 44), o texto, cujo título é Sculpture in the Expanded Field, também apareceu em The AntiAesthetic: Essays on PostModern Culture, Washington: Bay Press, 1984 e, finalmente no Brasil a tradução no número 1 de Gávea, revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil, da PUC-Rio, em 1984 (87-93). Este texto indica a quebra das fronteiras e limites das diferentes manifestações da Arte Contemporânea.

O texto se torna um marco de reflexão sobre a Arte. Dialoga com a grande variedade de processos criativos e estratégias discursivas, que ocupam o contexto da Arte na atualidade.

Assim passou-se a olhar para os diversos campos expressivos, antes constituídos em seus nichos de existência quase fixos, além da Escultura passou-se a pensar a Pintura, o Desenho e todas as outras manifestações sob a ótica da instabilidade, ou seja, da impossibilidade de distinguir com segurança o que é uma escultura, uma pintura ou um desenho.

Identificar o que é uma escultura, um desenho ou um pintura é fácil, o problema é quando suas fronteiras se rompem, quando os seus limites são borrados ou “Expandidos” e aí se tornam uma coisa e outra simultaneamente e não cabem mais nas nomenclaturas tradicionais, mas não deixam de ser Arte.

Não se trata de uma perda de identidade, ao contrário, é uma adição de elementos às Estratégias Discursivas usadas antes mas que, nas condições atuais, admitem as rupturas como novas tendências, versões e suas consequências passam a dialogar tanto com as condições anteriores quanto a inaugurar novas proposições estéticas.

Tomando por referência o Desenho, pode-se olhar para ele fora de seu contexto tradicional e, deste modo, ampliar seu espectro de realização e compreensão.

Desenhar uma folha ou suporte bidimensional convencional já era uma conduta comum entre os artistas, mas ir além, acima e ampliar latitudinal e longitudinalmente este processo é outra coisa.

Usando o exemplo de Krauss, o advento da Land Art proporcionou a expansão do conceito de escultura, mas não apenas da escultura, mas também do Desenho. Um dos primeiros artistas a usarem o ambiente para suas obras foi Walter de Maria, é ele que tomamos como referência para olhar a expansão do Desenho.

Desenho e Land Art



Walter de Maria, Linha no deserto de Tula, Nevada, 1969. Isto é desenho!



1968 Walter De Maria
desenha com giz, duas
linhas paralelas, no
chão do deserto de
Mojave. CA.



Walter de
Maria, Cruz no
Deserto, 1969.



Michael Heizer's "Circular Surface, Planar Displacement Drawing," 1969, located at El Mirage Dry Lake



Marco Zero, de Mário Fontenelle. Foto: Arquivo Público do DF. Divulgação.



Walking a Line in Peru, de Richard Long (1972).

3. Proposições artísticas e desenvolvimento poético.

Não foi só a Land Art que rompeu com os limites do que chamamos Desenho, mas também as Performances de vários artistas proporcionaram novas abordagens e leituras capazes de dar ao Desenho uma nova “postura” uma atitude.

***Atos Gráficos:
Performances em
Desenho***

Um simples gesto pode ser o objeto de criação. Uma cor, um conceito também são motivações plausíveis.

Desde o Dadaísmo tudo aquilo que o artista pudesse obter, manipular, montar, juntar, transformar, inventar, instaurar, participar, agir ou reger se torna Arte e, mais tarde, é chamada de Arte Conceitual ou Conceitualismo.

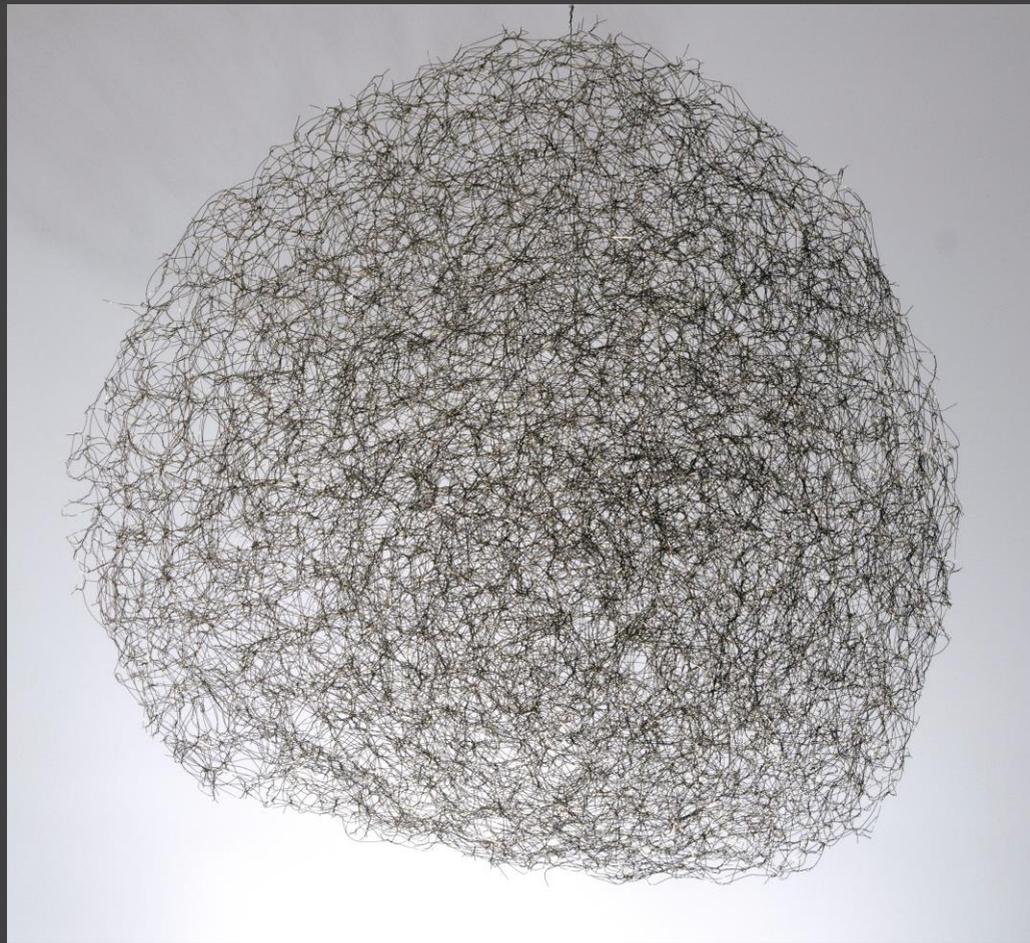
A Abstração, o Construtivismo e depois o Tachismo, Grafismo, Gestualismo da Arte Informal ou Informalismo, Não-objetivismo, se tornam recursos estéticos tão importantes como foram os gêneros tradicionais como Paisagens, Retratos, Naturezas-mortas e tantos outros olhares e procedimentos artísticos.

A Arte não é só produzida pelas habilidades manuais, mas também gestuais, corporais, performáticas onde os resultados de tais procedimentos atuam mais como registros destes processos do que como objetos de Arte.

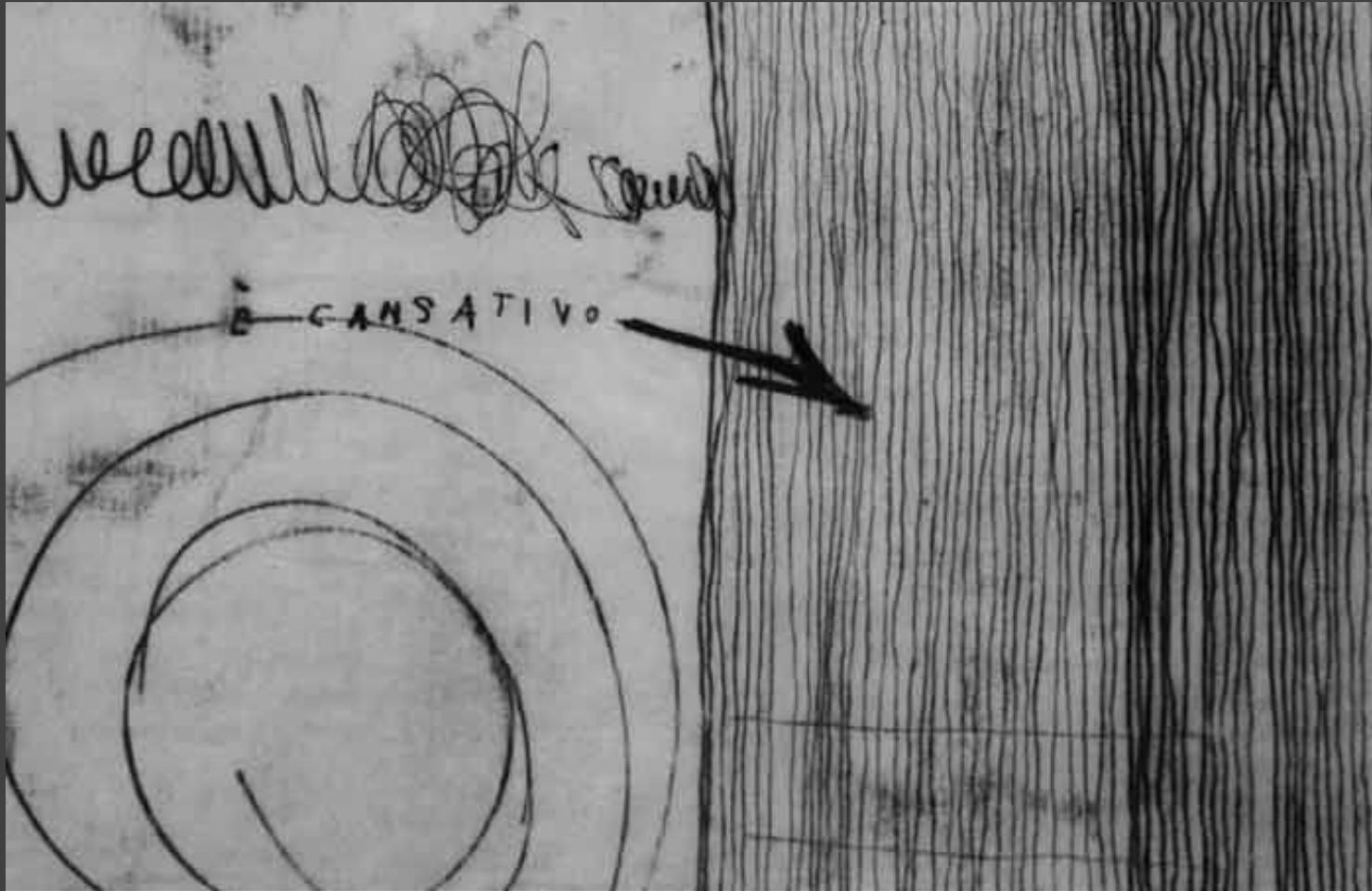
O Grafismo, o Tachismo, o Construtivismo na Arte Moderna iniciaram o caminho por onde muitos experimentalistas desenvolveram suas propostas, fosse o grafismo produzido manualmente ou por meio de outros recursos técnicos e estéticos. Em síntese, a gestualidade foi uma das grandes tendências deste processo.

A título de exemplo, no Brasil, temos Leon Ferrari, um dos representantes deste processo gestográfico ou mesmo caligráfico:





Além dele tivemos Mira Schendell, que também revelou o gesto gráfico como recurso expressivo.







Mas o gesto não é só manual, mas corporal. Outros artistas investiram na ampliação dos limites do corpo para produzirem grafias.

E o corpo se torna também “instrumento”.



Abstract expressionist Jackson Pollock is well known for large 'drip paintings' that are made by pouring, dripping and flicking household enamel paint directly onto canvases tacked to his studio floor, using sticks, trowels and painting knives.



Tom Marioni performing *Drawing a Line As Far As I Can Reach*, Reese Palley Gallery, San Francisco, 1972



Matthew Barney performing *Drawing Restraint 6*, 1989.



Heater Hansen,

DESENHO ARTÍSTICO

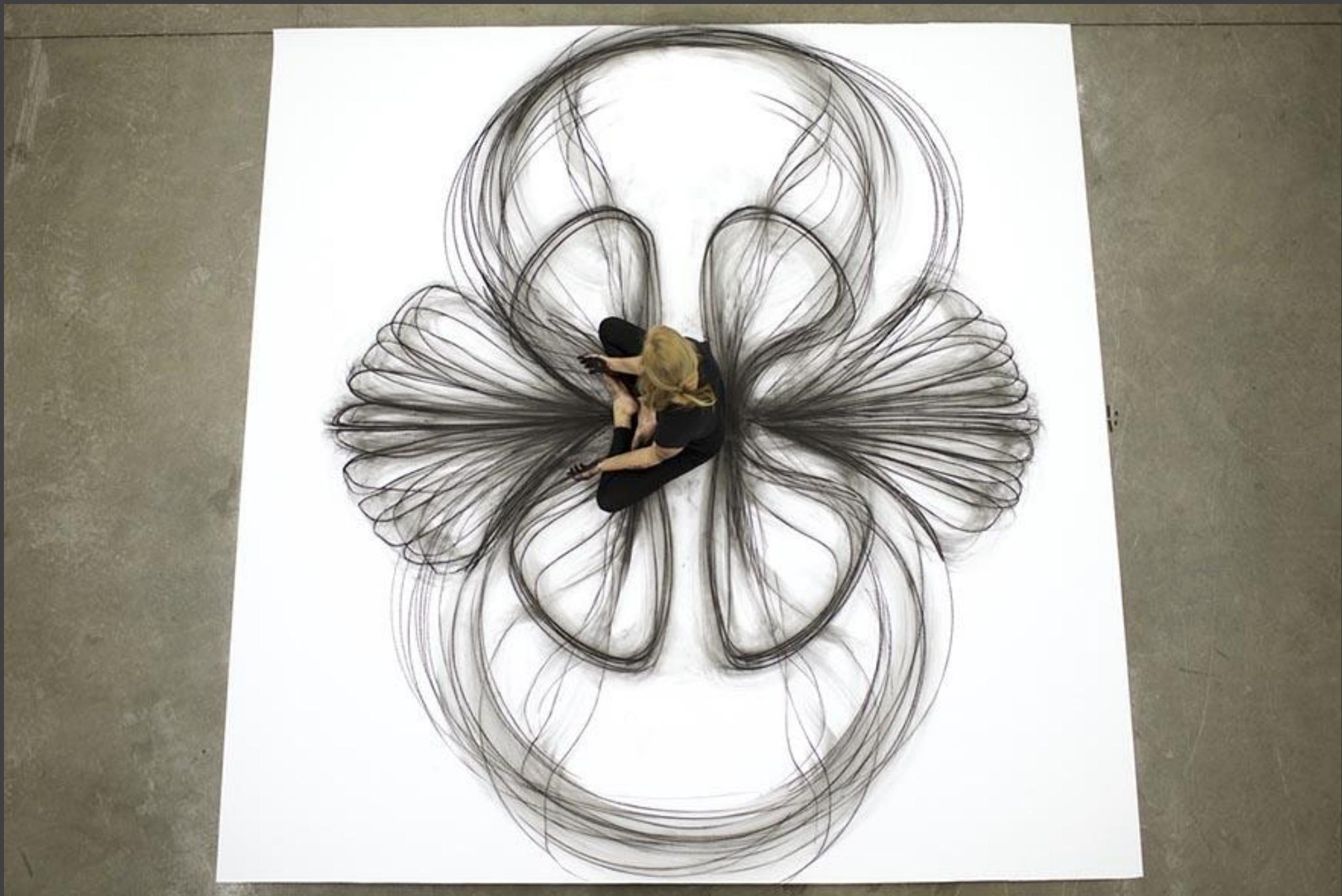
CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Heater Hansen,

DESENHO ARTÍSTICO

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



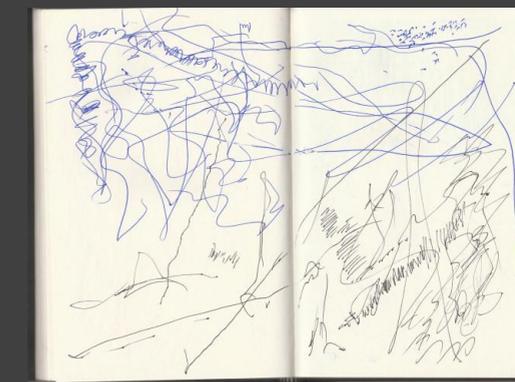
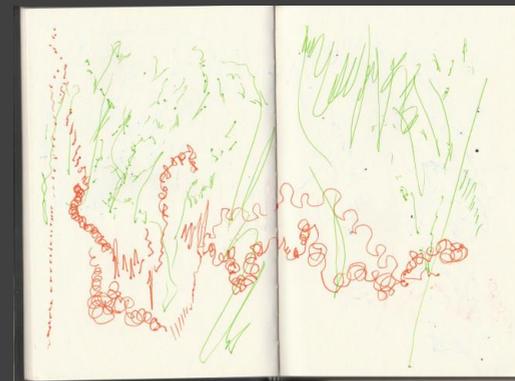
Heater Hansen,

DESENHO ARTÍSTICO

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Jane Grisewood creates lots of contemporary art based on the notion of drawing and mark making but I am most interested in the performative aspect.



Intimate Collaborative Performances/ Drawing



Trisha Brown performing *It's a Draw/Live Feed*, 2003, Philadelphia Museum of Art.



Trisha Brown performing *It's a Draw/Live Feed*, 2003, Philadelphia Museum of Art.



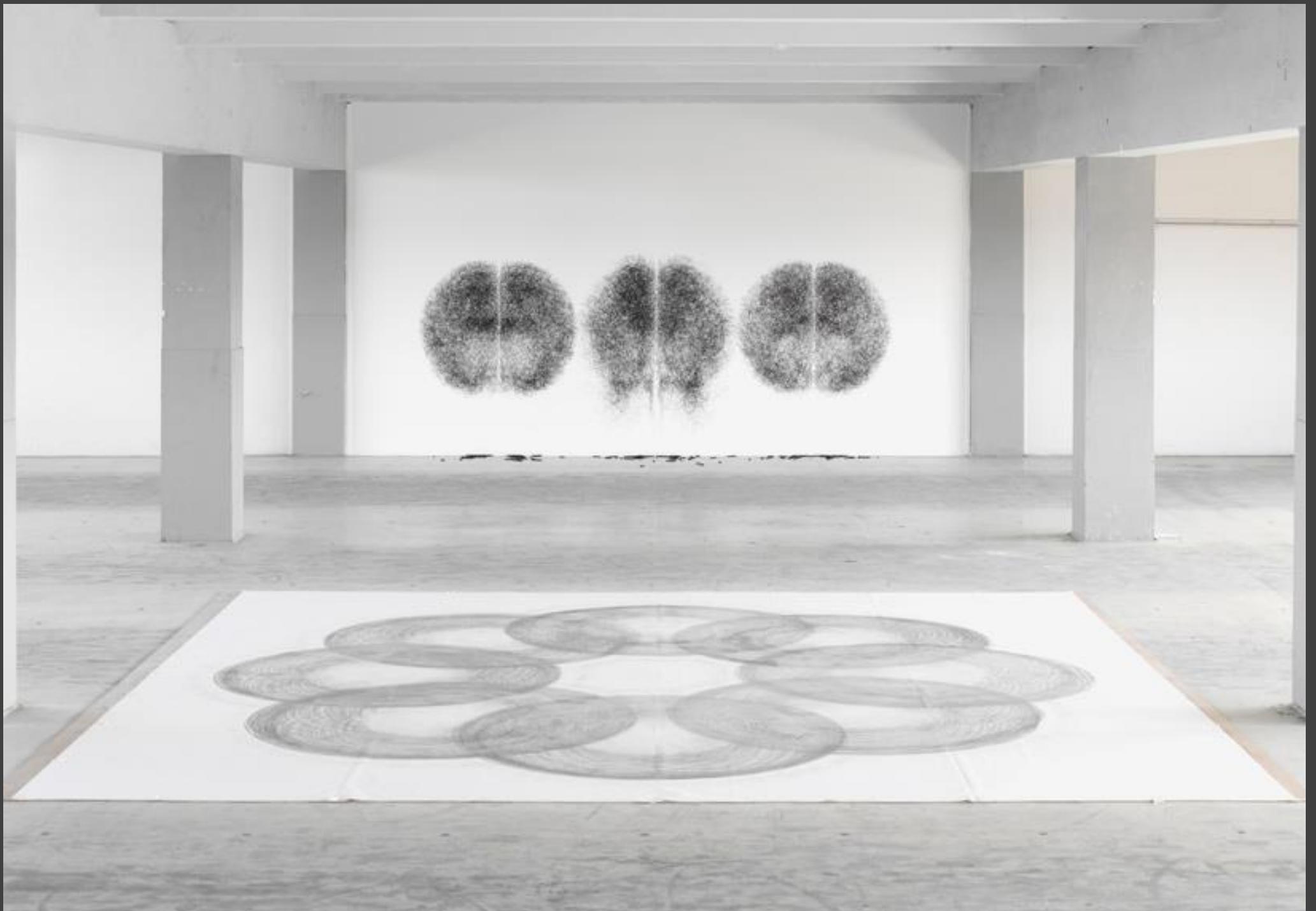
Trisha Brown performing *It's a Draw/Live Feed*, 2003, Philadelphia Museum of Art.



