Faculdade Santa Marcelina
Haydée Silva Guibor

À entrega do interminável:

um olhar interdisciplinar sobre a imagem tecnológica no desenho analógico *e* digital

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Coordenadora: Profª. Drª. Mirtes Marins de Oliveira
Orientador: Prof. Dr. Ricardo Hage de Matos

São Paulo
2006

Livros Grátis

http://www.livrosgratis.com.br

Milhares de livros grátis para download.

Ficha Catalográfica

GUIBOR, Haydée Silva.
À entrega do interminável: um olhar interdisciplinar sobre a imagem tecnológica no desenho *analógico* e *digital*. São Paulo, 2006.
127p.

Tese (Mestrado) – Faculdade Santa Marcelina.

Título em inglês: *To the interminable surrender: an interdisciplinary glimpse to the technological image in the analogical and the digital drawing*

1. Arte. 2. Desenho. 3. Imagem tecnológica. 4. *Analógico* e *digital*.

Faculdade Santa Marcelina
Haydée Silva Guibor

Banca Examinadora

Essa dissertação foi defendida perante a seguinte banca examinadora:

_____
Prof. Dr. Ricardo Hage de Matos

_____
Prof. Dr. Ermelindo Nardin

_____
Prof. Dr. Milton T. Sogabe

São Paulo, 9 de agosto de 2006.

Sobre a pesquisa de mestrado

Tratar o fácil como se fosse difícil, e o difícil como se fosse fácil.
De modo a não ficar confiante no primeiro nem desencorajado demais no segundo.
Para que algo não se realize, basta considerá-lo feito. Mas o esforço vence a impossibilidade.
Baltazar Gracián, Aforismo 204 do "Oráculo Manual e a Arte da Prudência",
1647, Editora Martin Claret / 2005

Dedicatória

À vó Haydée, amiga e incentivadora, que dizia sempre:
"Vá fazer um curso de desenho, minha filha!"

Agradecimentos

"Honra e glória sejam dadas ao Criador e Mantenedor do universo.
Aquele que diz: 'Não temas, eu sou o Teu Deus!'
– Muito obrigada por tudo!!!"

Todo louvor a Jesus, pois sem Ele eu não estaria aqui!
Não há digno como o Senhor!

Minha 'interminável' gratidão ao Gabriel, amor, marido, amigo, presente nas viagens a São Paulo, nas provas e entrevistas esperando no carro, nos simpósios, nas pesquisas, nos momentos de cansaço e pouco sono, ouvido e força, apoio e carinho, em todos os momentos e foram tantos, incontáveis...

Essa oportunidade só foi possível pelo exemplo, motivação e incentivo dos meus pais que, incansáveis, trabalharam e preservaram o direito de aprender, estudar e crescer...

Renato (meu tradutor da língua inglesa) e Luciane, Guilherme e Luciano, Levy Jr. e Margarete, André, Rodrigo, meu amor grande e cheio de carinho...

Luciana, a você, minha irmã, não há palavras, sempre presente e prestativa, orientando e mostrando opções quando necessário, sempre colocando em mim combustível para prosseguir...

Ricardo Hage de Matos, orientador e amigo 'interdisciplinar', agradeço pela vontade de ensinar com carinho e respeito a melhor direção para os pensamentos e intenções subjetivas dessa entrega ao interminável que sempre estão presentes em meu caminhar e em meu olhar...

Aos professores do Programa de Mestrado, meu profundo respeito e consideração pela disposição de colocarem todo o seu saber em função da minha história de conhecimento e de crescimento acadêmico...

Aos colegas de Mestrado, a amizade, a consideração, o carinho e o agradecimento pelas horas de estudo juntos e pela paciência generosa de cuidarem de uma curitibana em São Paulo...

À Beth, secretária do Programa, agradeço pela competência e presteza com que sempre tratou a todos, alunos e burocracia...

Lista de Figuras

Figura 1: Ideograma para caligrafia (desenho e escrita). *31*
Figura 2: *Auto-retrato* de Giorgio Vasari. *38*
Figura 3: A capa do livro *Le Vite* de Giorgio Vasari. *38*
Figura 4: Alfred Kubin, *A casa*, Aquarela sobre papel, 1938, 39,4 x 32,7 cm. *40*
Figura 5: Alfred Kubin, *A Vaidade*, nanquim e aquarela sobre papel, s.d., 22.9 x 14.4 cm. *41*
Figura 6: Wassily Kandinsky, *Composition VIII*, 1923, óleo sobre tela. *42*
Figura 7: Wassily Kandinsky, *Yellow, Red, Blue*, 1925; óleo sobre tela, 127 X 200cm. *43*
Figura 8: Paul Klee, *O saltimbanco*, 1923, aquarela sobre desenho a óleo, ingres sobre cartão, 48,7 X 32,2cm. *45*
Figura 9: Paul Klee, *Insula dulcamara*, 1938, óleo sobre papel de jornal e juta, 88 X 176cm. *46*
Figura 10: Tina Velho, *s/título*, série: casulo, pastel oleoso, 54 x 43 cm, 1990. ..... *48*
Figura 11: Tina Velho, *s/título*, série: pixel per pixel, matriz digital sobre papel, 70 x 70 cm, 1998. *49*
Figura 12: Tina Velho, *s/título*, série: pixel per pixel, aquarela e matriz digital sobre papel, 33 x 70 cm, 2000. ..... *50*
Figura 13: Haydée Guibor, *Cavalo-marinho*, lápis preto s/caderno, 5,5 X 8,5cm, 1975. *59*
Figura 14: Haydée Guibor, *Brasão de família*, desenho a lápis em caderno, 7,5 X 8cm. *60*
Figura 15: Haydée Guibor, *s/título*, grafite e lápis de cor sobre caderno, 7 X 11,4cm. ... *61*
Figura 16: Haydée Guibor, *Labirinto*, caneta Bic sobre caderno, 14 X 19cm, 1978. ..... *62*
Figura 17: Haydée Guibor, *s/título*, grafite sobre Sulfite, 15,2 X 17,9cm, 1981. ..... *63*
Figura 18: Haydée Guibor, *s/título*, grafite sobre Canson, 15,3 X 18,9cm, 1989. ..... *64*
Figura 19: Haydée Guibor, *s/título*, lápis de cor sobre Canson, 15 X 18cm, 1991. ..... *65*
Figura 20: Haydée Guibor, *Peixes*, grafite sobre Canson, 8,5 X 9cm, 1990. ..... *66*
Figura 21: Haydée Guibor, *Surreal*, caneta esferográfica Bic sobre sulfite, 15,7 X 18cm, 1981. *69*
Figura 22: Haydée Guibor, *s/título*, caneta esferográfica Bic sobre sulfite, 15 X 21cm... *70*
Figura 23: Haydée Guibor, *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 21 X 29,7cm, 1981. ..... *71*
Figura 24: Haydée Guibor, *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 21 X 29,7cm, 1989. ..... *72*
Figura 25: Haydée Guibor, *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 29,7 X 42cm, 1989. ..... *73*
Figura 26: Haydée Guibor, *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 21 X 29,7cm, 1989. ..... *74*
Figura 27: Haydée Guibor, *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 13 X 29,7cm. *75*
Figura 28: Haydée Guibor, *s/título*, caneta hidrocor sobre caderno, 15,2 X 19,4cm. *76*
Figura 29: Haydée Guibor, criação de arte de um azulejo, projeto em Corel Draw 6, 2001. *85*

Figura 30: Haydée Guibor, *Azulejo*, projeto em Corel Draw 6, 2001. ..... *86*
Figura 31: Haydée Guibor, *Negra*, desenho digital, imagem vetorial, 2002. ..... *87*
Figura 32: Haydée Guibor, *Auto-retrato*, desenho vetorial em *Corel Draw*, 2002. ..... *88*
Figura 33: Haydée Guibor, *Flauta doce*, redesenho digital, imagem vetorial, 2002. ..... *89*
Figura 34: Haydée Guibor, *Menina*, desenho em camadas, imagem bitmap, 1998. ..... *91*
Figura 35: Haydée Guibor, *Facetas*, desenho de imagem bitmap com filtros do aplicativo, 1999. *92*
Figura 36: Haydée Guibor, *s/título*, desenho de imagens bitmap, 2002. ..... *93*
Figura 37: Haydée Guibor, *s/título*, imagem bitmap, 2004. ..... *94*
Figura 38 e 39: Haydée Guibor, *s/título*, desenhos de figuras geométricas, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *100*
Figura 40: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *101*
Figura 41: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *101*
Figura 42: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *102*
Figura 43: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *102*
Figura 44: Haydée Guibor, *Nuvens*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *103*
Figura 45: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *104*
Figura 46: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *104*
Figura 47: Haydée Guibor, *Cavalo-marinho*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *105*
Figura 48: Haydée Guibor, *Pato*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *105*
Figura 49: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *106*
Figura 50 e 51: Haydée Guibor, *s/título*, desenhos digitais, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *107*
Figura 52: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *108*
Figura 53: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *109*
Figura 54: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *110*
Figura 55: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *110*
Figura 56: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *111*
Figura 57: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *112*
Figura 58: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *113*
Figura 59: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006. ..... *114*
Figura 60: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 4000 X 4000 *pixels*, 2006. ..... *115*
Figura 61: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 4000 X 4000 *pixels*, 2006. ..... *116*
Figura 62: Haydée Guibor, *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006. ..... *117*

Sumário

Dedicatória *06*
Agradecimentos *07*
Lista de figuras *08*
Sumário *09*
Resumo *10*
Abstract *11*
Introdução *12*
À entrega do interminável
Capítulo 1 ..... *19*
Duas formas de olhar o desenho
1.1 Caminhos percorridos *23*
Capítulo 2 ..... *26*
Reflexões e implicações do desenho
2.1 A luz e a percepção visual de formas e cores *33*
2.2 Artistas que encaminharam o olhar *37*
Capítulo 3 ..... *51*
A práxis artística
3.1 O desenho *analógico* e seus caminhos *56*
3.2 Desenho *digital*: um novo caminho para o olhar *77*
3.2.1 Imagens vetoriais: o primeiro passo rumo às novas tecnologias *83*
3.2.2 Imagens *bitmap*: mapas que apontam um caminho *90*
3.2.3 Imagens *analógicas* no desenho *digital*: a simulação *95*
Considerações finais *118*
Referências *122*
Referências bibliográficas *123*
Referências *online* *125*
Bibliografia consultada *126*

Resumo

À entrega do interminável: um olhar interdisciplinar sobre a imagem tecnológica no desenho analógico e no digital trata-se de uma pesquisa reflexiva, resultado do trabalho artístico de desenho que desenvolvi até agora e que deu início a esta dissertação. Realizo, neste estudo, um resgate de memória acerca dessa atividade, na tentativa de criar um memorial descritivo a respeito do processo criativo. Ao embasar minhas reflexões em autores da área, procuro entender quais as implicações sobre o desenho da luz e da percepção de formas e cores, exercendo, com isso, influência sobre este trabalho. Apresento, ainda, os artistas que encaminharam meu olhar para as artes e trouxeram entendimento para a atividade, abrindo campo para novos olhares e estudos interdisciplinares. A reflexão acerca da práxis artística segue a ordem determinada: primeiro, através do desenho *analógico*, trabalhando com a categoria tradicional; segundo, o desenho *digital*, através das novas tecnologias, neste caso, o computador. Estas duas formas de olhar o desenho vêm acompanhadas de suas visualidades específicas, para ilustrar e auxiliar no desenvolvimento da reflexão. Procuro o ponto em que a descoberta do fazer digital pode mudar a prática tradicional e os conseqüentes resultados desse novo meio na produção e qualidade das imagens tecnológicas que inauguram uma nova linguagem, abstrata e ainda expressiva, mas permeada pelos cálculos matemáticos da máquina, representados pela visualidade *bitmap*, por meio dos *pixels* que as formam. Com o desenrolar da pesquisa, surgiram inúmeros desdobramentos possíveis que precisam ser investigados, futuramente, colocando-me novamente à entrega do interminável.

Palavras-chave: arte; desenho; imagem tecnológica; *analógico* e *digital*.

Abstract

To the interminable surrender: an interdisciplinary glimpse to the technological image in the analogical and the digital drawing is about a reflexive research, result of the artistic drawing work that I developed so far and that was the beginning of this dissertation. In this study, I carry through a memory rescue about this activity, attempting to create a petition regarding the creative process. Taking into account my reflections in authors of the subject, I look for to understand which the implications on the drawing of the light and the forms and colors perception exerting influence on this work, with this. I still introduce the artists who had directed my look for the arts and had brought understanding for the activity, having opened field for new looks and interdisciplinary studies. The reflection concerning the artistic praxis follows the definitive order: first, through the analogical drawing, working with the traditional category; second, the digital drawing, through the new technologies, in this case, the personal computer. These two forms of looking at the drawing come followed of its specific visions, in order to illustrate and to assist in the development of the reflection. I look for the point where the discovery of digital making may change the traditional practice and the resulted consequences of this new means in the production and quality of the technological images, inaugurating a new language, still significant and abstract, but penetrated by the mathematical calculations of the computer, represented for the bitmap visions, by means of pixels that they are shaped. Innumerable possible unfoldings had appeared when uncurling the research, and in the future they need to be investigated, setting me to face again the interminable surrender.

Keywords: art; drawing; technological image; analogical and digital

Introdução

À entrega do interminável

O desenho reclama a sua autonomia e sua capacidade de abrangência como um meio de comunicação, expressão e conhecimento.
Edith Derdyk

*T*raços[1] , o início de tudo. Depois as palavras. Duas vertentes diferentes sobre o mesmo tema: dois sistemas, duas linguagens. O olhar volta-se para as duas. Confirmação de uma frase, que li há algum tempo, a qual dizia que o homem é a soma de palavras e imagens e 'ambas são a matéria de que somos feitos'.

Desde menina desenhava e escrevia intensamente. Imagens de mim mesma e do que o mundo era sob meu ponto de vista; era um fazer interminável. Pensava que "eu era o ponto, início de uma linha[2] sem fim; era a curva, a ponta aguda de uma existência em expansão; era apenas eu num todo infinito" (Haydée – set/1981). Dentro do verso, o universo, a imensidão, sempre a imagem nas palavras, sempre as formas nos versos, sempre o desenho na poesia. Essas foram as garatujas que, em forma de espirais, ascendentes, encaminharam meu olhar para as artes.

E foi esse olhar que proporcionou a oportunidade de iniciar esta pesquisa, cujas leituras em torno do desenho, chegaram a Leibniz e ao barroco, de Deleuze. Dali, escolhi o conceito sobre o barroco, que utilizarei aqui, por achar de muita valia para o entendimento deste estudo e por fundamentar minha expressão[3] artística, quando afirma:

> *O barroco remete não a uma essência, mas sobretudo a uma função operatória, a um traço. Não pára de fazer dobras. Ele não inventou essa coisa: há todas as dobras vindas do Oriente, dobras gregas, romanas, românicas, góticas, clássicas... Mas ele curva e recurva as dobras, leva-as ao infinito, dobra sobre dobra, dobra conforme dobra. O traço do barroco é a dobra que vai ao infinito. Primeiramente, ele diferencia as dobras segundo duas direções, segundo dois infinitos, como se o infinito tivesse dois andares: as redobras da matéria e as dobras na alma.* (Deleuze, 1991, p. 13)

Repetem-se as duas vertentes, sobre o mesmo tema, referidas no início deste estudo: redobras da matéria e dobras na alma. Essa perspectiva do sentir barroco, como conceito, como forma de se olhar o mundo, em seu significado amplo através desse caráter infinito e não mensurável, vem fortalecer a idéia que tenho sobre minha atividade artística.

---

[1] Risco ou linha traçada a lápis, pincel ou pena. Verbete em Dicionário Aurélio, 2002.
[2] "Traço, risco, lineamento, Traço contínuo, visível ou imaginário que separa duas coisas contíguas; limite", segundo Dicionário Aurélio, 2002.
[3] Segundo Bosi (1995, p. 52), "em toda atividade artística impõe-se a presença de uma forte motivação. As formas expressivas são geradas no bojo de uma intencionalidade. (...) Na imagem fixada em um suporte houve a ótica do autor, o seu modo de olhar, que denuncia uma presença historicizada do ser humano junto à natureza e aos objetos. Por mais estranhamente onírica que seja uma figura (...) ela é, no seu realizar-se plástico, a afirmação de que o artista não se contenta em sonhar e devanear, mas enfrenta uma instância que o fascina e o transcende – o mundo, a alteridade ".

É nesse viés que a reflexão sobre este trabalho de pesquisa envolve o texto desta dissertação com o barroco. Isso fez com que eu percebesse as circunvoluções que o fazer interminável, do qual sou vítima e algoz, produz. Além disso, esse sentir deu apoio e sustentação à formulação de novos pensamentos e experiências pessoais que conduziram a uma compreensão maior sobre minha práxis artística e sobre o pensamento que a promove.

A pesquisa que agora se apresenta tem sido reveladora do meu trabalho artístico, resgatando alguns dos valores do fazer interdisciplinar que começam a ser desvelados por ela. A partir do momento em que há a entrega ao fazer artístico, à vivência e à experimentação, surgem transformações que, como conseqüência, permitem prever continuações do fazer artístico em direção ao interminável. Esse caminho do interminável, do infindável, do infinito ao desenhar, é aquele traço do barroco ao qual se referiu Deleuze.

Por ser preciso e por profissão, o olhar atento às artes visuais tornou-se função e inquietação, em busca de respostas a vários e diferentes questionamentos aos quais a arte me impõe. Beleza, composição, relação figura-fundo, contrastes de luz e sombra, além de intermináveis experimentações são todos conceitos e atitudes que apareceram sem que tivessem sido chamados, sem terem sido vistos a não ser nas entrelinhas dos desenhos e das palavras.

A respeito da estética e da beleza, as observações de Pareyson são o começo de um grande caminho a ser percorrido, quando afirma:

> *Hoje se entende por estética toda teoria que, de qualquer modo, se refira à beleza ou à arte: seja qual for a maneira como se delineie tal teoria – ou como metafísica que deduz uma doutrina particular de princípios sistemáticos, ou como fenomenologia que interroga e faz falar os dados concretos da experiência, ou como metodologia da leitura e crítica das obras de arte, a até como complexo de observação técnica e de preceitos que possam interessar tanto a artistas quanto a críticos ou historiadores –; onde quer que a beleza se encontre, no mundo sensível ou também da inteligência, produto da arte ou da natureza; como quer que a arte se conceba, seja como arte em geral, de modo a compreender toda técnica humana ou até a técnica da natureza, seja especificamente a arte bela.* (Pareyson, 2001, p. 2)

Com a estratégia de dar sustentação ao discurso anterior, percebe-se que, ao mostrar essa multiplicidade de conceitos, Pareyson (2001, p. 10) confere maior rigor ao objeto da reflexão estética que é a experiência da arte: a atividade artística.

Essa atividade é analisada pela interdisciplinaridade a partir das estruturas "lógico-formais e lógico-subjetivas que atuam no Homem de forma a categorizar suas escolhas" (Matos, 2002, p.55). Para a interdisciplinaridade, "a estética é reconhecida como o ramo do conhecimento que estuda as relações sensoriais que nos fazem discriminar o que é belo e o que é feio" (Matos, 2002, p.55). Vislumbrar a atividade artística pessoal, como fazendo

parte dessas teorias, possibilita a estruturação de um pensamento crítico e sensível cujo lugar comum da reflexão e do processo de trabalho abre o campo para o desenvolvimento do tema de minha pesquisa: entre o traço e a palavra, que é o desenho.

A possibilidade de descrição do desenho, compreendido como uma atividade artística, destaca uma expressão cuja linguagem visual deve ser alcançada, procurada, investigada por mim e deve promover a teorização e a avaliação[4] da minha prática.

