

HISTÓRIA DA ARTE: da década de 70 do século XX ao século XXI.

Tópico 16

ARTE . VISUAL . ENSINO
Ambiente Virtual de Aprendizagem

*Arte Visual: Técnica e Tecnologias,
desafios da Arte atual.*

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo



Cursos de Artes Visuais
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

**ARTE
VISUAL
ensino**

O Tópico anterior tratou de questões como Exclusão, Reclusão e Autoformação. Neste o tema é Técnica e Tecnologias no contexto da Arte atual.

Tradicionalmente a questão da Técnica está tão impregnada na Arte Visual que é difícil separar uma da outra, não entendo a relação Arte e Técnica como uma dicotomia ou oposição, mas como instâncias complementares.

A ideia de Técnica se origina no contexto grego quando o conceito de Arte era associado ao conceito de *Teknè*.

Teknè, é algo que surge da experiência, da *Poètiqe*, o processo do fazer, elaborar, construir. Ambos os termos faziam referência ao processo e possuem qualidades conceituais relativas ao conhecimento e não apenas artesanais, daí entender o motivo pelo qual *Teknè* foi traduzida para o latim como *Ars*; *Artis* = Arte.

O falso cognato entre *Teknè* e *Técnica* acabou criando mais problemas do que soluções e contaminando o pensamento sobre Arte durante muito tempo.

Não há como ignorar que os fazeres da Arte desde seus primeiros momentos implicavam em saberes cognitivos e psicomotores, especialmente durante a maior parte do período de existência da Arte Visual na cultura. Muito do que se fez e se faz em Arte dependia e depende de habilidades e domínios para a manipulação de materiais, ferramentas e instrumentos, circunstâncias, situações e conhecimentos de tal modo que não se pode isolar a produção artística de condutas ou comportamentos técnicos/conceituais, assim uma coisa foi tomada pela outra e vice-versa.

Então Arte e Técnica, Técnica e Arte, pode-se dizer, são irmãs siamesas... Nem sempre uma pode viver sem a outra. Com o passar do tempo os procedimentos usados para produzir imagens, foram se consolidando, repassados e acumulados de tal modo que se constituíram em processos passíveis de replicação ou seja, se tornaram, como se diz em ciência: em “constantes” na medida em que as “variáveis” passaram a ser mais raras, ao ponto da técnica se tornar mais importante do que o conceito.

Se as replicações se tornaram mais confiáveis, definiram um “padrão”. É o caso, por exemplo, da pintura à óleo, cujos procedimentos são transferíveis, ensináveis, com alto grau de sucesso. É possível dizer o mesmo de outros procedimentos que tendem a dar certo se replicados segundo um modelo, molde, processos e receituários. Os processos de Gravura, especialmente os realizados sobre metal, coletaram várias receitas para replicação. O mesmo pode ser dito da Fotografia analógica.

O acúmulo de dados e informações sobre processos e procedimentos constituiu o repertório técnico da Arte durante muitos séculos. Isto lhe trouxe segurança, hegemonia e estabilidade. Por isto disse que a técnica se sobrepôs à “Arte”. Neste sentido é que, até hoje, se confunde o domínio técnico com a Arte. Se alguém desenha, pinta, esculpe bem pode ser considerado artista. Isto se extrapola para outras áreas como o futebol, a culinária entre outras áreas em que habilidades são traduzidas por “arte”.

As habilidades e domínios técnicos passaram a ser priorizados em detrimento das concepções, proposições e até mesmo do simbolismo que recobriu a arte desde seus primeiros momentos até a Idade Média, por exemplo. Não digo que a simbologia construída por meio de relações narrativas, crenças e mitos seja o principal foco da Arte, mas que o domínio técnico exerceu, em alguns momentos, uma influência deletéria sobre a Arte.

Mas nem tudo foi perdido. O advento do Modernismo colocou em xeque a predominância da Técnica sobre os fazeres da Arte e desafiou os procedimentos tradicionais quando instaura a *Experimentação* como processo de criação artística. A partir de então os artistas puderam abrir mão do receituário tradicional e investir em novas proposições estéticas, conceituais e, finalmente, técnicas. Hoje em dia, boa parte da produção artística ainda é experimental.

Não se pode dizer que não exista, no tempo atual, um confronto ou conflito entre a herança da tradição e a experimentação. A autonomia conquistada pelo Modernismo possibilitou aos artistas a liberdade criativa, estética e propositiva de tal modo que tudo é possível.

Digo tudo e confirmo, tudo mesmo. Não há limite para a investigação, para as proposições já que experimentar é um dos principais recursos da Arte Contemporânea.

É justamente esta liberdade que confronta, desafia e coloca em debate a questão da Arte Contemporânea como representante de seu tempo. A pergunta que não quer se calar é se as manifestações contemporâneas estão à altura ou são tão “importantes” quanto as manifestações artísticas do passado. Será que um Da Vinci ou um Michelangelo, tão comemorados pelas suas obras, não seriam melhores do que os artistas atuais?

Olhando por este viés, o que se atribui à genialidade dos artistas da tradição acadêmica clássica é tanto suas habilidades técnicas quanto a sintonia com a sociedade burguesa e poderosa de sua época. Eles atenderam às demandas da Arte exigidas pelo seu tempo de acordo com o gosto reinante. Será que a Arte atual está se comportando da mesma forma? Ou simplesmente se esqueceu que é um espelho da sociedade?

Estas questões são postas para provocar reflexões. Mas independente disto, no momento em que a Arte se manifesta do modo como o faz atualmente, não se pode negar que está em constante diálogo com seu tempo, independente de provocar compreensão, aceitação ou repulsa. Ela é o que é e nós, como estudantes, estudiosos, educadores e artistas temos a função de contribuir para este campo de atuação e melhorar este conhecimento.

