

reflexões sobre  
**ARTE**visual

v.2 n.24 dezembro 2021

***Não Sei Desenhar!***

***Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO***



***Expediente:***

**Revista: Reflexões sobre Arte Visual**

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualeinsino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

***Edição:***

Reflexões Vol. 2, No. 24, dezembro 2021 – Não Sei Desenhar!

*Periodicidade: quinzenal*

*Campo Grande - MS*

*Capa: Pré-Desenho, Isaac, 2020.*

**APRESENTAÇÃO**

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

*Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.*

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

*Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac\_camargo@hotmail.com*

## ***Não Sei Desenhar!***

Esta é uma frase recorrente, já a ouvi de muitas pessoas que têm interesse, disposição e vontade de Desenhar mas sentem o peso da limitação, da incapacidade, da inabilidade e se privam até mesmo da possibilidade de tentar. Talvez seja excesso de autocrítica, talvez uma insegurança criada ao longo de suas experiências ao comparar suas habilidades aos desenhos que viam ou que lhes eram apresentados ao lado de sua escolaridade ou nas mídias de comunicação e sociais. Não importa, de um modo ou de outro, se sentem incapazes de tentar.

É bem verdade que o conceito de Desenho esteve muito vinculado às habilidades cognitivas e psicomotoras que implicavam no treinamento da observação e imitação ou reprodução do visível de modo a representar o que se via de maneira plausível e assemelhada ao que existe no entorno. Mas, com o advento da Modernidade, estas diretrizes deixaram de ser consideradas como condicionantes e passaram a ser opcionais. Quem se propõe a Desenhar não precisa seguir regras, crenças ou dogmas. Então, viva a liberdade de criação...

Primeiro é necessário refletir a respeito do que se pode entender por Desenho. Ao fazer isto, percebe-se que ele faz parte tanto do contexto expressivo quanto técnico e isto já define uma dicotomia entre Arte e Técnica, o que também não é uma solução pois em alguns momentos da Arte Visual, o desenho desempenhou funções técnicas e estruturais, então é necessário fazer uma prospecção mais detalhada sobre o conceito de Desenho e também em relação aos seus usos e funções nos diferentes universos de produção e conhecimento. Esta é a questão principal para o desenvolvimento deste texto.

Por outro lado esta Dicotomia nem sempre foi um problema. Voltando aos primórdios da humanidade é possível encontrar manifestações gráficas, uma das vertentes de criação do desenho, produzidos espontaneamente, embora com qualidades visuais e técnicas suficientes para respeitá-los técnica, plástica e expressivamente. Então qual é a do Desenho? Um modo de expressão, um modo de comunicação, um modo de representação, enfim, há vários modos de existência que exigem abordagens diferentes. Uma só vertente de análise não é suficiente para desvendá-lo.



Caverna de Lascaux, França,  
Pré-História.



Caverna de Chauvet, França,  
Pré-História.

As figuras ao lado dão conta de informar do que tratam: animais com os quais aqueles seres humanos conviviam naquele período. Em cima, vemos, em destaque, uma figura bovina, em baixo, dois rinocerontes que parecem estar em confronto. As imagens foram realizadas à traço, graficamente, ou seja, um tipo de processo usado no Desenho. A imagem dá conta da aparência dos animais mesmo que a configuração anatômica não seja tão fiel à realidade, tampouco os recursos plásticos como traços e variação tonais não sejam naturalistas, mesmo assim, elas são capazes de referenciar-se, abstrair ou sintetizar algo natural.

Pode-se dizer também que há uma certa arbitrariedade na construção de imagens. Nem sempre, por mais “realistas” que possam ser, há sempre um toque de artificialidade. Digo isto pois toda criação artística é Artificial, ou seja, produto da mente e/ou habilidades e/ou tecnologias humanas, portanto, as imagens não existem como tais na natureza, mas são apropriações culturais realizadas pela Inteligência humana que lhes dá forma e função de acordo com seu tempo e lugar. Nenhuma imagem é “natural”, mas “cultural” e, por isto, uma construção, proposição dedicadas ao conhecimento.

É possível admitir que o ato de realizar uma imagem à semelhança do natural é um dos meios de apropriação, dominação, compreensão sobre ele. Assim quando se vê uma imagem de um bisão, não se vê o bisão, mas sim o esforço para conhece-lo, entende-lo e apreendê-lo ou aprisiona-lo... Portanto, uma das primeiras versões sobre a função do Desenho é seu uso como forma de Conhecimento. Se o ser humano falante e letrado é capaz de descrever, narrar, contar histórias como modo de construir conhecimento, para os não letrados, imaginar, ou seja, criar imagens pode ter a mesma função.

Parafraseando Descartes:  
Penso, logo, existo! Posso dizer:  
Desenho, logo, existo!

A ideia de um Desenho espontâneo contradiz a ideia de desenho técnico ou artístico centrado em processos de aprendizado rígidos e miméticos. Se os seres humanos, desde a Pré-História eram capazes de produzir imagens sem qualquer treinamento formal, porque associar a habilidade de realizar desenhos à técnicas formais e sistematizadas? Posso dizer que isto aconteceu a partir do momento em que a Arte se transformou num projeto controlado a partir das Academias no Renascimento.

A partir de então o Desenho passou a ser conteúdo de ensino, subdividido em disciplinas que adotavam metodologias diferentes vinculadas às funções necessárias do desenho para aqueles momentos históricos, fossem da Arte ou da Técnica. Portanto, havia desenho de observação, anatômico, geométrico, perspectiva e sombra, ilustrativo, informativo e outras modalidades destinadas a “treinar” os aprendizes para o exercício de diferentes fazeres no contexto da sociedade. Alguns se dedicariam a projetos construtivos, como os da Arquitetura, outros à Arte Visual propriamente dita.