Cada artista possui, no ato de desenhar, seu modo específico e único de colocar o traço, de trabalhar a linha. É esse modo particular que garante a sua liberdade de criar. A poética[5] de cada um, isto é, "a maneira de traduzir em normas ou modos operativos um determinado gosto pessoal ou histórico" (Pareyson, 2001, p. 11), manifesta o imaginário pessoal, a forma de olhar o mundo, a capacidade de expressar vivências e emoções, em traços, em cores com os quais realiza seu trabalho e que utiliza para comunicar a sua arte, pois cada conteúdo constitui o seu repertório de vida. Esse olhar deve ser sempre atento e desperto. A percepção dos acontecimentos externos e daqueles que se passam internamente são fundamentais para a construção da linguagem visual do indivíduo. Sobre esse assunto, Salles fala que há um "solo onde o trabalho germina, (...) o contexto, em sentido bastante amplo, no qual o artista está imerso: momento histórico, social, cultural e científico". Diz ainda que "a mera constatação da influência do contexto não nos leva ao processo propriamente dito. O que se busca é como esses tempo e espaço, em que o artista está imerso, passam a pertencer à obra. Como a realidade externa penetra o mundo que a obra apresenta" (Salles, 1998, p. 38).

Gombrich diz que "conhecer algo da história da arte ajuda a compreender porque os artistas trabalham de uma determinada maneira ou têm em mira a obtenção de certos efeitos" (1999, p. 37). Talvez isso ocorra porque para este autor conhecer a história da arte é "um excelente modo de exercitarmos os nossos olhos para as características particulares das obras de arte e, por conseguinte, de aumentarmos a nossa sensibilidade para os mais sutis matizes de diferença". Confessa, ainda, que "gostaria de ajudar a abrir os olhos", pois olhar para uma obra de arte e percorrer os caminhos indescritíveis a que ela nos leva é difícil, porém compensador.

Para abordar o olhar em suas características da funcionalidade da percepção visual, Santaella (1993, pp. 24-25) afirma, através dos resultados de pesquisas empíricas realizadas sobre o assunto, que, possivelmente, em decorrência das condições de vida do ser humano, 75% da percepção humana é visual, o que evidencia a predominância do sentido visual nas atividades do homem. A forma de olhar do ser humano é o fator primordial para o

[4] Avaliação, aqui, é entendida no sentido explicitado por Laurentiz (1991, p.17).

[5] Pareyson considera poética como "um programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística; ela traduz em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte".

exercício da atividade criativa e, para o profissional das artes visuais, o olhar atento, a experimentação e a invenção são a chave para a execução do desenho. Esse processo desencadeia uma avalanche de conteúdos, repleta de imagens e composições. Leonardo da Vinci já afirmou que "o olho abraça a beleza do mundo inteiro (...), é a janela do corpo humano, por onde a alma especula e frui a beleza do mundo (...)" (In Gaeta, 2002, p. 223). É o que permite o olhar, esse olhar primordial, intenso que observa e intui as formas imaginadas na mente, que permite 'o encontro do desejado com o inesperado'. Não fosse isso, pode-se pensar como Gaeta[6] quando fala sobre a diferença entre o ver e o olhar:

> *o ver, em geral, pressupõe certa passividade e discrição (...), já o olhar... ah!, o olhar é diferente! Ele perscruta e investiga, indaga a partir e para além do visto, é direcionado e atento, tenso e alerta no seu impulso inquiridor. Deixa sempre aflorar certa inquietação e malícia: é o ver deliberado, premeditado, intencional. Ver se dá de nós para fora. Olhar é sair de si e trazer o mundo para dentro de si.* (Gaeta, 2002, p. 223)

E Matos confirma esses conceitos, ao expor que sobre o olho, o olhar e a interdisciplinaridade há uma grande ligação e entendimento. A esse respeito afirma:

> *Chegamos à idéia do Olho como metáfora da Interdisciplinaridade. Na realidade há uma diferença crucial entre o Olho e o Olhar. O Olho pode ser entendido como sendo o órgão pelo qual podemos ver e, por si só, o olho nada faz a não ser receber a luz e enviar seus sinais ao cérebro para processamento. Já o olhar, o ato de olhar, é um ato consciente e reflexivo, que contém muito mais do que um mero reflexo mecânico. Olhar alguma coisa é também um ato ideológico, uma função da mente.* (Matos, 2003, p.129)

O homem que percebe o mundo a partir desse prisma visual, ideológico e que apresenta uma das funções da mente, pode ser capaz de enxergar mais, de conhecer mais, de vislumbrar mais. Suas razões passam a ser as razões da visualidade do mundo e seu caráter interdisciplinar aparece desvendando todas as imagens possíveis e em todas as situações que acontecem. Precisamente no instante em que se instaura a necessidade de colocar no papel essas visões, o desenho se apresenta. E é a partir da produção anterior e recente, levantada nessa pesquisa, que repousa esse olhar atento e o fazer barroco que direcionou o início destes estudos e questionamentos.

Para entender esses momentos em que o desenho se apresenta, aparece a necessidade de uma fundamentação mais profunda sobre esse mesmo processo. Para isso, encontra-se em Laurentiz a afirmação de que "o pensamento artístico deve ser entendido como manifestação de atos cognitivos independentes que se integram, constituindo, ao término de suas ações individuais, algo uno e íntegro" (1991, p. 17). E Argan auxilia essa teoria, afirmando que "a

[6] Dicionário em Construção, 2002, p. 223.

arte é justamente o modo de pensamento pelo qual a experiência do mundo realizada através dos sentidos assume um significado cognitivo, pelo qual o dado da percepção se apresenta instantaneamente como forma" (1996, p. 272).

Essa fundamentação vem fortalecer e corroborar com uma reflexão mais arguta acerca das experiências práticas vivenciadas por mim, tornando a realização deste estudo mais interessante e tendo em vista a bibliografia relacionada. Isso pode propiciar o entendimento mais efetivo da linguagem do desenho; e pode ainda ajudar a entender melhor esse percurso pelo qual o trabalho se desenvolveu, a fim de embasar a própria práxis artística. Através do testemunho pessoal, memorial do processo criativo descrito, espero colaborar com o desenvolvimento da pesquisa sobre o desenho, de modo geral, e verificar o caminho que esta pesquisa pode tomar em decorrência dessa investigação, bem como as contribuições que pode acrescentar à área de conhecimento. A construção desta pesquisa é, então, resultado da minha vivência, registro aqui alguns de meus trabalhos, cronologicamente, a fim de respaldar e propiciar a estrutura mais fluente da linguagem escrita a qual é resultado de uma constante incursão sobre o mundo das letras e dos desenhos.

Vê-se, portanto, que essa pesquisa não perpassa apenas os caminhos da experimentação artística em desenho à mão e auxiliado por recursos tecnológicos, mas alimenta-se das leituras e estudos sobre as questões da imagem tecnológica nas artes visuais, às quais o olhar deve estar ainda mais atento e desperto, para que a reflexão produtiva ocorra no sentido de melhorar o seu entendimento.

A seguir, passo a descrever os três capítulos que envolvem esse assunto para melhor compreensão dos objetivos desta dissertação:

O primeiro capítulo procura embasar a reflexão sobre o trabalho visual desenvolvido durante as primeiras incursões práticas, fundamentando e estruturando os seus principais temas. Iniciou-se, portanto, pelas duas formas do olhar o desenho: *analógica* e *digital*.

O segundo capítulo tem por objetivo demonstrar as reflexões sobre o tema desenho, detectando a 'chave da abóbada' que é a utilização da luz e a percepção visual desenvolvida, além de descrever sucintamente o pensamento e as visualidades de cinco artistas que, de algum modo, influenciaram a prática artística pertinente a esta pesquisa.

Já, no terceiro capítulo pretende-se refletir sobre as intenções interiores surgidas durante o processo criativo, enquanto o trabalho artístico ocorre. Além disso, dar a conhecer os trabalhos desenvolvidos por mim, com a progressão da leitura de meu olhar, na tentativa de analisar os processos intelectuais e emocionais que, pelos caminhos da práxis artística estabelecida, possibilitaram desenvolver meus modos de desenhar *analógico* e *digital*. E, ainda, unir, instaurar e construir imagens em que se possam perceber a

espontaneidade do desenho *analógico* e, também, o esforço que requer o desenho *digital*, operando juntos em um espaço virtual manejado por caneta ótica e mesa digitalizadora.

Nas considerações finais, encontram-se reflexões sobre os resultados possíveis desta investigação, no momento atual, bem como sobre as contribuições que este trabalho pode acrescentar ao desenvolvimento da área específica e os desdobramentos para estudos futuros.

Capítulo 1

Duas formas de olhar o desenho

A arte não reproduz o visível, mas torna-o visível.
A essência do desenho seduz-nos facilmente, e com razão, para o abstrato.
O aspecto esquemático e fantástico da imaginação é um dado adquirido que,
ao mesmo tempo, se expressa com grande exatidão.
Paul Klee

Duas experiências, no decorrer da vida, têm encaminhado meu olhar para as artes visuais. Por um lado, o que se chama de fazer artístico e, por outro, o desenvolvimento intelectual advindo da leitura acerca da produção artística do homem.

Entre esses dois caminhos, o presente trabalho se delineia. Na busca por conceitos e referências que embasem a definição das linguagens nele envolvidas, a pesquisa teórica se tornou exigência. Ampliar o conhecimento das teorias sobre o desenho com a imagem tecnológica à mão e no computador, pode melhorar a apresentação e a reflexão sobre o próprio trabalho. Além disso, tendo em vista a necessidade de cumprir a função social da universidade que é a de transmitir o conhecimento produzido por seus pesquisadores, procura-se chegar a resultados que fundamentem e respaldem o aprendizado e o entendimento do desenho em todas as suas vertentes.

Há duas formas de olhar para o desenho: uma que o percebe como ato de desenhar, como marca de uma busca do existir enquanto ser humano que se comunica; e, outra que o vê como produto de um meio digital, virtual, do computador que pode ser instrumento para novas formas de comunicação com o mundo. Disso, resultam duas formas de entender as imagens que surgem desses conceitos: aquela que desenha com as tecnologias tradicionais; e aquela que se desenvolve através das novas tecnologias. Ambas, imagens tecnológicas[7] , assim descritas:

A primeira pode ser considerada, como em Aumont, imagem impressa, "obtida pela aposição de pigmentos coloridos em uma superfície-suporte" (2004, p. 175-176), para o autor, ela pode ser manipulável, recortada, repintada, transportada para outros lugares. Essa imagem precisa de luz externa a ela para ser percebida pelo olho humano, pois é "apenas uma superfície refletora".

A segunda, imagem projetada "obtida pela captação, sobre uma tela, de um feixe luminoso" (Aumont, 2004, pp.175-176). Nesse caso, para o autor, a imagem não é modificada,

[7] Nesta pesquisa, considero imagem tecnológica toda a imagem realizada com o auxílio de materiais produzidos pela inventividade humana, desde o uso de tintas extraídas das plantas e transformadas quimicamente através de uma ação humana, e não apenas aquela produzida após o advento da fotografia.

permanece intacta, mesmo se houver manipulação, e não é facilmente transportada a outros lugares. Para ser vista pelo olho humano, não necessita de fontes externas de luz, porque possui luz própria, inerente à imagem.

O mundo hoje tem sido bombardeado por essas imagens, "numerosas, mas também cada vez mais diversificadas e intercambiáveis (...), os cruzamentos, as trocas, as passagens da imagem são cada vez mais numerosos (...)" (Aumont, 2004, p. 14). Esse fio condutor reforça a pesquisa pelo fato de que ela possui como um de seus objetivos o intercâmbio entre duas linguagens de imagens tecnológicas, como veremos a seguir.

Se o desenho é analisado, percebe-se que o artista cria elementos de tamanhos, cores, formas e contrastes que, traço a traço, transformam-se em uma imagem. Flusser (2002, pp. 8-9) diz que "imagens são superfícies que pretendem representar algo (...). Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação (...). Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens"[8]. Para ele, o "caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens (...). Imagens são mediações entre o homem e o mundo (...). Imagens têm o propósito de representar o mundo". Essas imagens são produzidas para orientar e estimular o homem, são a imagens dele próprio, de seus valores frente à vida e de sua época.

Através das imagens que cria no desenho, impressa ou projetada, o artista pode estimular a ação da sociedade e permitir possibilidades de mudanças, de transformações, atualizações. A sensibilidade de cada um sobre essa ou aquela concepção de vida depende da disposição e da vontade interior de se expressar e de se mostrar para o mundo. A função desta imagem é igual à de qualquer produção humana, "visa a estabelecer uma relação com o mundo (...) que pode servir de símbolo, como os religiosos, (...) de portadora de informação inteiramente atribuída a ela, como um mapa rodoviário, (...) ou ainda pode ser destinada a agradar o espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthésis*[9]) específicas. (...). E essa função é indissociável da noção de arte" (Aumont, 2004 p. 80). A imagem possibilita o acesso e a descoberta do mundo visual, ela garante a relação do homem com o mundo e, nessa perspectiva, a arte, com toda a sua visualidade imagética, pode transformar o homem social e, conforme Dondis (1991, p. 12), afirmar "o fato inquestionável de quão ela é influenciada por nossa vida e nosso mundo".

O fato de se trabalhar com imagens traz muita satisfação e, como bem coloca Holm, "o processo de trabalhar com imagens promove uma auto-realização que nem sempre pode ser detectada no produto final. A execução em si é a parte mais forte do trabalho (...) o que ocorre durante a experiência estética é mais amplo. A compreensão se dá por meio dos sentidos, ampliando a consciência" (Holm, 2005, p.9). Assim acontece durante a minha atividade artística.

---

[8] FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002, pp. 8-9.

[9] *Aisthésis* é um termo grego e significa "faculdade de sentir", "compreensão pelos sentidos", "percepção totalizante". (Disponível em: http://br.geocities.com/maeutikos/filosofia/filosofia_estetica.htm Acesso: 25 de março de 2006).

Mas, por motivos didáticos, nesta investigação sobre o meu fazer artístico cuja ação é agradável ainda que interminável, torna-se necessário refletir sobre o fazer em duas concepções fundamentais que envolvem as imagens tecnológicas e que reforçam a idéia inicial das duas formas de olhar o desenho.

A primeira concepção é a do desenho *analógico*[10], metáfora criada para este trabalho a fim de respaldar a idéia de um desenho que se produz com as tecnologias tradicionais: as mãos, o lápis, a caneta, o bico de pena. O desenho *analógico* é o olhar sobre a forma de expressão do artista, considerando suas pistas físicas, traços no papel, marcas que posicionam o lugar central do esforço e da vivência prática de sua produção artística.

A categoria aqui mostrada é a dos processos artesanais, aqueles do desenho no papel, da imagem opaca (Aumont, 2004, p. 177), sem luz, "feita para ser vista por reflexão e que se pode tocar (...), que resulta de uma aposição, sobre um suporte do qual se tornou inseparável". Constituído de linhas e traços, de sutis signos[11] que podem caracterizar a memória[12]. Memória como sonho, a que se torna fundamental para o desenho que realizo. O desenho da memória do que se viu, do que olhou, do que sentiu e do que vivenciou: intraduzível muitas vezes, revelador tantas outras. É a imaginação, da qual nos falou Flusser e também Girard argúi, complementando nosso entendimento sobre o tema: "a imaginação permite transportar, transformar, enriquecer o que já existe, para passar de um mundo real a um mundo possível ou imaginário".(Girard, 1965, p. 7)

A segunda concepção, que segue a primeira porque foi conseqüência e exigência profissional posteriores, é a do desenho *digital*[13], aquele que é produzido com as novas tecnologias, com o computador e o *mouse*, com a mesa digitalizadora, com os aplicativos utilizados nas artes visuais e na produção de visualidades nos dias de hoje, no século XXI.

Esses desenhos são imagens produzidas por máquinas, aparelhos, "imagens técnicas", no conceito de Flusser (2002, p. 13). Para Aumont, elas são imagens-luz, pois "não resultam de nenhuma aposição mas da presença mais ou menos fugidia de uma luz sobre uma superfície, à qual jamais se integra" (2004, p. 178).

---

[10] Analógico é a representação de um objeto que se assemelha ao original. O termo provém da representação matemática formal baseada no modelo da realidade. É usado freqüentemente em oposição ao termo digital. Tradicionalmente, as telecomunicações eram analógicas, assim como o áudio, o vídeo e a fotografia. As imagens e os sons eram gravados de forma direta nos suportes, enquanto nos sistemas digitais é feita uma seleção de partes da imagem e ou do som que por sua vez são gravados em formato digital, isto é, transformados em números. Disponível em: http://www.internet.gov.pt/glossario_detail.asp?termoid=30. Acesso: 11 de outubro de 2005

[11] A palavra signo significa "todo objeto, forma ou fenômeno que representa algo distinto de si mesmo: a cruz significando 'cristianismo'; a cor vermelha significando 'pare' (código de trânsito); uma pegada indicando a 'passagem' de alguém; as palavras designando 'coisas (ou classe de coisas)' do mundo real etc" (Dicionário Aurélio, 2002).

[12] Pensa-se memória nesta pesquisa como Maria Cecília Pinto, em *Dicionário em Construção*, pp. 116-117 "a memória pode ser dupla: memória registro, escrita ou experiência vivida, e memória que tece lembranças, que mescla o passado, revê o curso do presente e pode inspirar o futuro".

[13] "A palavra digital deriva de dígito, que por sua vez procede do latim *digitus*, significando dedo. Desde que a humanidade desenvolveu o processo de contagem, os dedos foram os instrumentos mais simples e eficientes para contar pequenos valores. Normalmente com os dedos só é possível contar valores inteiros. Por causa dessa característica, a palavra *digital* também é usada para se referir a qualquer objeto que trabalha com valores discretos. Ou seja, entre dois valores considerados aceitáveis existe uma quantidade *finita* de valores aceitáveis. Digital não é sinônimo de eletrônico: por exemplo, o computador eletrônico pode ser chamado de digital porque trabalha com o sistema binário, que é simbolizado por uma seqüência finita de zeros e uns, qualquer que seja o tipo de dados. Hoje em dia, porém, não se consegue desvincular a palavra digital do sistema informático e tecnologias ligadas a computação, como, por exemplo, 'transmissão digital' ". Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Digital. Acesso: 11 de outubro de 2005.

Entende-se, por esse caminho, que o suporte capaz de fazer durar a imagem deixou de ser apenas aquele que a transformava em objeto real, em algo material, palpável. Os novos meios de informação, as novas tecnologias e os ambientes diferenciados permitem vislumbrar a nova direção que a arte tem tomado, a partir da arte moderna. Se conforme o ambiente em que nos encontramos mudamos nosso comportamento, o virtual é também um ambiente em que modificamos o meio e somos modificados em nossa relação com o mundo.

Esses resultados provêm da minha atividade artística que percorreu caminhos sinuosos no decorrer de minhas experiências de vida e se estabeleceram a partir de aprendizagens novas e de exigências profissionais.

1.1 Caminhos percorridos

Sabe-se que o artista inventa suas próprias vias de acesso à linguagem visual e que essas o permitem criar uma visão de mundo pessoal e singular. Acreditando neste preceito desde muito nova, comecei meu desenho com lápis preto, preenchido com lápis de cor, na tentativa de alcançar a figuração, passando para a caneta Bic preta, com a qual a busca pela linguagem pessoal se tornou mais forte. Foi assim que encontrei uma maneira de exteriorizar minha forma de ver o mundo que se solidificou com o desenho a bico de pena, na formação de imagens gráficas, quase abstratas, referindo-se a imagens metafóricas do que poderia ser a realidade. A linha principal desse trabalho informal e solitário foi a de encontrar um estilo pessoal, no esforço de entender minha expressão e meus próprios valores frente à vida. A primeira modificação importante e indispensável, nesse período, deu-se em mim mesma, na percepção do mundo e na compreensão do ser humano como ser de relações sociais e, por isto, suscetível a transformações.

