



Arte e Artesania.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.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. 3, No. 3, fevereiro, 2022 – Arte e Artesania.

Campo Grande - MS

Periodicidade: quinzenal

Capa: Apropriação de um Secador de Garrafas, Marcel Duchamp, 1964.

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

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.

Desde os primeiros momentos da humanidade a Arte Visual mostrou-se dependente de habilidades cognitivas e psicomotoras na realização de tarefas manuais ou corpóreas. O desenvolvimento do uso das mãos, especialmente por conta do polegar opositivo, facilitou o manuseio de materiais e a construção de instrumentos. Tais instrumentos como ferramentas, armas e utensílios ampliaram os potenciais humanos para lidar com o meio e desenvolver tanto suas habilidades e domínios sobre ele quanto sobre seus fazeres. Milênios se passaram e com eles, a crença de que Arte e Artesania andam juntas. Isto é compreensível levando em consideração que “sempre” foi assim, mas nem tanto.

A ideia de que “sempre” foi assim se justifica pelo fato de que até o momento em que as tecnologias possibilitaram a construção de aparelhos e máquinas que podiam mediar a criação de coisas e também de imagens, havia uma dependência integral de que para “fazer coisas” fossem objetos, ferramentas, instrumentos, edificações, vestimentas, ornamentos e tudo o mais que se desejava, havia que se dominar técnicas manuais, o que caracteriza o Artesanato ou Artesania, neste caso, a Arte Visual era também dependente delas. Contudo o desenvolvimento de aparelhos capazes de produzir imagens, mudou, em parte, esta situação.

A fatura de imagens, fossem desenhos, pinturas, gravuras ou esculturas dependiam, além da capacidade cognitiva, de domínios psicomotores, ou seja, de habilidades manuais. Neste sentido o termo grego *Tekné* equivalia à ideia de Arte, já que uma coisa e outra eram, praticamente, a mesma. Contudo, o surgimento das Imagens Técnicas, ou seja, aquelas produzidas com o auxílio ou mediação de aparelhos, colocou em xeque este pensamento, pois, a partir daí processos como o da fotografia, do cinema, da animação, vídeo e audiovisual analógico e depois digital ampliaram este entendimento.

Portanto, pode-se dizer que há dois momentos distintos no contexto da produção de imagens: um *artesanal* no qual o domínio de habilidades manuais era essencial e outro *técnico* ou *tecnológico* no qual tais domínios são substituídos, ampliados ou complementados por aparelhos cujos recursos não são manuais, mas conceituais. Por isto se diz que há imagens artesanais e imagens técnicas na tentativa de estabelecer distinção entre umas e outras. Com isto entrou em debate também uma outra questão: imagens técnicas também podem ser consideradas Arte?

Embora este dilema tenha surgido logo que as imagens mediadas por aparelhos, como a fotografia, começaram a ocupar um lugar na cultura e no contexto social, este desenvolvimento técnico possibilitou que tais imagens demonstrassem o pertencimento a novas categorias de imagens com características e poéticas próprias para a constituição de novos paradigmas visuais. Aos poucos, com a melhoria da qualidade e aumento dos potenciais de tais imagens, elas acabaram sendo aceitas sem restrições. Hoje em dia não há reservas ou questionamentos sobre sua “artisticidade”.

Sabe-se que em Arte opera-se com uma infinidade de elementos criativos e substâncias de expressão, especialmente quando se trata de manifestações que lidam com instrumentos e materiais. Neste caso, as imagens técnicas, fogem da artesanaria, tema que adotei para esta Reflexão, portanto é necessário delimitar esta abordagem ao contexto das imagens que dependem exclusiva ou parcialmente da realização ou intervenção da artesanaria como processo, estratégia de construção e/ou criação para manter o foco sobre o tema escolhido.

A questão da artesanaria sempre esteve presente nas reflexões sobre a Arte Visual, mesmo depois do advento da Modernidade e Pós-Modernidade, saber se: um artista é um artesão? Se é um técnico, tecnólogo? Um idealizador? Um produtor? Um apropriador? Quem é ele e o que deve saber e dominar para ser reconhecido e/ou entendido como artista? Acredito que tais questões mereçam ser trabalhadas para tentar distinguir se as habilidades psicomotoras ainda valem ou se são as habilidades cognitivas que importam aos fazeres da Arte atual?

A Arte Visual 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 em argila usando as próprias mãos e rudimentos de ferramentas, instrumentos e outros materiais obtidos no entorno natural. Para realização de tais obras os seres humanos, naquele período dependiam, quase que exclusivamente, de suas habilidades psicomotoras: da mente e mãos. Demonstravam a capacidade de observação, elaboração e realização com muita eficiência, é possível constatar isto pelas imagens produzidas por eles.