Performance artist Tony Orrico uses his body as a drafting tool to create a large-scale graphite drawing.

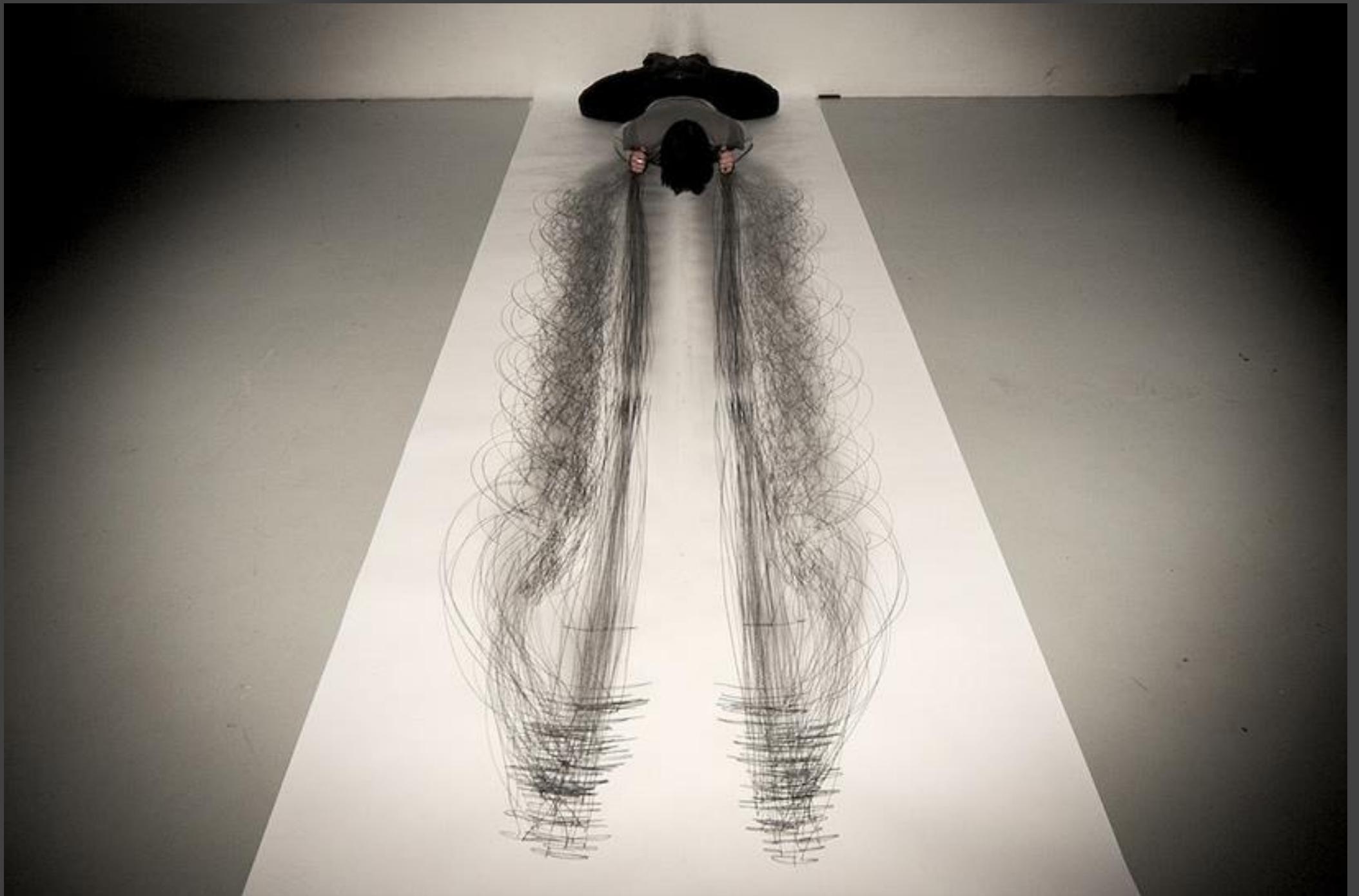










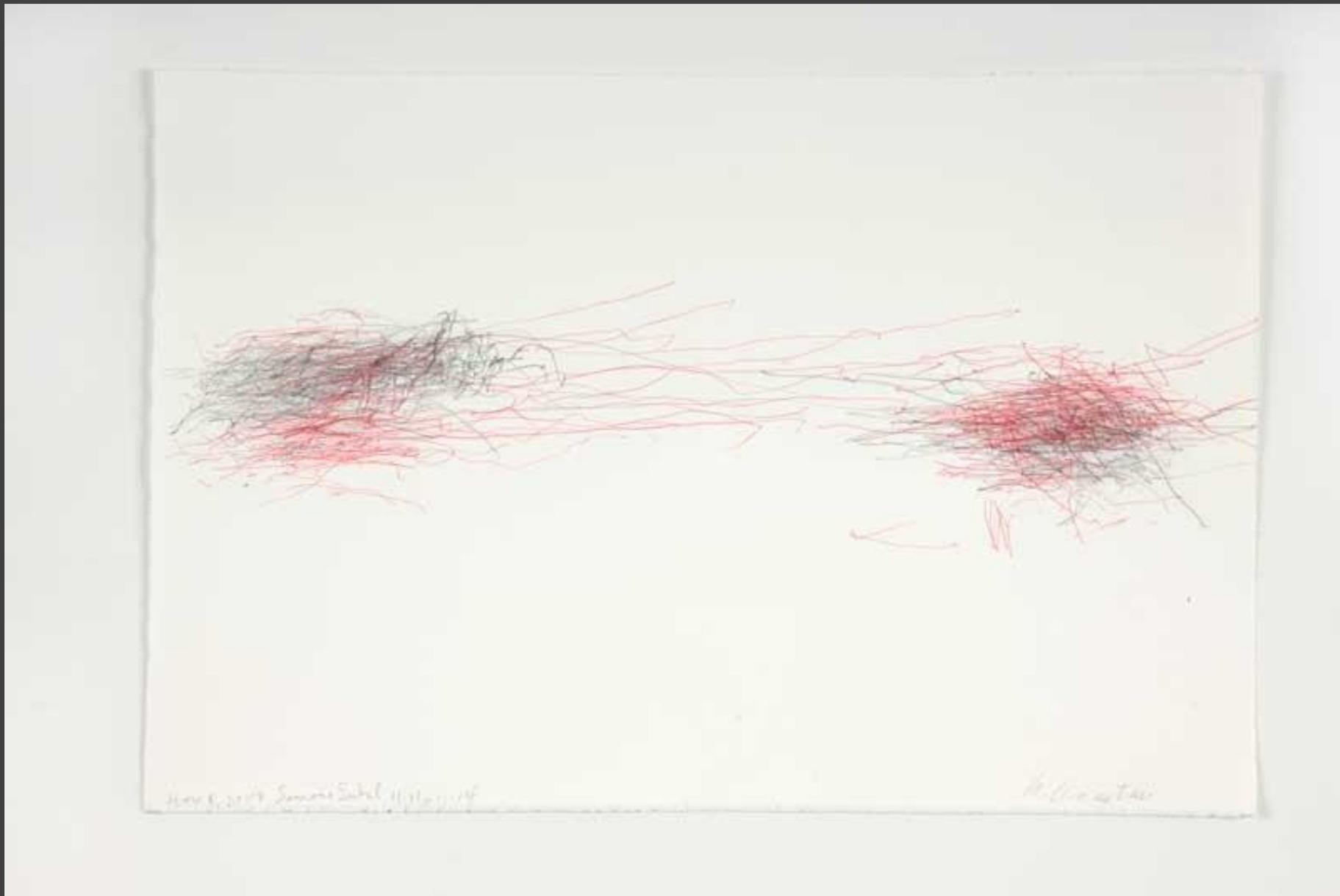




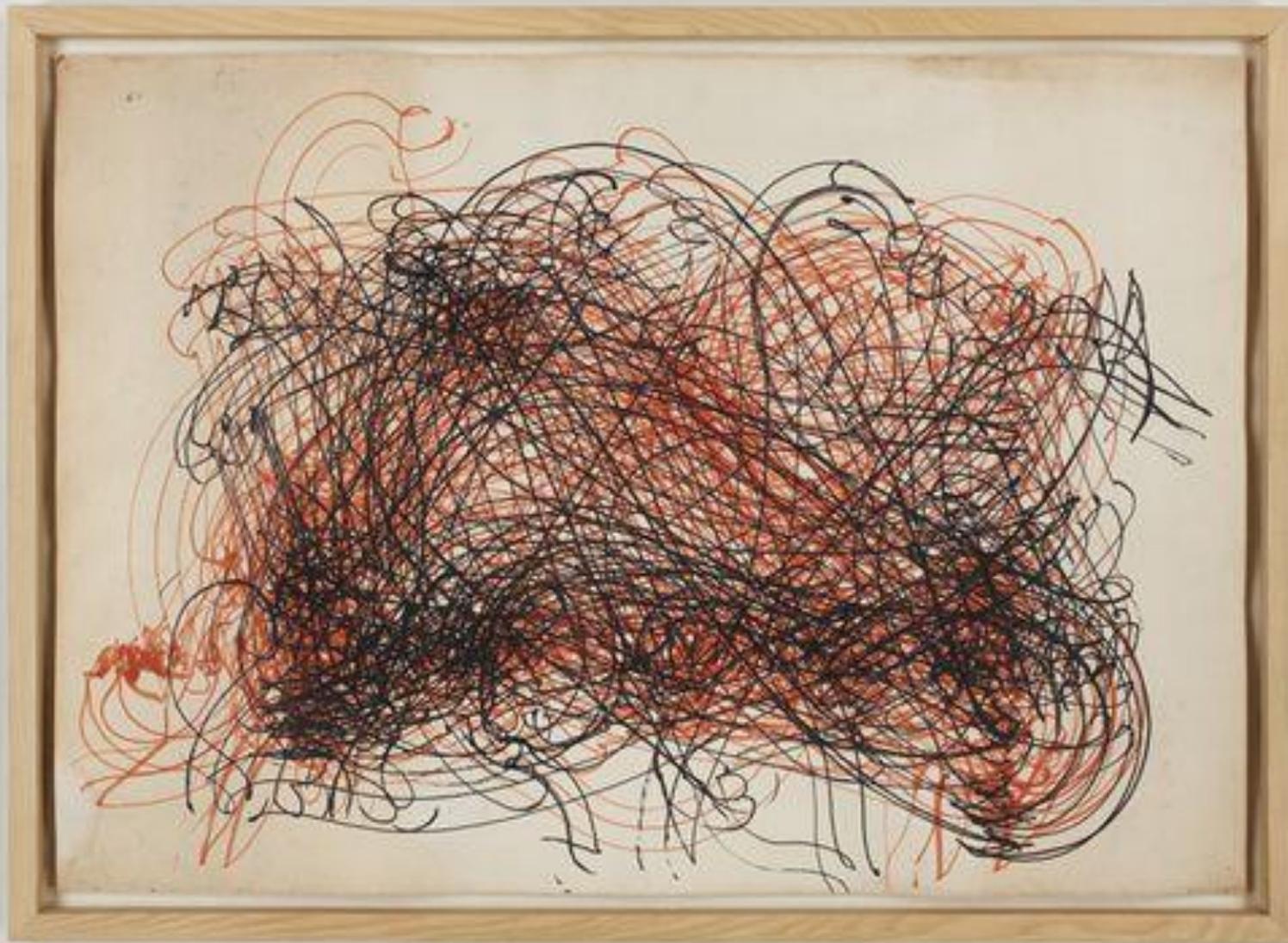
*Painting with feet
by Kazuo Shiraga.*



*Painting with hair by Lilibeth
Cuencá Rasmussen.*



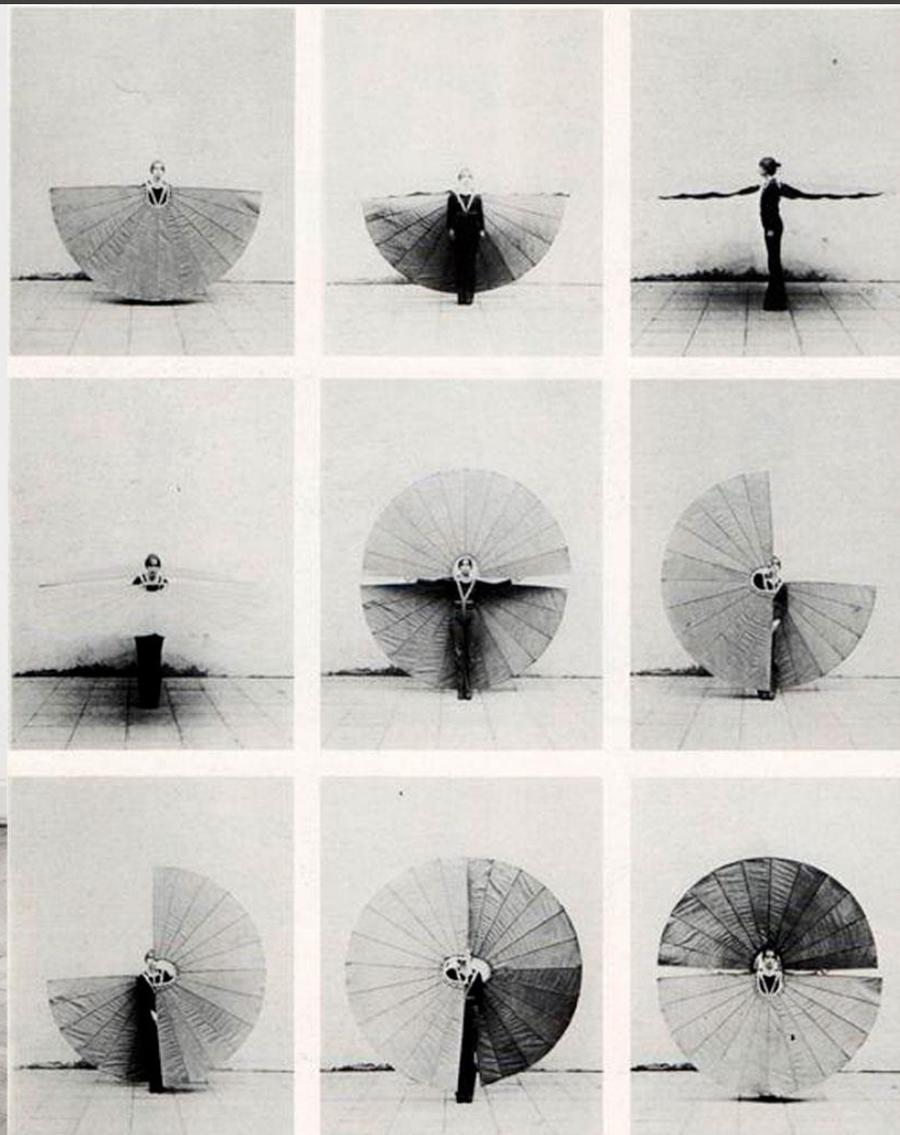
William Anastasi, *Subway Drawing*, Courtesy Gering & Lopez Gallery, New York

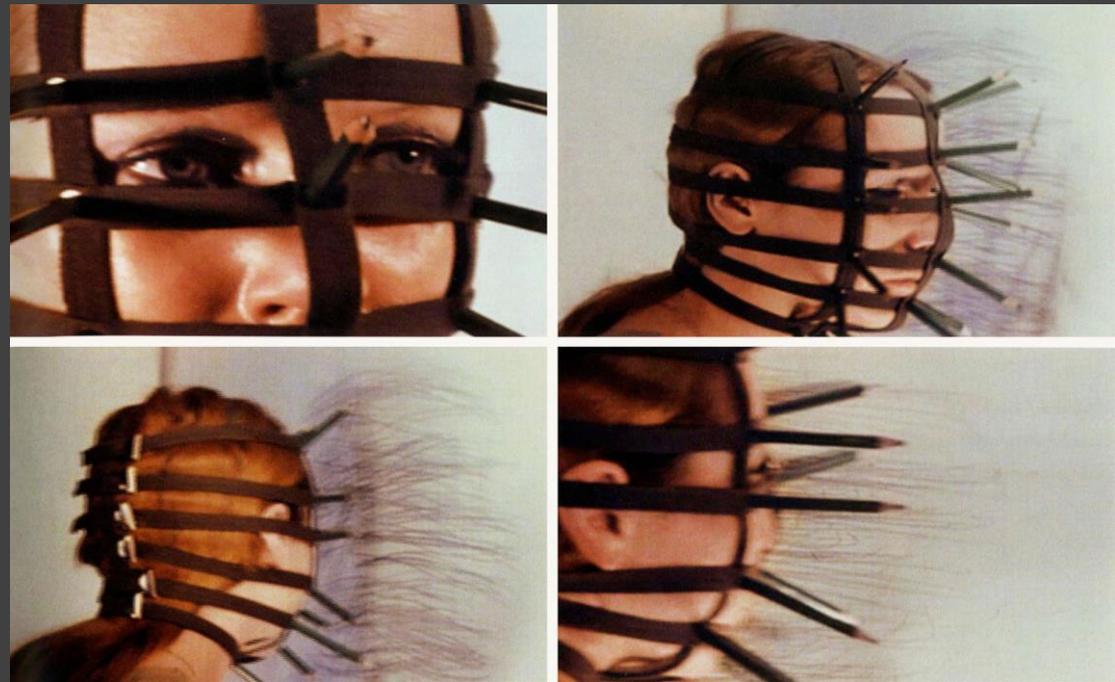


Akira Kanayama. 1957 Ink on paper



Othar Karlsen, desenho com galhos queimados.





Rebecca Horn, *Pencil Mask* 1972

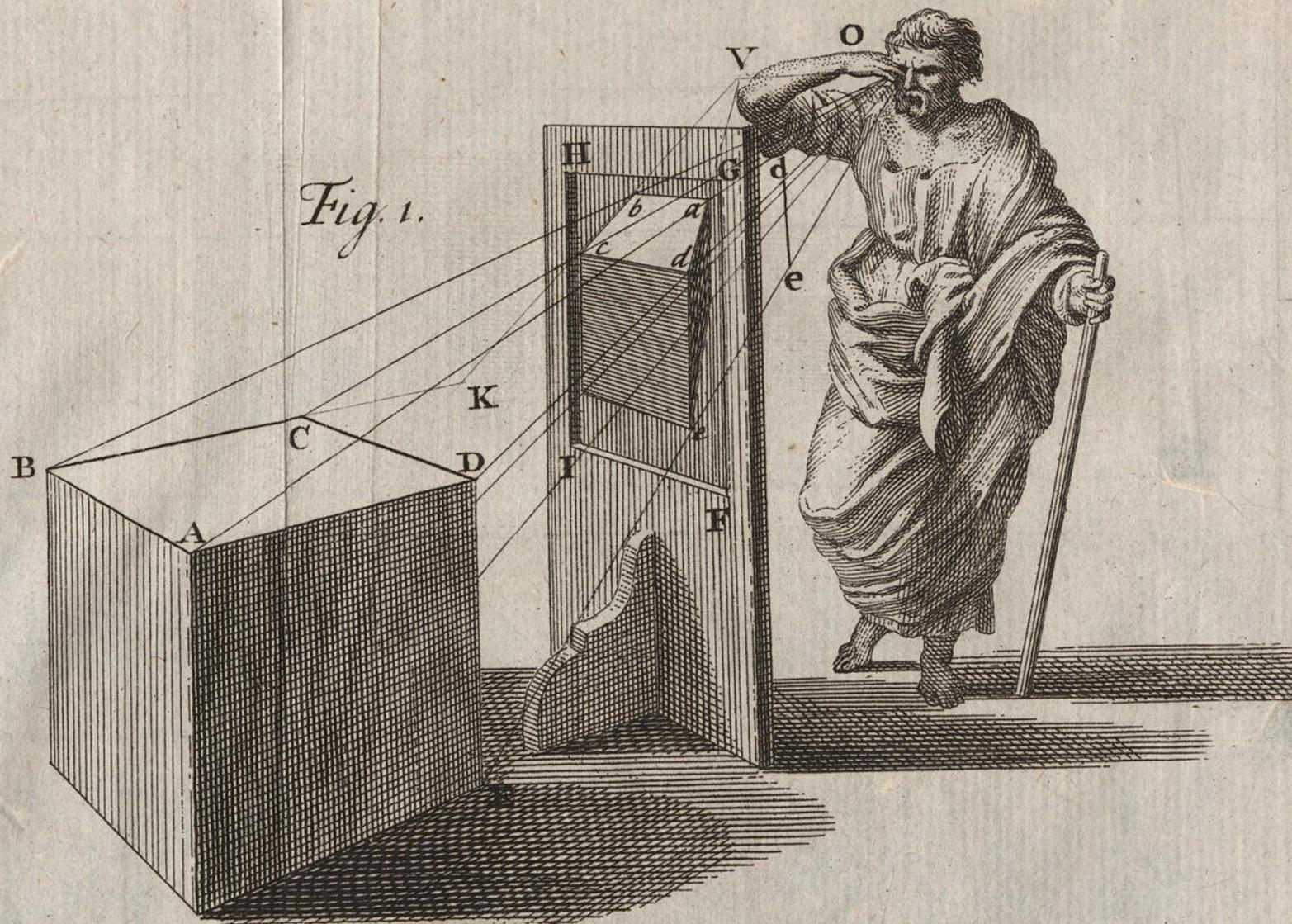
Não basta usar o gesto, o corpo desde sempre, os recursos materiais como objetos, instrumentos e ferramentas se tornaram meios para mediar gestos e ações humanas na configurações de imagens, especialmente no campo da Arte. A câmera escura e depois fotográfica foi um dos primeiros resultados do percurso que associava o Desenho a aparelhos.