Neste caso o Desenho pode assumir diferentes funções como Projetivo ou Expressivo. No caso projetivo dependida dos conhecimentos técnicos da geometria e expressivo de conhecimentos como a anatomia e observação do ambiente e de modelos. Nos últimos séculos, a formação para o Desenho, fosse técnico ou expressivo, foi centrado nas Escolas de Belas Artes francesas, herdeiras das Academias do Renascimento italiano, cujos métodos didáticos eram rígidos e o Desenho era a base para as demais habilidades como a Pintura, a Escultura, a Arquitetura, o Mobiliário, os Utensílios e demais projetos.

Então “saber Desenhar” era um pré-requisito para qualquer atividade que envolvesse processos artísticos, construtivos ou técnicos, artesanais ou industriais. Por isto, a ideia de “saber desenhar” assumiu uma espécie de presença fantasma na sociedade e se alguém não fosse capaz de realizar uma imagem, pelo menos, reconhecível em relação ao mundo natural, podia ser considerada como incapaz no exercício desta habilidade. No entanto, a Modernidade mudou isto e o Desenho passou a ser um processo, uma proposição, experimentação e recurso criativo e não exigência técnica.



Então antes de dizer “Não Sei Desenhar!”, é necessário pensar: O que é Desenhar?

A partir daí é possível entender melhor o conceito original do termo “*desenho*”. Em latim o termo *disegno* se refere ao ato de: designar, indicar, marcar e, até mesmo, grafar. Derivando depois em *dessein* no francês, *diseño* no espanhol, *design* em inglês e se torna *desenho* em português. É possível concluir então que desenhar compreende o ato de construir imagens por meio de qualquer recurso desde que revele uma proposição, projeto ou produto, portanto, esta é uma possibilidade de entendimento.

Sendo assim, qualquer “ato desenhante” pode ser entendido como Desenho e assim nomeado, sem qualquer preconceito ou pré-condição: pode ser a garatuja infantil, um simples rabisco e até mesmo o projeto de uma astronave, real ou imaginária... O conceito de Desenho é uma construção cultural e varia de acordo com a civilização que o produz, portanto, os modos de praticar ou produzir desenhos variam de aparência e de função em cada época e em cada lugar em que são realizados. O maior desafio da Arte atual parece ser o de desvincular o Desenho das habilidades representativas.

Obviamente que há necessidades e funções representativas que mobilizam a produção de imagens destinadas a informação, orientação e comunicação que dependem de similaridade, de correspondência parcial ou integral ao mundo, ao meio ambiente natural ou urbano, neste caso, são necessárias habilidades pessoais ou de aparelhos que possam traduzir informações do mundo visível em imagens de tal maneira que, ao ver uma delas, seja possível inferir do que tratam, ao que se referem e o que comunicam. Neste caso é necessário dominar tais representações.

Ilustrações, pinturas, desenhos, fotografias, audiovisuais, sejam produzidos pela mão humana ou por aparelhos tecnológicos, são necessárias em muitas relações entre os seres humanos e a sociedade, neste sentido é, de fato, necessário o domínio de habilidades, técnicas e/ou tecnologias. Basta observar como, nas últimas décadas, a imagem passou a compor uma gama imensa de funções e exercê-las intensamente sobre a compreensão do mundo e da cultura. Hoje em dia, parece ser impossível viver sem imagens devido à necessidade de compreensão e interação com elas no contexto social.

Digo que “*Imagem é uma configuração visual geradora de sentido*”. Independente do modo como são construídas: manual ou tecnologicamente são necessárias para a consolidação tanto da comunicação na sociedade quanto da Arte Visual. Então vou esmiuçar um pouco mais a questão do Desenho a partir da afirmação que fiz acima. O pressuposto inicial é: *uma configuração visual*.

Para que uma *configuração visual* seja entendida ou aceita como Desenho, como ela deve ser?

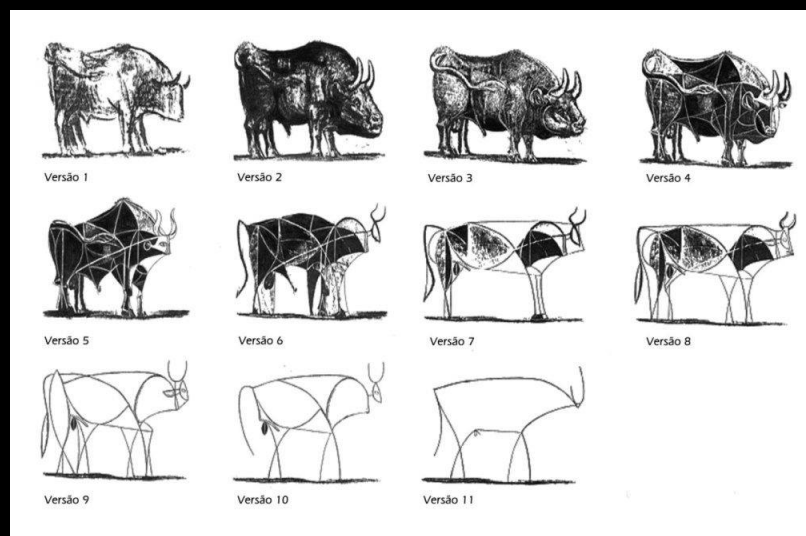
Este é o problema crucial desta Reflexão: o que pode ser entendido por Desenho?