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, o que 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 memorizar o que via ou imaginava para reproduzir tais efeitos visuais.

Olhando para a complexidade dos fazeres é fácil entender que várias habilidades e domínios são necessários e requerem a psicomotricidade já que não haviam instrumentos, ferramentas, aparelhos ou máquinas que facilitassem o trabalho desses primeiros seres humanos. Dai a importância do trabalho manual na construção de tudo que inventava, fosse destinada ao uso ou à imaginação foi assim que Henry Bergson qualificou de *homo faber* o ser humano capaz de fazer as coisas e possibilitando seu desenvolvimento para *homo sapiens*, cuja capacidade se expandiu tornando-o apto tanto imaginar, quanto projetar e realizar.

Pode-se dizer também que Artesania não é Artesanato, no entanto o artesanato pode ser um produto da artesanaria, assim como toda realização manual desenvolvida pela humanidade desde sempre. Em termos gerais o artesanato é a produção seriada e repetitiva de coisas e objetos cujo destino é atender a uma demanda utilitária ou ornamental. Um artesão detém técnicas específicas para certos nichos de produção como da marcenaria, carpintaria, cantaria, vestimentas, calçados, ornamentação entre outras que emergiram na história, na cultura e se tornaram atividades de sobrevivência.

É possível perceber a importância das habilidades manuais em várias áreas de atividades humanas, entre elas a Arte Visual, mas não se pode dizer que, hoje em dia, a Artesania seja o único ou mesmo o principal recurso da criação artística. Desde o advento da Modernidade em que os procedimentos manuais foram, aos poucos, sendo afastados ou diminuindo de importância nos fazeres da Arte Visual. Em parte isto se deve ao fato de terem surgido meios e aparelhos destinados a produção de imagens que independiam das habilidades motoras humanas, as “imagens técnicas”, como já dito anteriormente.

O desenvolvimento da Indústria a partir do século XVIII, levou a um “choque” cultural no século XIX, quando se percebeu que as habilidades que os seres humanos detinham para a realização de coisas e objetos foram, aos poucos, sendo absorvidas ou apropriadas pelas máquinas. A partir daí mais máquinas usadas para facilitar a produção de bens competiam com as pessoas que passaram a ser “operadoras” ou operárias destas máquinas e não mais produtores e detentores de suas habilidades. Um operário detém apenas uma parte da operação mecanizada do processo que não requer ou dependa de qualquer habilidade manual.

É neste período que surge na Inglaterra o Movimento Arts & Crafts, que se baseia exatamente nisso, no desaparecimento do fazer manual da produção de bens. Estimulado pelas ideias de John Ruskin, Willian 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”. O movimento foi bom enquanto durou, possibilitou inclusive o surgimento da Escola Bauhaus, mas o artesão estava fadado a desaparecer e se tornar folclore, buscando subsistir precariamente em comunidades periféricas populares, étnicas e exóticas.

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, em geral, à cultura popular. Artesãos são pessoas dedicadas à produção local, recorrendo a materiais também locais. Trabalham individualmente, com apoio familiar 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 de *souvenirs* destinados à memória e recordações para turistas.

Nesse sentido, a única relação que existe entre o artesanato e a Arte é o domínio de habilidades psicomotoras, ou seja, saber fazer algo com a mente e as mãos. Este traço comum, não é sustentado como um diferencial ou valor estético já que muitas obras eram realizadas em oficinas que 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/estética: a ideia, pertencia a alguém que se apropriava do trabalho manual de outrem para disponibilizá-lo ao grupo dominante.

Isto se parece com as oficinas mantidas pelas corporações de ofícios medievais controladas pelas Guildas, como depois os grandes ateliers do Renascimento, do Barroco até o século XIX, chegando ao Arts & Crafts de Morris que, sob a justificativa de não perder o fazer artesanal, criou uma indústria dedicada à apropriação das habilidades artesanais e serviços de artesãos que já não tinham espaço no sistema produtivo industrial. Não consta que sua iniciativa visasse o coletivo ou à uma cooperativa, era uma empresa de “desenho industrial” e produção focada nos artesãos com suas habilidades. Críticas à parte, a intenção foi boa.

A oficina de Morris prestava serviços 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 mercado e o poder. 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 boas marcas na história... Independente disso, estabeleceu uma diferença razoável de valores entre o industrial e o artesanal em Arte que hoje ainda persiste no contexto da Arte Visual como uma lembrança ou memória dos “velhos tempos”.