Projetar aparelhos e máquinas passou a ser uma das atividades para os artistas do Renascimento, assim surgiram os aparelhos. O “Perspectógrafo” foi um dos aparelhos criados para facilitar o desenho.

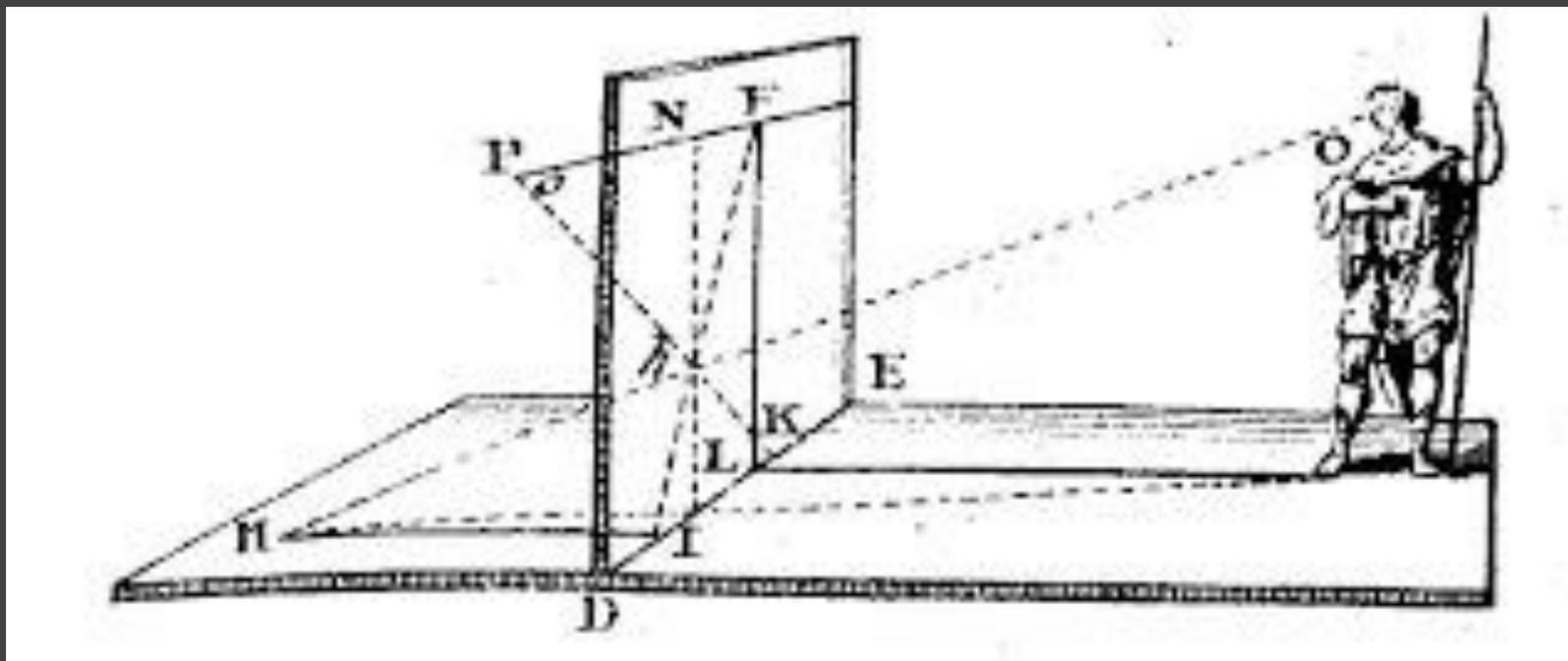
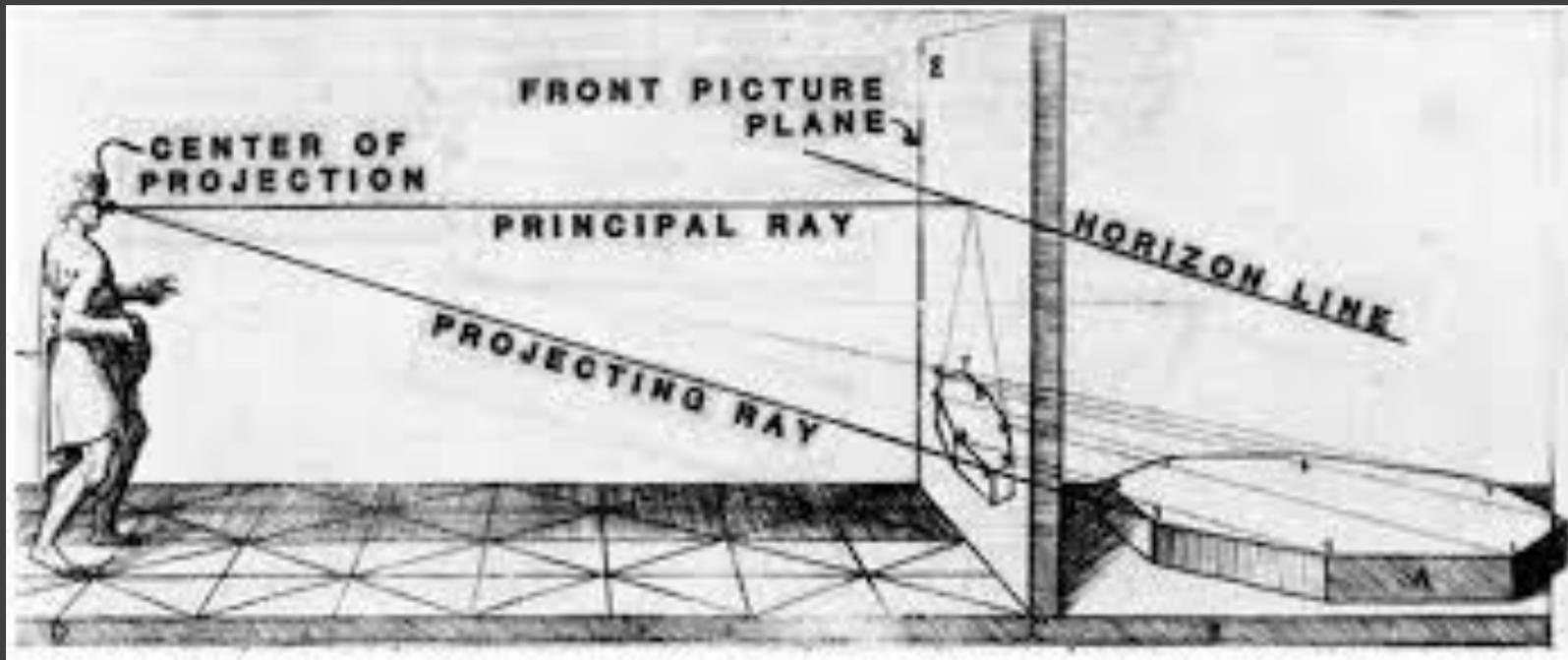
Aparelhos desenvolvidos por artistas como Filippo Brunelleschi (1377-1446), e Albrecht Dürer (1471-1528), entre outros levou, mais tarde, ao surgimento das Câmaras Escuras.

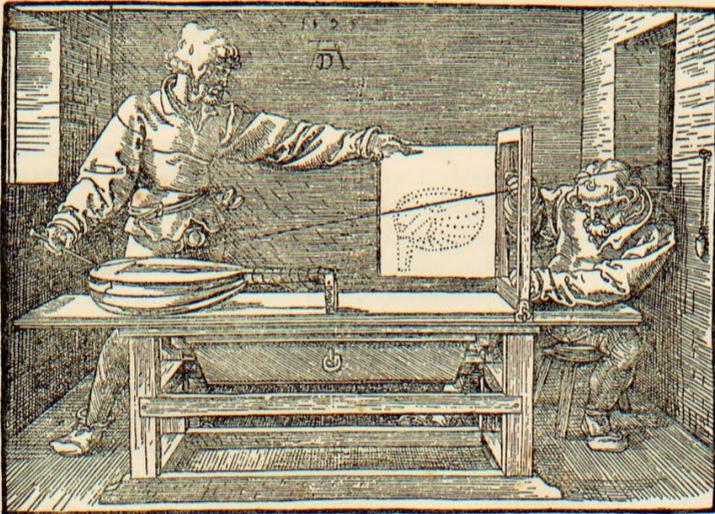
Dürer mostra, por meio de um aparelho “desenhante”, o processo de observação e construção da imagem com maior grau de precisão do que simplesmente observar por meio da visão.



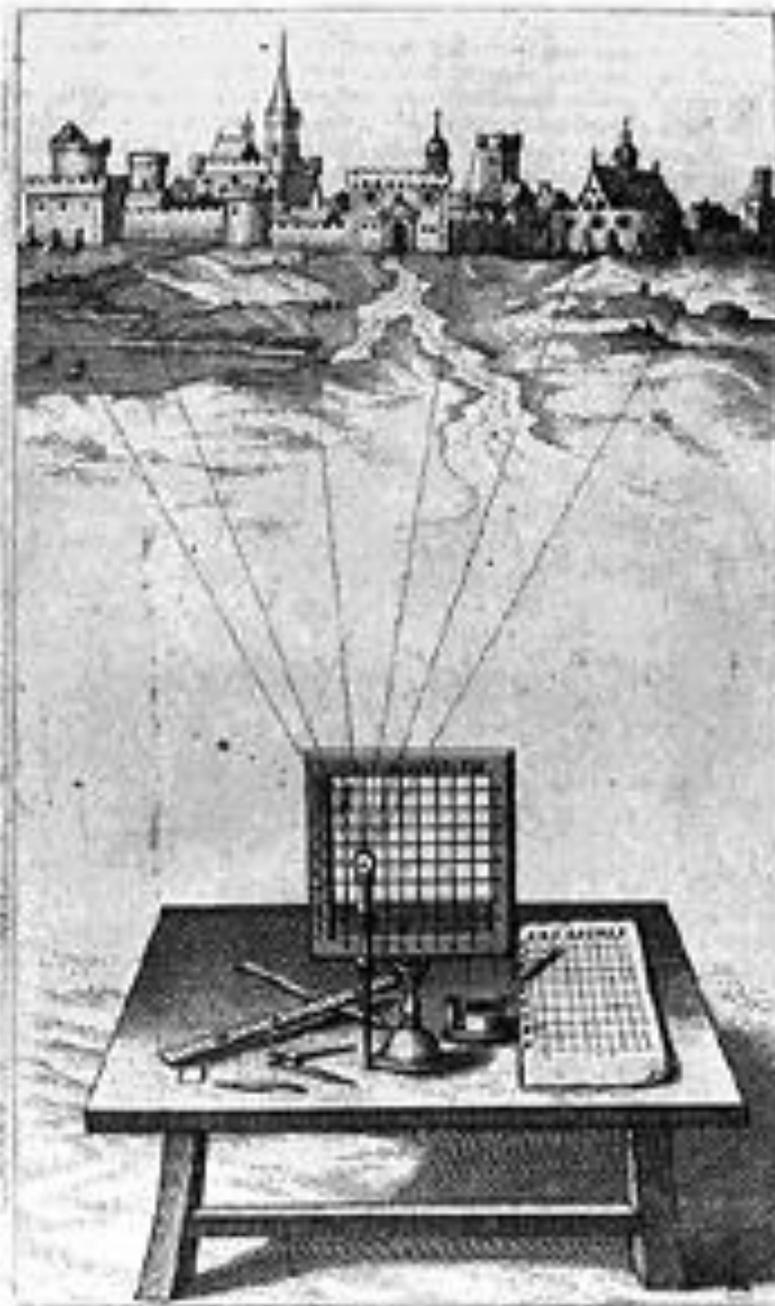


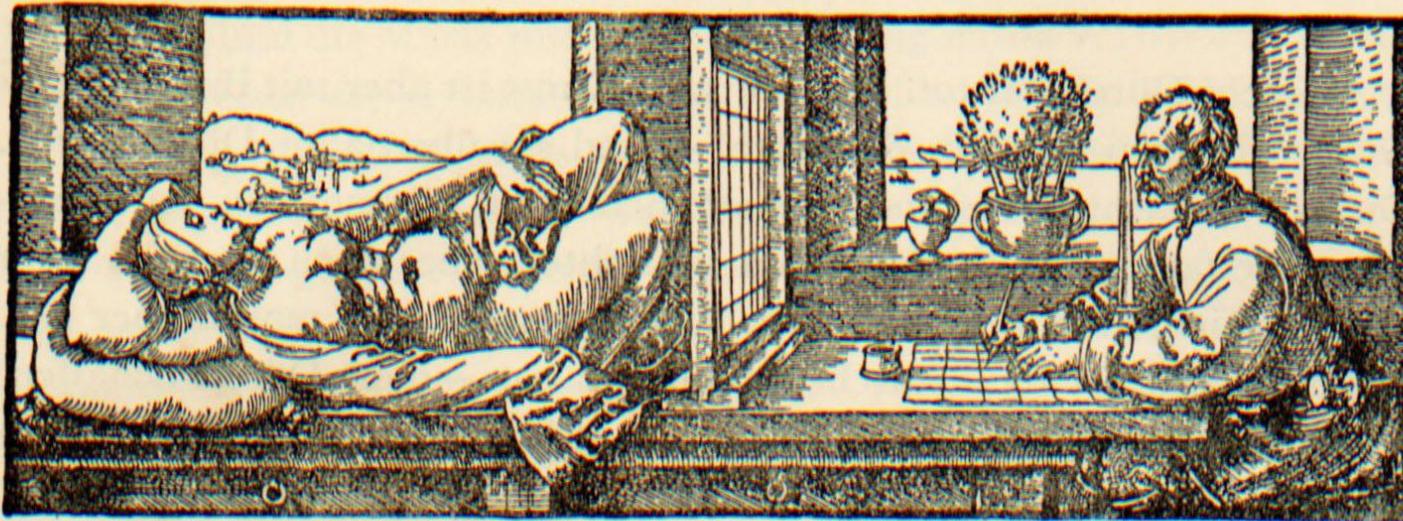
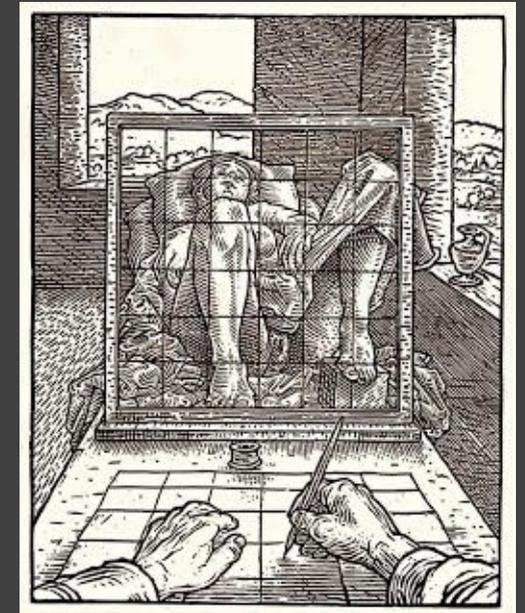
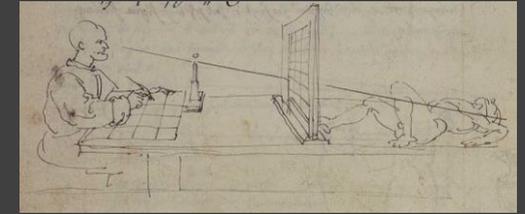
*Estudos
geométricos
de
perspectiva.
Leon
Battista
Alberti,
1435.*





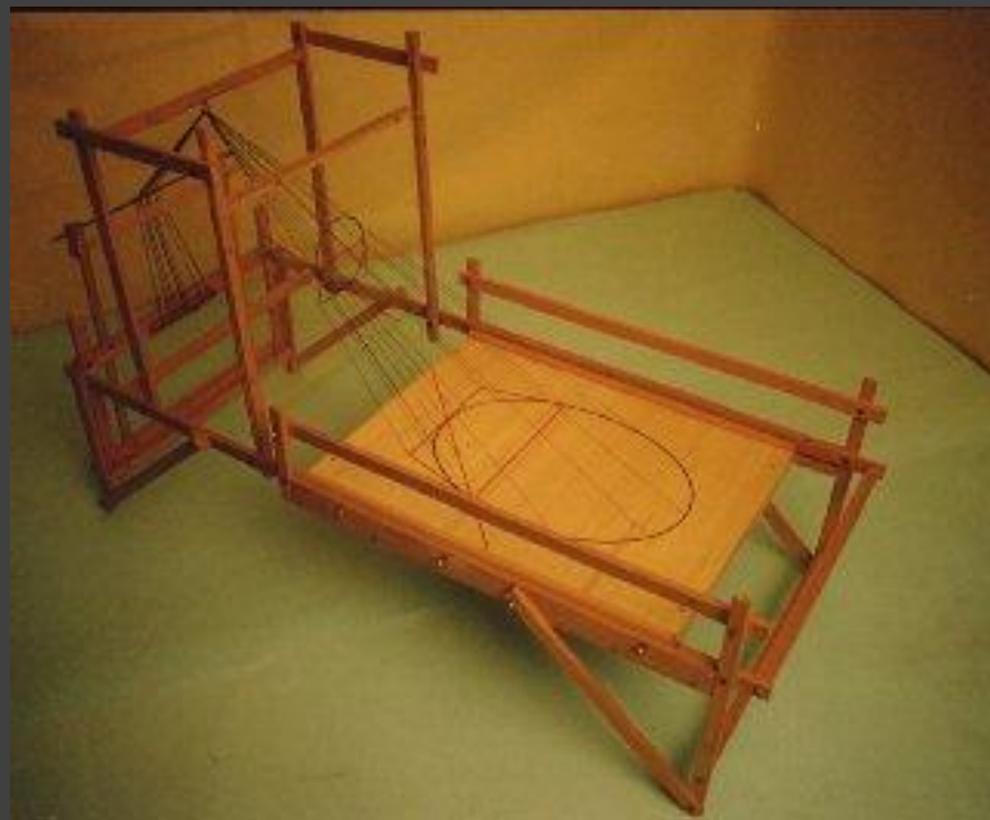
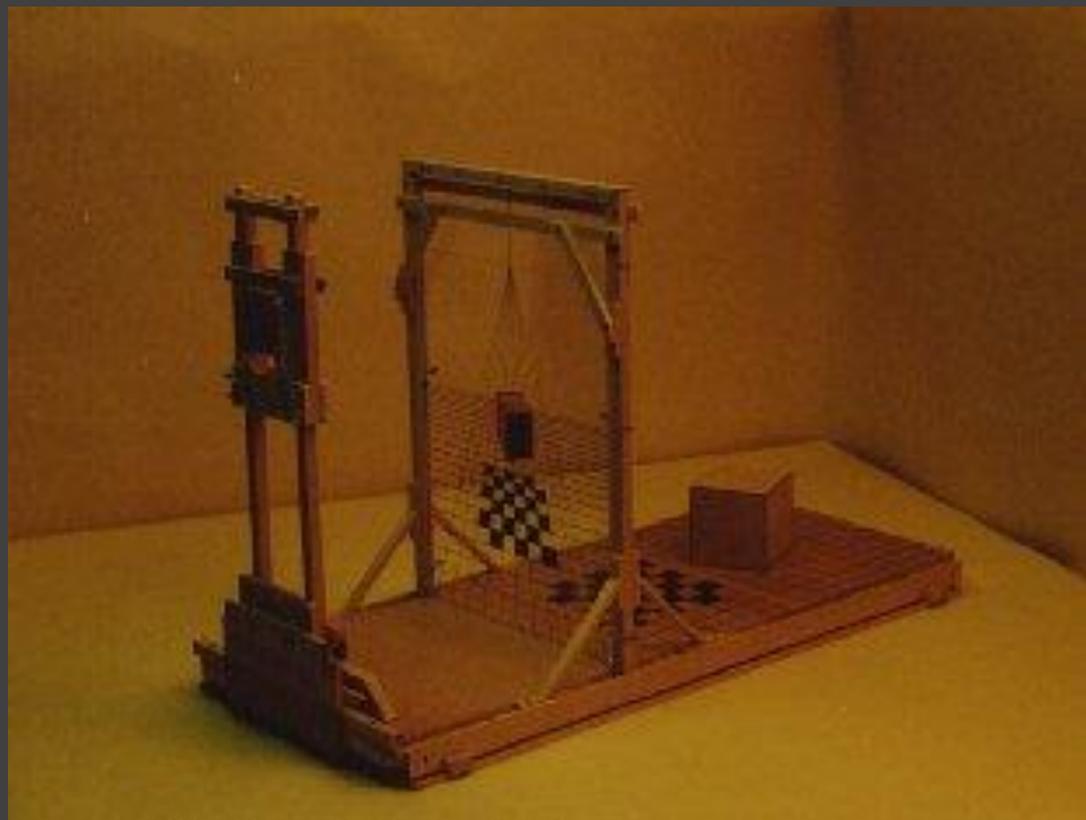
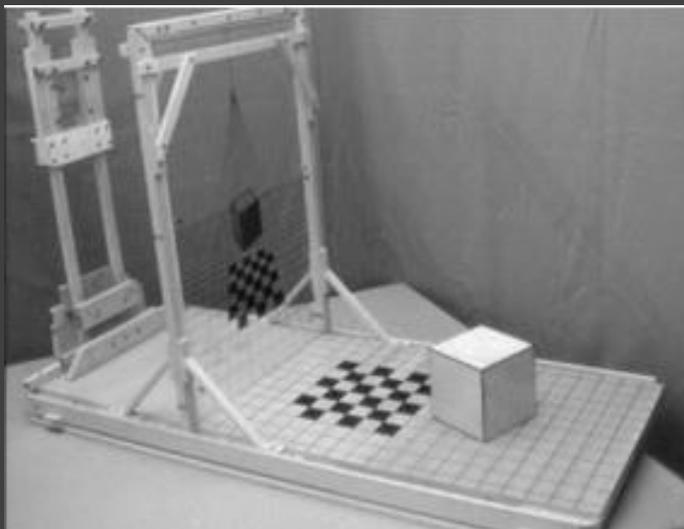
DER ZEICHNER DES SITZENDEN MANNES. — DER ZEICHNER DER LAUTE. Holzschnitte. 1525