Tradicionalmente o conceito de Desenho, no ambiente da Arte Visual, foi vinculado à *grafia* que, por sua vez, pode ser vinculada à *gestualidade*, que por sua vez, está vinculada à *ação da mão* humana, que por sua vez está vinculada a *apreensão do visível*, que por sua vez depende de *habilidades* de observação, compreensão e capacidade de síntese, portanto, de domínios cognitivos, psicomotores e técnicos que implicam em um tipo de inteligência capaz de construir conhecimento sobre o meio e suas relações com os demais seres vivos, inclusive com o próprio ser humano, por meio de imagens.

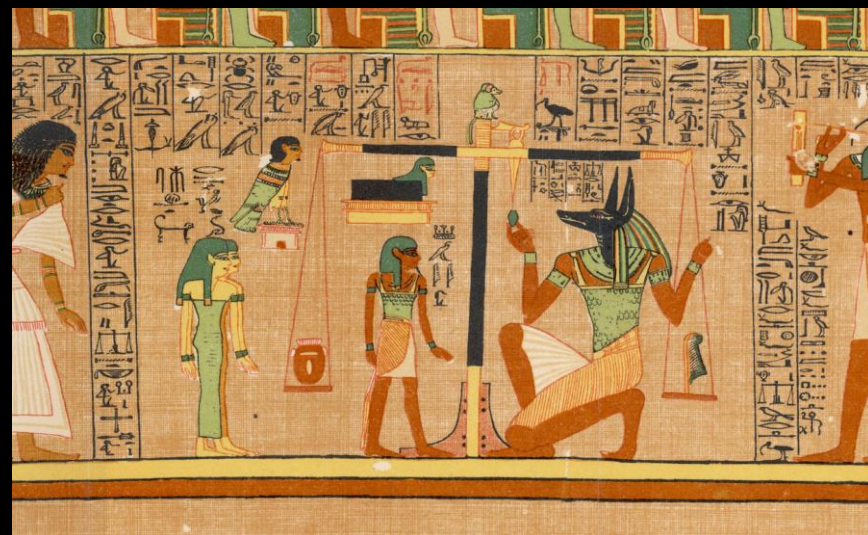
Portanto, ao tomar o percurso da tradição é possível dizer que: grafia, gesto, apreensão sensível, compreensão e síntese são componentes do se pode chamar de Desenho.

Entretanto, tal articulação não resolve todas as questões implicadas no Desenho. Há um componente importante que parece ficou de lado até agora: a invenção. Costuma-se chamar de *Imaginação* à capacidade de criar imagens que não correspondem ao visível ou comportamentos característicos e atributos que subvertem a ordem natural do mundo, neste caso são entendidas como fantasias ou devaneios.

Tal articulação também não resolve a capacidade de síntese ou abstração. Abstração aqui não se refere à criação de imagens sem referências ao visível, mas à capacidade de isolar, separar algo do todo, ou seja, distinguir aspectos particulares no geral. As versões dos Touros de Picasso, da apreensão, abstração e síntese podem ajudar a entender isto:



Seguindo ainda a linha tradicional do conceito de Desenho, percebe-se que, em grande parte, se refere a imagens de caráter Figurativo. Uma imagem para ser entendida depende de reconhecimento ou correspondência ao que se conhece no mundo natural e, esta correspondência, gera informação. Não significa que tais imagens devam ser exatamente como se vê no mundo, apenas que tenham características que se relacionem a ele, mesmo que estilizadas. Um bom exemplo são as figuras usadas na Arte do Egito antigo. Eram construídas por meio de sínteses significativas esquemáticas.



Esta imagem mostra o deus Anúbis pesando a alma do escriba Ani, pertence ao Livro dos Mortos, 1275 AC. Percebe-se que as imagens mostradas se referem a seres humanos e a entidades míticas, mesmo sendo esquemáticas não se afastam das características figurais humanas. O mesmo pode se dizer da escrita hieroglífica, também figurativa.



Em muitos casos a proposição gráfica perdura, com ou sem figuras reconhecíveis. Por exemplo, ao lado acima, a obra de Hans Hartung, “T1962 L. 13”. Ao lado, no centro, a obra de Jackson Pollock, *Autumn Rhythm: Number 30*, 1950, se constitui também de linhas ou percursos lineares aleatórios ritmados sem qualquer referência ao mundo natural. Os trabalhos de Pollock e outros artistas americanos foram batizados pelo Harold Rosenberg de Action Painting, justamente pelo processo construtivo que gerava tais obras. Ao lado e abaixo, a obra “*Escrita Assêmica*” de Yoko Ono, de 1964, uma escrita não referenciada a signos linguísticos convencionados.