Bem, espero que o entendimento da ideia de *Artesania* esteja clara, agora entra em pauta suas relações com a Arte Visual. Como já adiantei, a questão da Artesania se refere aos fazeres da Arte que dependem de *competências* específicas. Competência se refere ao conjunto de conhecimentos e habilidades que as pessoas detêm para exercerem certas atividades e se dividem em conhecimentos, habilidades e atitudes. Essa tipologia foi apontada numa pesquisa educacional apresentada em 1956, por Benjamin S. Bloom, cujo objetivo era identificar competências dedicadas à aprendizagem, descritas no campo da Educação.

Bloom identificou três domínios:

- 1- *Domínio Cognitivo*: habilidades mentais relacionadas ao conhecimento como raciocínio e memória.
- 2- *Domínio psicomotor*: habilidades manuais ou corporais dedicadas ao controle motor, à motricidade e ao fazer.
- 3- *Domínio afetivo*: habilidade de lidar com atitudes, afetos, sentimentos, emoções e valores.

Pode-se dizer que todas as pessoas têm estes domínios em potencial e podem exercer habilidades relacionadas a eles, algumas têm facilidade ou propensão genética e outras precisam adquiri-los.

Vale ressaltar que Bloom e seus colaboradores resgataram termos que professores usavam para classificar os conteúdos em seus programas de ensino e isto gerou a Taxonomia de Objetivos Educacionais como a conhecemos. A partir de então, tal classificação tem sido usada como um repertório de verbos para recheiar programas e planos de ensino escolares. Esta apropriação levou à críticas negativas entendendo-a como uma “fórmula tecnicista” para “escolher” conteúdos. Ainda hoje é comum encontrar quem use a Taxonomia de Bloom para montar programas de ensino baseados em verbos ou palavras chave...

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, estímulo, predisposição e envolvimento.

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 tarefas e fazeres que dependem de precisão, controle, equilíbrio e da resistência ou precisão do 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. Este foi um dos domínios preferenciais da Arte desde sempre.

Um cirurgião depende dessa habilidade para poder realizar cirurgias; um dentista depende dela para realizar uma intervenção dentária; um ciclista depende dela para desempenhar performance numa corrida; a dança depende dela 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 que envolvam a motricidade fina.

Bem, então é possível concluir que a questão não é do *Artesanato* ou da *Arte*, mas sim de tudo o que envolva a psicomotricidade independente da Arte Visual. A motricidade é um traço requerido tanto para um quanto para outro, ambos dependem 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 e delimitadas. Do mesmo modo que um artesão, cirurgião, músico ou escultor usam os mesmos requisitos para realizar suas tarefas como quem escreve ou desenha.

A questão que surge dessas reflexões é: Quanto importa à Arte o Domínio Psicomotor? A tradição artística investia pesadamente nas habilidades manuais para a realização das performances dos artistas. O projeto pedagógico das Escolas Acadêmicas, as Belas Artes, por exemplo, dedicava boa parte do aprendizado ao treinamento intensivo dos processos de observação e desenho, usando temas como ambiente, objetos, figura humana, anatomia e recursos como os do desenho geométrico, geometria, modelagem em argila, escultura em diferentes materiais e técnicas centradas na psicomotricidade.

Havia a compreensão e o consenso de que a produção de Imagens era de responsabilidade dos profissionais preparados para isto: os artistas. 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 nestes domínios e habilidades miméticas representativas.

Mas o advento do Modernismo mudou esta situação.

A Arte Visual muda em função das mudanças técnicas e tecnológicas. Por exemplo, o surgimento da Fotografia, o desenvolvimento da industrialização em oposição aos processos artesanais requeriam da Arte mudanças tanto estruturais quanto conceituais, assim surgem os movimentos de ruptura com o passado e com a Arte Acadêmica.

Os artistas não são mais os produtores de imagens, os retratistas do mundo, os imitadores da natureza, mas os pensadores de processos, conceitos e proposições estéticas inovadoras e vanguardistas, são Modernos.

A Modernidade quebra a tradição ao investir na invenção, na experimentação, na inovação de materiais e processos que a tradição não admitia e mesmo repudiava.

A desqualificação que os primeiros artistas modernos enfrentavam era pesada e a luta para consolidar novos processos e procedimentos criativos era constante. O Impressionismo abre a frente 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.