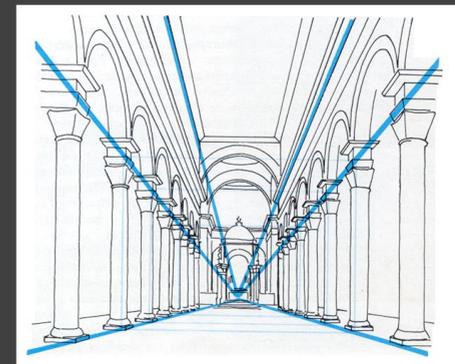




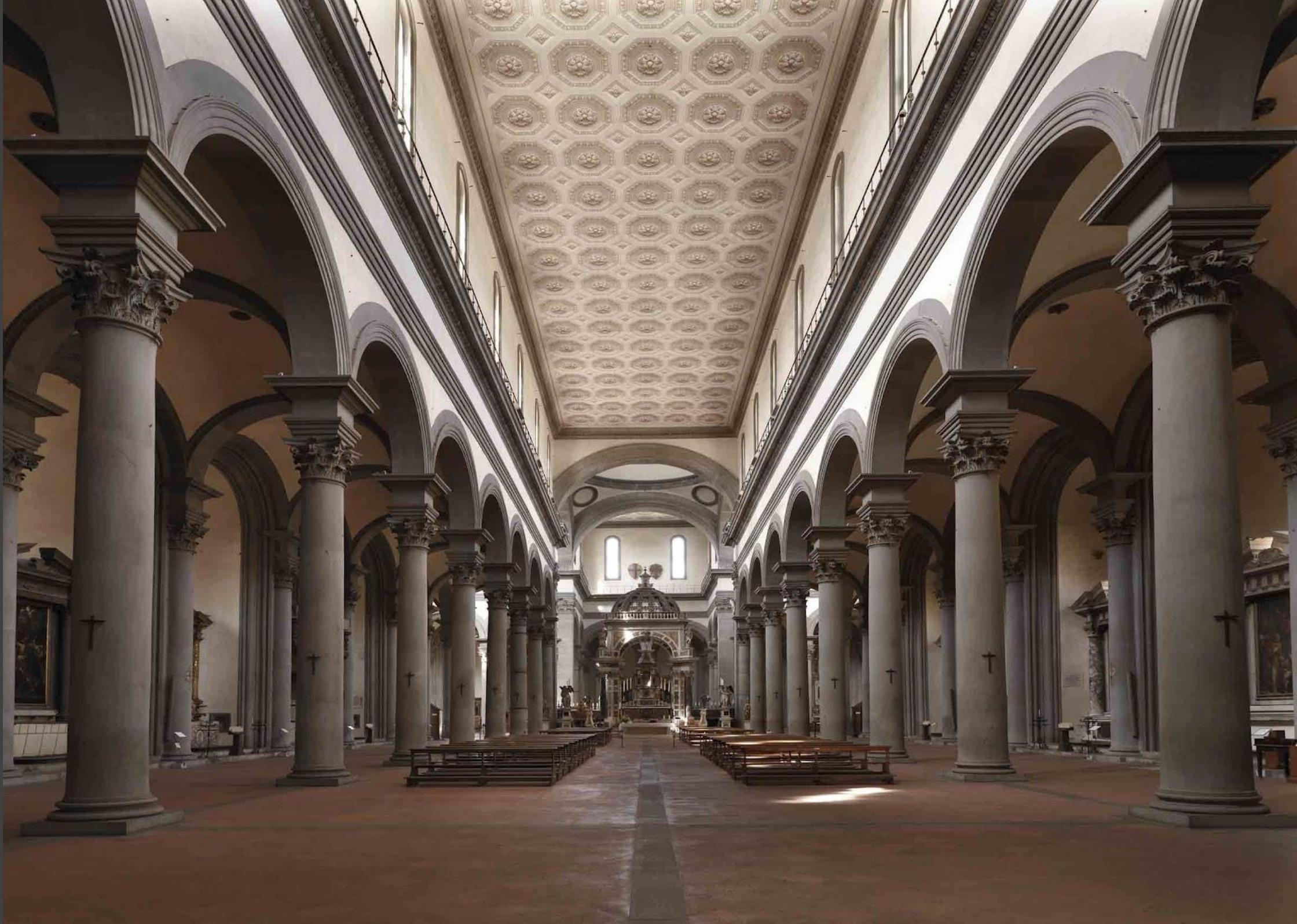
DER ZEICHNER DER KANNE. — DER ZEICHNER DES LIEGENDEN WEIBES. Holzschnitte. Um 1525

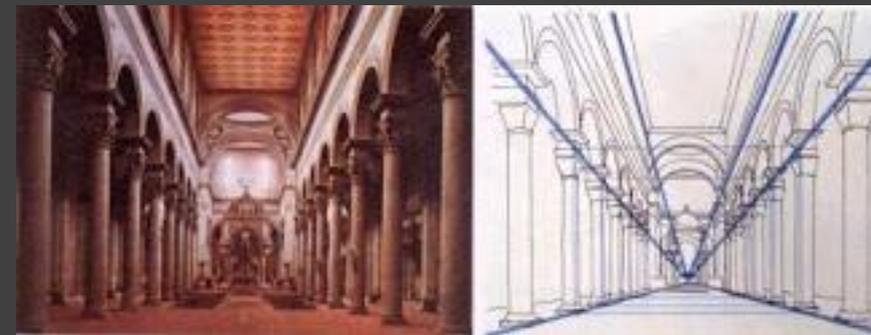






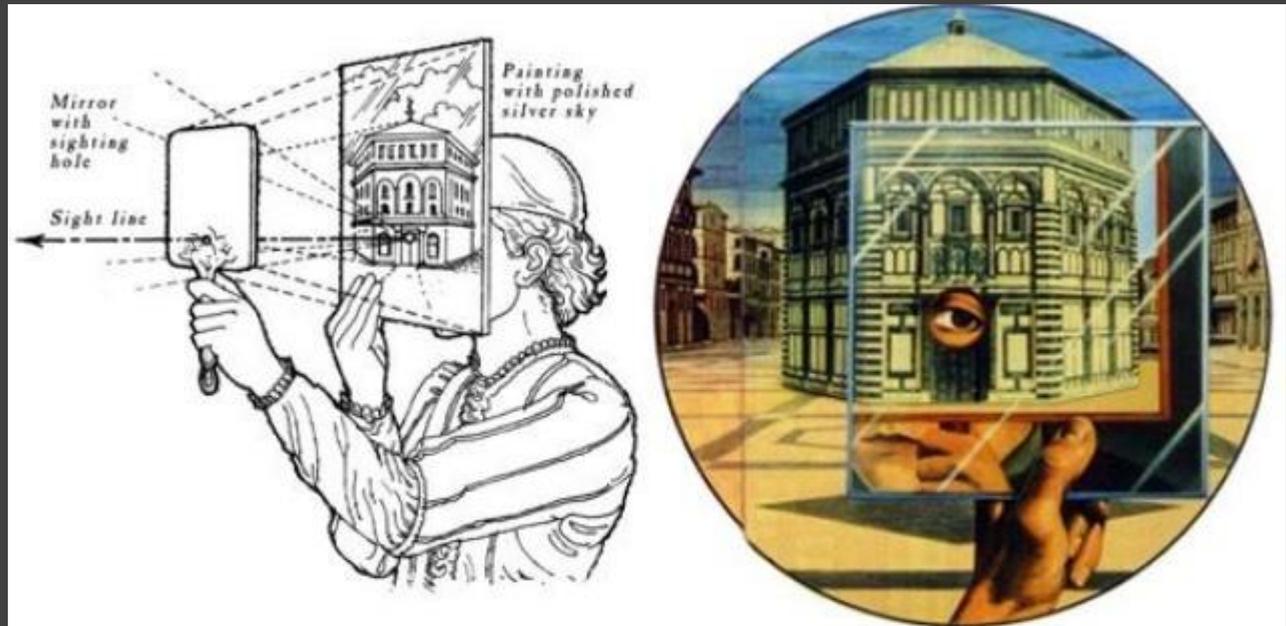
Estudo em perspectiva para igreja do Espírito Santo em Florença de Bruneléschi, 1428.



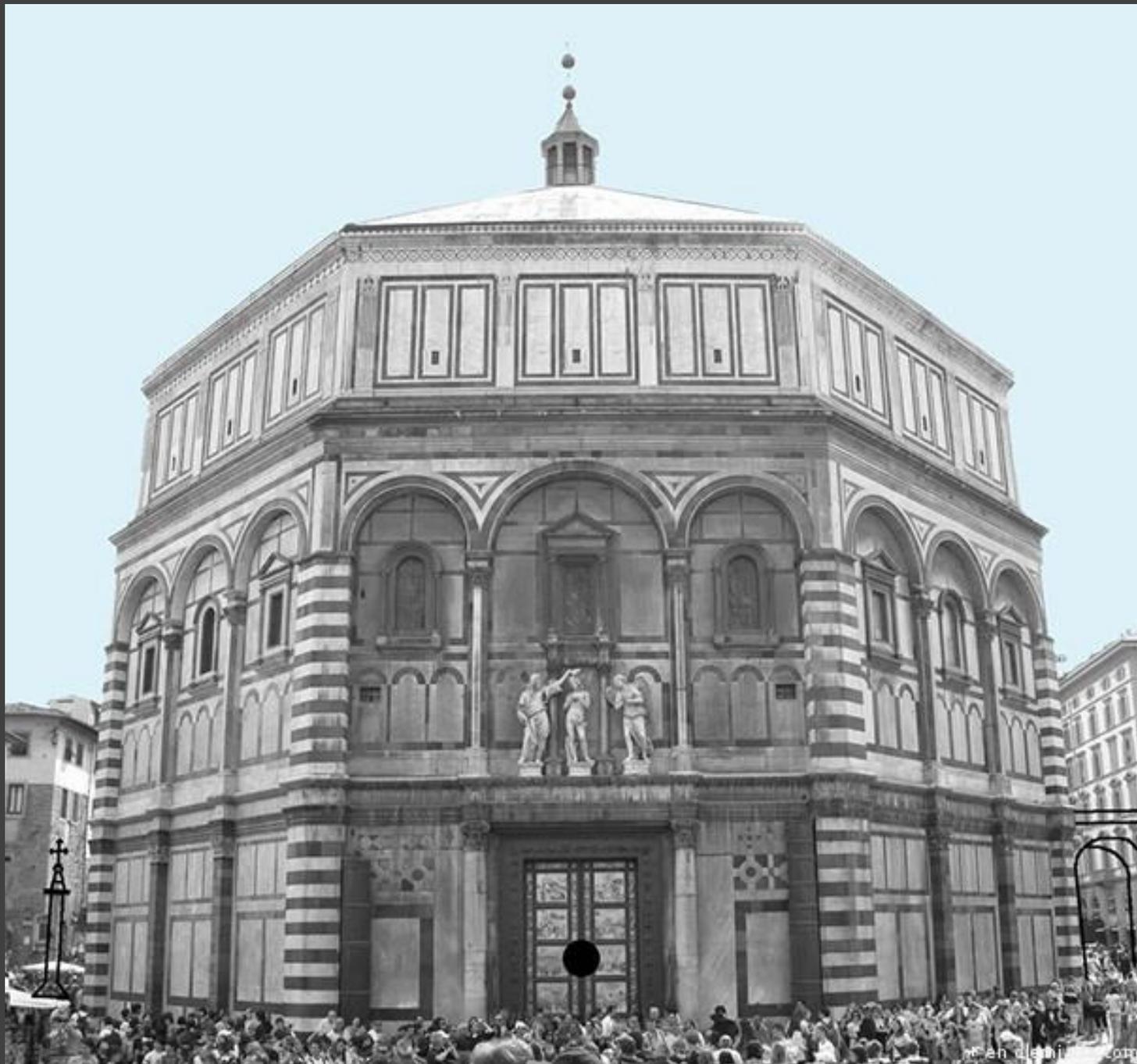


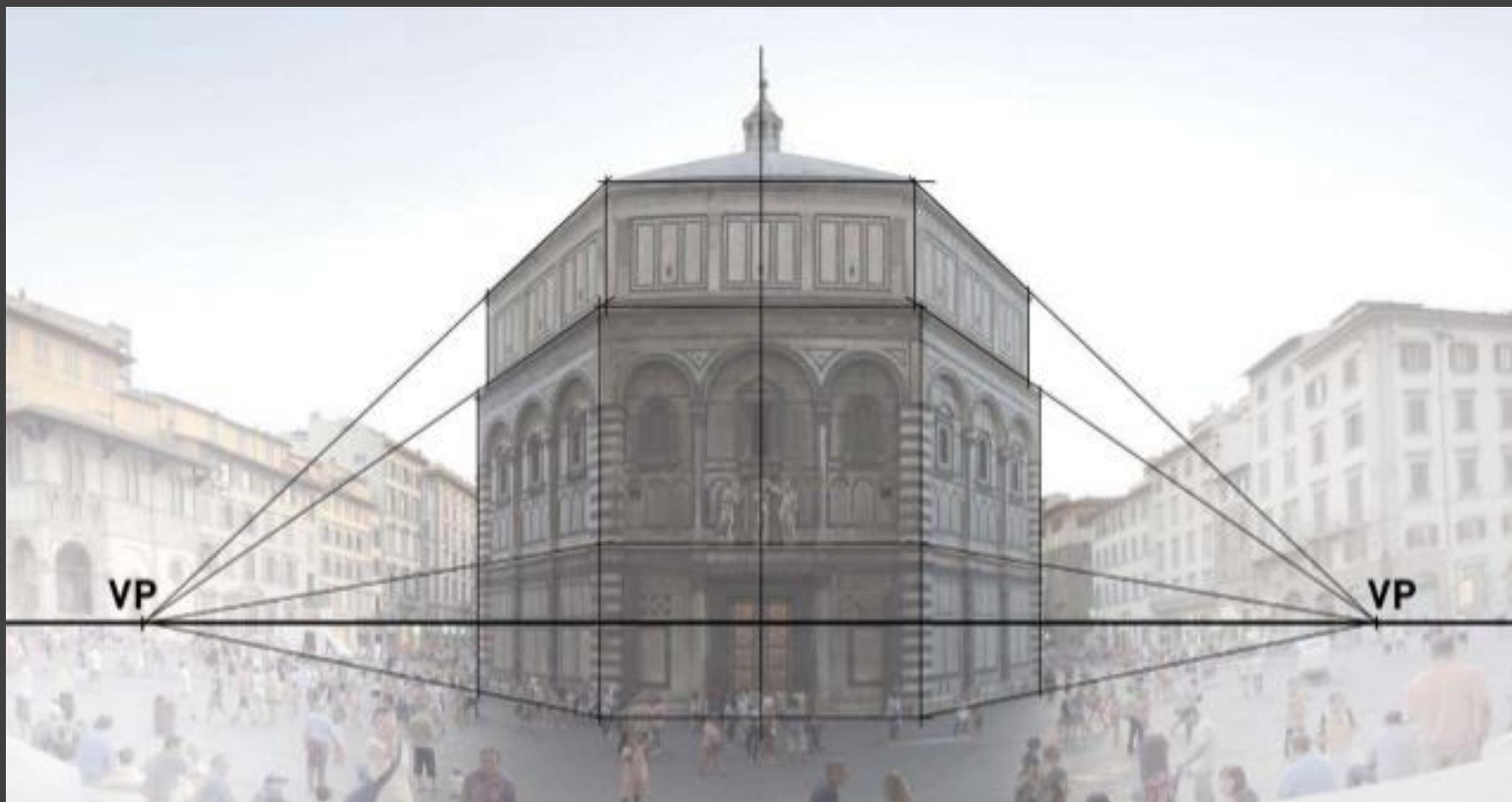
Igreja de São Lourenço, em
Florença, Brunelleschi, 1419.

Estudos sobre o Batistério de S. João em Florença, estimularam Brunelleschi a desenvolver um sistema de projeção.