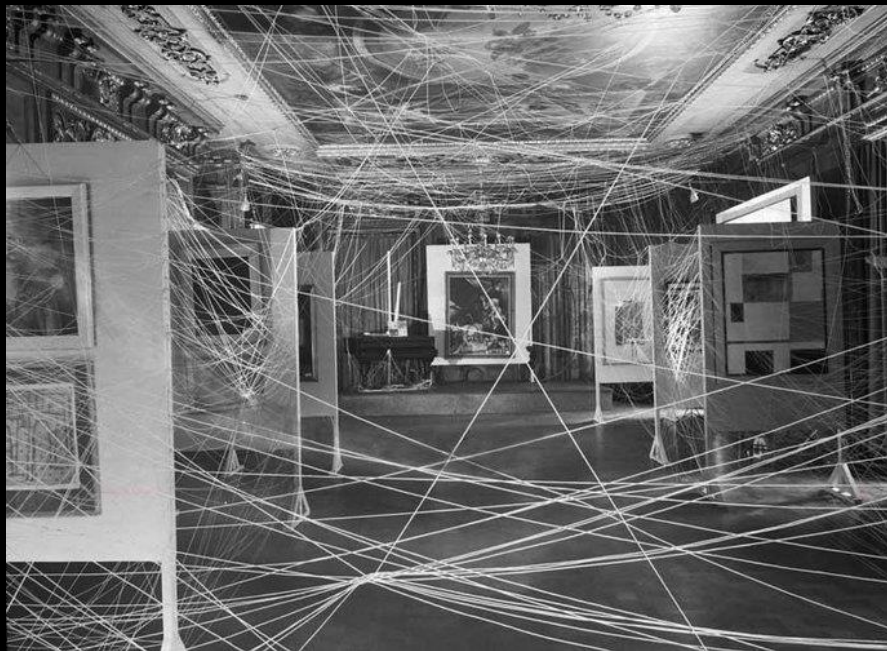
Mesmo que as obras de Hartung e Pollock sejam classificadas como Pinturas, pelo tipo de suporte, instrumentos e materiais utilizados, a presença gráfica é relevante. Bem, acredito ter apresentado, até aqui, uma das versões da ideia de Desenho que se refere ao grafar, às manifestações de caráter Gráfico. Voltando à origem da palavra latina *disegno* vou me ater ao ato de: designar que pode ser interpretado como marcar, indiciar, indicar, representar, simbolizar e significar. Neste caso é possível ampliar significativamente o conceito de Desenho e ao mesmo tempo, expandi-lo para a contemporaneidade.

Na atualidade o conceito de Desenho envolve ou engloba outros conceitos como os de idealização, concepção, proposição e realização. Neste caso, o aspecto gráfico não é sua única característica, mas uma delas e pode ser transitória ou opcional. No contexto atual, conceber algo se tornou mais relevante do que representar algo. Grande parte das manifestações artísticas são de caráter propositivo, interventivo, instauradores e performáticos, portanto, a ideia de Desenho envolve aspectos cognitivos de caráter conceitual, menos ligados às manifestações gráficas.

Nesta linha de raciocínio o Desenho na contemporaneidade pode se referir a tudo o que não é outra coisa. Explico: tudo o que não é Pintura, Fotografia, Escultura, Gravura, Múltiplo, etc., mas que envolve processos propositivos, construtivos e configurativos que não se encaixam em categorias tradicionais e, ao mesmo tempo, criam novas possibilidades expressivas e interventivas que os meios e modos convencionais não conteriam ou contemplariam. Nesse sentido, esta não seria uma definição do que é Desenho mas da uma ideia do que não são as outras coisas e, por isto, podem ser cobertas pela ideia de Desenho.

Propor, criar, explorar, registrar conceitos informações por meio de materiais que não estariam vinculados à técnicas ou categorias tradicionais, portanto, podem ser tudo e qualquer coisa. As concepções Dadaístas já haviam apontado este caminho e, a meu ver, ainda trilhadas por quem se propõe a repensar, recriar, rever, reposicionar a expressão e criação artística em outros patamares que não são comumente identificados pelo senso comum. Isto envolve várias questões que passam tanto pelos modos e meios tradicionais, quanto por inovações estéticas, estésicas, técnicas, tecnológicas e performativas.

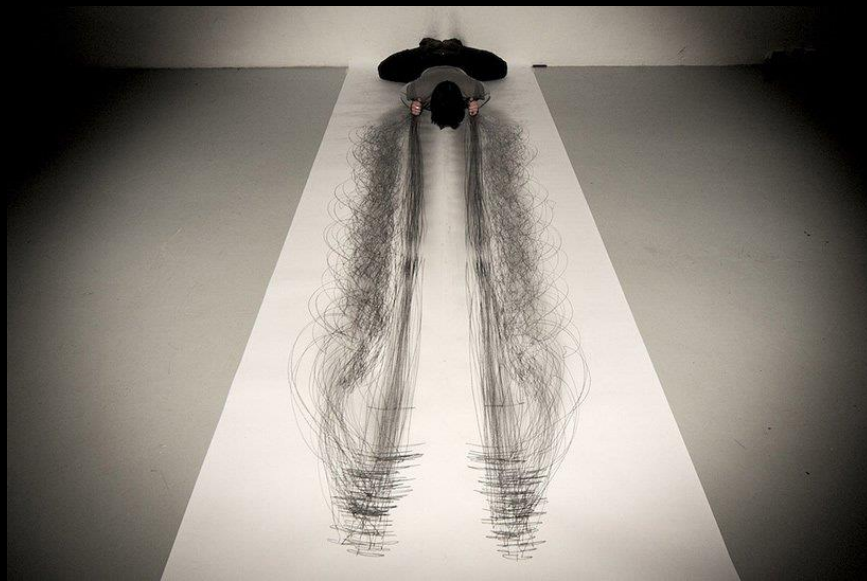




Será que a Instalação “*Milhas de Barbantes*”, acima à esquerda, produzida em 1942, por Marcel Duchamp, já não preconizaria a *Expansão* do conceito do Desenho ou, à direita, a Intervenção em Land Arte, “*Linha no Deserto*”, uma linha de uma milha realizada por Walter de Maria, no deserto de Mojave, em 1968, já não teriam tirado as “linhas” do suporte e as incorporado ao espaço como intervenção “desenhatória”?