É importante perceber essas transformações e, mais ainda, pensar a respeito da própria atividade, realizada desde a meninice e na que tem sido produzida por mim, atualmente, levando-me a perceber que a diferença de suporte não interfere no interminável fazer. Trata-se da catarse de uma alma incansável, desejo interminável de desenhar, jogada, atirada sobre o papel e a caneta, contaminada pelo poder do traço. O suporte, *analógico* ou *digital*, não faz diferença, seu resultado será a descoberta do mistério que se repete em meus trabalhos. Ainda é importante perguntar: Para que desenho e por que crio imagens tão diversas do mundo real e tão graficamente adequadas em uma concepção totalmente pessoal? São perguntas sem respostas definitivas, essas que o ser humano faz a si próprio. No entanto, essa entrega é agradável e causa uma aprendizagem sobre o mundo, sobre a vida e sobre si mesmo. É o enigma do interminável que procuramos decifrar cada vez que o olhar descobre imagens, na esperança de que, dessa vez, esse enigma seja solucionado.

Sobre esse assunto, Laurentiz, com muita propriedade acerca da holarquia[14] do pensamento artístico, descreve:

> *A holarquia que rege o pensamento artístico envolve o mundo, a mente e as ações do artista. Os fatos do mundo sejam eles compreendidos como manifestações naturais ou culturalmente produzidas, provocam na mente do artista, idéias que vêm traduzidas em* insights. *O artista procura operacionalizar as matérias disponíveis, objetivando transferir para a obra trabalhada qualidades que manifestem sentimentos similares ao* insight *promotor dessa sua ação.* Insight *e operacionalização são considerados dois momentos independentes e auto-reguladores do pensamento artístico. Um terceiro momento, parte dessa holarquia, fica caracterizado quando o artista interpreta o próprio trabalho, avaliando a obra realizada; compara os efeitos provocados por ela, relacionando-os aos sentimentos promotores de sua ação.* (Laurentiz,1991, p. 17)

Pode não haver uma real atividade artística sem essa soma de fatores que integram o pensamento artístico. E, no meu caso, o que proporcionou o início do amadurecimento e ampliou essa visão do pensamento artístico foi a passagem pela escola de Educação Artística e o trabalho com programação visual no Centro de Artes e Computação Gráfica da Universidade Tuiuti do Paraná - UTP. Essas atividades proporcionaram a imersão na área de arte e tecnologia, sendo que a experiência da docência só fez confirmar a importância da criatividade e da produção artística frente aos meios tecnológicos. A relação com os estudantes de artes visuais trouxe o questionamento cada vez mais intenso, o que me levou a buscar respostas às indagações e às dúvidas prementes surgidas ao desenrolar de meus trabalhos. Uma das perspectivas possíveis a qual me debrucei para esse fim foi a da interdisciplinaridade, em cujo teor, pode-se investigar através dos "vestígios que se apresentam ao pesquisador não como verdades acabadas, mas como lampejos de verdade. Cabe ao investigador decifrar e reordenar esses lampejos de verdade para intuir o que seria a verdade absoluta, total, os indícios do caminho a seguir" (Fazenda, 2002, p. 22-23). É esse o prisma interdisciplinar pelo qual se legitima essa investigação.

Pensar em arte e escrever sobre arte já é, em si, um tema interessante e provocador para a maioria das pessoas. Pensar em arte e escrever sobre arte de forma interdisciplinar também a partir do trabalho com o computador, torna-se ainda mais instigante, por ser um assunto ainda novo e pouco conhecido, no qual os caminhos trilhados não são do domínio de muitos. É a arte em transformação, como Wölfflin ressaltou:

> *A arte se transforma, mesmo quando os meios de expressão se encontram plenamente desenvolvidos. Em outras palavras: aos olhos do espírito, o conteúdo do mundo não se cristaliza numa forma imutável. (...) A visão do mundo não é um espelho que nunca se modifica, mas uma capacidade de compreensão, cheia de vida, que possui a sua própria história interna e passou por várias etapas de evolução.* (Wölfflin, 2000, p. 313)

[14] Holarquia são "organismos independentes constituintes de um organismo maior que rege as suas ações, integrando-as". (Laurentiz, 1991, p. 17)

Esta evolução continua e, neste caso, possui uma relação dinâmica entre a linguagem do desenho e a linguagem do computador, através da invenção, de suas possibilidades e de suas limitações. Frente às necessidades pessoais para aprofundar meus desenhos no meio digital, senti a necessidade de melhorar a qualidade das respostas, de intensificar a pesquisa e de conhecer melhor os meios pelos quais se trabalham as novas tecnologias, suas vertentes e até que ponto pode-se interagir com esses processos na prática artística, como acontecia no desenho *analógico*.

Enfrentar e tentar resolver, pelo menos, algumas destas indagações, foi tanto uma conseqüência quanto uma necessidade. A pergunta que se repete e que se torna cada vez mais pertinente é aquela sobre o repertório que envolve o trabalho e a capacidade de expressar-se, de colocar, nele, um valor expressivo: Como apresentar este trabalho de desenho e defini-lo concretamente?

Iniciei pela teoria, buscando fundamentos em autores que pudessem mostrar as categorias *analógica* e *digital* como parte da atividade artística do desenho, como tmabém apoiar uma reflexão clara sobre o assunto. Estas reflexões levaram a uma constatação cujas implicações encaminharam os estudos através da luz e da percepção visual de formas e cores, para esclarecer pontos obscuros do trabalho e, estas concepções fecharam a 'abóbada da construção', porque trouxeram à mente, personagens da história da arte que evocam o imaginário e estruturam o pensamento. Homens que, com suas reflexões a respeito da arte e suas visualidades totalmente particulares, edificam a estrutura desta pesquisa.

Capítulo 2

Reflexões e implicações do desenho

Porque o desenho, pai de todas as nossas três artes, arquitetura, escultura, pintura, procedendo do intelecto tira de muitas coisas, um juízo universal; semelhante a uma forma ou idéia de todas as coisas da natureza, a qual é a sua medida singularíssima; dele o desenho tira não só dos corpos humanos, dos animais, mas ainda das plantas (...) conhece a proporção que tem todas as partes, as partes entre si e com todo o conjunto. E por causa dessa cognição nasce uma certa idéia e juízo que se forma na mente, algo que depois expresso pelas mãos chama-se desenho; pode-se concluir que o desenho não é outra coisa, senão uma aparente expressão e declaração da idéia que se tem na alma e daquilo que na mente foi imaginado e fabricado na idéia.
Giorgio Vasari

O ser humano é intrinsecamente comunicativo. É através da comunicação que o homem pode transmitir conhecimento, comportamentos e tradições, experiências e sentimentos. Gomes (1998, p. 33) discorre sobre "os desenhos de imagens" e afirma que "são certamente a forma mais primitiva de representação gráfica para expressar as idéias do pensamento humano". Em toda a história do homem e em qualquer cultura, o desenho se apresenta como possibilidade de comunicação e de expressão humana, torna real aquilo que apenas sentimos e pensamos. O desenho é, portanto, invenção da imaginação humana.

O desenho emociona e, de uma forma subjetiva, percorre os caminhos do olhar de quem o produz. Além disso, mostra um caminho para o olhar de quem o observa, constituindo-se em ato comunicativo, possibilitando um resultado único, mas, não idêntico, dos dois lados da invenção. Ele possui um fim em si mesmo, transforma a compreensão do real através da liberdade das artes. Girard expõe um ponto de vista bastante amplo sobre esse assunto:

> *O desenho é um meio natural de expressão. Para descrever o que nós vemos, traduzir o que nós pensamos, exprimir o que nós imaginamos, (...) porque os elementos de que ele dispõe são tirados ou inspirados na natureza. Entre os seus elementos, citamos as linhas ou traços, as cores, as formas. Porque é um meio natural de expressão, o desenho é também um meio universal de expressão. (...) Os elementos do desenho, sendo os mesmos para todos os homens, são universalmente utilizados e compreendidos.* (Girard, 1965, p. 4)

Sua definição de desenho compreende três maneiras diferentes de entendê-lo: como técnica, como ciência e como arte. Elas se completam em sua totalidade, como se pode ver a seguir:

> *O desenho é uma técnica: um gesto é necessário para traçar uma linha ou para dispor a cor. O desenho exige a aquisição de uma certa habilidade manual, um certo saber fazer, em uma palavra: uma certa técnica. As técnicas do desenho são simples e se adquirem facilmente. Como veremos, elas não necessitam nenhum dom particular, à exceção do senso prático que é uma forma de inteligência aplicada à ação. O desenho é uma ciência, o desenho está a serviço das ciências: por si mesmo, o desenho é uma ciência porque exige uma certa soma de conhecimentos: perspectiva, anatomia, leis das cores. Mas ao desenvolver as qualidades próprias aos cientistas: espírito de observação, lógica, sensibilidade, a prática do desenho serve também às ciências. Além do mais, na descrição o desenho favorece uma clareza e uma precisão que*

escapam freqüentemente à linguagem comum. O desenho é uma arte: o desenho é uma arte porque tem também por objetivo exprimir a beleza e certos sentimentos: elegância, charme, força, pureza, etc. A arte não se ensina como as técnicas ou as ciências, porque a arte se dirige menos à razão do que ao coração. A arte desenvolve a sensibilidade, aguça os sentimentos. Ela não instrui, ela educa. A arte é o complemento necessário das ciências e das técnicas para a formação do homem. (Girard, 1965, p. 4)

De saída, esses conceitos podem parecer abrangentes demais, significados fora de escala. Porém, quando se pensa no fazer artístico, pode-se perceber as sutilezas que os integram e que os tornam importantes para a compreensão dessa atividade humana inventiva e visualmente completa, que inter-relaciona técnica, ciência e arte, indiscutivelmente. A representação gráfica que o condiciona pode interpretar as mais variadas realidades, emocional, visual, cognitiva. A linguagem visual, criativa e sensível, surge desta soma de condições que podem 'educar e ajudar na formação do homem'. Refletir sobre estas questões é fundamental para o artista, pois, a reflexão sobre a ação do desenho, através destes aspectos, propicia o encontro de experiência, conhecimento e vivência possibilitando a produção de saber, isto é, que o conhecimento seja interiorizado e aplicado na vida cotidiana.

Edith Derdyk (1994, p. 24) assinala, nesse sentido, que "o desenho, enquanto linguagem, requisita uma postura global. Desenhar não é copiar formas, figuras, não é simplesmente proporção, escala. (...) Desenhar objetos, pessoas, situações, animais, emoções, idéias são tentativas de aproximação com o mundo. Desenhar é conhecer, é apropriar-se". É pela apropriação do mundo através do desenho que se pode, também, buscar um entendimento, um novo olhar sobre as artes visuais e criar, no interior de cada um, uma nova forma de sentir. Esse movimento em direção ao saber pode acontecer através da linguagem figurativa, considerando-a como o registro de fatos, acontecimentos da realidade, traduzido em imagens que apresentam relação com o conhecido, com pessoas, objetos, lugares, entre outros. Ou através da linguagem abstrata, aquela cuja composição é constituída por linhas, pontos, traços e preenchimentos sem apresentar uma relação direta com o visível, pois está mais próxima das imagens interiores, do pensamento e da emoção.

Independente de sua escolha pela linguagem figurativa ou abstrata, o homem, enquanto desenha, inventa linhas e pontos, intui formas e contornos. Compara tamanhos, cores e espaços, na busca de encontrar o desenho nas coisas, nas formas, nos objetos, na memória e na imaginação.

Em relação ao meu fazer artístico, estas facetas da memória e da imaginação tornam tudo possível. Elas se materializam através da linha e do traço, da marca no papel que só existe ali, pois, como nos explica Girard, a geometria ensina que:

a linha não existe na natureza. A linha é convenção do espírito. A noção da linha (a noção somente) é dada pela separação de duas superfícies. Eu olho os muros, o teto, a porta, eu procuro em vão uma linha: eu não descubro nenhuma. (...) Eu não vejo as linhas, eu as penso, eu as crio no meu espírito. Assim, desde o primeiro golpe de lápis, o espírito se impõe ao olho. Desde o primeiro

traço, eu sei que o desenho é coisa do espírito, como gostava de dizer Da Vinci. (Girard, 1965, p. 18)

E, o traço, é a forma que exprime a linha. É a sua melhor demonstração, é o que a torna real, visível. A partir dele, a linha toma corpo, apresenta espessura, força, sentido. Segundo Girard:

> *O traço é a forma mais expressiva da linha. Uma linha talvez seja um traço de igual espessura, quer dizer: todos os pontos, sobre todo o comprimento, são iguais a si mesmos. Mas, segundo as necessidades e os efeitos a expressar, uma linha pode vir a ser magra, tênue, espessa, mole, seca, incisiva, firme, clara, forte etc. Ela toma então o nome de traço.* (Girard, 1965, p. 18)

De uma maneira racional, pode-se falar a respeito das características das linhas que podem ser classificadas, como em Gomes:

> *quanto à forma e à posição. Quanto à forma, podem ser segmento de linha, linha reta, segmento de reta, linha curva, semi-reta, linhas compostas, linhas poligonais ou quebradas, linha mista, linha sinuosa. Quanto à posição, temos as linhas retas verticais, retas horizontais, retas inclinadas ou oblíquas, retas paralelas, convergentes, divergentes, eqüidistantes. As linhas também podem ser observadas com respeito ao uso: fina, cheia, ou de força, interrompida, ponteada ou pontilhada. Também temos linhas quanto às suas funções perceptivas: linhas de circunscrição, linhas de configuração; linhas de formação; linhas de hachuras ou volume.* (Gomes, 1998, p. 138)

A partir desses conceitos, pode-se também entender que há o registro de uma visão do traço do desenhista, tornando seu desenho único e, trazendo impresso em suas linhas, idéias e fatos cotidianos. Essa impressão relata a sua realidade[15] que sempre se mostra complexa e individual, mostrando por onde se encaminham "as inquietações e incertezas dos diferentes aspectos do conhecimento" (Fazenda, 2002, p. 23) do desenhista. A esse respeito, Derdyk afirma: "a linha é uma divisória incerta. Mede e potencializa a sutileza do limite, prevê um ponto de partida e um ponto de chegada que às vezes pode nunca mais chegar. E quando isso acontece, a linha se estende infinitamente, a não ser que apareça um obstáculo". (Derdyk,1997, p. 13). É a volta ao interminável.

As incertezas da linha se apresentam sempre que o artista produz. De acordo com o material visual que se quer trabalhar, com as imagens que se quer construir, da realidade ou da imaginação, o delinear do desenho aparece e, conforme Derdyk, "a linha é contorno, é carne, é ossatura. Qual é o corpo da linha? A linha empresta o contorno ao mundo, caminha pela superfície das cosias. (...) A linha sugere proximidade e afastamento, tônus afetivo. Unidade dupla: portadora do sensível e do mental. A linha positiviza a ausência, é sempre afirmativa"

15 Realidade aqui é a qualidade daquilo que existe, conforme conceituação de Japiassú e Marcondes (1996, p. 230).

(Derdyk,1997, p. 13). O artista realiza e a linha afirma, sugere, orienta. Ela compõe os elementos visuais para que a imagem contenha a busca do inventor, para que o artista expresse, a si, ou comunique os acontecimentos de seu tempo. Confirmando essa idéia, Dondis (1991, p. 8-9) explica que "no vasto âmbito das diversas artes visuais (...), o tema se modifica com a intenção, tendo em comum apenas a capacidade de comunicar algo de específico ou de abstrato". O traço, convenção humana do desenho, é o que permite que a comunicação aconteça.

Nesta dimensão, o processo de comunicação se realiza através de representações do imaginário pessoal do artista, no qual a realização das visões do mundo parece natural e os sonhos tornam-se imagens reais de maneira surpreendente. É a necessidade de transmitir visualmente as imagens interiores. O desenho artístico pode então ser olhado da mesma forma que Kandinsky retrata a importância da arte para o homem, falando sobre a necessidade interior de realizar um trabalho artístico, e assim explicita seu pensamento:

> *Três necessidades místicas constituem o Princípio da Necessidade Interior:*
> *1º. Cada artista, como criador, deve exprimir o que é próprio da sua pessoa. (elemento da personalidade). 2º. Cada artista, como filho de sua época, deve exprimir o que é próprio dessa época. (elemento de estilo em seu valor interior, composto da linguagem da época e da linguagem do povo, enquanto ele existir como nação). 3º. Cada artista, como servidor da Arte, deve exprimir o que, em geral, é próprio da arte. (elemento da arte puro e eterno que se encontra em todos os seres humanos, em todos os povos e em todos os tempos, que aparece na obra de todos os artistas, de todas as nações e de todas as épocas, e não obedece, enquanto elemento essencial da arte, a nenhuma lei de espaço nem de tempo). Através dos dois primeiros elementos, o olho espiritual enxerga a nu o terceiro.(...) Só o elemento de arte puro e eterno conservará seu valor. Em vez de enfraquecer sua força, o tempo a aumentará sem cessar e lhe conferirá uma nova.* (Kandinsky, 1996, p. 83)

O desenho envolve uma atitude do artista em relação à realidade que pode ser a de imitá-la, transformá-la ou criar uma nova realidade, sendo necessário que haja uma vivência que o faça ser capaz de colocar esta experiência no desenho. É inútil pensar em copiar o traço de um outro desenhista, pois cada um possui sua maneira específica de fazê-lo, a quantidade de tinta e a força sobre a linha que está desenhando, o que torna sua marca totalmente pessoal e intransferível, traduzida nesse trabalho como uma caligrafia[16].

Gomes descreve de um jeito bem claro (o ideograma, fig. 1) para a palavra caligrafia em chinês. Segundo ele, esse ideograma

> *surge da união de quatro grafismos distintos: a mão, que segura um pincel, ferramenta típica para se expressar graficamente na China; dois pequenos traços que significam, de uma maneira geral, o signo; e o contorno de uma boca que representa a palavra, o pensamento. Logo, o ideograma chinês para caligrafia (desenho e escrita) seria compreendido como a arte de representar graficamente aquilo que a boca fala, logo aquilo que se idealiza, se pensa.* (Gomes, 1998, p. 24)

16 Caligrafia como aquela usada no chinês em que a escrita e o desenho de imagens são designados pela mesma palavra.(Dondis, 1991, p. 20)

Figura 1: ideograma para caligrafia (desenho e escrita).

Essa explicação de Gomes ilustra claramente o que pretendemos mostrar. Desenho e escrita são participantes de uma mesma raiz: a expressão. De maneira mais contundente, na atualidade, o homem tenta expressar tudo o que não consegue exprimir verbalmente em forma de imagens, imagens vividas, sentidas e imaginadas. "O imaginário é o domínio da imaginação, compreendida como faculdade criativa e produtora de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis, (...) sinônimo de 'fictício', de 'inventado', oposto ao real" (Aumont, 2004 p. 118). Essa atividade surge da necessidade do homem que vive o cotidiano, que sente na pele alegria e angústia, síntese de acontecimentos sociais, culturais, religiosos, econômicos, emocionais, intelectuais e estéticos, entre outros.

O desenho enquanto processo de criação reflete ações de comunicação e permite a ampliação da consciência da sociedade. O trabalho criador se baseia nas necessidades determinadas também pelas relações sociais e culturais do desenhista, no espaço e no tempo em que ele se encontra. Conforme Sousa Filho:

> *O desenho, enquanto objeto da cultura, ao oportunizar condições para o desenvolvimento da imaginação criadora no homem, no sentido dele poder criar e recriar, ler e reler, vivenciando a produção de objetos estéticos e artísticos, assume um valor cognitivo fundamental, que dá forma a nossa experiência sensorial e emotiva, e mais do que isso, contribui para que o homem inter-aja nos movimentos estéticos da sociedade e na superação dos próprios modelos construídos ao longo da produção cultural da humanidade (...).* (Disponível em: http://www.pucsp.br/pos/cos/cultura/desenho.htm, 2006)

O lápis, a caneta preta, a pena são instrumentos adequados para se chegar a esse tipo de assertiva, por darem ao artista a possibilidade da sugestão, do traço inacabado que apenas

deixa entrever o que o autor procurou comunicar. Oferecem possibilidades para uma técnica totalmente pessoal e abrem assim espaço para que o indivíduo mostre, como na escrita, sua personalidade, vivências e participação social. Permitem colocar a visão pessoal do artista em luz e sombras, em linhas e pontilhados.