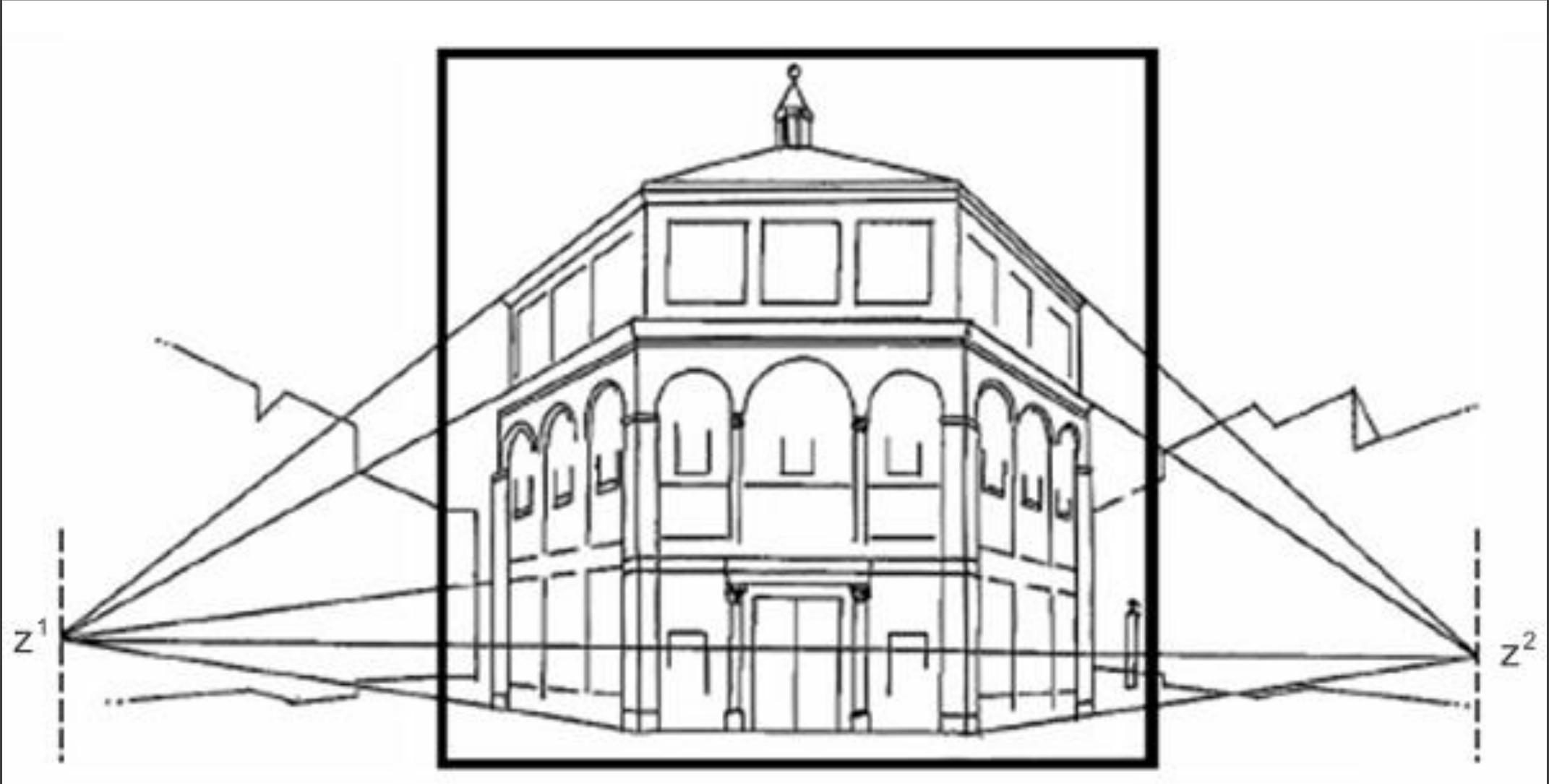


- Para representar los edificios en perspectiva, realizó una serie de estudios con la ayuda de instrumentos ópticos, como algún tipo de perspectógrafo.





Batistério de Brunelleschi



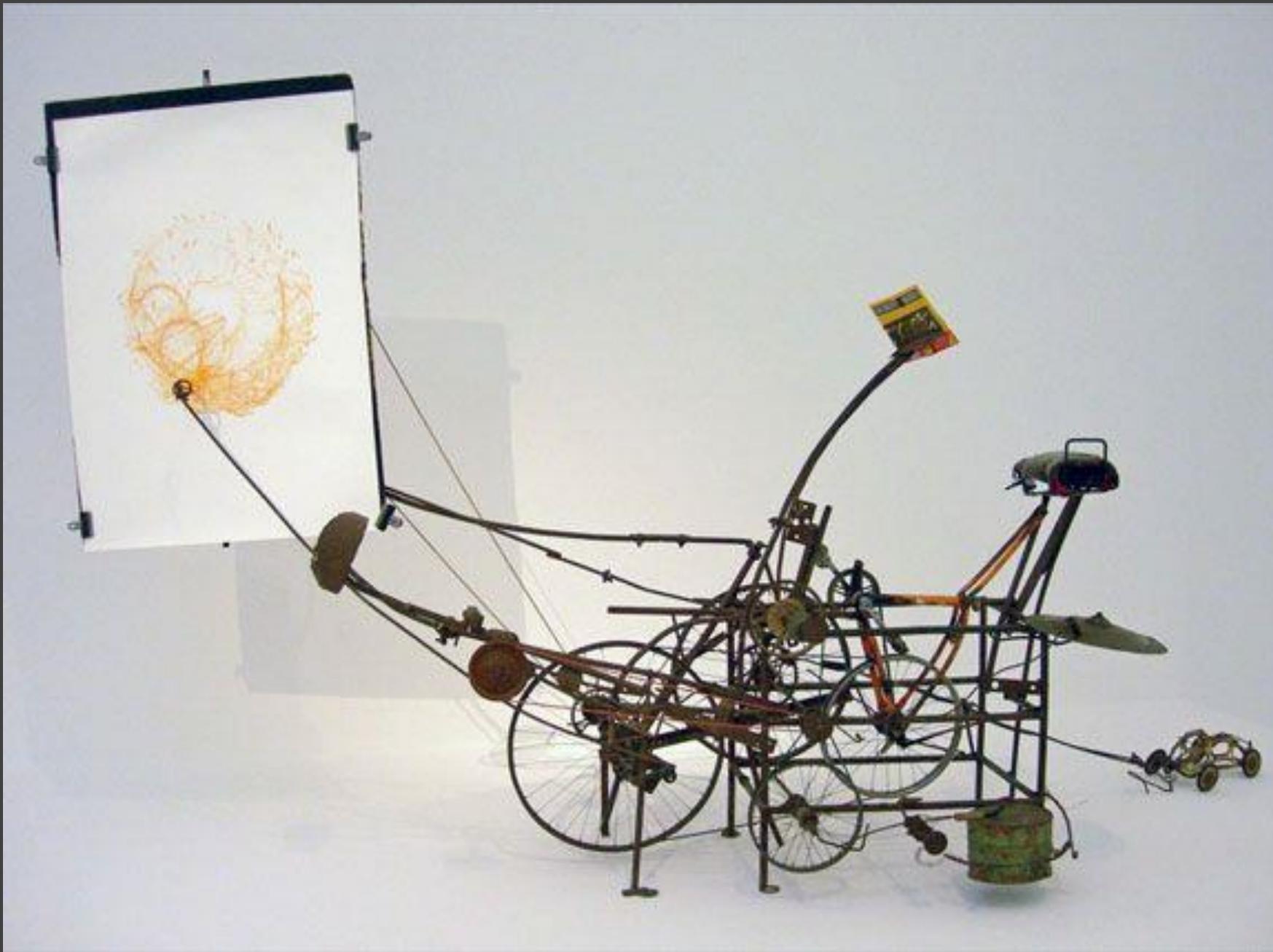
Batistério de Florença,
Brunelleschi.

Máquinas de Desenhar



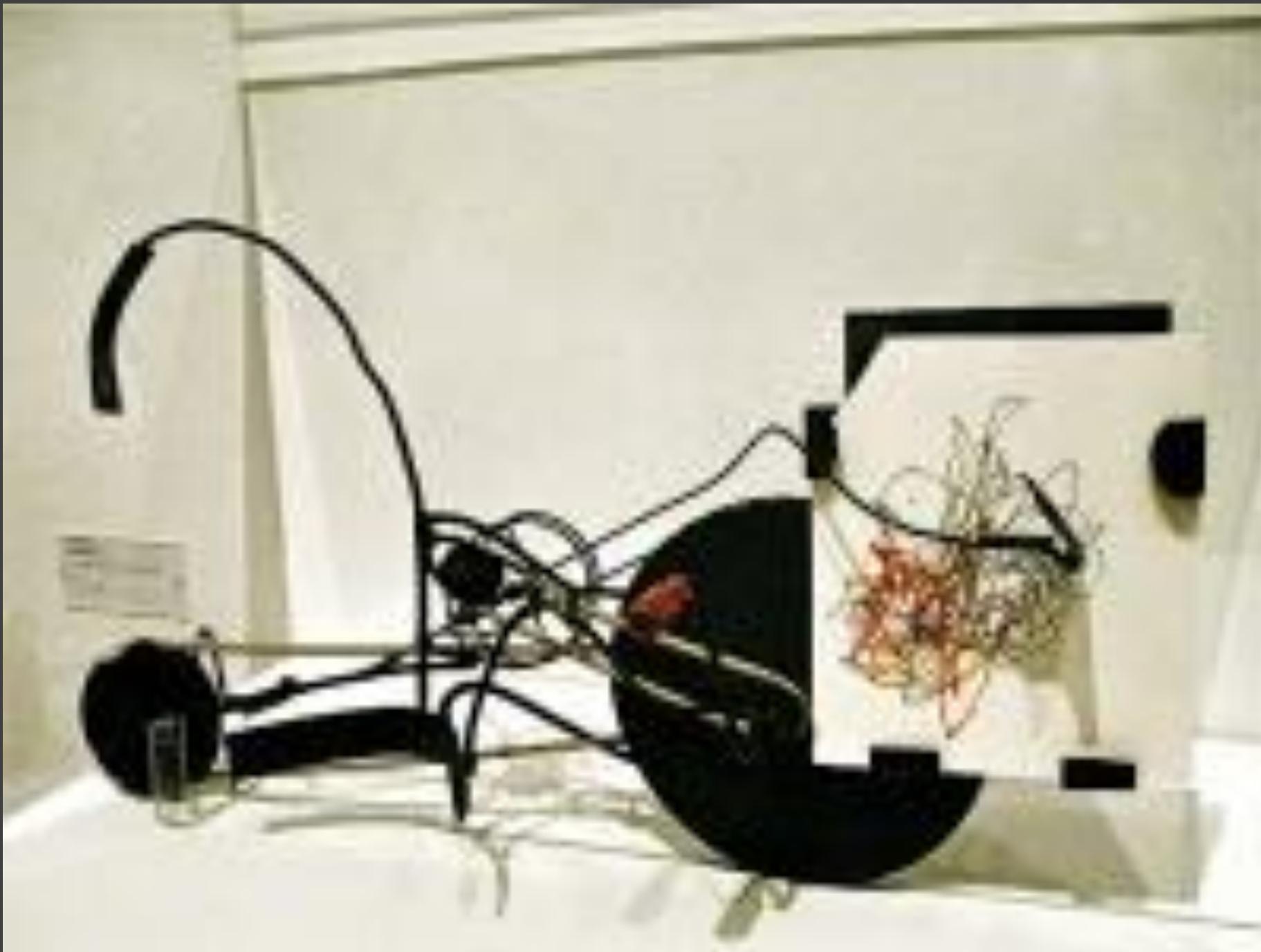
Jean TINGUELY (1925-1991), *Méta-Matic N° 6*, 1959 Iron tripod, wooden wheels, sculpted metal plate, rubber bands, metal rods, electric motor (all painted black) : 50 x 70 x 30 cm

Museum Tinguely, Basel, © 2008, ProLitteris, Zürich, © Photo : Christian Baur, Basel



TINGUELY

jean tinguely drawing machine,



TINGUELY



Jean
TINGUELY
(1925-
1991), *Mac
hine à
dessiner N°
3*, 1955
Wooden
panel
painted
black,
rotating
metal disc,
wire.



Nicola Kerslake Wind Machine, 2015. The drawing implement will mark the paper, dependent on. Wind PowerThe Wind.



Jamie Newton,

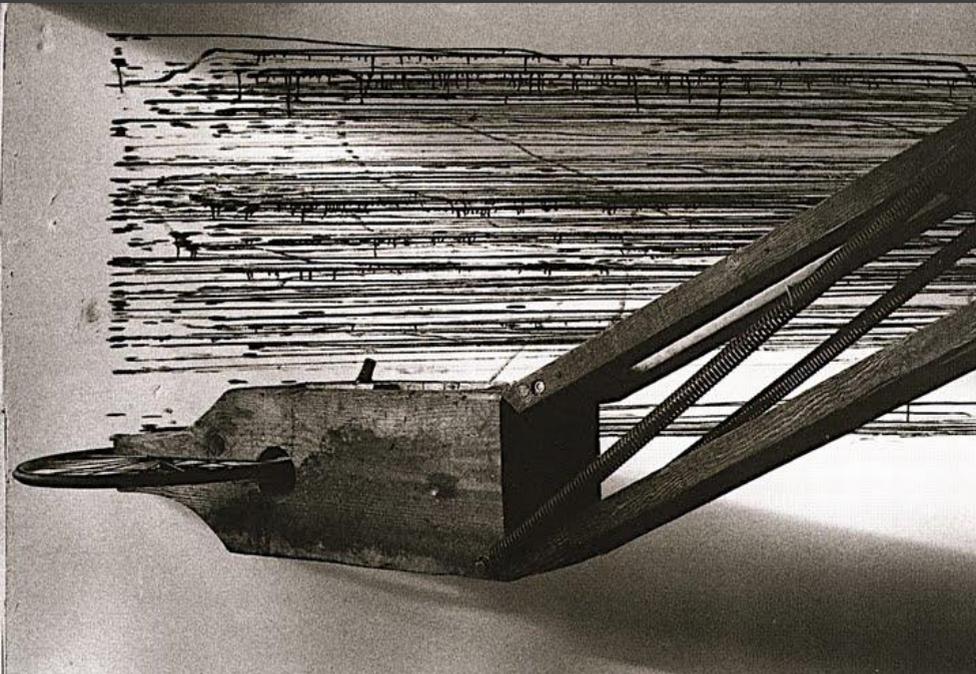




Melbourne artist, Joseph L. Griffiths, creates pedal powered drawing machines. His interactive installations explore man's relationship with machines

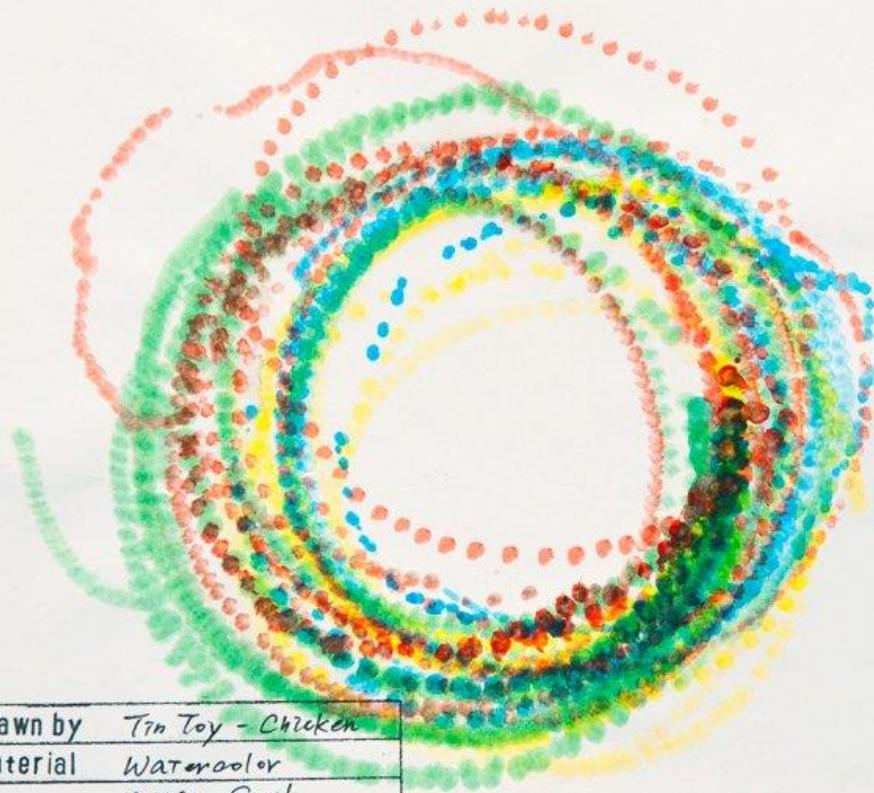


Alan Storey: DRAW, 1984. Or Gallery Vancouver and Mercer Union, Toronto, 1986.

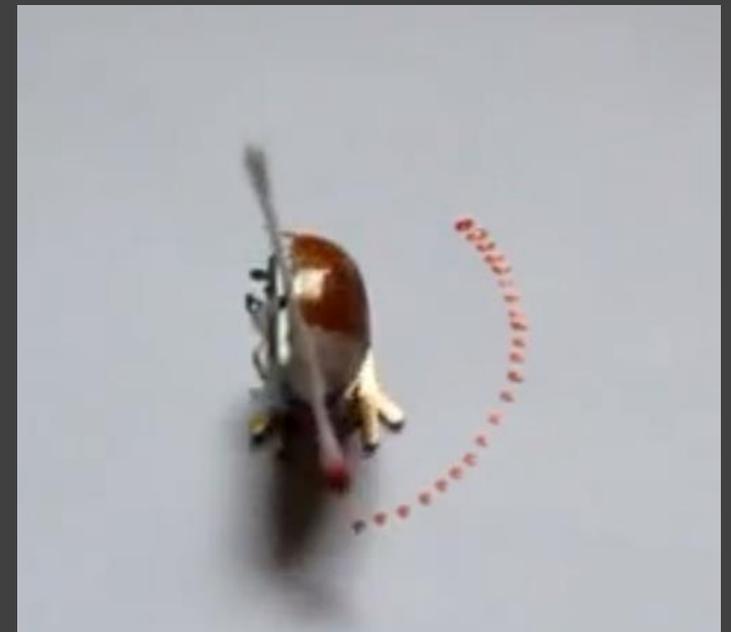


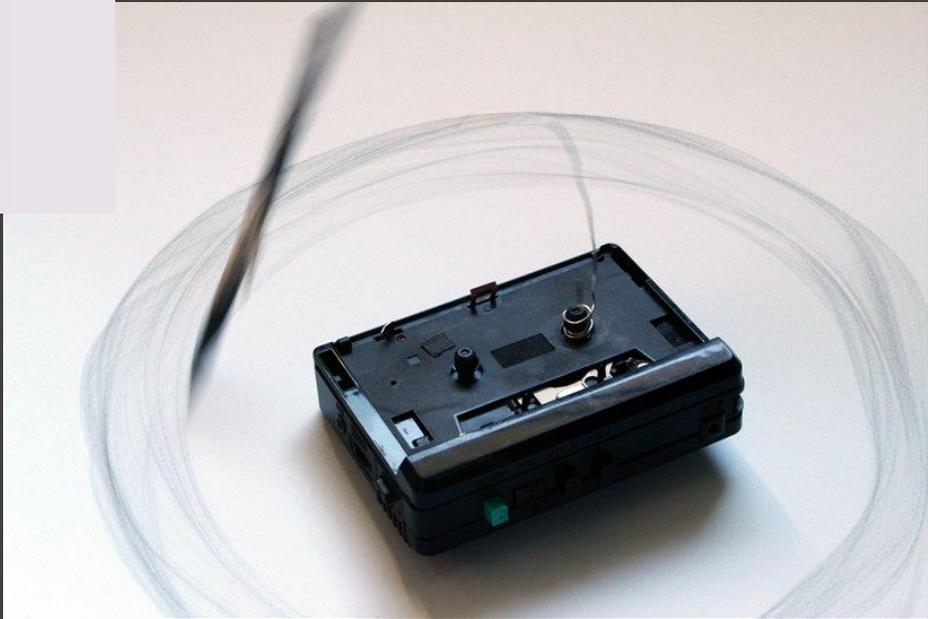
This is Storey's first ever 'drawing machine'. The motorized assembly rotates at low speed, the articulated arm keeping the inked bicycle wheel in constant contact with the gallery walls. The 'drawing machine' marks the wall with every rotation at a pseudo-random height determined by a second motorized movement in the arm.