***Arte Visual: Técnica e
Tecnologias, desafios da
Arte atual.***

Como tenho dito: nos Tópicos desta disciplina abordo questões relevantes para a aprendizagem no contexto da Arte Visual no intuito de promover sua compreensão a partir de reflexões que estimulem as análises sobre as manifestações artísticas ao longo do tempo. Os temas abordados não têm caráter cronológico ou pontuais na Arte Visual, são escolhidos, recortados, da literatura como estímulo conceitual e propositivo visando o aprimoramento do conhecimento para o ensino ou produção.

Acredito que, na introdução deste tema, tenha apresentado um panorama suficiente sobre a Técnica, sua compreensão, uso e predominância no contexto da Arte até o momento em que a tradição clássica foi confrontada pela Modernidade. Depois disto, a Experimentação passou a fazer parte das manifestações artísticas e aí as questões técnicas também entraram em colapso. Mesmo assim ainda é necessário falar disto.

***Arte e Artesania:
consenso ou conflito?***

Como já dito, na tradição há necessidade de domínios para manipular instrumentos e materiais, elementos criativos e substâncias de expressão, direta ou indiretamente, o artista era o responsável pela realização as fosse como executor ou delegando tais atividades. Este um dogma. A fatura de uma imagem, fosse ela um desenho, uma pintura, gravura, escultura, dependia exclusivamente de habilidades e da ação física e material sobre materiais e suportes para a realização de uma Obra de Arte genuína.

Mas as criações que usam aparelhos ou máquinas como as fotografias, animação, cinema, vídeo analógico ou digital também são Arte?

Estas questões tem ocupado a mente de muitos pensadores e historiadores. O artista é um artesão? É um técnico? Um tecnólogo? Um apropriador?

Responder a estas questões ajudam a esclarecer as funções do artista atual, pois como disse, um artista pode delegar funções técnicas a alguém, como faziam os grandes mestres desde a antiguidade. Contudo, quem tem a responsabilidade de execução, também tem a responsabilidade de dominar os aspectos técnicos e materiais na fatura das obras.

O fato é que, o que chamamos de Arte se iniciou com a produção de imagens na pré-história. Tais imagens eram realizadas em suportes físicos como: as paredes das cavernas, fragmentos de pedra, ossos, madeira ou argila usando as próprias mãos e rudimentos de ferramentas, instrumentos e materiais obtidos no entorno natural e, para realização de tais obras, os seres humanos, naquele período dependiam, quase que exclusivamente, de suas habilidades psicomotoras.

Nessa linha de raciocínio, para criar uma imagem era necessário desenvolver habilidades e domínios cognitivos e motores desde a concepção, idealização da imagem, até a apropriação de materiais e coisas disponíveis na natureza para realizá-las. Não era uma tarefa fácil. Basta pensar que para fazer um simples desenho na superfície da rocha era necessário se apropriar de materiais que deixassem marcas, rastros e testar sua efetividade no suporte, além disso devia ser capaz de observar e reproduzir o que via ou imaginava para realizar a tarefa pretendida.

Olhando para a complexidade desse fazer é fácil entender que várias habilidades e domínios são necessários e, boa parte deles, requerem a psicomotricidade já que não haviam instrumentos, ferramentas, aparelhos ou máquinas que facilitassem o fazer desses primeiros seres humanos. Dai a compreensão de que impor o trabalho manual à construção de coisas tem caráter artesanal. Contudo, quando se descobriu a produção de imagens da pré-história, passou-se a chamar de Arte àquelas criações aplicando o conceito de Arte vigente no século XIX, mesmo que não correspondessem ao conceito de Arte do século XIX.

É possível chamar de artesanato aos processos originais da criação humana devido à arteficialidade, ou seja, as habilidades psicomotoras, exigidas na realização daquelas obras.

Mas o que estamos relacionando ao artesanato aqui é o processo decorrente de habilidades e domínios manuais e conceituais, ou seja, aos processos manuais por meio dos quais os artistas tradicionais ou modernos recorrem para a execução, de suas Obras, obviamente, na pós-modernidade, tudo mudou inclusive a ação das mãos dos artistas sobre os materiais.

Vale então distinguir o que se entende por Artesanato.

Com o desenvolvimento da Indústria no século XIX, percebeu-se que as habilidades que os seres humanos detinham na realização de coisas e objetos foram, aos poucos, desaparecendo. A partir daí mais máquinas eram usadas para facilitar a produção de bens e menos pessoas eram mantidas em atividades manuais. Isto deu origem ao movimento Arts & Crafts, na Inglaterra, que se baseava exatamente nisto, no desaparecimento do fazer manual da produção de bens.

William Morris cria então uma empresa que investe na produção de bens tomando como base e princípio o fazer artesanal, no intuito de não perder essa “humanidade”. Foi bom enquanto durou, possibilitou inclusive que a Escola Bauhaus, no século XX na Alemanha, pudesse recorrer a esses princípios em seu projeto pedagógico. Contudo o artesanato estava fadado a desaparecer ou se tornar algo folclórico ou meio de subsistência de comunidades carentes, chamadas de Populares, étnicas, exóticas ou simplesmente, isoladas do sistema econômico e industrial.

Hoje em dia o artesanato é conhecido como um meio de produção de coisas, em geral utilitárias ou ornamentais, oriundas de núcleos populares distantes do processo industrial ou artístico e vinculado à cultura popular e à subsistência. Artesãos são pessoas que realizam produção local, recorrendo a materiais também locais. Trabalham individualmente ou com apoio familiar e/ou comunitário em produtos típicos e regionalizados. Não fazem parte do circuito comercial de grande escala e é comum que seus produtos sejam comercializados em lojas destinadas à recordações de viagens, *suvenires*, para turistas.