Nesse mesmo pensamento, não podemos deixar de lado, nos dias atuais, as possibilidades de produção do traço, nos meios tecnológicos, eletrônicos, virtuais. O ambiente virtual[17] também é hoje um lugar de realização e instauração de produção artística. Ali, o objeto material da arte se torna impalpável, fluído e reduzido a pontos de luz. Desaparecendo a luz, desaparecem as imagens, é que o nos afirma a ciência, mas que no entender de Paul, "o mundo virtual pode não existir fisicamente e apenas parte dele pode ser visível na tela, mas ao mesmo tempo ele sempre existe como uma construção matemática" (Paul, 2003, p. 96). Este é um mundo infinito que possibilita pensar diferente em seu interior. Assim como nas categorias tradicionais, *analógicas*, o computador e as demais tecnologias do mundo atual propiciam essas mudanças e um novo tipo de comunicação, para o qual Prado propõe a seguinte formulação:

> *As artes, as ciências e as técnicas entretêm relações de interdependência que possibilitam que as invenções ou mutações tecnológicas façam emergir novas formas artísticas. Se a tecnologia, com seus avanços, não inventa necessariamente novidades, ela transforma as condições de produção, modificando assim o seu status. (...). É preciso se render à evidência: as 'máquinas de comunicação' modificam nossos modos tradicionais de comunicação e suas formas de leitura e de apresentação, constituindo-se em um dos componentes de um novo olhar possível sobre o homem e seu cotidiano e estabelecendo, desta maneira, outras relações e outras necessidades.* (Prado, 2003, p. 20)

Hoje, a convivência do homem com essas 'máquinas de comunicação' tornou-se indiscutível. É necessário reconhecer que essa mistura, essa fusão constitui um novo momento na trajetória da arte. Sobre isso, Machado (1996, p. 29)[18] declara: "aparelhos, processos e suportes decorrentes das novas tecnologias interferem em nossos sistemas de vida e de pensamento, em nossa capacidade imaginativa e em nossas formas de percepção do mundo".

A arte que utiliza as novas tecnologias considera essas relações e busca a compreensão dessa forma diferente de produção e de criação artística. Nesse meio, a criação artística vem sendo transformada e aumentada através das interfaces tecnológicas e todo esse trabalho afeta tanto os homens como as imagens criadas por ele. Plaza (1998, p.198)[19] fala que "os meios tecnológicos (...) possibilitam o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil". O resultado transforma-se, metamorfoseando-se e constituindo-se como linguagem criativa e virtual. Ao artista, cabe investigar, percorrer estes caminhos ainda

17 "A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. (...) Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual." (Lévy, 2001, p. 15)
18 A arte pode tornar explícitas as conseqüências dessas transformações.
19 O trabalho criativo pode se expandir com os meios tecnológicos, através das interfaces.

desconhecidos e realizar um trabalho de antecipação da pesquisa científica. Para a arte fica o papel de expandir a imaginação e elevar os sentidos humanos.

Com base em todas essas reflexões sobre os fundamentos do desenho e as implicações que o mundo exerce sobre ele: leis da natureza, capacidades físicas e fisiológicas do homem, suas técnicas e tecnologias criadas durante o decorrer da história, temos algumas referências que se elevam e distinguem sobre as outras, como a luz e a percepção visual de formas e cores, e que podem ser consideradas a "chave da abóbada" desta pesquisa. Para se entender como esta metáfora será usada aqui, é importante observar as considerações de Matos sobre ela:

> *A chave da abóbada é uma metáfora introduzida nos estudos em Interdisciplinaridade por FAZENDA a partir de PINEAU (2001). (...) Uma abóbada é uma forma estrutural introduzida na arquitetura pelos Romanos. Constitui-se de um domo circular construído pela sobreposição de pedras ou tijolos retangulares. As pedras, ao serem sobrepostas umas às outras, vão fechando o diâmetro do círculo sobre a qual foram assentadas, tomando a forma de uma calota. Essa estrutura é muito eficiente na tarefa de distribuir as pressões estruturais existentes e em geral é extremamente estável. Estruturas abobadadas podem se manter estáveis por milhares de anos mesmo sofrendo abalos sísmicos, ou, como no caso de uma catedral alemã, recebendo disparos de artilharia pesada. Numa abóbada a peça mais importante de sua construção é a "chave da abóbada". Essa peça, geralmente em forma de cruz, é a ultima peça a ser colocada na abóbada, a peça do topo. Ao ser colocada, exerce-se sobre ela uma pressão que trava todas as outras peças mantendo a estrutura estável. A metáfora da chave da abóbada é utilizada no sentido de que essa peça é crucial na manutenção da estabilidade da estrutura: ao ser retirada a construção perde a coerência e entra em colapso. Outro ponto fundamental no uso da chave da abóbada como metáfora é a dificuldade para a remoção dessa chave de uma estrutura que está bem travada. Como todas as peça estão transferindo forças para a "chave", esta conserva-se travada de forma violentamente forte. É necessária muito mais força para retirar a chave da abóbada do que para colocá-la no lugar!* (Matos, 2003, pp. 89-90)

A "chave da abóbada" é, segundo Matos, a concepção que prende, sustenta a estrutura da abóbada e, nesse caso, a estrutura da pesquisa, pois através desses conceitos que serão discutidos a seguir, pode-se perceber a sustentação visual dos trabalhos e assim reconhecer os atributos de desenho que os podem firmar e porque a luz e a percepção visual de formas e cores têm relevância em sua construção. Nesse desenvolvimento, comecei a considerar que essas são reflexões iniciais, mas que apontam para perspectivas novas e importantes acerca do meu próprio trabalho.

2.1 A luz e a percepção visual de formas e cores

Kossovitch (1995, p. 189) chama a atenção para o fato de que os conceitos de luz e sombra prevalecem sobre os da cor, uma vez que ela está subordinada ao desenho. A primeira ação é o desenho, depois o colorido. Assinala, ainda, que o branco e o preto traduzem a luz e a treva: "Nas coisas, luz e treva são recíprocas, sendo a sombra a diminuição da luz, no que distingue

a escuridão (...). É que o branco participa em economia relevante, que extrapola os conceitos, até certo ponto estabelecidos, de relevo; luz e sombra montam com as cores sistema de interações óticas, cujo princípio é a reflexibilidade".

Como se constata, Kossovitch enfatiza a importância da luz nos desenhos. E nesta minha pesquisa, trabalha-se com dois tipos de desenhos: *analógico* e *digital*, assim, compreende-se que, nos dois, sem chance de dúvidas, prevalecem a luz e, como conseqüência dela, a percepção visual de formas e cores. O *analógico* traz toda a sutileza de luz e sombras de que Kossovitch fala; o *digital*, resplandece em cor luz. Seus resultados tão diferentes incorrem em um só e importante fecho: da luz provém suas particularidades.

A luz é uma onda eletromagnética, é um processo que, como a física ensina, possibilita a percepção visual, é ela que nos permite ver formas, objetos, cores. Se não houver luz, nada se vê. Não se vê os objetos em si, mas, sim, a luz que é refletida por eles. Arnheim (2000, p. 293) diz que "para o homem (...), a luz é o pré-requisito para a maioria das atividades. É a contraparte visual daquele outro poder animador, o calor. Ela interpreta para os olhos o ciclo vital das horas e das estações". Aumont (2004, p. 22) afirma que a percepção visual é o "processamento, em etapas sucessivas, de uma informação que nos chega por intermédio da luz que entra em nossos olhos". A luz é captada pelos olhos e, por estímulos nervosos, transformada em fato visual. Aquilo que se vê, então, é resultado desses fenômenos.

Plaza e Tavares (1998, p. 4) dizem que "nas relações entre arte e ciência podemos perceber o 'jogo' do cientista com as regras, já para o artista, o jogo é com as possibilidades perceptivas (...) e qualitativas da luz, vale dizer, com suas aparências concretas". Então, tem-se que na ciência, a luz é percebida através de "processos óticos e fisiológicos nos olhos e no sistema nervoso do observador e da capacidade física de um objeto em absorver e refletir a luz que recebe". (Arnheim, 2000, p. 295) Nas artes, a luz é inerente à composição dos objetos, é "concreta e singular". A confirmação desse conceito está na grande mudança que houve nas artes, a partir do impressionismo, movimento artístico do século XIX, surgido na França, cuja maior contribuição foi registrar a resplandecente luz do sol e suas nuances, trazendo, aos trabalhos artísticos, reflexos e efeitos de luz que produzem tonalidades, sombras, novas percepções. O fim dos contornos exatos, através de leves pinceladas, desvaneceu a materialidade e mostrou uma luz etérea, transformando a relação de luz e sombra e ampliando as sensações. A luz, neste caso, passou a ter um *status* de informação e interpretação estéticas. (Plaza e Tavares, 1998, p. 5) O tema, para os impressionistas, não era o que parecia, mas era aquilo no que a luz o transformava.

Em termos de informação estética, para a percepção visual, a concepção da forma, em suas componentes figura e fundo, é também evocada pela luz. Não se percebe nenhum

objeto como único ou isolado, percebe-se o todo, organizado e constituído de figura e fundo. É isso que leva a entender porque a luz e a percepção visual das imagens são atributos do desenho, o contraste entre formas e cores e a estruturação do desenho é o que garante a visualização da figura e do fundo. Pedrosa (2002, p. 98) afirma que "as relações existentes entre figura e fundo (...) têm força em todo o ato perceptivo que, em maior ou menor escala, estão presentes valorizando ora a figura, ora o fundo". Barros (2006, p. 20) faz lembrar dessa interação entre cor e forma, figura e fundo, valoriza seus efeitos de atos comunicativos, falando a respeito das 'teorias da criação', na Bauhaus, onde os dois grandes mestres das artes, Klee e Kandinsky "estudaram as tensões das cores e das formas, resgatando sua força comunicativa, mesmo quando desvinculadas do objeto e da representação naturalista".

O ser humano é capaz de distinguir milhares de nuances de cores (Arnheim, 2000, p. 323), mas as cores não têm existência material, são sensações provocadas pela luz sobre o olho. É pela aprendizagem que se pode conceituá-las, pois é na vivência que se interioriza seus matizes. Através da herança cultural, o homem percebe os objetos também através da sua cor, dada pela incidência de luz sobre eles. Nesse sentido, Silveira (2005, p. 151) afirma que a cor é "uma das principais características agregadas aos objetos percebidos". A partir da capacidade perceptiva das cores, vê-se que a quantidade de cores que percebemos trazem, inerentes, tanto concepções físicas, químicas e fisiológicas quanto psicológicas. O que se torna importante para a sensação que se tem frente a uma imagem colorida, repleta de cores, ou uma imagem em preto e branco e seus nuances, que muitos poderiam compreender como imagem sem cor, justamente por olhar através das lentes do conhecimento cultural. Sobre esse assunto, Silveira, lembra que

> *tradicionalmente, os aspectos físicos da teoria da cor consideram que seja cor somente aquela que possui o que se chama matiz. Por esta definição, todas as cores do espectro, exceto o branco, o preto e os cinzas, possuem matiz definida, e são por isso denominadas 'cores'. A definição de cor fundamentada na presença ou não de um matiz é estanque e específica, não permitindo a interação com outras visões como, por exemplo, a dos pintores. O branco, neste caso, deve ser considerado como uma reunião criativa de vários matizes e não como uma simples somatória das partes. O preto por sua vez, não é uma simples absorção de todos os matizes, e, sim, também, uma reunião complexa das partes. Tendo isto em vista, podemos considerar branco e preto como possuidores de matizes, portanto, os cinzas intermediários também o são.* (Silveira, 2005, p. 162)

O pensamento de Da Vinci a esse respeito é que o branco é "o resultado de outras cores, a potência receptiva de toda cor" (Pedrosa, 2002, p. 48) e o preto é a falta de luz e acrescenta: "a sombra é uma diminuição da luz; a treva é a privação total da luz". (*op. cit.*, p. 46) Schopenhauer, discípulo de Goethe no estudo das cores, "propôs que a sensação do branco

acontece quando a retina responde com uma ação plena, enquanto o preto resulta da ausência da ação" (Arnheim, 2000, p. 329)

Refletindo sobre todas essas questões, sinto a necessidade de fazer um recorte nesta parte, para que o entendimento da pesquisa como um todo aconteça, e para que o destaque que se dará a esse tipo de imagem seja compreendido. De uma forma geral, quase todos os desenhos apresentados aqui são em preto e branco, sendo a tematização sobre essas duas cores fundamental para embasar o estudo e a compreensão desses trabalhos.

Confirmando minha primeira impressão de que o homem pode entender o preto e branco como imagens sem cor, Silveira (2005, p. 151) traz à tona a discussão sobre como ele, em conseqüência de concepções adquiridas culturalmente, pensa nelas "no sentido de imagem incolor, sem vida ou sem emoção, enfim uma imagem que não despertaria a percepção cromática". Mas, a própria autora, de forma muito verdadeira, aponta um caminho para o espaço da arte que possibilita a existência das imagens em preto e branco, aquelas que "são produzidas por meio de várias mediações como a pintura, a gravura, o vídeo, o cinema, a computação gráfica ou a fotografia". O desenho é uma dessas mediações e algumas características serão levantadas aqui, em relação ao preto e branco.

Nem sempre a intenção do artista é a de representar a iluminação presente em seu trabalho, mas a de modificá-la e transformá-la em algo novo, surpreendente. Arnheim, refletindo sobre a iluminação e sua aplicação na arte, expõe que "o efeito perceptivo dos gradientes torna-se evidente aos olhos. (...) Estas variações são utilizadas para criar rotundidade ou concavidade; não implicam necessariamente em uma relação com a fonte luminosa". (Arnheim, 2000, p. 311) Neste caso, o antagonismo de forças contrastantes como o branco e o preto e suas nuances podem sugerir ampliações de sensações, relações que se somam e se destroem. É o claro e o escuro em oposição, medindo-se, enfrentando-se criando espaços de tensão e dualidade, como o autor informa: "o antigo jogo das forças de luz e obscuridade é feito para prender o objeto único, no qual o conflito entre unicidade e dualidade cria um alto nível de tensão dramática e o conflito de dois opostos, numa união não consumada" (Arnheim, 2000, p. 318) A utilização da luz, e da falta dela, do preto e do branco, torna os trabalhos artísticos repletos das mais diversas sensações. A subjetividade do artista pode aparecer através do uso correto da claridade e dos gradientes entre o preto e o branco. Segundo Silveira (2005, p. 154), as imagens em preto e branco "longe de serem imagens sem vida, sem variedade ou sem sentido, fazem parte do mundo físico visual como 'chaves' ou partes integrantes da construção perceptiva cromática em cada indivíduo, fazendo explodir cores subjetivas e particulares, sendo por isso muito mais brilhantes e misteriosas que as cores fisicamente fixadas nas imagens".

Com isto, pode-se dizer que a luz e a percepção visual de formas e cores são o maior estímulo tanto visual quanto emocional para se vivenciar uma experiência artística

ou participar de um processo criativo. A esse respeito, trouxe à tona as visualidades de alguns artistas que, pelo uso da luz, das formas e das cores, inclusive, o preto e o branco, merecem a minha atenção e admiração tendo sido passíveis de estudo e observação atentos.

2.2 Artistas que encaminharam o olhar

Foi a partir dos conhecimentos adquiridos através das disciplinas do Mestrado, com as reflexões sobre o desenho, essa linguagem que tem o poder de provocar sensações, de perscrutar o novo, o metafórico, de entregar-se à dimensão da imaginação, que surgiu a necessidade de estudar e conhecer mais esses personagens da história da arte.

Nesses momentos de reflexão, vários foram os artistas que invadiram a minha lembrança, fazendo-me voltar a eles através da leitura a respeito de suas vidas, de seus feitos, de seus trabalhos tão surpreendentes e estimulantes. Foram quatro os mais marcantes do desenho *analógico*, tanto em função de suas reflexões acerca da história da arte como pelas suas visualidades, Giorgio Vasari, Alfred Kubin, Paul Klee e Wassily Kandinsky. E de desenho *digital* foi Tina Velho, que encontrei depois de muita busca por informações a respeito do desenho digital como linguagem das novas tecnologias e de me debruçar sobre livros e fontes *online* para tentar encontrá-las e, ainda, tendo que amargar uma certa decepção pela falta ou escassez dessas informações. Tina Velho é recém conhecida , mas já deixou marcas em meu olhar pela forma de entrosar o trabalho *analógico* ao *digital*.

Vasari e Kubin apareceram como professores, cujas idéias esta pesquisa pode utilizar para se firmar e legitimar. Klee e Kandinsky estruturam um arcabouço de conhecimentos imagéticos, visualidades contundentes, as quais fundamentaram e fortaleceram as significações infinitas que a imaginação cria e a pesquisa registra.

Giorgio Vasari

Vasari[20] (fig. 2) foi o primeiro historiador de arte italiano e inventou o estilo de enciclopédia de biografias de artistas que está em uso até os dias de hoje. Ficou conhecido por sua obra literária *Le Vite* (*As vidas*, 1550, 1568, edição ampliada, fig. 3), na qual, além de fazer um resumo da arte renascentista, apresentou um relato interessante sobre os grandes artistas da época.

Vasari escreveu nesse livro, valioso tratado sobre os métodos e as técnicas utilizados na produção artística, textos escritos de duas maneiras literárias: uma na qual mostrou e elogiou

20 Giorgio Vasari (1511-1574) nasceu em Arezzo, Itália, foi pintor e arquiteto e escreveu biografias de artistas. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Giorgio_Vasari. Acesso: 25 de março de 2006.

a utilidade do desenho através da linguagem em gênero alto, para comover e mover a sociedade; e outra em que falou dos preceitos do desenho, no qual usou o gênero baixo, humilde, para instruir, ensinar, para ser entendido pela sociedade. Para ele, o homem possui uma disposição natural para as artes, mas esta só aflora após o aprendizado. Falou sobre os artífices, homens que fazem arte porque a aprendizagem desenvolveu essa disposição natural.

O desenho, tema de vários livros escritos durante o século XVI, e considerado como instrumento até o século XIX era, para Vasari, o pai das outras artes. É no proêmio de seu livro, escrito em gênero alto, que aparece essa definição de que o desenho é o pai de todas as artes. Dizia que a escultura, a pintura e a arquitetura eram artes irmãs porque eram filhas do desenho. Para ele, o valor do artista estava intimamente ligado à sua capacidade de representar a natureza com o máximo de precisão possível. Assegurava que o desenho reivindica o primado da razão por ser uma arte inteligível, pois procede do intelecto e, sendo assim, extrai das coisas um juízo universal igual à forma das coisas da natureza.

Figura 2: *Auto-retrato* de Giorgio Vasari.

Figura 3: A capa do livro *Le Vite* de Giorgio Vasari.

Vasari elaborou uma definição mista para o desenho, eclética. Ele seria uma forma ou idéia das coisas da natureza singularíssima (grandeza da natureza) em suas medidas, a partir da qual a forma determinada na mente do artífice se expressaria através das mãos, isto é, o interno passaria a ser figurado externamente, seria a mão apta executando o que a mente forma. O desenho seria uma expressão e declaração aparente da imagem que se tem na mente (imaginação) e é fabricada na idéia (construção). Esse desenho necessita que a mão seja expedita e apta para desenhar bem e com estilo tudo o que a natureza criou com pena, carvão, hematita ou outro material.