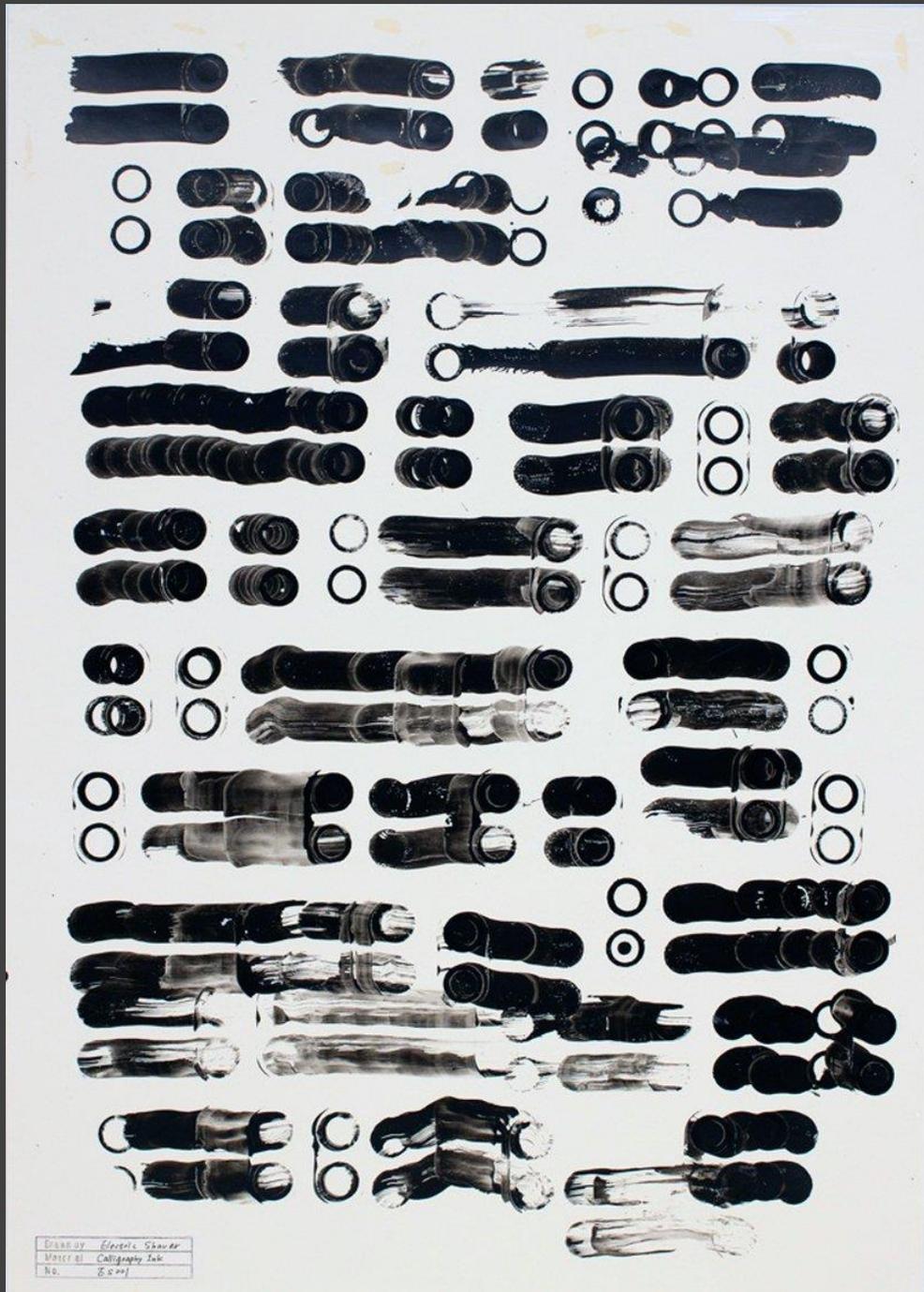
***Em busca de Aparelhos
Desenhantes***

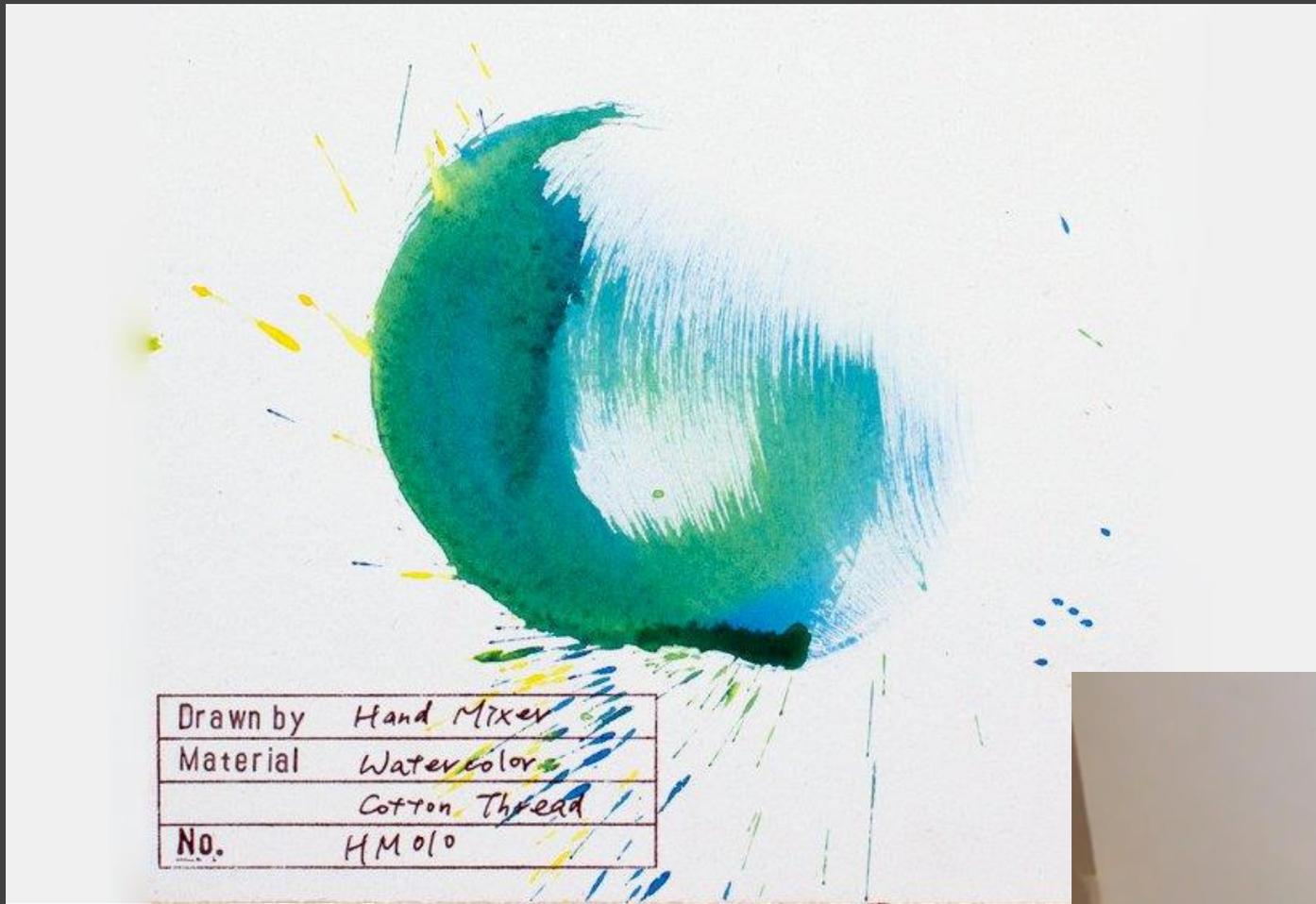


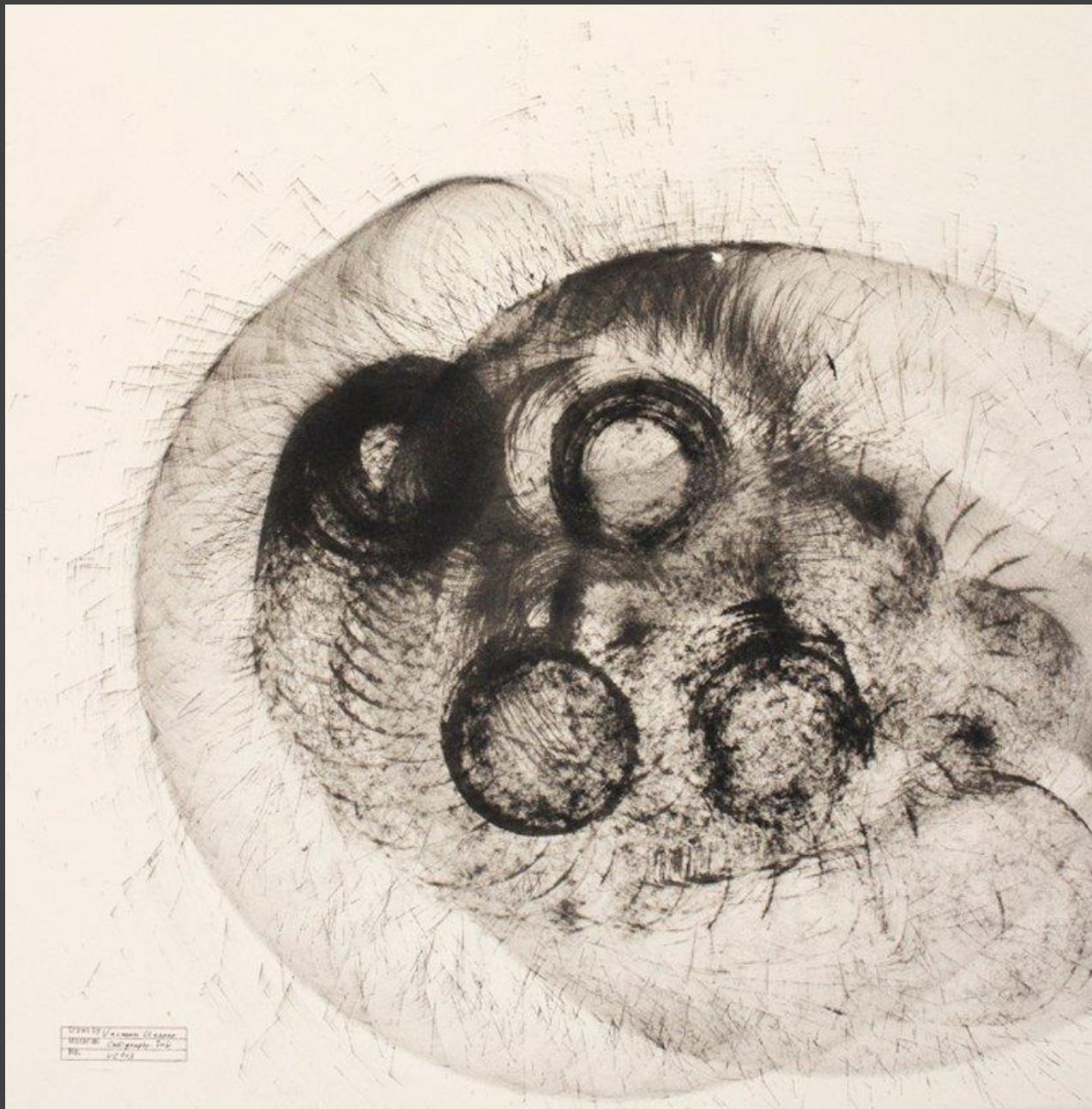
Drawn by	Tin Toy - Chicken
Material	Watercolor Cotton Swab
No.	TT001

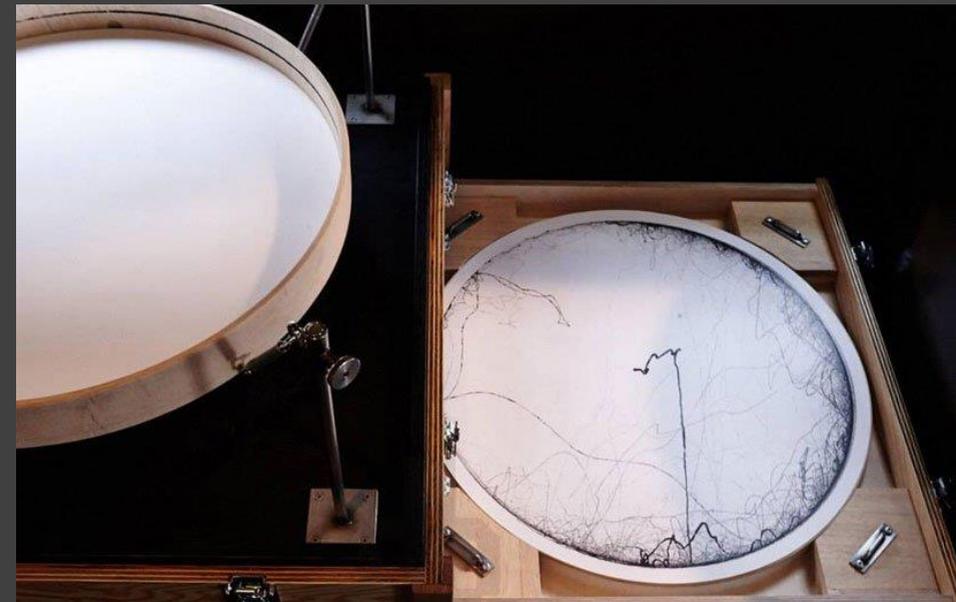












Olafur Eliasson, Connecting cross country with a line, 2013, Kinect drawing machine.



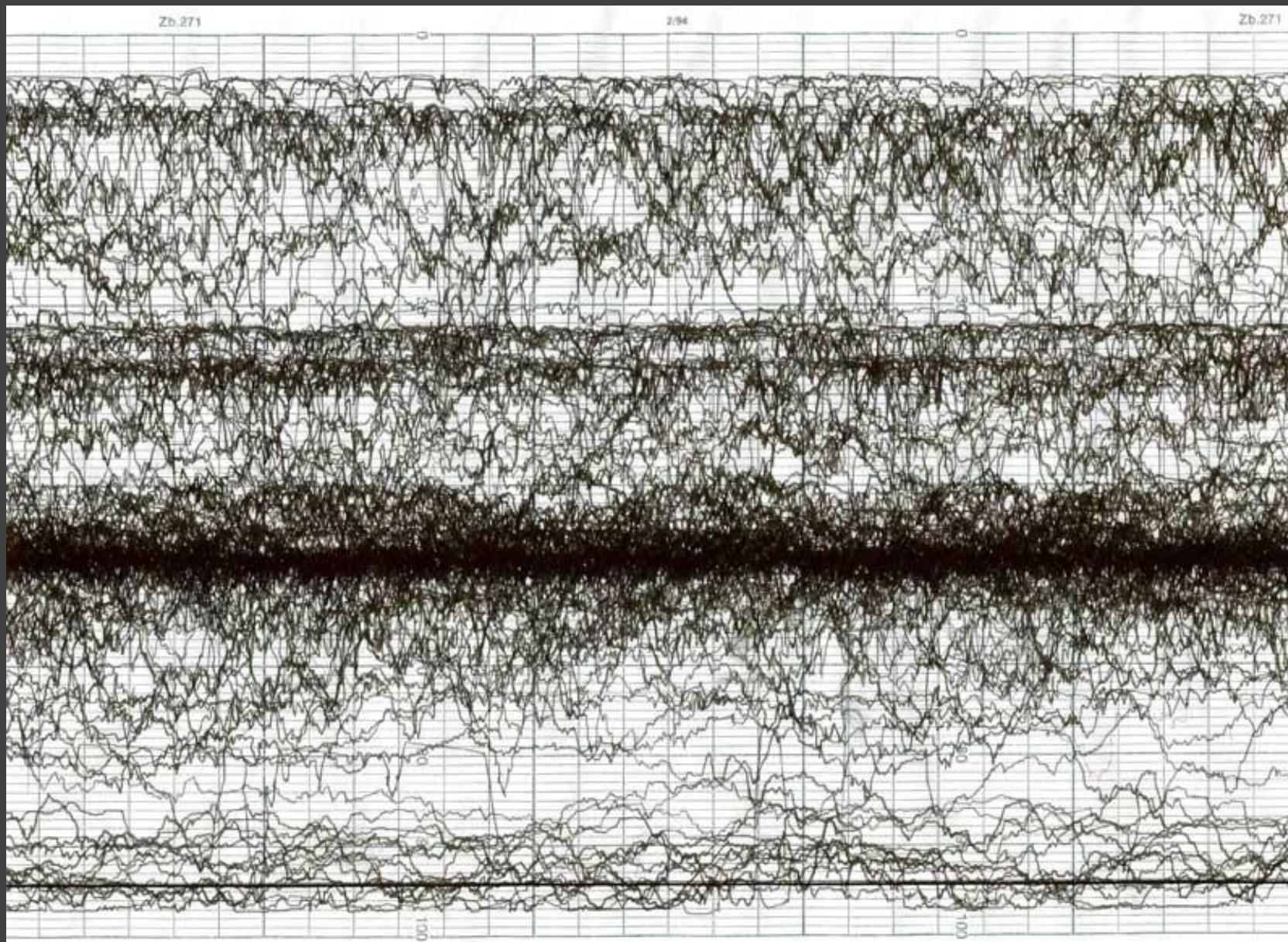
Augen Wirbel, 2015. Pintura sobre vidro usando motor.



Rebecca Horn visited the Harvard Art Museums to install and activate *Flying Books under Black Rain Painting*—in which a mechanical arm sprayed black ink across a white wall and three fluttering books protruding from it—she simultaneously created the three-part work *Out of the Black Rain*.

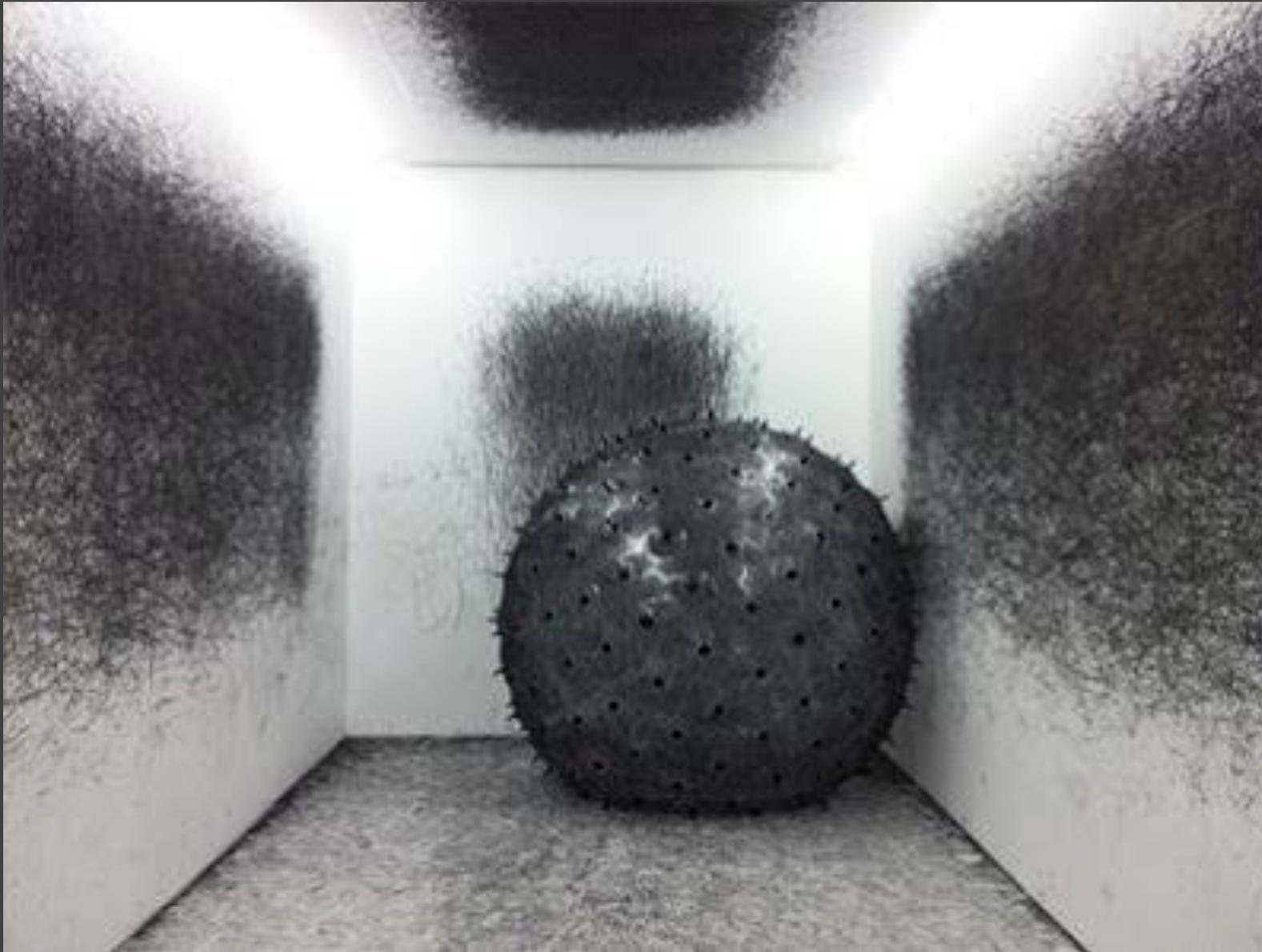


Rebecca Horn
Les Amants
1991.