Nesse sentido, o que é comum entre o artesão e o artista é o domínio de habilidades psicomotoras, ou seja, saber fazer bem algo com a mente e as mãos. Esse traço comum, nem sempre é sustentado dentro das teorias da Arte já que muitos períodos da História da Arte detectaram que muitas oficinas se apropriaram do trabalho de aprendizes para desenvolver produção em grande escala de objetos, esculturas, pinturas destinadas à ornamentação de palácios, túmulos e templos. Logo, a concepção artístico e estética pertencia a alguém que se apropriava do trabalho manual de outrem para disponibilizá-lo ao grupo dominante.

Isto se parece com os grandes ateliers do Renascimento, do Barroco e até do século XIX, passando pelo Arts & Crafts de Morris que, sob a justificativa de não perder o fazer artesanal, criou uma indústria para se apropriar das habilidades e serviços de artesãos que estavam sendo dispensados do sistema produtivo. Não consta que sua indústria fosse um coletivo ou cooperativa em que todos compartilhavam os ganhos, mas sim um modo de apropriação de mão de obra barata e ocasional. Críticas à parte, a intenção pode ter sido boa...

A oficina de Morris prestava um serviço e oferecia obras de alta qualidade e, por isso, caras limitando a aquisição de tais produtos a uma camada da sociedade que sempre dominou o poder e o mercado. Embora quisesse manter o trabalho do artesão, não conseguia competir com a indústria nascente e com os produtos cada vez mais baratos e acessíveis, enfim, sucumbe à pressão do capitalismo. Não sem deixar algumas marcas na história...

Independente disso, estabeleceu uma diferença razoável de valores entre o industrial e o artesanal que, até hoje, se respeita.

A Artesania em Arte Visual.

Bem, espero que o entendimento do conceito de *Artesania* que aqui destaquei esteja bem claro, pois agora entra em pauta o segundo ponto: as relações do artesanal com a Arte Visual. Como já adiantei, a questão da Artesania se refere aos domínios e habilidades psicomotoras. Então: O que é isto?

Bem é um termo que se relaciona à motricidade do corpo, ou seja, ao uso dos recursos físicos, corporais e manuais, para execução de tarefas. Neste caso, vou tirar o conceito de Artesania de pauta e manter o conceito de Motricidade.

Benjamim S. Bloom, pesquisador educacional americano liderou uma pesquisa sobre Objetivos Educacionais na qual identificou três categorias de domínios de aprendizagem: O domínio Cognitivo, o domínio Psicomotor e o domínio Afetivo. Estes três domínios apareceram nos programas de ensino da maioria dos programas analisados. Obviamente não com estes nomes, mas através de diferentes verbos que lhe proporcionou a construção de uma Taxonomia de Objetivos Educacionais. Embora fosse uma classificação, foi possível perceber as relações entre elas e os processos elaborados para conduzir atividades de ensino.

Tal classificação foi usada indevidamente como um repertório de termos prontos para serem incorporados aos planos de ensino e programas nas escolas, fato criticado como excesso de tecnicismo no contexto educacional. Crítica mal feita pois, identificar os modos como os professores fazem não é criar receitas para fazerem. Aí está o maior erro da apropriação aleatória da taxonomia e não dos processos necessários para a condução de um processo de ensino. Bem, ainda hoje é comum que profissionais de ensino usem a Taxonomia de Bloom para instruir seus alunos de como montar programas de ensino baseados em palavras chave... Pena...

Independente do processo e do momento histórico em que a pesquisa “Bloomeriana” entrou ou contaminou os processos de elaboração de programas e projetos de ensino, o que interessa nesse momento é a distinção entre recursos de aprendizagem. É nesse sentido que entram aqui os domínios identificados por Bloom. O Domínio Cognitivo, como o próprio nome diz, é relacionado às operações mentais, à lógica, ao raciocínio, à memória, ao intelecto de modo geral; o Domínio Afetivo é relacionado aos valores emocionais, motivação, humores, predisposição e envolvimento em conhecer, conquistar, buscar saber, por meio do conhecimento.

O Domínio Psicomotor é relacionado às habilidades do corpo para realizar tarefas, atividades que dependem da motricidade, ou seja, dos modos como nossa estrutura física (muscular, esquelética e mental) organiza ações, procedimentos para desempenhar fazeres que dependem de precisão, controle, equilíbrio e da manipulação do próprio corpo ou de extensões dele como instrumentos, ferramentas, objetos, aparelhos, máquinas e outros recursos na realização de ações que resultem em coisas, objetos ou tarefas de precisão.

Um cirurgião depende dessa habilidade para poder realizar cirurgias; um dentista depende dela para realizar uma intervenção dentária; um músico para tocar um instrumento e um ciclista para desempenhar performance numa corrida; a dançarina para realizar suas evoluções no espaço; o trapezista depende dela para saltar de um trapézio a outro, sem risco de cair ao chão. Enfim, até para andar é necessário dominar essa habilidade, como também para escrever, desenhar, pintar, esculpir e desenvolver outras atividades, artísticas ou não, que envolvam a motricidade fina.

Reforçando, é possível concluir que a questão não é de Artesania, mas sim de domínio psicomotor que faz parte dos fazeres tanto da Arte como de outras áreas. A motricidade é um traço requerido para quem depende do Domínio Psicomotor para realizar as tarefas corpóreas que se propõem a executar, sejam elas simples ou complexas, mas exigem do corpo performances executivas bem precisas, delimitadas e habilitadas.

Um cirurgião ou um desenhista usam os mesmos requisitos para realizar suas tarefas, do mesmo modo que quem escreve ou toca um instrumento.

A questão que surge dessas reflexões é: Quanto importa à Arte o Domínio Psicomotor?

A tradição artística investia pesadamente nas habilidades manuais das performances dos artistas para a realização de imagens. O projeto pedagógico das Escolas Acadêmicas, as Belas Artes, por exemplo, dedicavam boa parte do aprendizado ao treinamento intensivo dos processos de observação e desenho, mudando temas como ambiente, objetos, figura humana, anatomia, desenho geométrico, geometria, modelagem em argila, escultura em diferentes matérias, pintura em diferentes técnicas, tudo isso centrado em Domínios Psicomotores.