Reputo que o grande marco das transformações Modernistas se deve ao Dadaísmo. O Dadaísmo admite que a produção de Obras de Arte não depende exclusivamente de habilidades Psicomotoras, mas principalmente de habilidades Cognitivas. Muda o foco do fazer para o pensar. Neste sentido ampara o que vai ser identificado, mais tarde, por volta das décadas de 60-70 do século XX, como Arte Conceitual. Com isto, reduz o investimento em fazer com as mãos e aumenta o investimento em proposições mentais, instauradas, montadas e performadas corporalmente.

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 e 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 artesanal.

Então onde fica a Artesania?

Ela simplesmente desaparece?

Não, ela passa a ser incorporada como processo, proposição ou experimentação. Não é mais apenas 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 Artesania entra quando quem cria assim quiser, definir ou designar...

Neste caso, a Artesania 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 ou de ilustração propriamente ditos.

A *Action Painting* 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*”, 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 requerem cada vez menos as habilidades psicomotoras e cada vez mais as habilidades Cognitivas, daí o entendimento de que a Arte tem caráter mental, performática, conceitual e não mais ou só Artesanal. Entendo que esta tenha sido a segunda transição dos últimos séculos: a passagem da Arte Moderna para a Arte chamada Pós-Moderna. Os constructos para entender os processos de criação artística devem ser buscados, investigados em outra direção, não no fazer Artesanal, mas Conceitual.

Esta mudança de posicionamento e direção faz com que surja um estranhamento em relação a tais atitudes que ainda permanece apesar de todas as transformações pelas quais a Arte Visual contemporânea passou. Uma proposta artística que lide com tintas, suportes e instrumentos da pintura convencional, por exemplo, nem sempre, busca construir algo que se pareça ou se refira ao que se vê no mundo, mas na busca da essência do processo por meio da cor, do gesto, conflitos ou combinatórias entre formas, cores e texturas sem se preocupar com tradição.



Mark Rotko, "White Center", 1950, fala das relações entre campos cromáticos.

Não se pode dizer que Rotko ou Tapiès 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.



Antoni Tapiès, "Collage de Paille", 1968. Uso de materiais insólitos na construção criativa.



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" por meio de bastões cônicos, usando materiais diferentes da madeira originariamente usada em sua confecção.



Tampouco que "Escalpo", também de Tunga, se refere ao ato de arrancar o cabelo dos inimigos, em combate como um troféu. A questão é o impacto visual provocado que pode ser uma referência ao 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 e sim o “vazio”.



“*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, performar, depende de ações e também pode definir a Performance/ação de um artista.

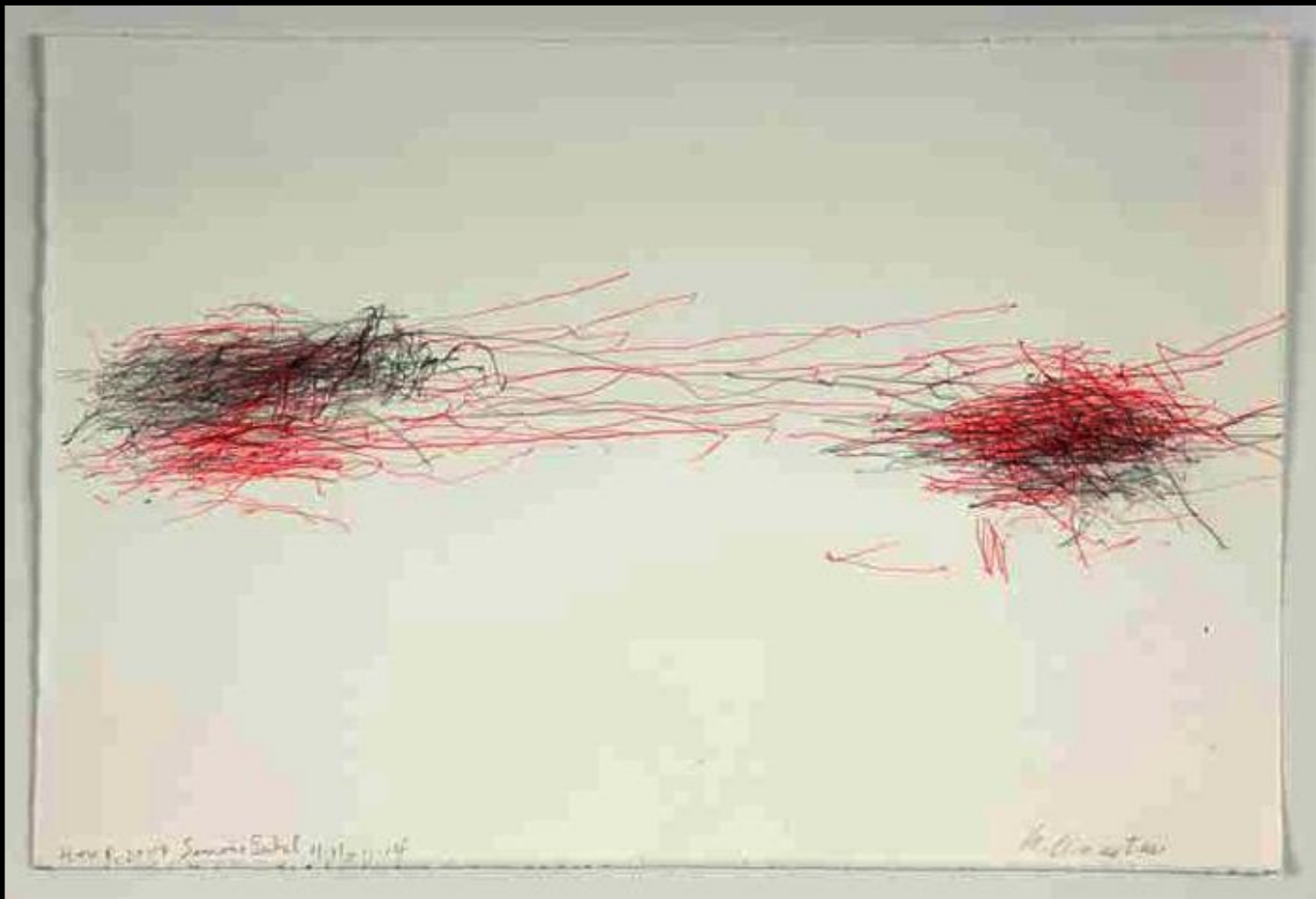
Heather Hansen, artista americana, usa o corpo todo como um instrumento de desenho performático. O *processo* é o foco e o “desenho” ou registro resultante não é o fim, mas uma decorrência ou desdobramento do processo.