É pelo teor profundo e intenso desse texto que se pode entender a produção artística do desenho como resultado da holarquia já mencionada e da qual fala Laurentiz em que o fundamental para demonstrar a concepção estética e a expressão sensível do artista é a integração dos três momentos do pensamento artístico, *insight*, operacionalização e avaliação do trabalho. "Mantida viva esta holarquia, mundo, mente e ação integram-se, retroalimentam-se constantemente e tornam a atividade artística dinâmica, crítica e prazerosa, deixando de lado o sentido de mera admiração e de arte mágica fornecida por dons místicos" (1991, p. 18).

Alfred Kubin

Outro artista, desenhista a bico de pena, que muito ensina sobre o desenho é Alfred Kubin[21] (1877-1959). Em seu texto, *Le travail du dissinateur*, foi possível fazer uma análise de seus pensamentos com o teor de seu trabalho gráfico. Ele acreditava que o olhar se demora nas linhas, local onde se esconde todo o segredo da linguagem gráfica, e que o desenho é o local no qual os elementos da pintura, da gravura e das artes gráficas se apóiam. Através do desenho, podem ser mostrados os momentos intensos da vida de cada um com apenas algumas linhas. Kubin descrevia o desenho como capaz de dividir superfícies, elaborar efeitos de volume e usar recursos da linha para materializar o pensamento. Conceituava o desenho como simbólico porque produz signos. Para ele, a forma simbólica da arte ou da representação visual é considerada uma das principais expressões do ser humano.

Kubin acreditava também que a qualidade do desenho vinha da prática, através da repetição de temas para conseguir justeza no traço, e também acreditava no estudo sobre artistas menores, primitivos, com os quais pensava estar a originalidade e a verdadeira arte.

Minhas reflexões alinham-se com essa visão de Kubin, uma vez que acredito que o artista usa sua capacidade criadora para expor seus sentimentos e sensações, além da imaginação, espontaneidade e experiências, registrando idéias e ideais.

A obra de Kubin (fig. 4) apresenta uma tensão entre o linear e o pictórico. Seu traçado é marcado pelas linhas tensas, irregulares em ondulações ou entre cruzamentos ásperos, mas tão simples que tudo pode ser compreendido com quase nada. Suas distorções lineares trazem um mundo fantástico de visões fantasmagóricas, imagens pertencentes aos sonhos, visões fugazes, registros em desenho das sensações e sentimentos, representantes das imagens interiores do ser humano, figuras imprevistas e surpreendentes, que revelam seu gosto pelo mórbido, pelo fantástico (fig. 5). Em seu

21 Alfred Kubin nasceu em Leitmeritz, hoje parte da República Tcheca, que pertencia então ao Império Austro-Húngaro. Disponível em: http://www.brazil.ox.ac.uk/workingpapers/naves9.pdf. Acesso: 25 de março de 2006.

desenvolvimento como artista e como ser humano, Kubin passou por momentos de mudança em suas formas criativas. Tendo iniciado trabalhos com impressões inesperadas, abandonou a cor e dedicou-se ao desenho a bico de pena e, através de linhas, manchas e pontos, construiu o novo imaginário de seus trabalhos. Sua busca era por entender e aperfeiçoar a sua arte e, acima de tudo, de refletir sobre as coisas do mundo. Kubin foi considerado um mestre comparável a Bosch, Breuguel, Goya. Seus trabalhos moveram e ainda movem nervos e medos, sua forma gráfica de representar os vícios, o terrível e a morte foi e se preserva exuberante, completa e rica.

Figura 4: Alfred Kubin, *A casa*, Aquarela sobre papel, 1938, 39,4 x 32,7 cm

Procurava captar formas, figuras e acontecimentos interiores e registrá-los com sua marca pessoal, esperando obter como resposta do espectador apenas o olhar para suas próprias imagens interiores, contidas em seu interior. Todas essas imagens, acreditava ele, estavam presentes na mente de cada um como herança do passado, mas a sua lembrança era encoberta pela ebulição e velocidade da vida diária. As experiências por que os homens passam desde a

infância ficam marcadas profundamente na alma e mesclam-se com as vivências que se seguem e foi desta forma que Kubin descreveu sua obra. Trabalhava com as recordações do passado e com um mundo de seres indescritíveis, figuras em branco e preto, entre humano e animal. Construiu mundos inexistentes, criaturas estranhas, cercadas de tormentos, loucuras e total falta de esperança com mão forte e segura, precisa na execução do traçado lúgubre, cinzento, simbólico. Também em seus desenhos, que mostram o cotidiano, cenas do real vivido por ele, apresentava a força do traço, legitimando sua obra. O grande intento de Kubin em realizar seu trabalho e a contínua busca pela aprendizagem e pela criação deixaram a prova do trabalho incansável deste artista que se atrevia a mostrar seus mais horrendos fantasmas.

Figura 5: Alfred Kubin, *A Vaidade*, nanquim e aquarela sobre papel, s.d., 22.9 x 14.4 cm

Além desses, mais dois artistas fazem parte de meu aprendizado e desenvolvimento visual, perceptivo e artístico: Kandinsky e Klee. Um fato interessante a se destacar é que a primeira vez que o meu olhar se direcionou para pinturas e desenhos abstratos, foi para as obras de Wassily Kandinsky e Paul Klee que ele se voltou. Hoje, depois de muitos estudos e leituras, percebo que isso não é uma premissa unicamente minha. Muitas pessoas, artistas, pesquisadores já se encantaram e deixaram envolver por essas duas cabeças que, além de trabalhar bem suas visualidades, elaboravam teorias de ensino da arte quase com tanta eficiência quanto sua obra visual.

Wassily Kandinsky

O trabalho do russo Wassily Kandinsky (1866-1944), que apresenta obras com forma e cor impregnadas de vida, causou-me grande impressão. A obra de Kandinsky mostra toda a sua potencialidade em uma explosão de cores e formas. Suas linhas, planos, formas associadas extrapolaram a simples maneira de se desenhar, alcançaram a plenitude de uma nova linguagem. A beleza, a simplicidade e a energia inesgotável eram fonte da perfeição e da tensão existentes em seus quadros.

Sua criação é surpreendente, principalmente se pensarmos como Barros (2006, p. 153) para quem Kandinsky apresentava uma "reflexão formada por teoria e prática (...), marcada por uma atitude analítica". No entender de Kandinsky, forma e cor são linguagens que podem expressar emoção e, como o som da música, ser um ato comunicativo, a forma é suficiente para expressar o sentido que o artista quer dar a sua obra. Na Bauhaus, elaborou uma teoria que versava acerca dos elementos expressivos da composição. Acreditava que a arte era baseada em planos básicos com os quais se podem abstrair e visualizar sensações amplificadas. Dentro da definição que tinha sobre arte estava a certeza de que ela não apenas registra fatos, mas interpreta e traduz todas as experiências humanas através do pensamento e da mente.

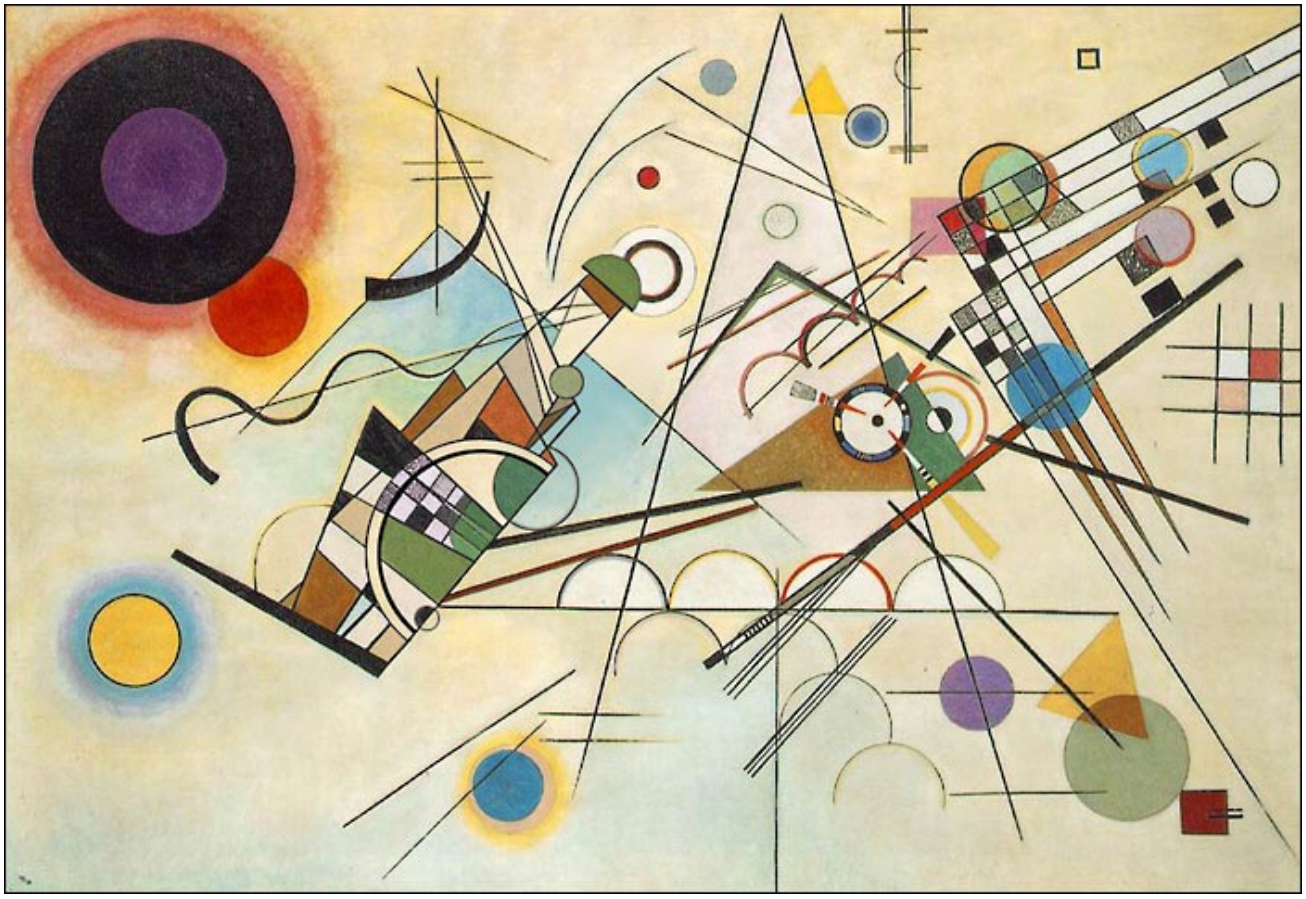


Figura 6: *Composition VIII*, 1923, óleo sobre tela.

Figura 7: *Yellow, Red, Blue*, 1925; óleo sobre tela, 127 X 200cm.

A necessidade interior, da qual Kandinsky falou em seu livro "Do espiritual na arte", o levou a deixar de lado a representação da imagem e isso originou sua primeira pintura abstrata, o que abriu novos horizontes para a arte. Nesse livro (1996) afirmou que, "em geral, a cor é um meio para exercer influência direta sobre o espírito. A cor é a tecla. O olho o martelo. O espírito é o piano com inúmeras cordas. O artista é a mão que oportunamente faz vibrar o espírito do homem segundo o seu capricho, através desta ou daquela tecla." E também afirmou que "o absoluto não existe. A composição formal, baseada nesta relatividade, depende primeiro da viabilidade do conjunto das formas; segundo, da variabilidade de cada uma, nos seus mais ínfimos elementos. Cada forma é tão instável como uma nuvem de fumo". Ainda afirmou que "o emprego de formas mais ou menos abstratas (ou seja, que não tenham uma interpretação do corpóreo)" fortalece e apura a nossa sensibilidade e aumenta as formas de expressão do homem.

Durante a história artística de Kandinsky, as formas se modificam e passam a ser mais leves, parecendo sair de um mundo imaginário fantástico. Desenhou formas geométricas e

animais minúsculos, linhas, objetos, seres desconhecidos. Seus traços possuíam simplicidade e beleza e procuravam o equilíbrio.

Em "*Composition VIII*" (fig.6), Kandinsky modificou seus elementos compositivos da cor para a forma, contrastando formas em favor da dinâmica do trabalho, utilizou diferentes cores para balancear e encher de equilíbrio suas formas geométricas.

Em outro trabalho, "*Yellow, Red, Blue*" (fig. 7), a composição é delineada através de esquemas compositivos geométricos, elegante e requintada composição nos motivos geométricos, complementada por cores fortes e luminosas. Muito expressivo, utiliza manchas que trazem vibração ao trabalho.

Paul Klee

O artista que despertou meu olhar para as artes foi o suíço Paul Klee (1879-1940). Enquanto cursava Educação Artística, percorrendo a história da arte, a leitura acerca dos muitos artistas foi importante e enriquecedora. Mas nada como olhar os trabalhos de Klee. A partir desses primeiros estudos, sua obra foi influência e inspiração para muitos dos trabalhos que se seguiram. E endosso as palavras de Bergson[22]: "nunca, antes de Klee, havia-se deixado uma linha sonhar". Paul Klee apresenta uma caligrafia de desenhista, que arrebata minha alma e isso fez dele a preferência incontestável do meu olhar. Seus trabalhos em gravura, do início de sua carreira, encantam pelo contraste do claro-escuro. A preocupação ao realizar seus trabalhos relacionava-se com os problemas de tonalidade. Trabalhou a luz em suas possibilidades de mostrar os valores de claro-escuro mais do que de mostrar o fenômeno da cor. Um fato importante é que eu já conhecia sua obra, sabia da sua existência. No entanto, aquele período de estudo fez com que eu o olhasse de forma diferente, reparasse nos traços e linhas que marcaram sua ação como artista e fui surpreendida. Surpreendida pela suavidade, pela expressão, pela aparência que me fez olhar novamente para os meus desenhos.

Para ele, a criatividade inconsciente e espontânea era a base da formação de um artista, que deveria encontrar em seu próprio ser a fonte de inspiração para os trabalhos. Acreditava na natureza, em suas leis e sabia que o artista, através da reflexão intelectual somada à intuição artística, poderia utilizar-se dela para conceber formas e movimento. Seu objetivo sempre estava em representar essas formas, motivos associados à imaginação e não à realidade exterior. A frase "a arte não reproduz o visível, mas torna-o visível" reafirmava sua concepção de arte. Sua obra misturava o abstrato ao figurativo de modo tal que as formas se diluíam, fazendo com que as sensações se ampliassem e dando a impressão de se estar em um ambiente lírico, surreal, mistura de grafismo com imagens de aspecto ilusório e subjetivo.

22 Bergson, em "O olho e o espírito", de Merleau-Ponty.

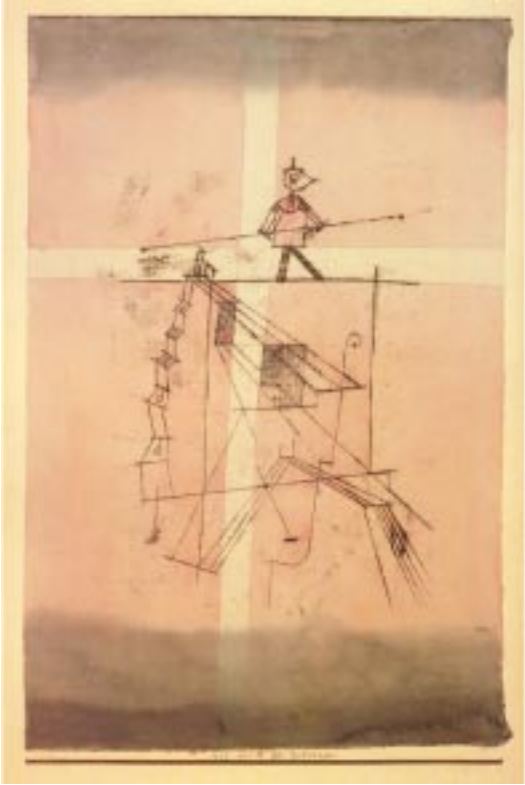


Figura 8: *O saltimbanco*, 1923, aquarela sobre desenho a óleo, ingres sobre cartão, 48,7 X 32,2cm.

O grande esforço que realizou foi em busca da forma. Segundo Barros (2006, p. 113), "Klee atribuía mais valor ao processo de construção das formas (forças geratrizes) do que ao resultado final: as formas estáticas, representadas no desenho ou na pintura". Mas a cor, como não poderia deixar de ser, passou a fazer parte de suas criações. Klee, inclusive concebeu, para a Bauhaus, uma teoria das cores que explicava suas idéias sobre a relação entre as cores. Trabalhou muito com a pintura, porém nunca deixou de desenhar, pois o desenho foi sempre um componente importante em sua obra. Utilizou-se da combinação de várias técnicas para alcançar o objetivo de sua arte.

Uma das técnicas características de Klee foi o desenho a óleo no qual, com uma folha revestida de tinta a óleo preta, decalcava um desenho sobre outro suporte. Conseguia, com isso, linhas ligeiramente decalcadas, difusas, quase apagadas dando um certo ar de leveza e fluidez ao desenho. Em volta, utilizava aquarela para fechar o trabalho. Um exemplo desta técnica é o seu trabalho "*O Saltimbanco*" (fig. 8), de 1923.

Usou também a técnica de pulverização, com moldes em máscara sendo cobertos por tinta de aquarela pulverizada sobre cartão. Em algumas de suas representações, baseou-se em um ensaio de um físico que tratava da análise das sensações e a relação do físico com o psíquico que são os princípios psicológicos da percepção.

"*Insula dulcamara*" (fig. 9), de 1938, foi uma pintura importante e uma das maiores em tamanho. O doce-amargo do nome contém os dois pólos por onde seus trabalhos e sua vida

corriam. Os tons suaves que se misturam fluem pelos contornos vigorosos e negros que os contém sutilmente, sem fechá-los. A palidez das formas fechadas e a suavidade das cores são tomadas pelas linhas escuras que procuram dentro dessa imagem o equilíbrio e a submissão.

Figura 9: *Insula dulcamara*, 1938, óleo sobre papel de jornal e juta, 88 X 176cm.

A obra para ele deveria englobar vários domínios: o elementar, o concreto, o conteúdo e a forma. Em uma Conferência que realizou, em janeiro de 1924, expôs alguns conceitos nos quais acreditava como "a cor é, em primeiro lugar, qualidade. Em segundo lugar, é densidade, porque não tem apenas intensidade, mas também um grau de claridade. Em terceiro lugar, é ainda medida, porque, para além dos valores anteriores, tem os seus limites, a sua amplitude, a sua extensão, o seu lado mensurável. O claro-escuro é, primeiro, densidade e, depois, na sua extensão ou nos seus limites, é medida. Mas a linha é apenas medida". Acreditando na linha, Klee abriu possibilidades para que o meu trabalho se desenvolvesse mais livremente.

A observação das obras desses artistas desencadeou em mim um efeito interessante, empolgante e importante. A partir daí, busquei a realização de trabalhos melhores, de qualidade aumentada, de cuidados redobrados e de percepção mais afiada na composição dos desenhos. O resultado foi, inicialmente, avassalador, se pensarmos em algo como uma avalanche de problemas que procuravam soluções imediatas. No decorrer do tempo, as tentativas foram se tornando mais intencionais e o trabalho tornou-se mais inesperado e transformador. De início, a escolha não me foi imposta, mas a análise sobre os produtos artísticos teve uma grande importância no trajeto percorrido. Pude perceber, então, que o

trabalho foi se tornando intenso, com uma realização gráfica próxima do conceito do abstracionismo informal[23], ampliando as possibilidades de realização. Essas reflexões e visualidades têm sido lição e incentivo; é através do trabalho desses artistas que obtive indicações para entender a linguagem do meu próprio trabalho, da práxis artística na qual estou inserida.