Havia a compreensão e o consenso de que a produção de Imagens era de responsabilidade dos artistas, dos profissionais preparados para isto. Os gêneros tradicionais de Arte como as paisagens, retratos, natureza morta, epopeias heroicas, históricas ou míticas eram de responsabilidade destes profissionais. Neste aspecto, fazia sentido que a formação artística investisse profundamente nesse domínio e habilidades.

Mas o advento do Modernismo mudou esta situação rompendo com a tradição.

Independente da ruptura Modernista, a Arte também muda em função das mudanças técnicas e tecnológicas.

Por exemplo, o surgimento da Fotografia implicou em mudanças estruturais, conceituais e estéticas na produção e concepção artísticas, do mesmo modo que o desenvolvimento da industrialização se opôs aos processos artesanais. Assim surgem movimentos de ruptura com o passado e, entre eles, a Arte Acadêmica. Os artistas não são mais os produtores exclusivos de imagens, mas os idealizadores de processos, conceitos e proposições estéticas inovadoras e vanguardistas.

O advento da Modernidade quebra a tradição ao investir na invenção, na experimentação, na inovação de materiais e processos que a tradição não admitia e repudiava. A desqualificação que os primeiros artistas modernos enfrentaram foi pesada e a luta para consolidar novos processos e procedimentos criativos era constante. Historicamente é o Impressionismo que abre a porta para a inovação seguido do Expressionismo, Fauvismo, Cubismo, Futurismo e outros ismos até a Abstração, enfim, rompe-se a cadeia de treinamento intensivo das cópias e imitação do mundo natural para a criação, invenção e proposições.

Reputo que o grande marco das transformações Modernistas se deve ao Dadaísmo. O Dadaísmo admite que a produção das Obras de Arte não depende exclusivamente de habilidades Psicomotoras, mas principalmente de habilidades Cognitivas. Muda o foco do fazer para o pensar. Neste sentido amparam o que vai ser identificado, mais tarde, por volta das décadas de 60-70 do século XX de Arte Conceitual.

Com isto, reduz o investimento em fazer com as mãos e aumenta o investimento em proposições instauradas, montagens e performances corporais.

Aqui entram as *apropriações*. Um artista não precisa necessariamente fazer uma obra com suas próprias mãos. Uma proposição pode recorrer às coisas existentes no entorno e encontradas (Objet Trouvé), já prontas (Ready Made), montagens ou agrupamentos (Assemblages), colagens (Collage), ambientação (Instalações) apresentações e encenações (Happenings, Performances). Enfim, a Arte mudou substancialmente do fazer para o proceder.

Marcel Duchamp é um exemplo típico dessa transformação, entre suas várias atitudes está a apropriação pura e simples.



Na Obra “Bottle Rack”, de 1964, Duchamp adquire um objeto artesanal produzido para servir de secador de garrafas e o assina, assumindo sua autoria. Obviamente é uma atitude conceitual e não construtiva já que a artesanaria continuou sendo obra do artesão.

Então onde fica a artesanaria, ela simplesmente desaparece?

Não, ela passa a ser incorporada como processo, proposição ou experimentação. Não é mais um meio para atingir um fim, mas um processo que pode dialogar, amparar, propor ou problematizar várias circunstâncias ou performances criativas sem exigir do artista os domínios e habilidades que a Arte Tradicional exigia. Nesse sentido a autonomia criativa é o elemento mais importante nos processos artísticos atuais e a Artesanaria entra quando quem cria assim o quiser ...

Neste caso, a Artesanaria acaba sendo um processo integrado ao todo criativo de uma ou várias Obras de Arte, performances ou intervenções.

Quem cria define o que e como cria, como desenvolve o processo de instauração de uma obra, seja ela um objeto, uma instalação ou uma performance.

Um exemplo que explica bem isso é a Pintura Gestual. Nesse tipo de proposição o artista age sobre a matéria e o suporte usando ou não instrumentos convencionais e cria percursos gerativos que, ao final da performance, deixam marcas e rastros que resultam da ação e não de um projeto de pintura propriamente dito.

A *Action Painting*, assim nomeada por Harold Rosenberg, em 1952 ao falar das obras de Jackson Pollock, descreveu um *processo* e não a construção de um produto que se chamava pintura. O foco estava no percurso processual e não no fim alcançado.

Nesse caso o fim não era chegar a um suporte convencional como uma tela esticada em bastidor para ser disposta numa parede. O fim era a gênese e o processo em si.

Obviamente, tais suportes, após terem recolhido as tintas, os gestos, os rastros se tornaram registros da ação, como se fossem fotografias tomadas no instante de ações, assim subverteu-se o conceito de Pintura... E sua Artesania.



Obra 1 A, de 1948 de Jackson Pollock, um exemplo de como o processo de pintura artesanal foi destituído e se instaurou o processo gestual na pintura.

A materialidade da tinta, dos materiais, os gestos, ações, instalações e intervenções se ocupam cada vez menos de habilidades psicomotoras e cada vez mais de habilidades Cognitivas, daí o entendimento de que a Arte é mental, performática, conceitual e não mais Artesanal. Entendo que esta tenha sido a segunda transição dos últimos séculos: a passagem da Arte Moderna para a Arte Pós-Moderna.

Os *constructos* para entender os processos de criação artística devem ser buscados, investigados em outra direção, não no fazer Artesanal, mas no Conceitual.

Esta mudança de posicionamento e direção faz com que o estranhamento sobre tais atitudes ainda permaneça apesar de todas as transformações pelas quais a Arte Visual contemporânea passou no último século.

Uma proposta artística que lide com tintas, suportes e instrumentos da pintura convencional, nem sempre, busca construir algo que se pareça ou se refira ao mundo como aparenta, mas a busca pode estar justamente na essência do processo: na cor, no gesto, nas combinatórias ou conflitos entre formas, cores e texturas sem se referir necessariamente à tradição que a instaurou.