A partir dos últimos anos do século XX os processos de criação artística passaram a valorizar muito mais os processos do que os produtos ou resultados. Daí é possível entender também que o Desenho expandiu para outros meios menos convencionais, mesmo que não se afastasse totalmente de sua relação com o corpo, o movimento e a gestualidade. A exploração de novas alternativas processuais e criativas se tornaram caminhos relevantes para ampliar ou expandir os limites antes criados pelas convenções ou tradição, assim o Desenho deixa de ser um método e se torna um processo.

Investir nos processos é uma questão experimental que está intimamente ligada às pesquisas em Arte. Às investigações dedicadas ao desenvolvimento de processos artísticos. Artistas são também investigadores pois o trabalho que desenvolvem em busca de soluções conceituais, teóricas ou práticas no exercício de seu fazer artístico é um meio de produção de conhecimento. Produzir conhecimento em Arte Visual é responsabilidade de quem se propõe a fazer Arte e aqui está a grande diferença entre reproduzir e criar. Para reproduzir, basta treinar, mas para criar é necessário pensar.

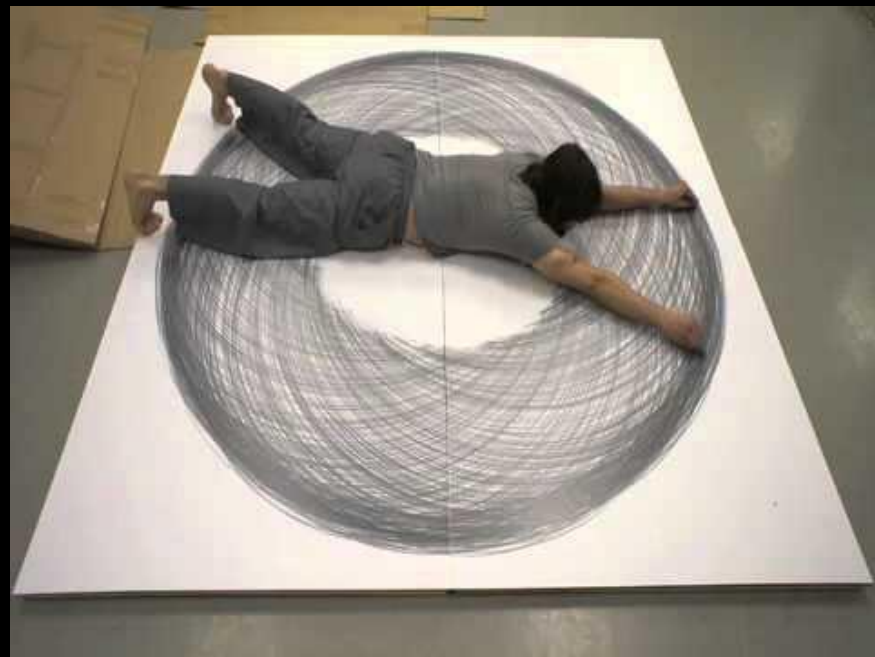


'Penwald: 6: projeto, recuo'



'Penwald: 4: simetria uníssonos em pé'

Tony Orrico, artista visual, performer e coreógrafo, representa esta nova geração de “desenhistas” que envolvem o “corpo todo” para “performar” desenhos.

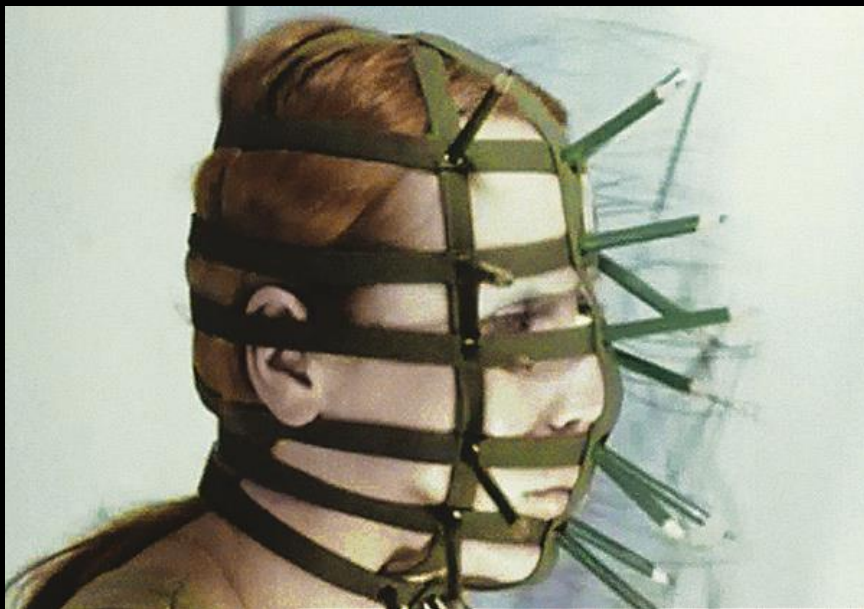
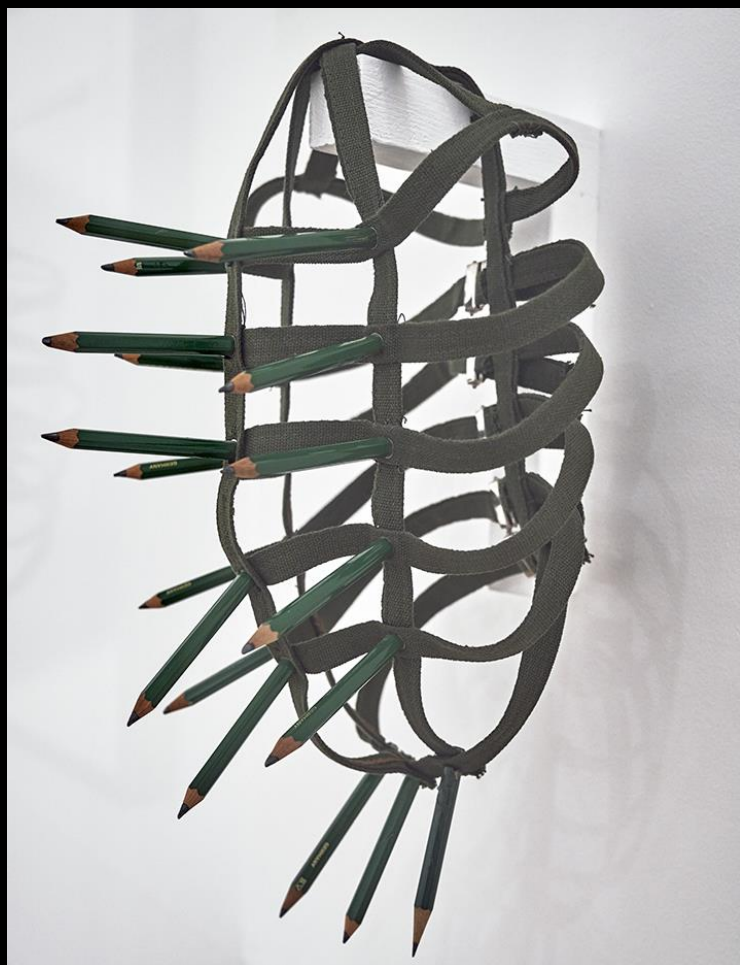