Tina Velho estabeleceu uma ligação forte entre a categoria digital e sua importância na produção artística do nosso tempo. Para mim, foi suportes para a segunda concepção trabalhada nesta pesquisa.

Tina Velho

Artista plástica, com várias exposições no Brasil e no exterior, Tina Velho (1960) é especializada na área gráfica, trabalha com imagem digital e realiza pesquisas com a cor e a matriz da imagem. Professora de Litografia e do Núcleo de Arte e Tecnologia da Escola de Artes Visuais do Parque Laje, ministra o curso 'Matriz Digital'. Trabalha também com manipulação e animação de imagens digitais e atua na área de pós-produção de vídeo digital.

Seus trabalhos são desenvolvidos em várias linguagens, mostrando o universo múltiplo e diferenciado da artista. Sua produção, contemporânea e abstrata, inclui desenhos, aquarelas, litografias, trabalhos digitais e híbridos. Ela mesma fala sobre sua práxis: "no computador, eu 'brinco' com os desenhos, depois imprimo as imagens digitais com separação de cores. No atelier transporto as *prints* para as pedras e faço as litos a partir de matrizes digitais". Seu trabalho 'Imagens Nômades' chama à discussão o tema da reprodutibilidade, pois nas palavras de Bill Nichols "se a reprodução mecânica centrada na questão da reprodutividade torna a autenticidade e o original problemáticos, a simulação cibernética torna a experiência, o próprio real, problemático". (Disponível em: http://www.tina_velho.kit.net/lito/main.htm. Acesso: maio de 2006.)

Em seu site oficial há um depoimento do diretor da Escola de Artes Visuais do Parque Lage, Luiz Ernesto (1998) comenta:

> *Um scanner perscruta a superfície de um pequeno desenho. Como uma prótese do olho do artista, vai invadindo seus detalhes mais íntimos, esquadrinha e revela suas partes mais ocultas e, de repente, seleciona um detalhe mínimo, impossível ao olho humano e o captura, desmaterializa-o e eis que transformado agora em um personagem do mundo virtual, reaparece como pontos de luz na tela do computador. Este é o início do trabalho de Tina Velho, que se desenvolve numa contínua interação entre*

23 "No abstracionismo informal, as formas e cores são criadas impulsivamente, no livre curso da emoção, com absoluto predomínio do sentimento. Em contato com o real ou com a natureza, o pintor informal abstrato expressa uma emoção em lugar de representar uma imagem criada ou composta intelectualmente. Kandinsky e Paul Klee são exemplos deste estilo". Disponível em: http://www.sul-sc.com.br/afolha/pag/artes/abstracionismo.htm Acesso: 11 de outubro de 2005.

o artista e seu computador. Sua experiência como gravadora, permite que sua obra se constitua de um curioso e híbrido diálogo entre um processo artesanal e um sofisticado aparato tecnológico de manipulação de imagens. (Disponível em: http://www.tina_velho.kit.net/lito/main.htm. Acesso: maio de 2006.)

Através deste depoimento, pode-se perceber que a práxis artística de Tina Velho se aproxima do meu fazer artístico, o que confirma e reitera a importância de sua referência neste ponto da pesquisa. Apesar de não trabalhar com gravura diretamente, mas com o desenho a lápis e nanquim, a necessidade de trazer meus desenhos para o mundo virtual também tem sido uma constante em minha atividade profissional e artística.

Tina Velho reconsidera a noção que se tem de real e arrisca mexer com a percepção visual do que é feito de forma artesanal, *analogicamente* e do que é feito através do computador, *digitalmente*.

Figura 10: *sem título*, série: casulo, pastel oleoso, 54 x 43 cm, 1990.

Seus trabalhos trazem para as artes as complexas discussões sobre a informatização deste mundo, naquilo que se vivencia e sente sobre a realidade. São visualidades diversas das quais se espera, virtuais, não mais objetos de arte em sua realidade material. Imagens desmaterializadas, transformadas em uma linguagem computacional, que leva a pensar de forma diferente, ampliada, com novas e inesperadas sensações. O surpreendente acontece na escala das imagens, na decomposição de suas cores, na repetição de módulos, cujo resultado é delicado e dinâmico. Em sua atividade, Tina explora os diversos modos de atualização, ampliações impressas, imagens-luz, decomposição de cores ou imagem-pixel em que a repetição torna seu próprio módulo-matriz.

Figura 11: *sem título*, série**:** pixel per pixel**,** matriz digital sobre papel, 70 x 70 cm, 1998.

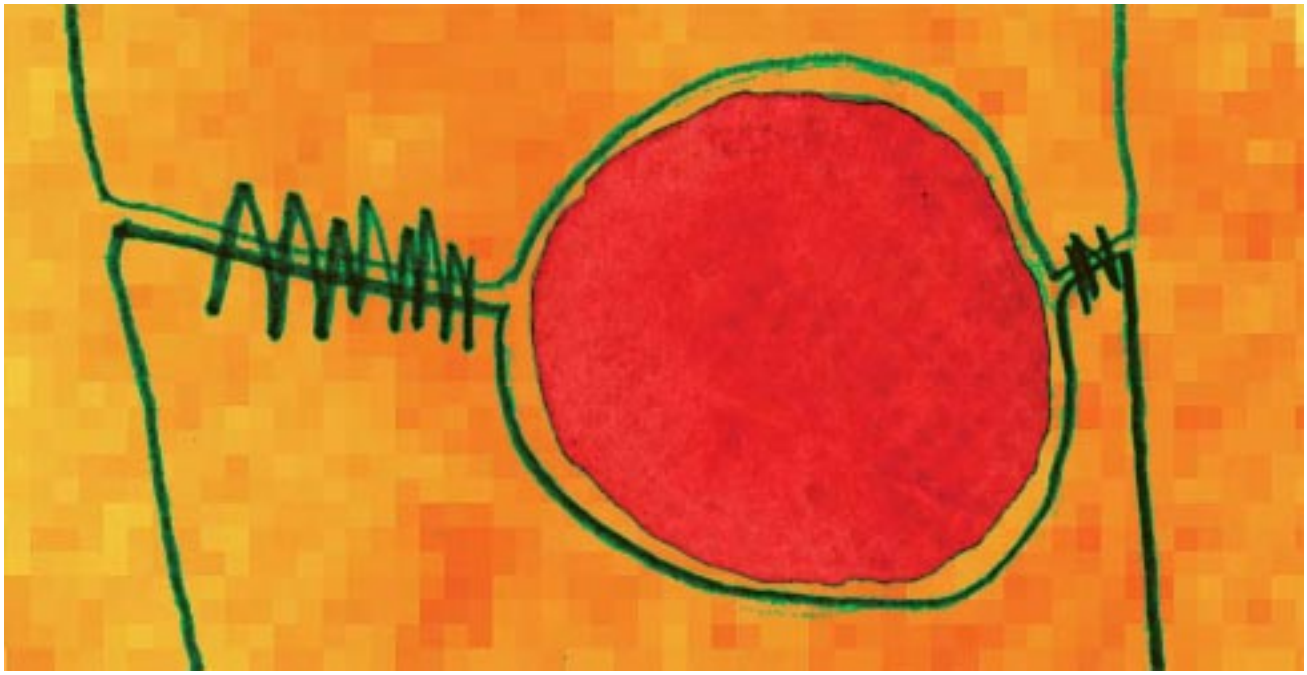


Figura 12: *sem título*, série**:** pixel per pixel, aquarela e matriz digital sobre papel, 33 x 70 cm, 2000.

Estes artistas têm sido, para o meu trabalho, uma das maiores contribuições de leitura e visualidade. Assim, iniciei minhas reflexões sobre a práxis artística, pretendendo encontrar o melhor caminho para fortalecer a minha atividade e o meu processo criativo, como veremos a seguir.

Capítulo 3

A práxis artística

Para o lado de dentro há outro mundo, maravilhoso. É preciso explorá-lo. A vista do artista concentra-se sobre o lápis; este se move e a linha sonha.
Herbert Read falando sobre Paul Klee

Matos (2003, p.82) diz que "historicamente o *trabalho* de Artes Visuais tem se dado na práxis artística: executar a obra e refletir sobre essa mesma execução é a marca dos 'grandes mestres' artistas". A práxis artística, aqui, foi considerada como a maneira pela qual todo artista realiza seu trabalho, em qualquer tipo de arte.

Essa práxis de produzir e, concomitantemente, interpretar, analisar e refletir sobre os menores sinais que se apresentam durante o processo criativo, no qual se está inserido, imprime qualidade a todo trabalho que se elabora a partir desta percepção. Sabemos que a produção artística não surge apenas da hábil motricidade das mãos associada aos elementos químicos dos materiais utilizados, como o grafite e a tinta, mas pela idéia de quem os guia e que, a partir daí, pensa nela, refletindo sobre seus resultados. É através da reflexão, do registro do processo criativo que se pode compreender o particular nas qualidades individuais de um artista, em meio a outros, e mostrar o caráter de diversidade existente no mundo, dando mais sentido ao trabalho artístico e desvendando suas diferentes problemáticas.

Ainda que se esteja sujeito a mudanças nos caminhos traçados por esse olhar, afirmar que o particular, o individual, o pessoal pode contar a história da sua vida é valorizar o homem e sua produção. Pode-se entender esse caminho se pensar como Salles que "em toda prática criadora há fios condutores relacionados à produção de uma obra específica que, por sua vez, atam a obra daquele criador, como um todo. São princípios envoltos pela aura da singularidade do artista; estamos, portanto, no campo da unicidade de cada indivíduo. São gostos e crenças que regem o seu modo de ação: um projeto pessoal, singular e único" (1998, p. 37). Isso é um fator essencial na arte ou na criação artística e sua semente encontra-se na vida do artista, nas suas experiências, nos seus primeiros traços e garatujas. Alimenta-se de sua história e enriquece-se com o passar do tempo através de experiências estéticas que são intraduzíveis para si mesmo, ainda que verdadeiras.

Flusser (2002, p. 76) pondera que há necessidade de se pensar, de se fazer uma "reflexão sobre o significado que o homem pode dar à vida". Essa reflexão possibilita compreender sobre a expressão do desenho de cada um. Procurar o conhecimento da forma de

expressão que é utilizada para criar e desenvolver o trabalho, através de suas várias fases é o que leva a uma práxis específica.

Para o artista, apesar das mudanças e de suas infinitas questões, o que se impõe é a ação sobre a obra durante o processo criativo, composta de atitude e pensamento. Segundo Wollheim[24] (2002, p.43), "o rumo no qual os olhos do artista procuram mantê-lo é uma construção do seu olhar. Aliás, 'manter a obra no rumo' é uma expressão, uma metáfora, que significa tornar o trabalho aceitável para os olhos: são os olhos que determinam a aceitabilidade, segundo critérios muito variados".

O processo criativo se dá de um modo empírico, o artista inicia o trabalho, mas não sabe onde vai terminar, seu caminho não está pronto e esta construção é difícil, porém insubstituível. Para Salles (1998, pp. 31-32), "o processo de criação é o lento clarear da tendência que, por sua vagueza, está aberta a alterações" e "tudo isso nos leva ao tempo da construção da obra. Um tempo que tem um clima próprio e que envolve o artista por inteiro (...) a criação é um ato de total adesão". Adesão que provoca no interior do mesmo a necessidade de aprender mais e de educar-se, como diz Kandinsky (1996, p.110) "o artista não deve educar somente os olhos, é a alma, sobretudo, que ele deve tornar capaz de pesar a forma em suas sutis balanças, de desenvolver todos os meios para que, no dia do nascimento de uma obra, ela não esteja apenas em condições de receber impressões exteriores, mas também de agir como força determinante".

A técnica e o tema escolhidos pelo artista devem ter correspondido a esses anseios, a essas preocupações, às necessidades internas[25] que vão orientar a forma e, em última análise, determinar o conteúdo expressivo da obra. Esta lógica expressiva é também igual na escolha de imagens figurativas ou abstratas, que precisam trazer em suas formas todos os elementos da linguagem visual do artista, nas suas linhas, contrastes e ritmos. A reflexão que se dá durante essa práxis é que determina as diferentes nuances do trabalho.

O ato criador é essa capacidade de compreender, essa capacidade de relacionar, de significar. Outra vez Kandinsky (1996, p.126) vem para embasar esse pensamento quando fala que "a arte, em seu conjunto, não é uma criação sem finalidade que cai no vazio. É uma força cujo objetivo deve se desenvolver e apurar a alma humana". O acaso é um aliado. A intuição[26] seu apoio mais forte para chegar a esse objetivo. Potencialmente aberto ao que acontece ao seu redor, "o artista acolhe o acaso, muda a rota e a obra em progresso incorpora os desvios". (Salles, 1998, pp. 33-34) O artista precisa ser suficientemente flexível para sair do seguro, do

24 Wollheim acredita na intencionalidade do artista de representar determinada imagem.

25 No pensamento de Kandinsky, as necessidades interiores impelem o artista a exprimir-se: sua personalidade, o estilo de sua época e o que é próprio da arte, elemento puro e essencial que lhe confere valor. (Kandinsky, 1996, pp.83-84)

26 Segundo Japiassú e Marcondes (1996, p. 147), "intuição é a forma de contato direto da mente com o real, capaz de captar sua essência de modo evidente, mas não necessitando de demonstração, ou o conhecimento imediato da experiência externa (dados dos sentidos: cores, odores, sabores) ou da experiência interna (dados psíquicos: imagens, desejos, emoções, sentimentos)".

conhecido e assumir os riscos ao propor o novo, como fizeram as vanguardas no final do século dezenove.

A motivação que impulsiona a práxis é também uma ação em direção à invenção, um mergulho nas profundas águas do pensar e do produzir e o que parece o fim pode ser o início de um novo caminho. O primordial é a sensibilidade e a variedade de interpretações. No fazer artístico, os objetos ganham diferentes significados, tem-se um mundo, um novo lugar repleto de desafios e interpretações. A arte, diferentemente da ciência, não traz verdades absolutas, não impõe demonstrações. Suas verdades são infinitas e seus resultados diversos e surpreendentes. Nas palavras de Gombrich (1999, p.35), "o artista não obedece a regras fixas. Ele simplesmente intui o caminho a seguir". O artista inventa suas próprias vias de acesso à linguagem visual que permitem criar uma visão de mundo pessoal e singular, dentro de sua percepção. "A percepção é um movimento caracterizado pela unicidade da impressão. A poesia chega sob a forma geral de uma forte sensação, que já carrega a marca da unicidade e originalidade de cada artista". (Salles, 1998, p. 91-92)

O processo criativo de uma pessoa sensível pode começar pela solução de problemas que surgem com o objetivo de expressar suas vivências de forma artística e estética. A maneira de expressar de cada um deve ser desenvolvida em uma atitude de trabalho na qual o desejo de criar algo novo e original seja demonstrado. É necessário pensar o fazer artístico, buscar o entendimento do trabalho, saber como ele se processa e de que forma, ao se fazer, ele se inventa. Requer uma vontade de ver coisas novas e de aprender para fazer. A preparação deve ser séria, apoiada em pesquisas e leituras constantes e muito contato com trabalhos de outros artistas e as várias formas de expressão das artes visuais.

O artista deve levantar dúvidas, buscar novas possibilidades, olhar o mundo sob novos ângulos e para que isto se concretize é necessária uma imaginação criadora, só assim seu trabalho obterá avanços significativos. Einstein já dizia que "a imaginação é mais importante do que o conhecimento", ao que Thomas Edison afirmava: "gênio é composto de 1% de inspiração e 99% de transpiração", sendo assim, percebe-se que a necessidade de ler, ver e sentir coisas, além do próprio fazer artístico é fundamental para o bom desenvolvimento do trabalho a que ele se propõe. Todo esse acúmulo de informações desenvolve no cérebro a capacidade de associar dados, de organizar imagens, sensações e intuições, muitas vezes confusas e caóticas, aprofundando mais as possibilidades no decorrer do processo criativo.

Todos estes aspectos constituem a experiência estética que é única para cada artista. É necessário juntar todas estas informações e conceitos e utilizar os conhecimentos

adquiridos com estas experiências, visualizando a solução estética apropriada para o problema e sua confirmação artística.

Fundamental é perceber a importância da atividade cerebral, intuitiva e intelectual, no desenrolar de um processo de criação para que a solução do problema inicial apareça mais fluentemente. Segundo Pareyson, "na verdadeira arte, a inspiração nunca é tão determinante que reduza a atividade do artista a mera obediência, e o trabalho nunca é tão custoso que suprima toda espontaneidade; e o que caracteriza o processo criativo é a adequação entre espera e descoberta, entre tentativa e êxito, quer esta adequação seja lenta e difícil, quer seja fácil e imediata". (Pareyson, 1997, p. 195)

Nesse sentido, podemos ponderar que a ação do artista no processo criativo vai além da sua razão, busca em seu interior as respostas que sempre vêm inesperadamente a partir de um processo de fusão de idéias elaboradas no subconsciente que permitem o surgimento de sínteses na sua consciência. Concepção, composição, construção são, por esse caminho, os fundamentos que o impulsionam e o ajudam a realizar a obra. Esta obra, certamente, vai provocar uma experiência no espectador, mexer com a alma, pois a postura do artista frente a esse processo criativo estabelece um elo de ligação com o espectador. Salles (1998, p. 41-42) com base no pensamento de Mário de Andrade – 'a arte é social porque toda obra de arte é um fenômeno de relação entre seres humanos' –, diz que "o processo de criação mostra-se, também, como uma tendência para o outro. (...). É necessário entrar na complexidade da constatação de que a criação é um ato comunicativo". A comunicação é um caminho com duas vias, artista e espectador. Wollheim (2002, p.44) afirma que "o significado da obra situa-se em uma tríade de fatores: o estado mental do artista, a maneira como esse estado mental o induz a trabalhar e a experiência que se espera que o espectador suficientemente informado e sensível tenha ao contemplar a obra do artista".

Tais considerações caracterizam os pensamentos e certezas que fazem emergir a minha poética visual, cujo processo criativo que tem sido desenvolvido é tal que não parece haver um compromisso aparente com o ato de desenhar, mas um labor de estar rabiscando algo, coisas, traços, formas, pensamentos intraduzíveis, imagens do imaginário, invenções que levam à entrega do interminável.

A seqüência deste capítulo utilizará metáforas[27] para explicar a razão de palavras diferentes daquelas utilizadas no senso comum. Elas foram escolhidas de forma racional para mostrar questões subjetivas do próprio trabalho que se segue. E, nesses termos, Matos (2003) diz, "como artista plástico, que o caminho inverso (da metáfora) também é possível: a transferência de sentido entre um termo subjetivo para outro concreto. Isto é basicamente o que acontece

27 Verbete em GASPARIAN (2001, p. 216) "A metáfora é figura retórica: é procedimento de linguagem que, por substituição analógica, realiza transferência de sentido, de um termo concreto para um termo subjetivo"

quando os desejos inconscientes de um artista são consubstanciados em uma forma física, em uma obra de arte".