Acima: Antoni Tàpies, "Collage de Paille", 1968. Uso de materiais insólitos na construção criativa. À esquerda: Mark Rothko, "White Center", 1950, fala das relações entre campos cromáticos.

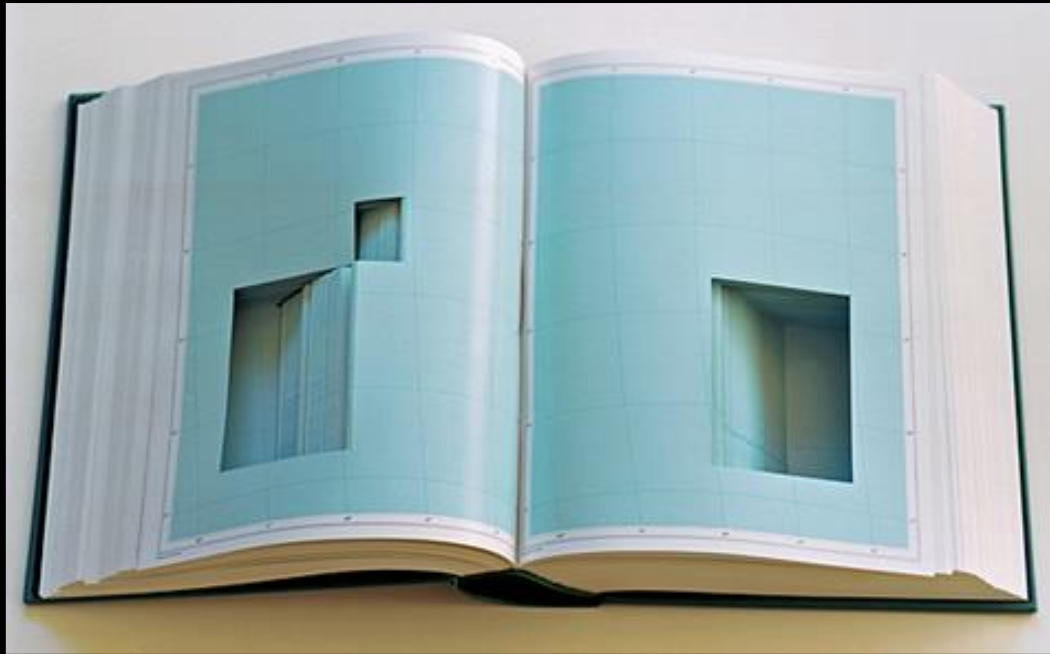
Não se pode dizer que Rothko ou Tàpies estivessem preocupados em aplicar suas habilidades psicomotoras na construção destas obras, mas pode-se perceber que a preocupação era a performance ou desenvolvimento do percurso gerativo de seus trabalhos e o resultado obtido.



Tunga, “Tacapes”, 1987. Não se pode dizer que o artista estivesse preocupado na construção de Tacapes (arma indígena) na busca de sua função original, mas simplesmente em recorrer à forma “tacapeana” que são bastões cônicos, usando diferentes materiais do que a madeira originariamente usada em sua confecção.



Tampouco que “Escalpo” se referisse ao ato de arrancar o cabelo dos inimigos, em combate como um troféu. A questão é o impacto visual e a referência a um ato de violência.



Por outro lado não se pode dizer que Waltercio Caldas, em “Enciclopédia”, não tivesse alguma preocupação artesanal, nem que fosse para a execução dos cortes das páginas, encadernação do livro. Se não destinou a outrem essa tarefa, desenvolveu habilidades de encadernador para realizar tal obra, que são meramente artesanais, mas não é a Artesania que significa e dá sentido à obra e sim o fato da “Enciclopédia” não conter verbetes.



“Como funciona a máquina fotográfica”, aqui Waltercio se apropria de objetos do cotidiano e dá a eles significação simbólica, entendendo o processo fotográfico como uma apropriação de imagens em que o copo d’água é assunto e resultado.

O ato de fazer, realizar, embora dependa de ações também pode ser a performance de um artista.