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.





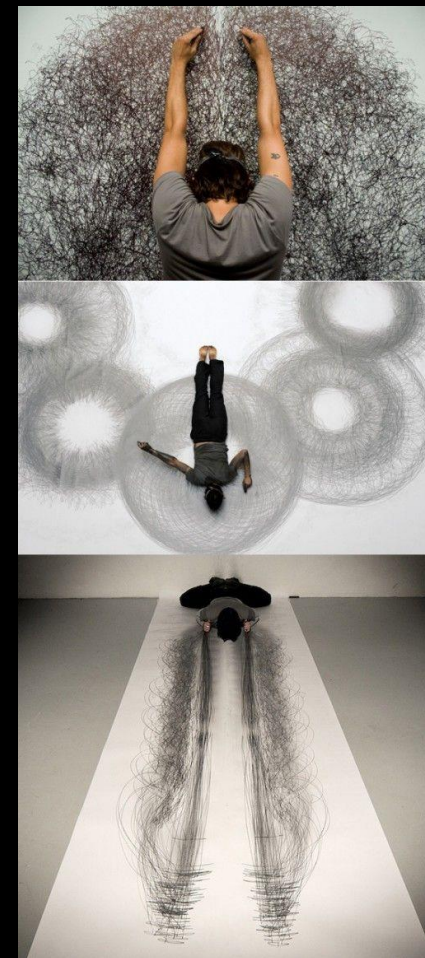
Trisha Brown, dançarina americana, desde a década de 1960 desenvolve relações performáticas entre a dança e o desenho, ambos requerem a psicomotricidade do corpo, das mãos e dos pés, reunindo numa só performance duas modalidades de expressão: a Dança e a Arte Visual: Psicomotricidade pura...



O artista conceitual de New York William Anastasi, desenvolve a série “*Desenhos de Metrô*” 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 Metrô 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 das mãos 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 resultados 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 e fotografadas.



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.

Bem, ao que parece o tema dessa edição prometeu uma coisa e entregou outra.

Bem, nem tanto, a questão da Artesania, como coloquei desde o início diz respeito à motricidade e este domínio sempre esteve ligado à Arte Visual. Obviamente, nem sempre ligado 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 atuais. Assim Artesania, motricidade e performance, são diferentes. Não é possível juntar todas as questões da motricidade num só “pacote”, mas é possível verificar como ela é exigida em diferentes momentos nas manifestações artísticas desenvolvidas ao longo do tempo. Associar Técnica à *Tekné* grega, conceito original de Arte, parece ter dado origem a isto, pensem nisto...