Jem Finer, *Everywhere, All the Time* 2005, Graphic trace from chart recorder, Courtesy the artist, Photograph © Jem Finer

***Interatividade
Desenhante.***



Artist Karina Smigla-Bobinski has created an installation comprised of an enormous, helium-filled balloon with a hedgehog-like coating of charcoal sticks

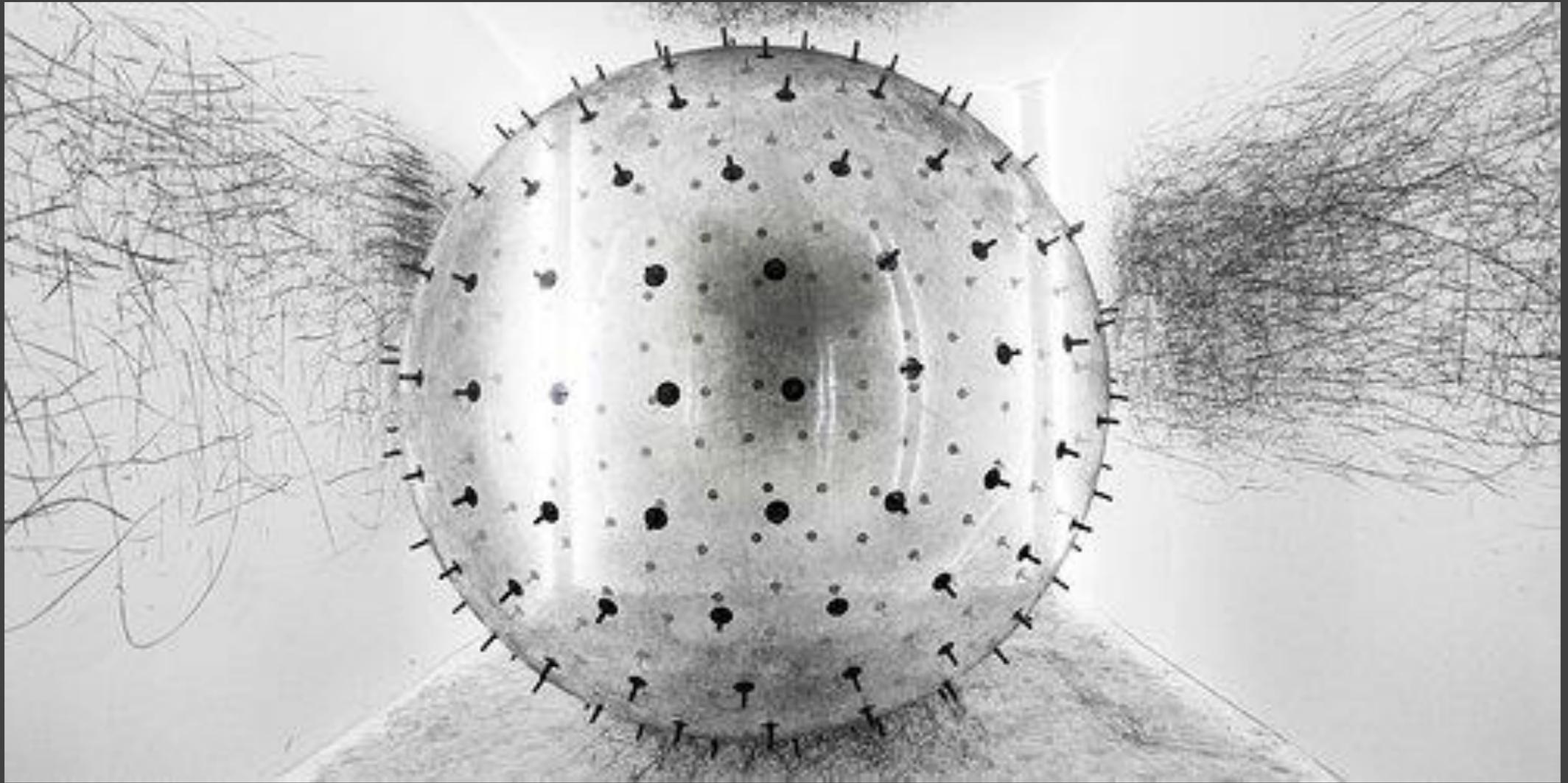


German artist Karina Smigla-Bobinski uses a variety of innovative materials to create interactive artworks.

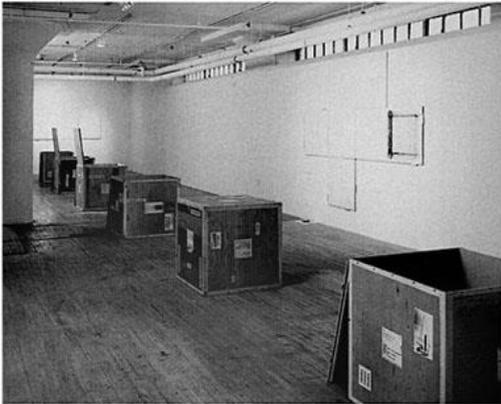




ADA, a kinetic sculpture by Karina Smigla-Bobinski, is interactive and unpredictable, filled with helium and its surface covered with charcoal.



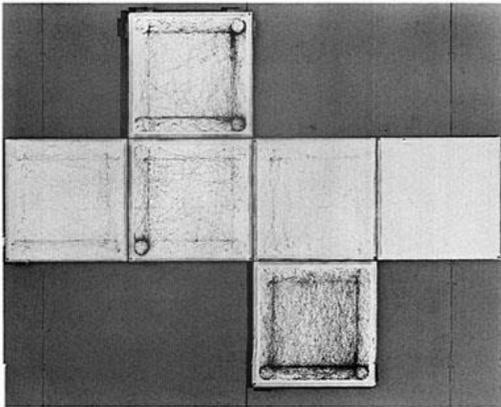




**Handle with Care (Cause and Effect)
1991**

wood, metal, paper
each crate: 32" x 32" x 32"

For this work six identical shipping crates were made. Each of these were then individually transported across the country from the artist's studio in Vancouver to the Oboro Gallery in Montreal. Each crate contains an inner liner which is hinged together. The interior surface of this liner is covered on all six sides with a special type of paper card with an enamelled surface. Also within the crate is a self-righting drawing device, invented by the artist. This device, which will turn itself upright whenever the crate is turned over, has wheels on its bottom to allow it to travel over the bottom surface, subject to the crate's movement. It carries a pressurized pen, made by the Fisher Pen Company, for travel in the Space Shuttle, which is guaranteed to write on any surface at any angle for one year.

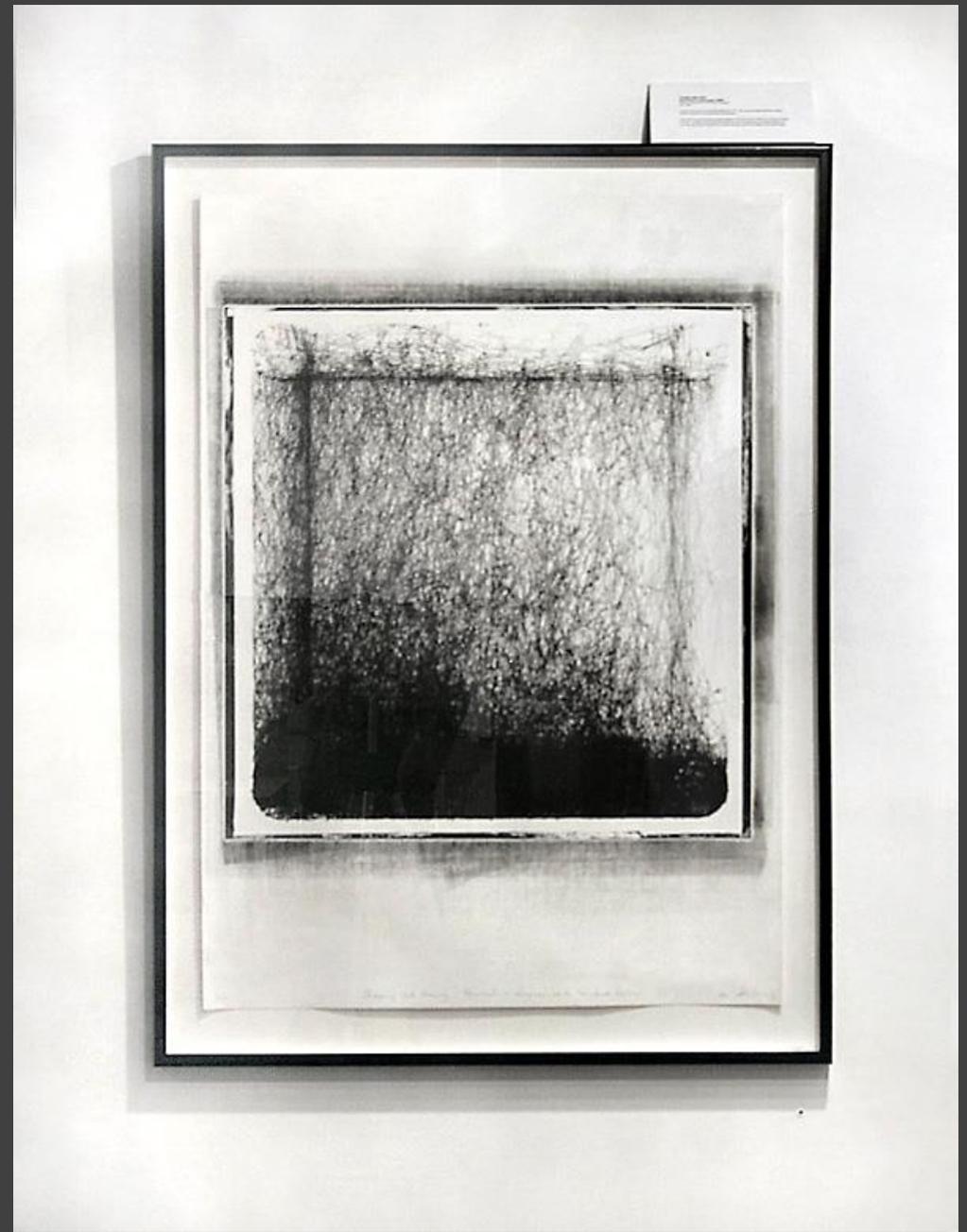


Different handling language in French and English was written for the exterior of each crate. For instance, one read "THIS SIDE UP AT ALL TIMES" on one side with arrows pointing up; another crate read "OTHER SIDE UP" on all six sides. Whenever it was encountered on a loading dock, etc., it would be turned over causing the drawing device inside to change sides. Some remarkable drawings of the actions of their travels over the Trans-Canada Highway occurred as the history of their shipping and handling was recorded.

Two shipping companies were used over a ten day period. All crates were sent separately.

Installation view at the Oboro Gallery

**Drawing removed from interior of crate
dimensions: 90" x 120"**



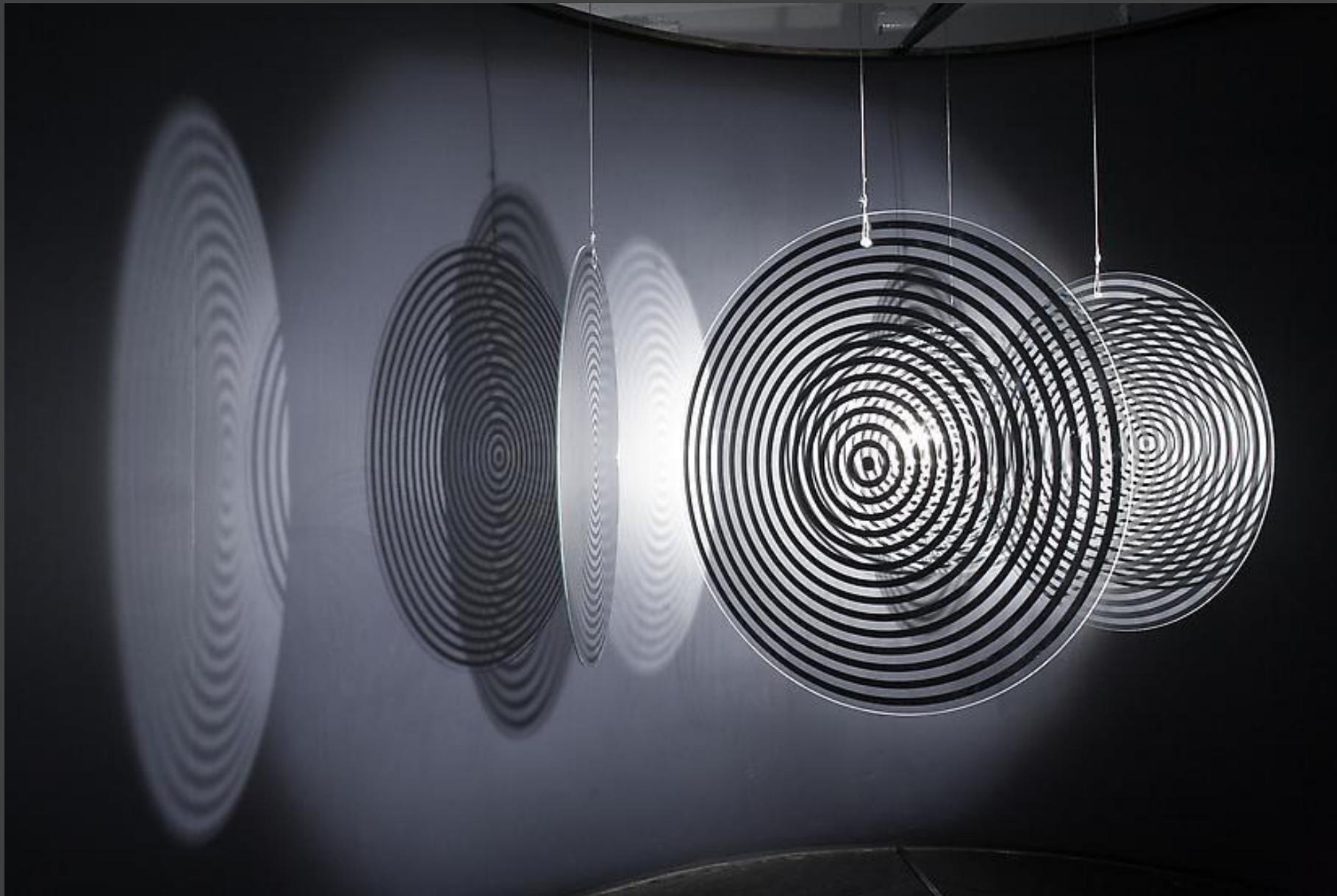
Alan Storey: Handle with Care, 1991.

***Desenho e
espacialidade: o
caminho reverso.***

Se originariamente o Desenho serviu para captar informações do meio e transportar, representar, instaurar num suporte, a partir da Modernidade e, principalmente, da Pós-modernidade, há uma busca destinada a reverter o processo, ou seja, ao invés de captar imagens do meio e transladar para um suporte, instauram-se estruturas que projetam, constituem Desenhos.



Como o de Maggi



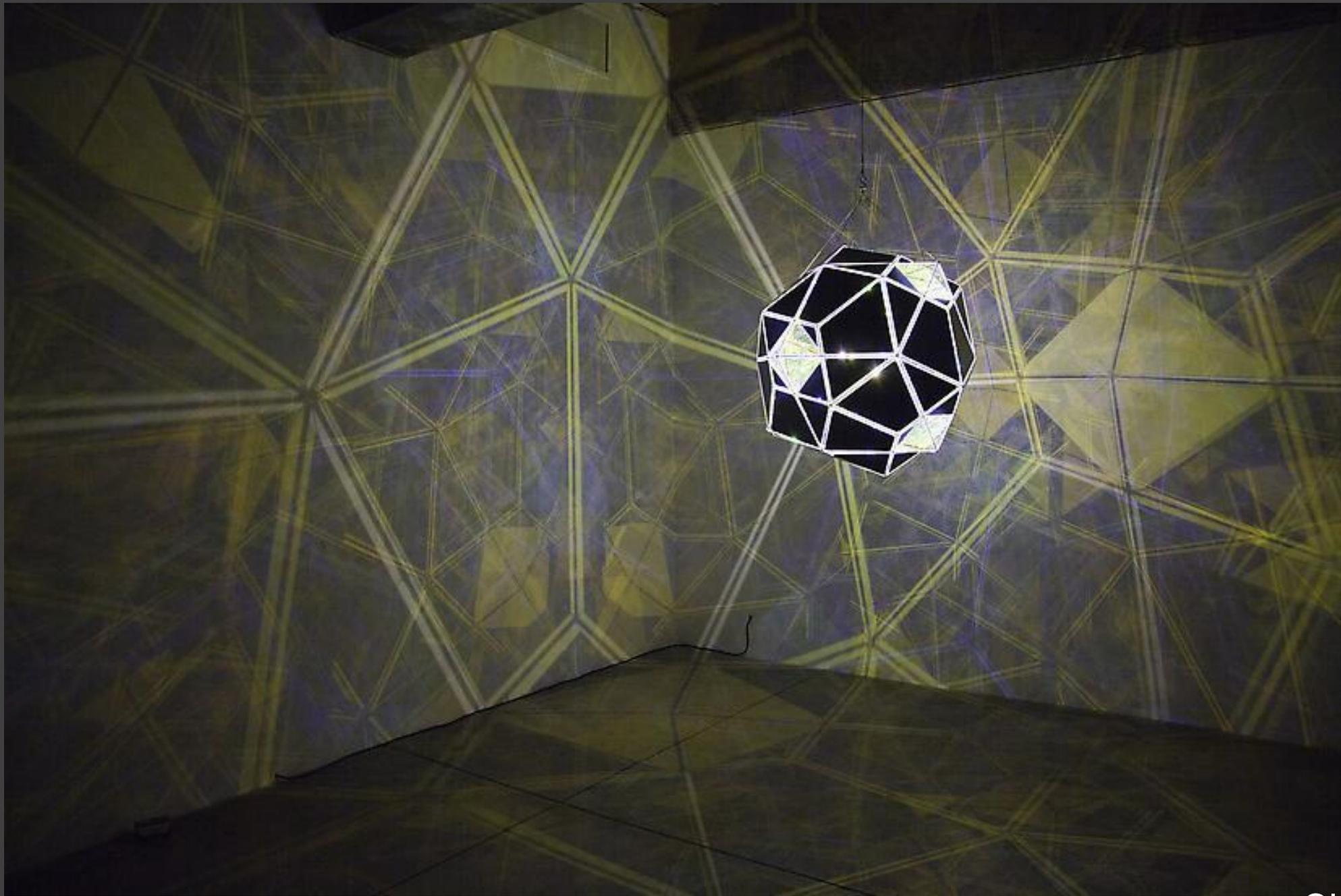
Olafur Eliasson, é um artista que usa o espaço ambiental para suas “Esculturas” de efeitos gráficos e óticos.