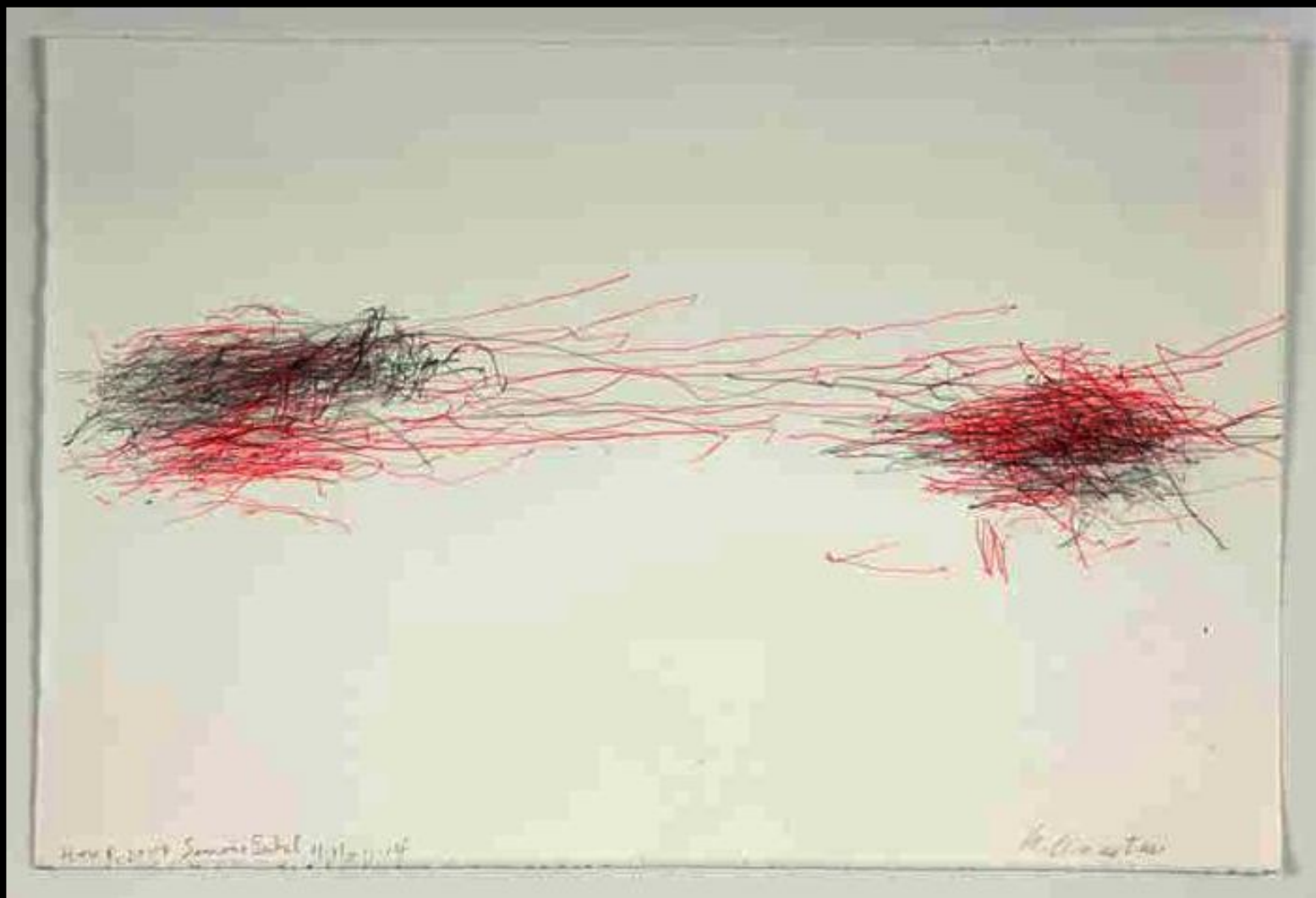
Heather Hansen, artista americana, usa o corpo todo como um instrumento de desenho performático. O *processo* é o foco e o “desenho” resultante não é o fim, mas uma decorrência do processo.

Nesse caso há incidência da psicomotricidade, mas não da motricidade fina, requerida para o desenho detalhista e tradicional, mas sim das ações físicas corporais envolvidas no processo gerativo da obra em si.

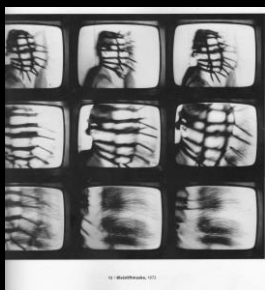




Trisha Brown, dançarina americana, desde a década de 1960 desenvolve relações performáticas entre a dança e o desenho, ambos requerem a psicomotricidade do corpo, das mãos e dos pés, reunindo numa só performance duas modalidades de expressão: a Dança e a Arte Visual: Psicomotricidade pura...

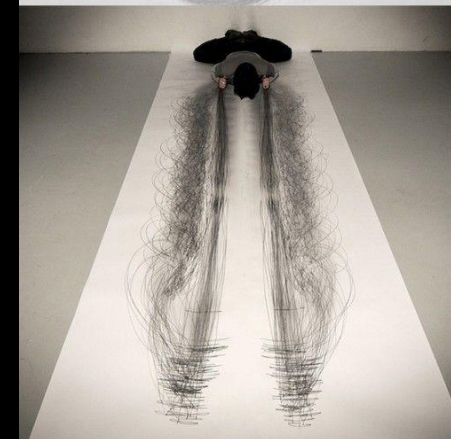


O artista conceitual de New York William Anastasi, desenvolve a série “Desenhos de Metro” nos quais sentado no trem mantinha as duas mãos paradas com lápis sobre uma folha de papel que ia reproduzindo as paradas e avanços entre as estações do Metro em New York. Há um componente gráfico mas não Psicomotor, o desenho é feito pelo trem, o artista é apenas o veículo, o meio pelo qual os deslocamentos e paradas são registrados como num sismógrafo.



Rebeca Horn, artista alemã, faz outro uso da Psicomotricidade, cria extensões do corpo para desenhar e criar intervenções no espaço. Uma delas é a ampliação dos dedos da mão que usa para interferir em superfícies desafiando o corpo a se comportar de outra maneira do que a habitual, outra é uma “Máscara Desenhante” que, colocada na cabeça permite desenhar com ela e obter desenhos imprevisíveis. Não há dúvida de que se apropria da capacidade motora, mas ao mesmo tempo, reduz a motricidade fina na medida em que o controle e condução do desenho é precário.

Suas performances são gravadas em vídeo.



As Performances desenhantes do dançarino e artista visual americano Tony Orrico, usa a motricidade do corpo em movimentos simétricos bilaterais entre direita e da esquerda na construção de imagens que se tornam um registro processual extenuante e cansativo que pode durar até quatro horas em sua realização.

A questão da Artesania diz respeito à motricidade e este domínio sempre esteve ligado à Arte Visual, obviamente nem sempre do mesmo modo, mas variando sua presença, necessidade, interferência ou intervenção nesse campo.

As habilidades psicomotoras exigidas de um artista que opera por meio das mãos para a realização de desenhos, pinturas, gravuras, modelagem e escultura, é muito diferente daqueles que usam o corpo em performances.

A Motricidade Fina é uma necessidade de quem desempenha tarefas que requerem precisão de movimentos, como disse, de um cirurgião ou desenhista, contudo, nem sempre essa habilidade é requerida dos artistas contemporâneos. Assim Artesania/motricidade e performance, são diferentes quanto à sua exigência e aplicação. Hoje em dia não há necessariamente de dominar a motricidade, mas sim a Conceitualidade.