<https://www.youtube.com/watch?v=KNNGMT7vtZk>

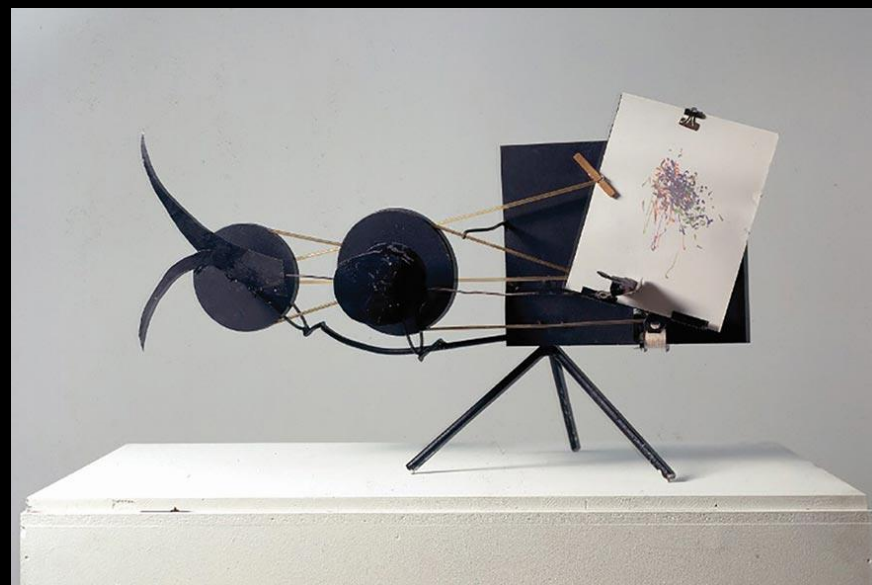
Nesta mesma linha de produção “desenhante” se enquadra também Heather Hansen que, a partir do movimento corporal cria seus trabalhos.



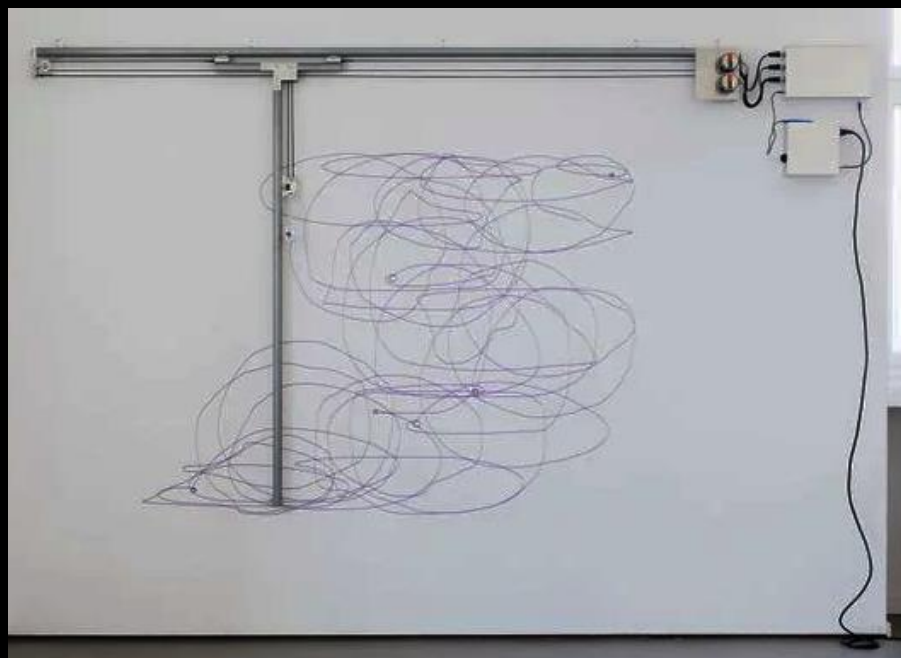
Rebeca Horn desenvolveu uma máscara capaz de produzir desenhos por meio dos movimentos da cabeça: Pencil Mask:



Não só a performance do corpo se torna um elemento de reestruturação e “repensamento” para recriar o processo de desenho, mas também o desenvolvimento de mecanismos ou “máquinas desenhantes” que podiam e podem realizar imagens à semelhança dos desenhos. Neste caso, a tecnologia também participa do Desenho. Um dos primeiros artistas a usar este recurso foi Jean Tinguely em uma exposição chamada *Bewogen Beweging* (Movimento Movido) realizada a partir de suas máquinas como a *Cyclograveur*, 1961, feita de sucata e elementos de bicicleta.