3.1 O desenho analógico *e seus caminhos*

A metáfora usada nessa parte da pesquisa sobre desenho que denominei *analógico*, aparece para respaldar a idéia do desenho que se produz com as tecnologias tradicionais. Embasa essa reflexão sobre a produção artística desenvolvida a partir do trabalho das mãos, utilizando a teoria sobre o pensamento artístico de Laurentiz e, com as palavras do desenhista Wucius Wong[28] , pode-se perceber como a linguagem gráfica se define e estabelece, por ser fruto de uma conjunção entre o fazer, o sentir e o refletir:

> *Traços ou formatos podem ocorrer espontaneamente, à medida que exploramos instrumentos, meios ou substâncias para obter efeitos pictóricos, escultóricos ou de textura e, neste processo, decidimos o que é bonito ou interessante, sem saber conscientemente como e por quê. Podemos verter sentimentos e emoções durante o processo, resultando em um tipo de expressão artística que reflita nossa personalidade na forma de nossos gostos e inclinações. Esta é a abordagem intuitiva da criação visual.* (Wong, 1998, p.13)

A intuição na criação visual sempre está presente nos momentos em que desenho, os quais realizo por necessidade, 'necessidade interior' como disse Kandinsky. Falar sempre foi mais difícil do que desenhar ou escrever. Essa necessidade de sempre estar com lápis e papel nas mãos começou logo cedo e chamou a atenção de minha avó que dizia repetidas vezes ser eu desenhista, uma criança criativa. Acredito que pessoa criativa é aquela que sempre está atenta a todas as coisas que estão acontecendo ao seu redor e tira partido disso. É necessário ter o olho sensível para perceber as coisas. Precisa perceber algo na forma de uma concha, em um animal, em uma linha ou em outra coisa qualquer. Todos que têm este tipo de sensibilidade podem ser criativos. Também acontece isso com aqueles que têm essa sensibilidade para a música, sabendo discernir um som diferente, criar uma melodia nova.

Sensações são colocadas no desenho, intuições de coisas conhecidas, daquelas que não se conhecem, mas que aquecem e ampliam a criatividade. São projetos de vida e de caminhada por onde o olhar possa levar. Olhos atentos, imaginação viva e gestos preparados. Sensações de um espaço imenso, estradas, trilhas, atalhos, canais, ligações entre o ser e o imaginar, assim como entre o lápis, o caderno, as linhas, as palavras. As sensações de visualizar imagens escreveram esses caminhos tortuosos que a linha e o ponto sempre criam e recriam. Sensações de imaginar histórias traçaram essas estradas sinuosas, que o verbo e o sujeito sempre inventam

28 Wong explica os elementos básicos do desenho proporcionando conhecimento das formas, representações e materiais para a construção de visualidades.

e reinventam. Experimentações que expandem e que ampliam o olhar para o lugar infinito e iluminado das imagens interiores que, escritas ou desenhadas, multiplicam-se.

Sabe-se que todo processo criativo começa repleto de indagações. E, para mim, sempre estiveram presentes as questões da inspiração e do esforço ao produzir meus trabalhos. No desenho, aparecem sensações internas e externas, visões recriadas, seja perto de serem figurativas ou abstratas. Há a necessidade de um envolvimento com essas imagens, com cores e com formas. O exercício do desenho leva à procura de um equilíbrio entre a forma e o contraste de tons, à procura de trabalhar com a sensibilidade das pessoas no choque da forma com o preto e seus matizes, de acordo com a concepção de Silveira, discutida anteriormente, e através da utilização do claro-escuro. A luz que, sutil, modela os contornos, avoluma os espaços, constrói as impressões.

Desenhar a lápis é o início. É a busca que ultrapassa o caráter óbvio do traço, é o momento fugaz do gesto. O caráter do desenhista que está presente nas formas, no contorno incontornável, cuja localização não é mais atingida por nenhum ser no mundo, nem ao menos pelo seu próprio autor. Recebe a vida e instaura-se, dá a conhecer mais do que a expressão de alguém e se torna coisa, realidade separada, adivinhada e forjada pelo artista. O lápis é o instrumento que possibilita essa flexibilidade.

A partida do desenho acontece no papel, com o lápis, com a caneta. A partida do desenho acontece nas idéias que não se acabam, com o ponto e com a escrita, figura e texto. O olhar se abre e o desenho inventa, a palavra escorre. Que sentimento leva a mão esquerda para a caneta e o caderno? O que impulsiona os gestos? O que produz os traços?

Essa é uma estável rede de dúvidas que invoca o que lhe é intrínseco e pungente, armadilha e conforto. Aqui, percebo as perguntas geradoras que me direcionaram e revelaram uma propensão ao estético, ao sublime desse mundo das visualidades, ao que nos possibilita a construção e a expressão de variados significados e de silêncios infindáveis.

A criação do trabalho se dá através de um processo gestual pela necessidade de estar em contato com o interior, deixando fluir sentimentos e palavras que, muitas vezes, não digo, os quais são resultados de uma constante incursão sobre o mundo das letras e dos desenhos. Surgem daí as sensações que encaminham a mão ao papel, são sentimentos da ordem do incompreensível, a coragem de se colocar inteiro nas imagens mais diferentes e curiosas, mostrando os horizontes da mente, a luta travada entre o ser e a necessidade de revelar imagens, sua pessoa, sua época, sua arte. Questões inerentes ao ser que, durante a minha trajetória, vão impelindo a busca pela reflexão em meio à atividade criadora, cuja autenticidade só ocorre se baseada em conhecimento apropriado, fruto de leitura sobre a história da arte, sobre estética, sobre a vida. Pois, como disse Fernando Pessoa, “a arte é a união do instinto (intuição) com a inteligência”.

Nesse sentido, o fundamental é buscar um novo direcionamento de apresentação e percepção para os trabalhos e, assim, desenvolver um trabalho visual em que a expressão do desenho, seja com as mãos ou através da tecnologia digital, alcance sua devida significação.

Meus trabalhos sempre se apresentaram com a sensação de necessidade de colocar no papel as imagens que evocam a vivência do simples, do cotidiano, das coisas que possuem a mesma força e os mesmos valores daquelas dos sonhos. Essas sensações emocionais ou intelectuais da vida proporcionam modificações importantes e indispensáveis na percepção do mundo e na compreensão do ser humano como ser de relações sociais e do desenho como um saber, sinal maior do que a invenção é capaz de fazer com o homem.

Portanto, os trabalhos apresentados a seguir são, por assim dizer, um fato visual, resultado dessas sensações e transformações vividas. Não utilizo cores na maioria deles, a não ser o preto e o branco. Dificilmente uma delas se estabelece. As formas e, sobretudo, as nuances de tons cinzas, mais que o colorido, é que possibilitam mostrar o mundo de referências da memória, cujos significados possuem valor e importância, relativos à minha própria visualidade. Assim, meu trabalho expressivo apresenta as formas do mundo e os tons de cinza como elementos construtivos. Sua fluência se dá pela expressão. Quando me entrego a um trabalho, vou até o seu término, preciso acabá-lo, a realização é o resultado do empenho ao desenhar.

A percepção visual das coisas do mundo, aliada à necessidade interior, faz com que o desenho apresente deformações, única resposta à sua exigência compositiva. Meu desenho não quer o figurativo, revelar as imagens internas é o que o satisfaz, intuindo e buscando na memória aquela imagem que corresponde à construção da linguagem própria. O surgimento desta linguagem abstrata, quase surreal, revelou, na construção do pensamento, mais do que as palavras, a expressão transformadora do meu gesto. O pensamento se organiza quando estou desenhando e no processo de criação as relações que se estabelecem são as da linha com o gesto e destes com o olhar que se volta para o suporte, *analógico* ou *digital*, e o desenho se consolida. Ele (o desenho) sempre disponível ao olhar, sempre impondo a leitura, sempre deixando traços. Essas imagens fictícias, surgidas na mente, na idéia, desenvolvem a minha percepção visual, nesse ponto as formas são percebidas e modificadas em mensagens irreais, sensoriais, inimagináveis que estimulam o olhar. De novo o olhar. Visões internas, vividas e recriadas com traços simples e verdadeira “necessidade interior”.

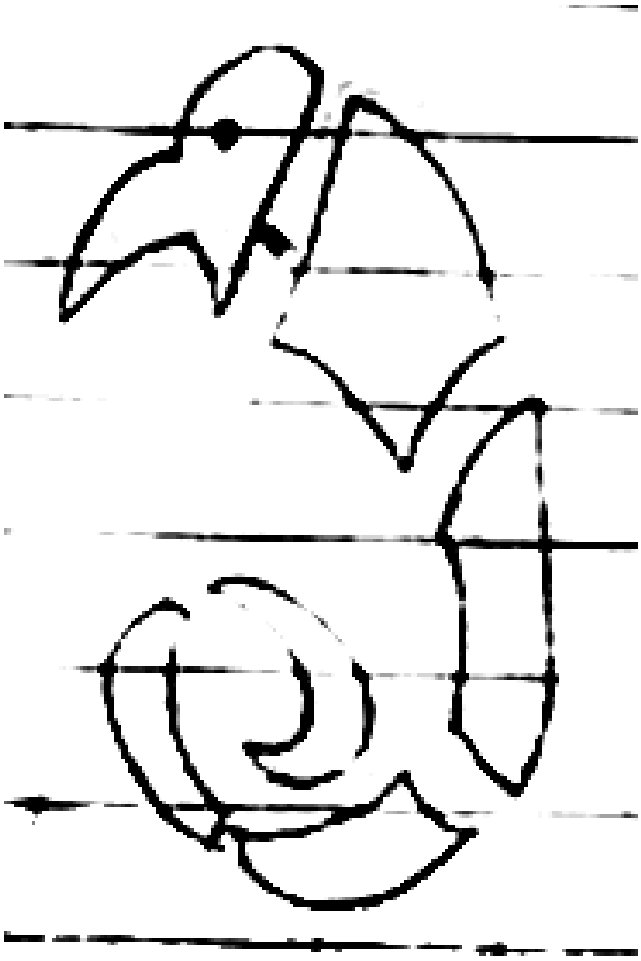


Figura 13: *Cavalo-marinho*, folha de caderno com lápis preto, 5,5 X 8,5cm, 1975.

A primeira imagem (fig. 13) representa uma fase da minha vida em que o fazer nunca se deslocava da necessidade, estava com 12 anos de idade. Utilizando-me da imaginação, lembro de que no início as imagens eram normalmente uma busca do figurativo e, assim, a representação gráfica que se efetivava dificilmente se adaptava àquela criada na mente. A idéia era quase sempre diferente da forma desenhada, no entanto, a prática buscava retratar tudo o que necessitava ser expresso. Visões de animais aquáticos e plantas exóticas misturavam-se com casas, carros, bocas abertas nas quais se viam língua e úvula, dentes e papilas gustativas. O suporte era o caderno, na escola e em casa; o que estivesse à mão e onde fosse possível.

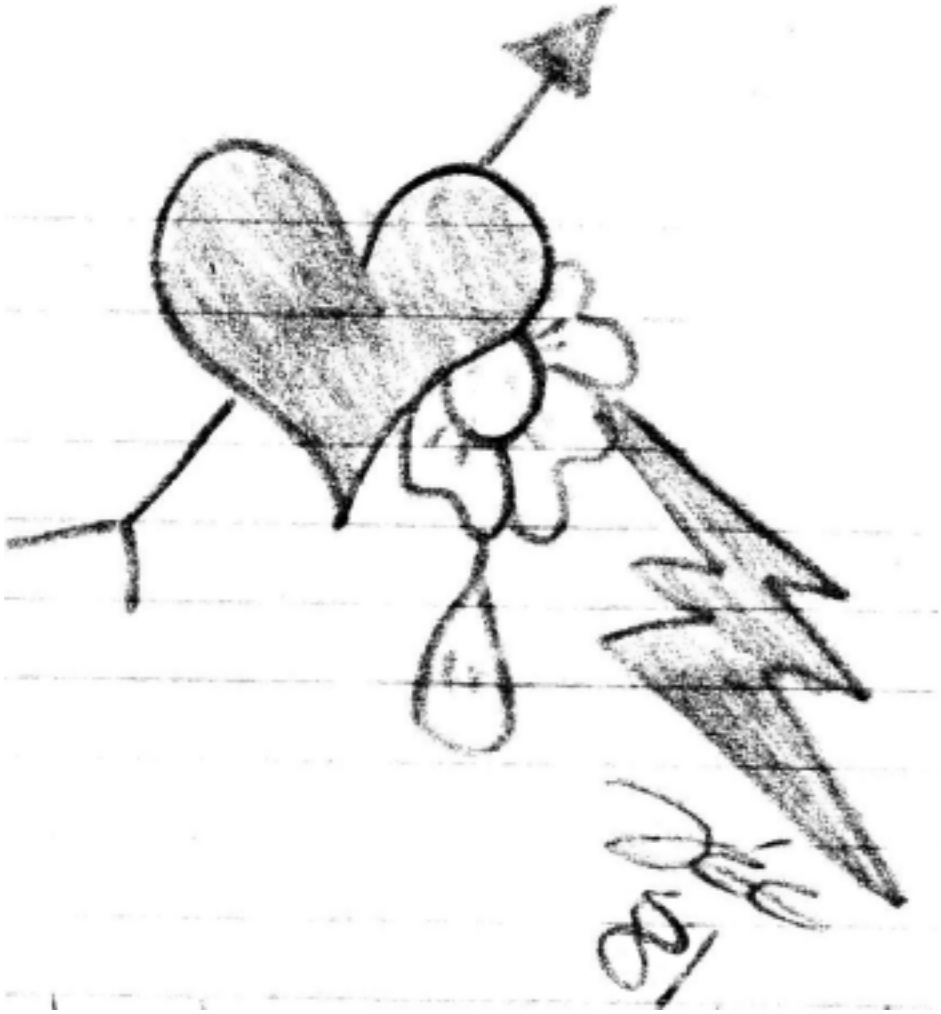


Figura 14: *Brasão de família*, desenho a lápis em caderno, 7,5 X 8cm.

Brasões de família, insígnia da nobreza familiar, sempre foram uma curiosidade e uma grande fascinação. O escudo de armas que orienta e dá credibilidade a um nome, que representa força e poder, sempre me encantou o olhar. Portanto, a construção do brasão da família foi natural, corações e flores estereotipadas, flechas e gotas de água e imagens infantis. Sua escolha possuía sentido e significação (fig. 14), e eram as representações de sentimentos. Tudo isso levou-me a dizer:

> *O coração sabe bem o que a gente sente. O pingo, na flor, é como a lágrima que escorre pelo rosto. A flor nos traz uma grande alegria de sabermos que a vida é complicada, mas é linda! A flecha mostra-nos as nossas lutas, mas também nos aponta o caminho. E, o raio, esse nos dá a força, a energia que temos dentro de nós. A vontade e o poder de sermos alguém que ama, que chora, que se alegra, que vive!* Haydée / 1981.

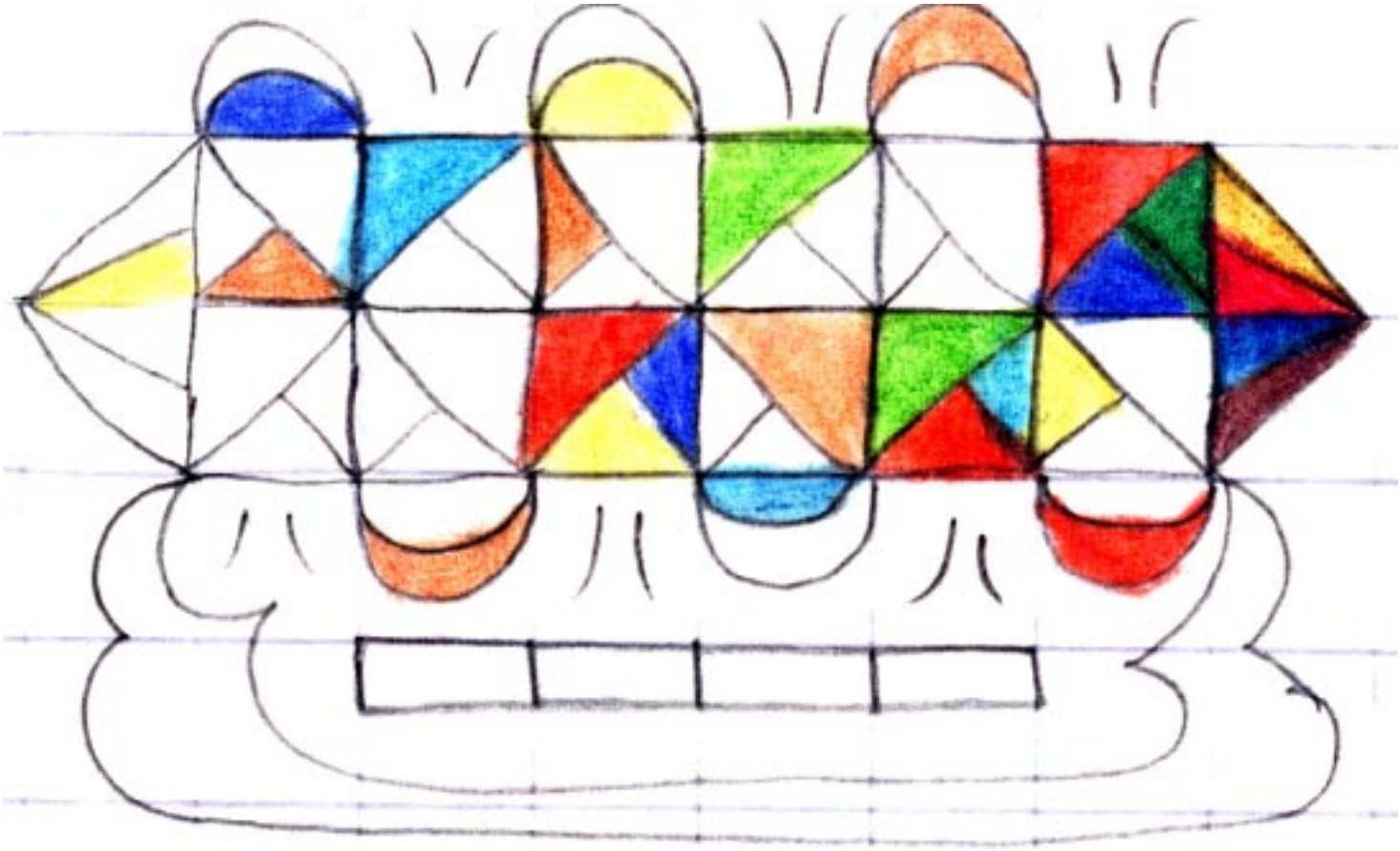


Figura 15: *s/título*, grafite e lápis de cor sobre caderno, 7 X 11,4cm.

O desenho também passou por uma fase extremamente geométrica (fig. 15), na qual todas as formas delineavam figuras geométricas, lembranças de aulas e propensão a um gosto mais decorativo.