***Arte e Tecnologias: onde
estamos?***

O percurso deste tema requer uma abordagem histórico/técnica. Iniciei pela questão da Artesania e cheguei à Motricidade. Neste momento, vou entrar por outra porta: a da Tecnologia.

Técnicas se referem, grosso modo, a métodos e processos usados para realizar tarefas recorrentes. Se há necessidade de fazer sempre uma dada tarefa é normal que isto se torne uma rotina, um método e que possa ser repetido sempre do mesmo modo, isto é o que pode ser entendido por técnica.

Técnica seria, portanto, um procedimento recorrente e que se torna um método, padrão ou modelo para fazer algo sempre da mesma maneira. No contexto da Arte Visual, por exemplo, o Desenho pode ser entendido como um procedimento que se habilita para o uso de um instrumento, seja lápis, carvão, pincel ou qualquer outro meio para marcar e deixar rastros numa superfície, isto se transforma numa técnica.

Por outro lado, a Tecnologia é mais complexa do que a manipulação de instrumentos, ferramentas e materiais. Na maioria das vezes implica em aparelhos e sistemas autômatos e operações externas de acionamento, programação para execução de tarefas menos manuais e mais mecânicas. Em Arte Visual, pode-se exemplificar pela apropriação e uso de câmeras fotográficas, videográficas ou audiovisuais. Dependem de ajustes, regulagem de componentes e não da manipulação manual de instrumentos e ferramentas.

A tecnologia pode incluir uma ou várias técnicas, logo, tecnologia pode abarcar a técnica.

A tecnologia pode se entendida como uma espécie de aprimoramento, aperfeiçoamento, intensificação ou sofisticação funcional das técnicas. Para exemplificar melhor: pode-se considerar como técnica a produção de uma imagem e como tecnologia a reprodução de imagens. Neste sentido, tanto as gravuras quanto as fotografias se enquadram no conceito de tecnologia.

Entre as gravuras e as fotografias há diferenças substanciais e importantes.

Sabe-se que as gravuras já eram usadas desde a antiguidade nos selos cilíndricos da mesopotâmia, ou nas xilogravuras medievais. Bastava produzir uma matriz e replicá-la várias vezes num suporte. Este trabalho era essencialmente artesanal, desde a produção da matriz até a reprodução em série de imagens semelhantes.

Embora a fotografia tenha sido um desdobramento das pesquisas para a reprodução de imagens, acabou encontrando um processo diferente, ou seja, o de reproduzir imagens não de matrizes, mas sim da luz, do ambiente, da própria natureza. Nicephore Niepce, no início do século XIX, conseguiu reproduzir uma imagem num suporte metálico por meio da incidência luminosa projetada do ambiente, passando por uma lente, sobre uma placa metálica preparada com substância sensível.

Este procedimento dispensou a confecção de matrizes para reprodução. Era possível tomar várias imagens da mesma coisa, do mesmo ambiente. Mais tarde descobriu-se também a possibilidade de criar matrizes fotográficas, os negativos e, eles sim, se tornaram uma matriz para realização de várias cópias, com isto criou-se também o sistema fotomecânico para a produção/reprodução de imagens, uma tecnologia imagética sem igual, até hoje.

A fotografia dita analógica, possibilitou o surgimento tanto de reproduções de imagens iguais, como a tomada e reprodução de imagens sequenciadas, proporcionando a criação da Cinematografia e da Animação. Mais tarde, com o desenvolvimento das tecnologias eletrônicas e digitais, foram criados o vídeo e aparelhos de tomada e gravação audiovisuais. Isto é tecnologia.

Villén Flusser, escritor alemão que viveu no Brasil, publicou em 1983, a “Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia”, livro que debate a questão do uso dos aparelhos no contexto das imagens e discute também a criação na medida em que coloca em debate se uma câmera fotográfica, como um hardware que contém um software fixo e imutável seria capaz de produzir Arte ou de ser usado criativamente. Conclui pela subversão do software com meio criativo.

As colocações e Flusser aquecem o debate que havia surgido com a fotografia desde seus primeiros momentos: fotografia é arte ou não?

As duas correntes e debate em relação a este assunto argumentavam por um lado que o uso de um aparelho era muito distinto das técnicas artísticas que dependiam das habilidades humanas para criar imagens e que a fotografia prescindia de qualquer técnica e qualquer um poderia acionar uma câmera e produzir uma imagem.

Este raciocínio não era tão ruim, pois associar a habilidade motora à produção de imagens era o que se fazia em Arte Visual e, artistas eram aquelas pessoas capazes de converter o visível, o imaginado em imagem sem intervenção de nada que não fosse suas mãos e habilidades. No entanto, quando um aparelho é capaz de fazer isto, seria uma espécie de artista robô ou o fim da Arte? Se Arte era um domínio humano como admitir que um aparelho pudesse fazê-la?

Os artistas eram capazes de criar imagens do que viam e também de imaginar cenas a partir de sua criatividade de mitos, de histórias e de outras motivações possíveis, mas um aparelho só tinha a capacidade de reproduzir o que estava diante dele, portanto, nada “artístico”. No máximo poderiam registrar fatos, eventos e acontecimento, portanto, se ocupariam apenas de funções documentais e não artísticas pois lhes faltava a imaginação...

Aqui entra novamente a habilidade criativa humana e reopera o conceito de fotografia. Inicialmente alguns artistas-fotógrafos se dispõem a rever a limitação criativa da fotografia e passam a criar ambientes, cenários, montagens e outras estratégias para incorporar a fotografia um sentido artístico. Tal momento ficou conhecido como Fotopictorialismo. Nele os artistas organizavam cenas, cenários ou escolhiam ambientes, como faziam os paisagistas, assim incluíram a fotografia como uma nova técnica na Arte Visual.

Hoje em dia não há qualquer dúvida de que a fotografia contempla o que entendemos como Arte e a produção fotográfica é intensa e ativa neste contexto, tanto quanto as demais estratégias criativas e expressivas que se tem à disposição na contemporaneidade.