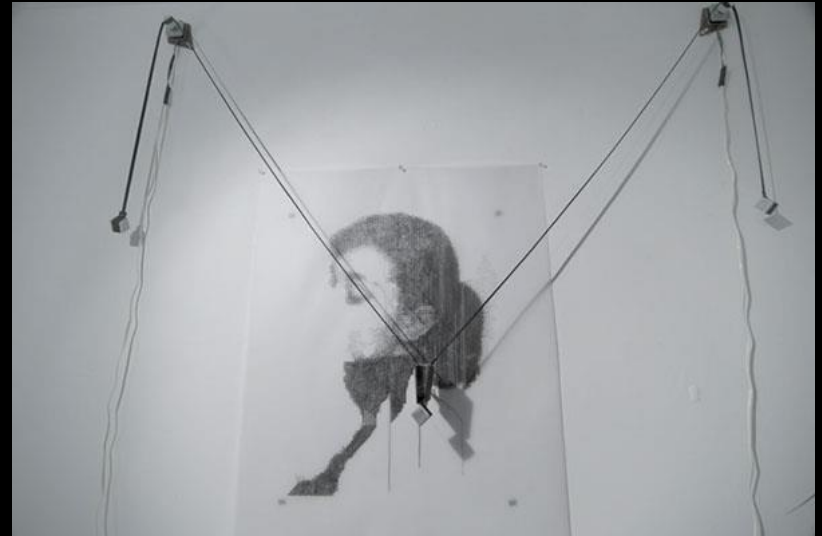


Tinguely inaugura um processo que passa a ser uma tendência a partir dos anos de 1960 e continua até os dias atuais. Angela Bulloch cria em 2020 a Máquina de desenho estéreo dinâmico que é ativada por sons, que ao se mover registra linhas numa superfície vertical abaixo:



Acima a máquina de Alan Storey: *DRAW I*, 1984, atuando na Ou Gallery Vancouver e Mercer Union, Toronto, 1986. É construída como um braço mecânico articulado que desloca uma roda que desenha na parede a cada passagem em alturas diferentes.

Harvey Moon, é outro artista que opera máquinas desenhantes, no seu caso, usa um computador para desenvolver o processo. O processo conta com duas partes distintas: um controla a posição da caneta e outro interpreta as imagens enviadas pelo computador. O computador além de desenhar pode interferir no processo enquanto se move, uma relação com a Inteligência Artificial. É um processo longo, e parece que a máquina é o artista e não o seu criador. Neste sentido o processo é uma cooperação entre o ser humano e a máquina, algo que se torna cada vez mais comum no contexto da Arte atual.

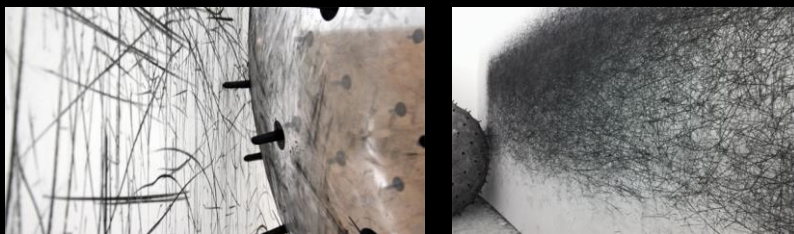
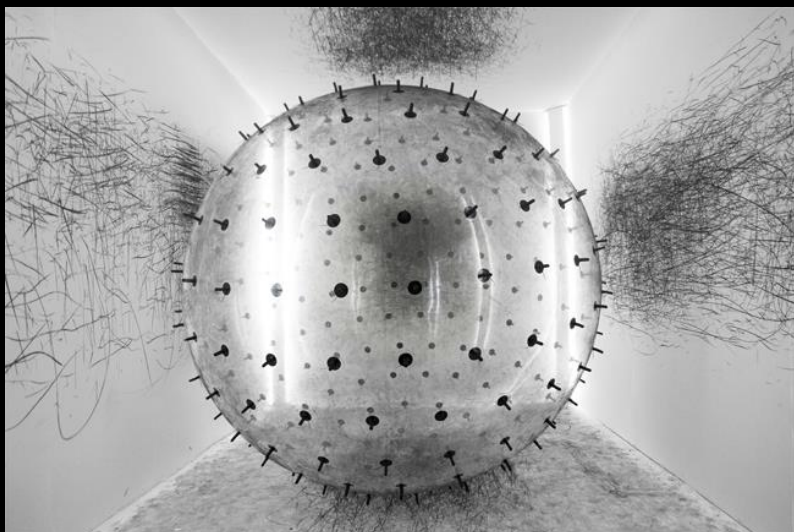




Além de corpos e máquinas desenhantes surgiram também processo “autodesenhantes” como o projeto de Olafur Eliasson que consistia na instalação de um bastidor com papel de desenho suspenso por molas, que foi instalado num vagão de trem e os desenhos foram feitos durante o percurso.



Aqui o resultado do processo autodesenhantes.