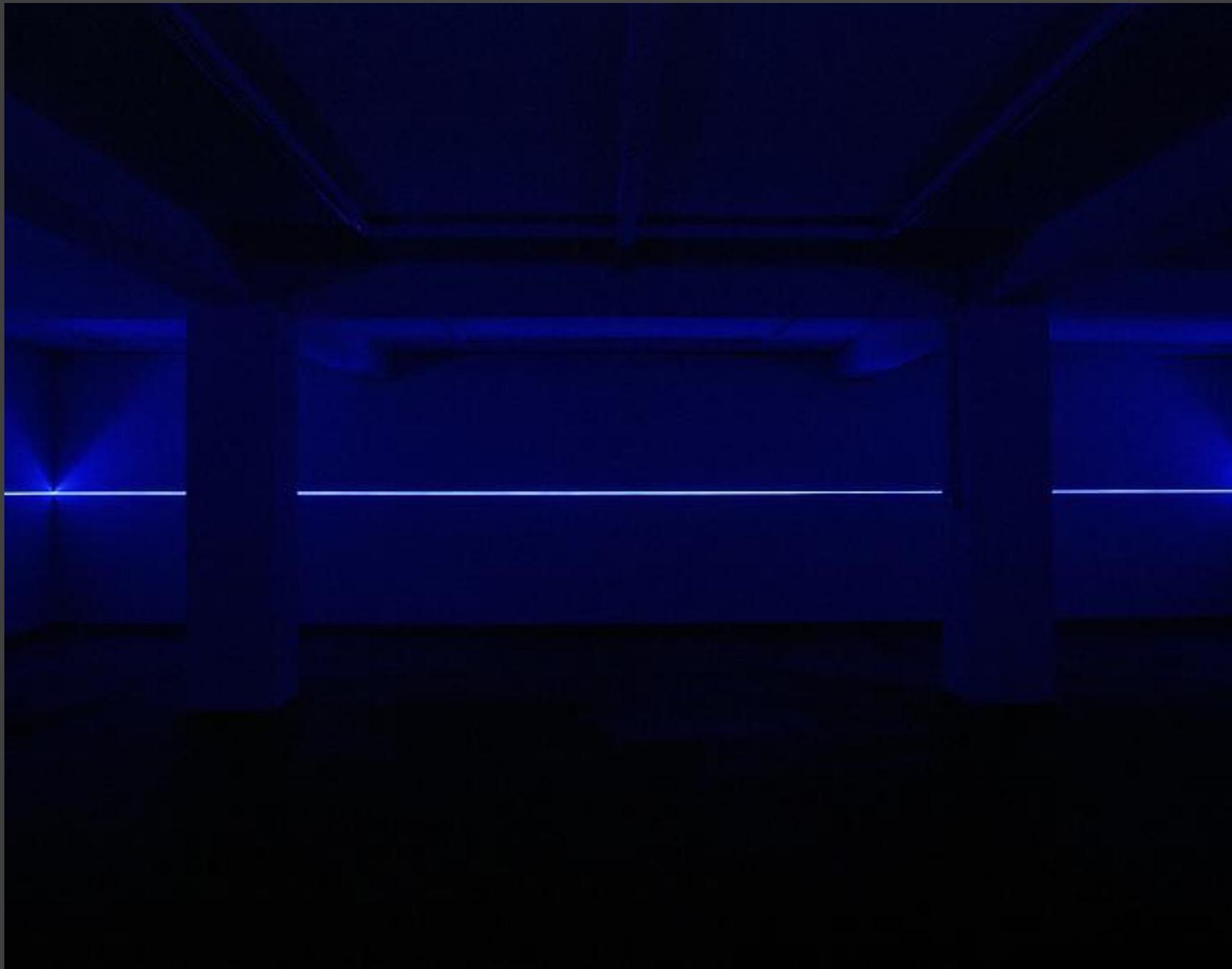
Olafur



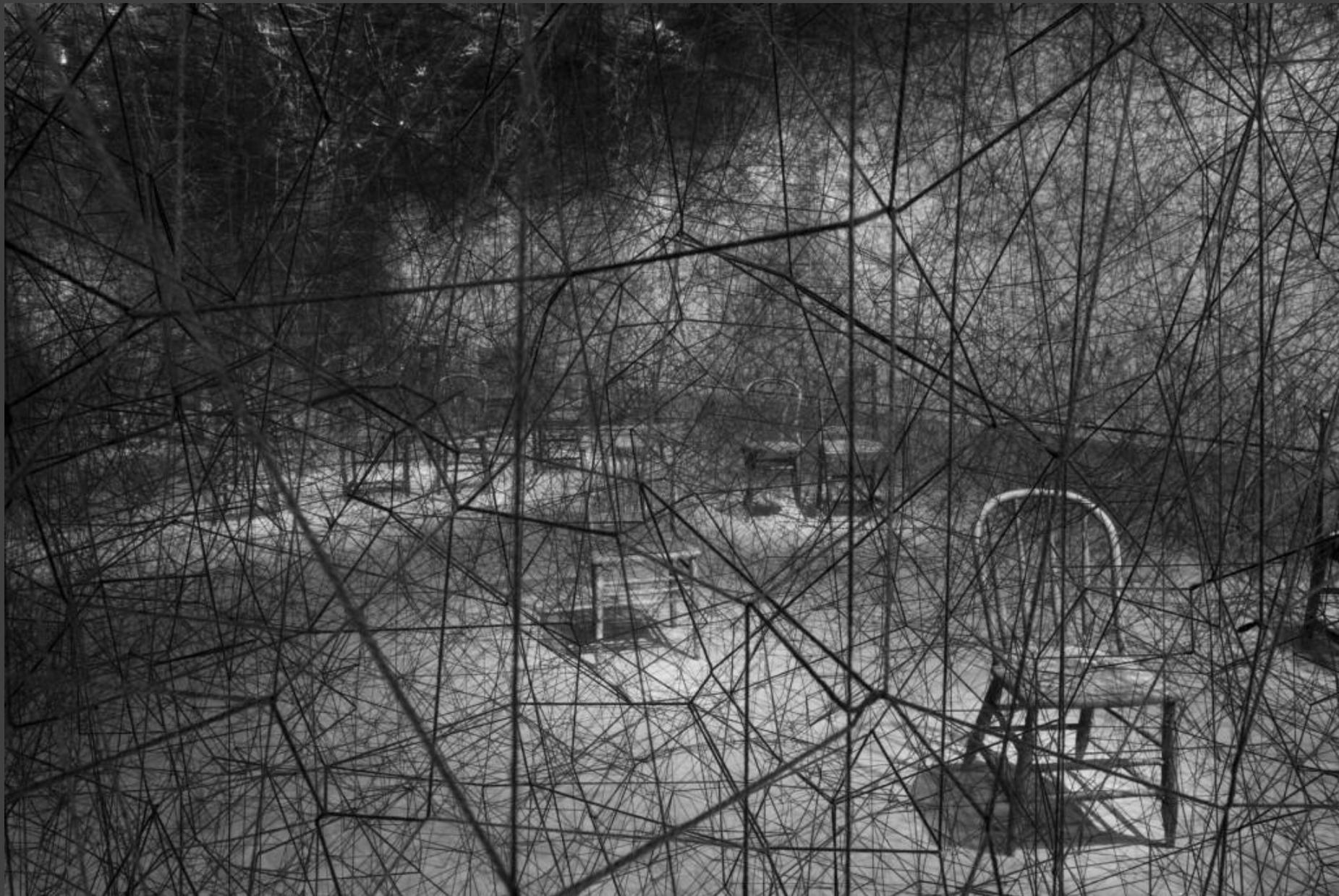
Olafur



Olafur



Olafur



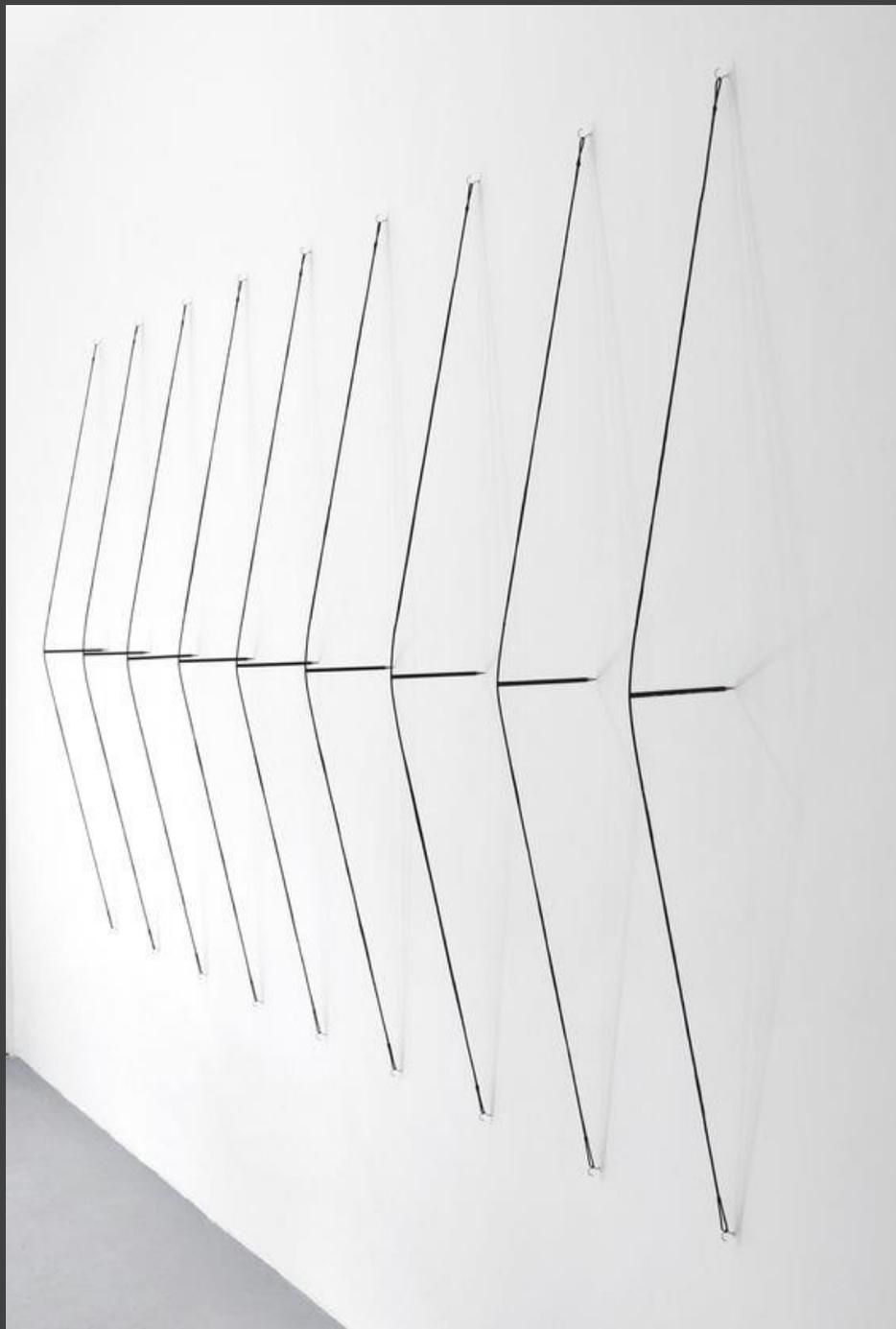
CHIHARU SHIOTA

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



CHIHARU SHIOTA

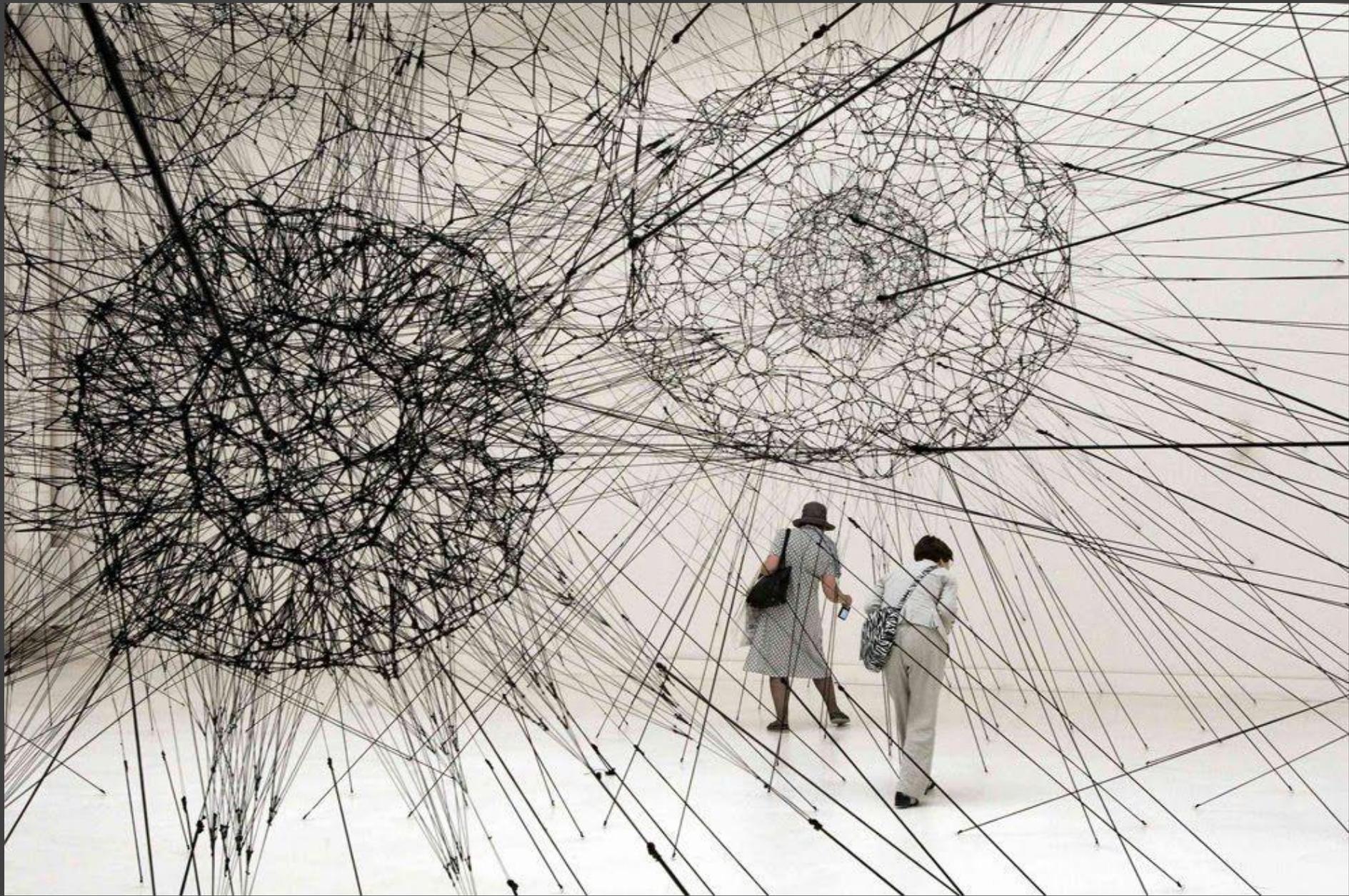
CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Marco Maggi, 56^a Bienal de Veneza.



Marco Maggi | Drawing Machine nine possible starting points | Sculpture & Installation | Pinterest | Drawing machine, Drawings and Art 3d

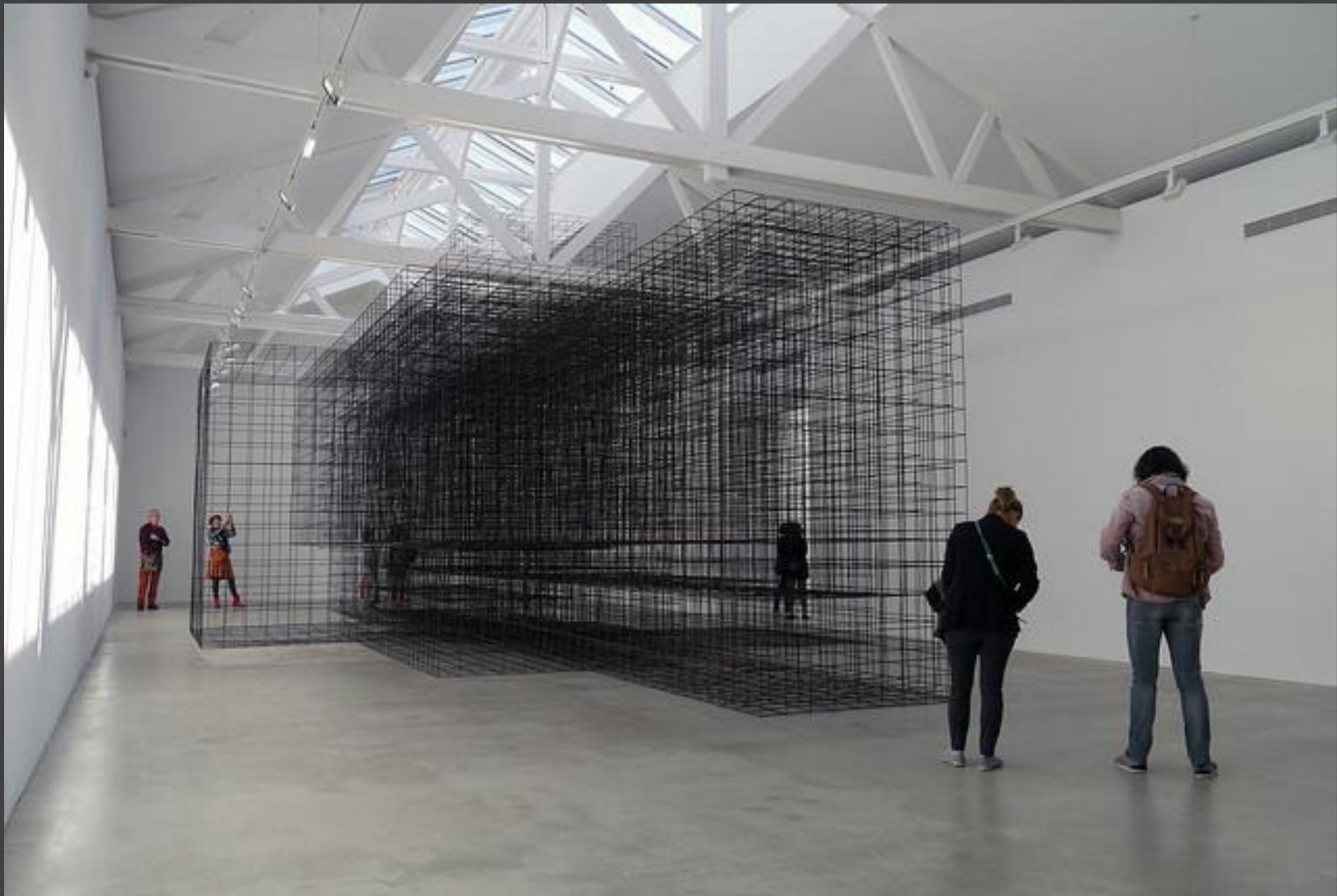


Tomas Saraceno



Tomas Saraceno

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Antoni Gormley

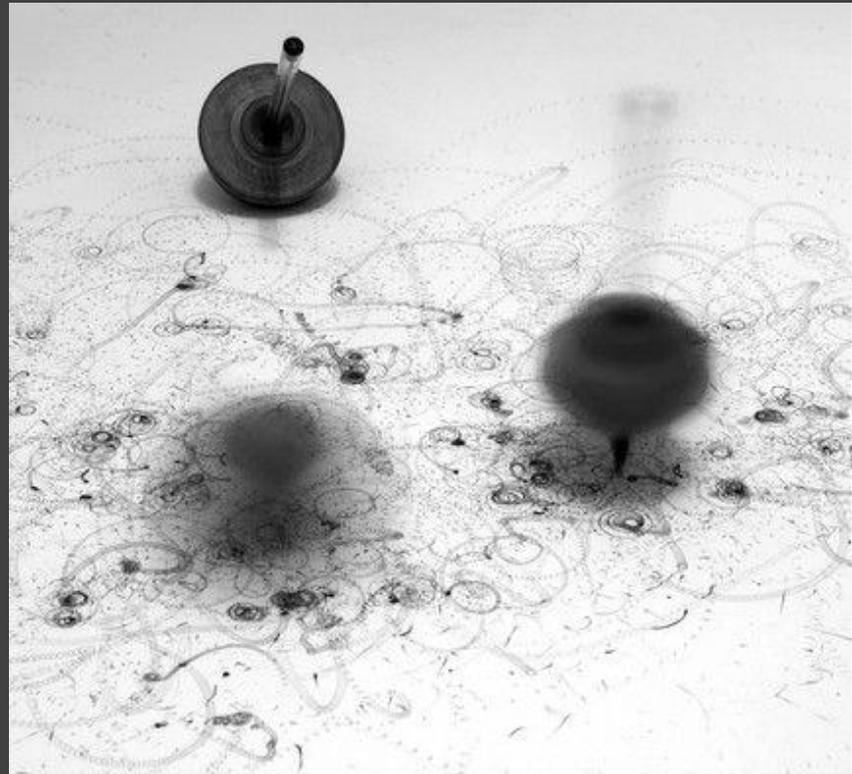


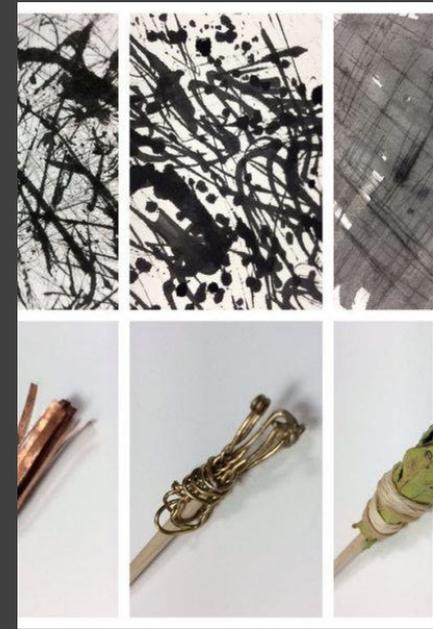
David
DiMichele,
Pseudodoc
umentation:
Hose
Drawing
Lightjet,
2004

***Instrumentalizando o
Desenho.***

Apropriar-se de materiais e transformá-los em ferramentas, instrumentos de desenho foi uma das estratégias utilizadas desde os primeiros momentos da criação artística. O carvão, minerais e outros materiais foram utilizados como recursos para criar imagens.

Contemporaneamente voltam à cena e se tornam recursos experimentais e criativos.







<http://www.drawingcenter.org/>