A tecnologia fotográfica não estagnou, avançou com as tecnologias digitais e hoje em dia pode-se dizer que continua respondendo às suas características originais, embora, digital.

A fotografia se tornou um exemplo claro de desenvolvimento tecnológico. Sua invenção resultou da conjunção de duas condicionantes técnicas primárias: a física e a química. A física dotou a antiga Câmara Escura, inventada no Renascimento, de uma lente biconvexa capaz de transferir a luz do meio ambiente para dentro de uma caixa isolada de luz e projetá-la numa superfície preparada pela química que fosse capaz de reter as informações luminosas.

Esta invenção retirou a intervenção da mão humana no processo. O desenhista, o pintor, o gravador foram dispensados do processo. Neste caso a artesanaria desapareceu das imagens tecnológicas. A manipulação dos instrumentos e materiais que eram tão caros às Artes Plásticas, simplesmente foram colocados de lado. Neste caso o conceito de Arte muda e admite uma nova instância descritiva: Artes Visuais.

Se as Belas Artes incorporavam os valores clássicos tradicionais e investia nas habilidades técnicas e manuais, as Artes Plásticas investem na manipulação, experimentação e soluções plásticas com as mesmas matérias e materiais que havia herdado da tradição artística, as Artes Visuais adotam uma nova estratégia a da construção de imagens não plásticas, mas virtuais que podem ou não serem transformadas em objetos sendo impressas ou simplesmente projetadas na superfície ou em monitores digitais. Este é o novo ciclo da Arte em todo o século XX.

No entanto, a Arte Visual também não consegue cobrir todas as manifestações artísticas que surgem a partir de meados do século XX, logo este conceito e nomenclatura não dá conta do que ocorre desde então.

Surge a ideia de Arte Pós-Moderna no intuito de contemplar as manifestações e ocorrências não cobertas pela nomenclatura anterior, assim as Intervenções, Instalações, Performances são incluídas, à força, nesse conceito.

Portanto, quando se fala em Arte Contemporânea inclui-se tudo o que acontece desde meados do século XX para cá, independente da nomenclatura ou classificação conseguir conter ou contemplar todas as manifestações que surgiram e continuam surgindo atualmente.

Neste sentido, tentar identificar as tendências como se fazia na História da Arte como os Estilos e Escolas, não é mais possível e nem essencial.

É mais importante identificar as proposições, as filiações, as influências históricas do que tentar catalogar, categorizar ou encontrar pontos em comum para enquadrar ou compartimentalizar a Arte atual.

Viva a autonomia e a liberdade, isto é mais relevante do que classificar como uma coisa ou outra o que se faz na Arte hoje em dia.

***A Arte atual:
para onde vai?***

Pode parecer estranho, mas respondo: Não sei!

Vejo que as últimas décadas do século passado e as primeiras deste não apresentam indicadores suficientes para delinear uma tendência segura, talvez a característica da Arte de lá para cá e daqui para a frente seja exatamente esta: uma incógnita. É obvio que não é exatamente uma incógnita, pois percebe-se que há recorrências, contudo não é seguro apostar que sejam características, mas sim aspectos transitórios.

Não há como prever o futuro, especialmente da Arte por ser algo que sempre está em processo de transformação. O que se vê hoje, talvez não se veja amanhã. A própria humanidade vive um momento de instabilidade, as dúvidas sobre sua origem agora a remetem à sua sobrevivência, o que dirá da Arte. Hoje se fala em Antropoceno, conceito formulado por Paul Crutzen, Prêmio Nobel de Química de 1995, define a era na qual o ser humano é o principal risco ao ambiente, ao ecossistema. A terra sobreviveu a várias eras, será que sobreviverá a esta?

A sensação de que o mundo é caótico parece ser a mesma sensação de que a Arte é caótica. Neste sentido há um encontro entre a Arte e a realidade.

Para um mundo em caos nada melhor do que a Arte em caos. Se a hegemonia propugnada para a Arte clássica se caracterizava pela ordem, pela organização, pela estrutura sólida e geométrica em busca do equilíbrio e harmonia, a Arte para este tempo é fragmentária, fractal, complexa e descontínua.

Estou falando em “sensações” percepções e não de realidade, aqui entendida como a existência em que se está inserido e da qual não se desvencilha, a humanidade atual é refém de seu próprio desenvolvimento. Muito do que se fez ajudou, mas ao mesmo tempo, também prejudicou. Este é o momento de conscientização sobre os sistemas políticos, sociais, culturais e sobre si mesmo. Não há tempo a perder.

A urgência com que as coisas surgem e desaparecem é um sintoma deste tempo. As transformações tecnológicas apontam a velocidade e a rapidez das mudanças sobre as quais ainda não temos poder, tampouco controle.

O conceito de tecnologia hoje é tão amplo quanto seus alcances. Inclui processos, procedimentos, aparelhos, máquinas, sistemas analógicos, eletrônicos, digitais isolados ou em rede.

A caixa de Pandora foi aberta, agora só resta a esperança.

Recomendações de atividades para complementar, reforçar e ampliar os conteúdos deste tópico.

Leituras:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/textos>

Giulio Carlo Argan, Arte Moderna.

Arte Contemporânea, Cauquelin.

Arte Contemporânea, Cauquelin.

Cultura Pós-Moderna.

O que é um artista?

Rosalind Krauss: O campo ampliado da escultura.

Multimídia e/ou Tutoriais:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/multimidia/audiovisuais>

Questões sobre este tópico e suas leituras:

1. O que é técnica e como surgiu?
2. Qual a diferença entre artesanato, artesanaria e Arte?
3. O que é apropriação em Arte Visual?
4. Gestualidade e Artesanaria é a mesma coisa?
5. Qual é a relação das tecnologias atuais e a Arte Contemporânea?