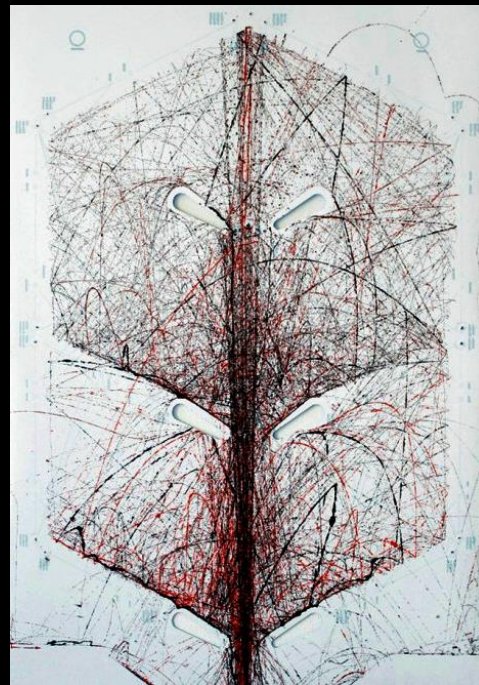


Nesta linha autodesenhante, Karina Smigla-Bobinski, criou ADA, uma *obra de arte com alma*, que age sozinha. A “bola” desenhante é capaz de criar rastros, imagens, a partir de uma “Instalação Interativa Análoga”. As pessoas podem interagir com o objeto e fazer com que ela desenhe nas paredes do ambiente na qual ela está “instalada” ou integrada. É “animada” pelos visitantes com os quais interage, é uma espécie escultura/artista que atua livre e aleatoriamente produzindo obras autônomas no ambiente. Neste sentido entra o que se pode chamar, hoje em dia, de “Desenho Expandido”

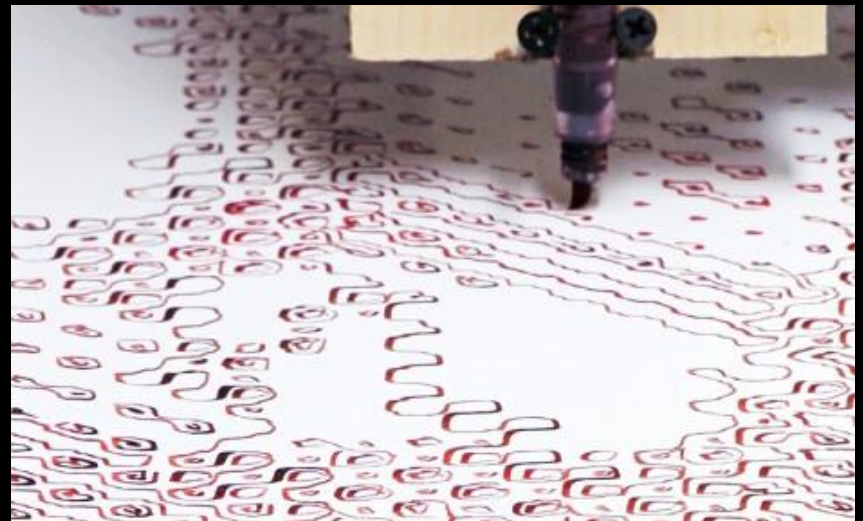


O designer dinamarquês Eske Rex desenvolveu a MINDCRAFT11, uma Drawingmachine imensa que produz desenhos grandes. O processo é pendular e impulsionado apenas pela gravidade e cria uma expressão visual específica e também autônoma. A máquina é uma de Obra de Arte em si.

Invenção e reinvenções de processo podem gerar novas possibilidades desenhantes, a uma velha máquina de pinball, STYN de Sam van Doorn projeta uma esfera colorida de tinta que ao se projetada na superfície de papel colocada na base da máquina captura os percursos da esfera transformando-as em Desenhos aleatórios que ele chamou de Desenho do Caos. A complexidade dos desenhos dependem da interação dos “jogadores” que acionam a máquina. Diz o autor: “Ao criar novas ferramentas, você se dá a oportunidade de romper com os padrões anteriores do desenho”



Levar ao extremo a relação do ser humano com as máquinas parece ser a meta do artista Ted Lawson que alimentou uma máquina CNC para pintar seu retrato com seu próprio sangue: '*Ghost in the Machine*'. A tomada do sangue por meio intravenoso ia direto para a máquina num braço robótico para traçar uma ilustração programada em linhas vermelhas irregulares de seu corpo. Segundo Lawson: “Quero mostrar a conexão entre nossa humanidade existencial e a tecnologia em constante expansão que usamos,... como algo profundamente pessoal e muito real...”



Das mãos, do corpo às máquinas o processo de Desenho mudou radicalmente e os demais processos artísticos seguiram o mesmo caminho. Não se pode dizer que a Arte dependa apenas das técnicas, habilidades e procedimentos tradicionais, como os que foram instaurados nos séculos anteriores. De um modo ou de outro, qualquer que seja o meio de criação, estruturação e realização de Obras de Arte, a questão será sempre uma busca pela significação, sentidos e significados. Portanto, não apenas a ideia de Desenho foi revista, mas da Expressão Artísticas como um todo.

No contexto da Arte Visual atual, pelo que se viu até agora, é praticamente impossível alguém ainda dizer:

*Não Sei Desenhar!*

Acredito que o percurso adotado foi suficiente para mostrar como processos e proposições são capazes de produzir sentidos, expandir o conceito de Desenho independente de habilidades psicomotoras ou da nomenclatura adotada, seja ou não Desenho. Olhar para as manifestações contemporâneas sem preconceito já é um grande passo para entender que *Em Arte nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma.*