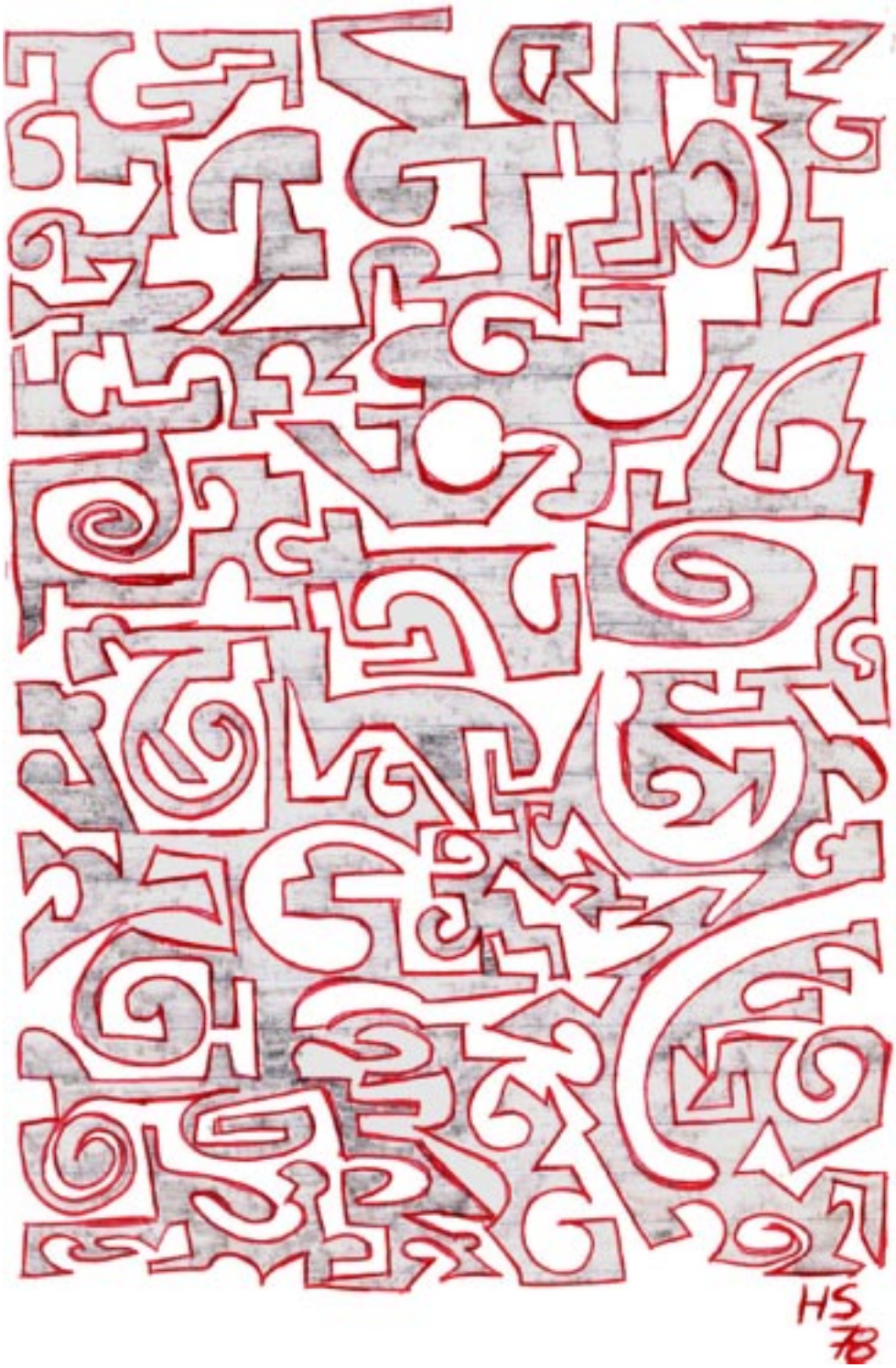


Figura 16: *Labirinto*, caneta Bic sobre caderno, 14 X 19cm, 1978.

Esse é um desenho feito com caneta esferográfica vermelha e preenchimento a lápis (fig. 16). Flutuante, a fase geométrica percorre toda a trajetória de trabalho. Some e reaparece sem que eu perceba. Muitas vezes, é simultânea a outras expressões e retorna sempre ao caminho de onde se pode olhar à frente. Labirinto, percurso a ser efetuado, direção de deslocamento do próprio ser.

Figura 17: *s/título*, grafite sobre Sulfite, 15,2 X 17,9cm, 1981.

Os peixes, figura recorrente em meus trabalhos, são desenhados de forma surreal, com contrastes relevantes de claro e escuro (fig. 17), elementos marcantes que apóiam e ampliam a primeira impressão: colocar no papel a expressão da alma, o impulso do gesto. Essas imagens buscam o traço seguro, espontâneo e sincero das manifestações interiores. São elementos dentro de outros, em profusão quase caótica, em cujas reentrâncias e infinitos recomeços desenham o barroco na alma e no papel.

Figura 18: *s/título*, grafite sobre Canson, 15,3 X 18,9cm, 1989.

A imagem do fundo do mar é regrada pela imaginação, pelo apelo visual, pelo carisma do traço e do preenchimento. Olhos, sempre os olhos, receptáculos do olhar, e peixes, raios, esquadros, losangos, envolvidos e envolvendo-se em completa amarração (fig. 18). Linhas curvas, pontiagudas, retas e tortuosas, acalantam um coração, embalam um sonho, e não são delimitadas pelo papel. Não possuem cercas que as contenham e são infinitas, essências em continuidade.

Figura 19*: s/título*, lápis de cor sobre Canson, 15 X 18cm, 1991.

A geometria inundada de cor (fig. 19) reflete as realidades inventadas e a própria realidade que faz crescer e mudar; transformar e conhecer. Uma das poucas vezes em que a cor apareceu nos trabalhos. São novos lugares que podem apenas ser vislumbrados na direção em que o olhar pode seguir.

Figura 20: *Peixes*, grafite sobre Canson, 8,5 X 9cm, 1990.

Os peixes (fig. 20) com suas formas curvas e seus incríveis matizes sempre fizeram parte do imaginário. Desenhá-los passou a ser uma compulsão, inclusive na escola de Educação Artística. Esses desenhos a lápis são esboços para pintura em acrílica sobre tela.

Passível de receber críticas pela forma e estruturação, toda essa amostragem dos trabalhos anteriores à utilização do bico de pena é importante por trazer em si a pluralidade de fatores intrínsecos a minha visualidade e imaginação, em um conjunto de elementos que, apesar de seu caráter ambíguo, apreende a experiência pregressa em um único olhar.

O desenho a bico de pena com a sutileza de seus contornos pretos sobre fundo branco possui uma nitidez e integridade que, atraindo o olhar, possibilitam a análise das informações e dos sinais que ele contém.

Essa reflexão possibilita compreender sobre a expressão do desenho a bico de pena e também permite levantar questionamentos e hipóteses interessantes sobre os sinais deixados pelos artistas que se utilizam desta técnica e que não são captados diretamente, mas percebidos através de espaços que são apenas sugeridos pelos traços e pelos vazios que lhes são imprescindíveis.

Para apreender e conceituar o desenho a bico de pena no levantamento das suas várias características de produção, tornam-se importantes as considerações de José Parramón:

> *Entende-se por desenho a bico de pena qualquer obra desenhada com um negro absoluto sobre uma superfície branca, um desenho no qual não existem meios-tons. (...) O meio mais representativo de um desenho a bico de pena é a tinta nanquim preta (...) cuja cor fornece um negro intenso e indelével, cobre bem e é ao mesmo tempo fluida, permitindo o desenho de traços finíssimos. (...) como substituto dessa tinta e para a obtenção de certos efeitos, pode ser usada tinta à têmpera negra.* (Parramón, 1986, p. 7)

Parramón continua observando que há ainda a possibilidade de se fazer uso da caneta esferográfica preta ou da caneta tinteiro com tinta preta para conseguir os mesmos efeitos da tinta nanquim. O instrumento para realizar as técnicas e processos desse desenho é a pena, porque pequena e de ponta flexível a ponto de produzir traços muito finos ou muito grossos, conforme a necessidade. Para desenhar com a pena é preciso um papel de boa qualidade que não levante pêlos quando passar a pena. É um instrumento adequado para a produção dos contornos e a nitidez do delineamento das formas e a precisão do seu traço são inigualáveis. Suas formas podem mostrar todos os tipos de formas e texturas: “dentro das limitações impostas pelo meio, ou seja, pensando que só é possível desenhar com negros absolutos, o desenho a bico de pena oferece um campo extraordinário de possibilidades, tanto na realização e criação de técnicas, como na sua aplicação a temas artísticos, ilustrativos, comerciais ou publicitários”. (Parramón, 1986, p. 9)

Vários artistas se utilizaram dessa forma de desenho tanto para criar produtos artísticos de grande qualidade como também, para realizar esboços, estudos preliminares de obras de pintura, escultura ou outras. Alguns exemplos desses são Leonardo da Vinci, Rembrandt, Rodin, Van Gogh, Dalí, Picasso e muitos mais.

Da mesma forma que as pessoas possuem caligrafias diferentes, seus desenhos são diferentes e intransferíveis. O importante do desenho a bico de pena é a experimentação, o fazer e tornar a fazer, prática infindável e contínua, para que o trabalho artístico seja resultado de uma expressão particular, individual e repleta de possibilidades.

Em meu fazer, não é demais lembrar que, ao elemento visual completado, se juntam, via de regra, frases, ditos populares ou versos criados a esmo. Surgem na hora em que desenho, sem buscar qualquer semelhança à imagem, mas ligando a palavra ao traço, retornando ao início de tudo, de onde tudo nasceu. Colocado no verso da folha, parece acabar, finalizar o trabalho, fechar com mais presença as inexplicáveis imagens visíveis, com um rastro de semelhança.

Figura 21: *Surreal*, caneta esferográfica Bic sobre sulfite, 15,7 X 18cm, 1981.

O princípio da "necessidade interior" aparece a cada trabalho de maneira mais forte e sucessiva. *Surreal* (fig. 21) foi tentativa de resolver as intenções internas depois de observar e estudar trabalhos de Salvador Dali. Os elementos imaginários, seres desconhecidos, noite e dia, árvore que chora, tudo surge em representações visuais cheias de significações. Mas não importa, aqui, o sentido e, sim, a visualidade, o que se toca, o que se prolonga, o que se multiplica, o que o olhar é capaz de enxergar.

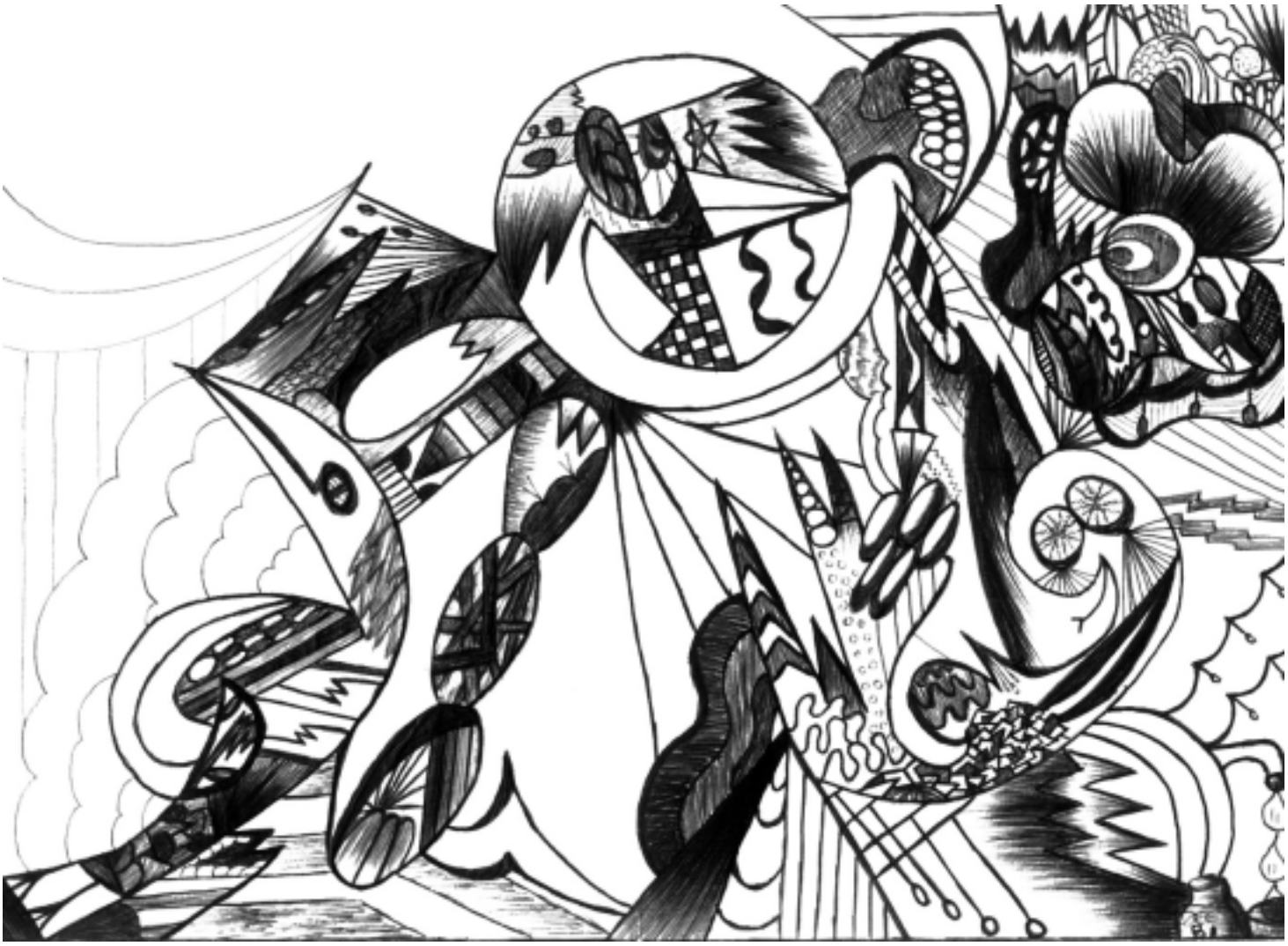


Figura 22: *s/título*, caneta esferográfica Bic sobre sulfite, 15 X 21cm.

Curvas não cansam de aparecer e reaparecer (fig. 22). Seus contornos dão vida às formas do corpo humano, dos animais, das plantas e realizam a necessidade de colocar no papel as imagens interiores que surgem a todo o momento.

Os traços mudam, crescem, mostram mais formas da natureza em seus contornos orgânicos e curvos. Partes do corpo humano (fig. 23), decorrência de um pai médico e um olhar curioso às imagens de livros de anatomia faz surgir mãos, dentes, dedos e o reincidir dos olhos, a forma do órgão que representa e contém o olhar.

Tradução de uma realidade interna, os olhos são presença constante, são olhares para fora, são as buscas incessantes, a necessidade do encontro. As colchas de retalhos (fig. 24), lembranças de pequenos pedaços de tecido, dados por minha avó, visando a confecção de roupas para bonecas, aparecem e desvendam um sentimento importante na alma, a relação com a vó Haydée, sempre presente em todos os momentos da minha vida.

Figura 23: *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 21 X 29,7cm, 1981.

Figura 24: *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 21 X 29,7cm, 1989.

Figura 25: *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 29,7 X 42cm, 1989.

O desenho em dimensão maior (A3) foi bastante empolgante de fazer. Demorou mais tempo e a invenção de novas formas precisava ser bem elaborada para que o espaço compositivo fosse bem distribuído. Foi posteriormente colocada moldura em vidro para exposição no Banespa de Curitiba (fig. 25).

A criação de objetos e mundos diferentes, para enfatizar a necessidade de colocar as idéias sobre o mundo real foi se intensificando e as variedades de formas e objetos (fig. 26) foram aumentando durante a realização dos trabalhos.

Figura 26: *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 21 X 29,7cm, 1989.

Figura 27: *s/título*, caneta Bic sobre Canson, 13 X 29,7cm.

Concebido para ser uma faixa, o desenho foi interrompido por razões completamente alheias à minha vontade. Recorrente, a natureza se repete em minhas fantasias visuais. Esse trabalho (fig. 27) está repleto das imagens de infância, de praia e do calor nas férias de janeiro.

Figura 28: *s/título*, caneta hidrocor sobre caderno, 15,2 X 19,4cm.

Aparece a cor novamente, mas foram poucas as oportunidades em que isso aconteceu, sempre forçado ou fora de lugar. A necessidade do preto para completar com exatidão a composição das imagens era uma força maior do que eu poderia prever. A figura 28 foi produzida com caneta hidrocor, na tentativa de criar cores em meio aos desenhos em preto e branco.

3.2 Desenho digital*: um novo caminho para o olhar*

A metáfora usada nessa etapa do trabalho, desenho *digital*, embasa também a reflexão sobre desenho realizado nos meios computacionais, e inicia-se com a seqüência do pensamento de Wucius Wong[29] o qual lembra:

> *O advento do computador não só revolucionou nossos meios de processamento de informação, como também possibilitou novos métodos para a criação do desenho (...) o computador agora é capaz de realizar com grande eficiência a maior parte do trabalho de desenho normalmente feito a lápis, caneta e pincel. Deste modo, ele abre novos horizontes.* (Wong, 1998, p.14)

Ainda que verdadeiras, as palavras de Wong devem ser consideradas em conexão às fases anteriores da História da Arte e da representação, das quais depende essa abertura de novos e, certamente, frutíferos horizontes. Matos já frisou que:

> *epistemologicamente devemos entender que as categorias ligadas ao progresso e à revolução tecnológica não são originárias da arte. O ideário artístico historicamente usa das tecnologias em vários graus de desenvolvimento sempre ao mesmo tempo: o uso da tinta acrílica sintética na pintura não substituiu o uso da tinta a óleo bem como a introdução do sintetizador eletrônico na música não deixou o piano obsoleto e desnecessário. Enfim, se partirmos de um olhar artístico, as novas tecnologias apenas agregam e modificam os panoramas estéticos pela adição criativa, nunca pela substituição e obsolescência.* (Matos, 2003, p. 83)

A criação visual realizada através do computador é, nesse sentido, uma linguagem completamente diferente do processo que caracteriza o modo *analógico*, mas não substitutiva. Meus trabalhos, nos meios computacionais, tiveram início com a aprendizagem da computação gráfica, no curso de Educação Artística, no qual sou graduada, como já foi mencionado anteriormente. A necessidade de aprender a lidar com essa ferramenta foi exigência da nova profissão, já que as disciplinas com as quais iniciei a docência eram: 'Computação Gráfica', cuja ementa contemplava o ensino-aprendizagem do aplicativo *Corel Draw*, com ênfase no processo criativo, na práxis artística dos alunos; e 'Imagem Digital', cujo trabalho versava sobre a criação de arte, tratamento e manipulação de imagens com o aplicativo *Adobe Photoshop* e criação de *websites* com o aplicativo *Macromedia Dreamweaver*. Em decorrência disso, e por ser inevitável o avanço do uso dessas novas tecnologias nos cursos de artes e na práxis artística, precisei realizar uma atividade intensa nos referidos aplicativos.

A utilização desses aparelhos na execução de trabalhos artísticos tem sido uma oportunidade para a mudança da percepção que temos do mundo e, nesse sentido, Stockinger

29 Wong trabalha com o computador e pensa nele como uma ferramenta poderosa para o desenhista que, necessita de um raciocínio objetivo em suas decisões visuais, sem deixar de lado a sensibilidade.

(2005, p. 63) ressalta que "a introdução de novas tecnologias de percepção leva a uma transformação tanto de percepção como de processamento das imagens". Podemos ver em Plaza e Tavares (1998, p. 12) que "estamos diante de um universo tecnológico formidável, fruto do esforço e inteligência humanos incorporados aos meios que nos produz o sentimento estético do Sublime (Kant) (...) Esta estética nos fornece simultaneamente prazer e desprazer". O computador, em qualquer situação, deve servir como instrumento para pensar, como meio para realizar projetos, como fonte de conceitos para novas idéias e para dilatar as sensações, caso da utilização dessas máquinas para produção artística. Pevsner (1994, p. 9) lembra o axioma de Ashbee: "a civilização moderna depende da máquina, e não é possível a qualquer sistema que pretenda encorajar ou favorecer o ensino das artes deixar de reconhecer este fato".

A imagem produzida por essas máquinas, conforme Santaella, são imagens que

> *processadas sobre um substrato simbólico informacional, resultam de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. A imagem infográfica é feita de números, algoritmos e ela só pode ser visualizada na tela do monitor porque este é composto de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados* pixels, *cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas. E essas coordenadas se juntam em coordenadas cromáticas.* (Santaella, 2006, pp. 189-190)

Isto nos informa que a imagem formada aí é uma imagem simulada, imaterial, em cuja visualidade estão os resultados de cálculos informacionais e que possuem como espaço físico a lógica, a luz e a tela de um monitor. Santaella (2006, p. 191) fala que essa luz é tal que "não joga mais nenhum papel morfogenético na realização da imagem, servindo apenas para transmiti-la".

A arte que utiliza todas as diversas experiências que a computação nos permite e que se apropria dessas novas tecnologias como suporte para a imagem pode ter diversos fins e formas de ser realizada. No suporte digital, a arte pode ser feita para atualizar o espectador-usuário, com a interatividade proporcionada pela rede. Uma das características desse tipo de arte, apontada por Paul, como pertinente à arte digital, é justamente a interatividade,

> *não a interatividade do 'apontar e clicar' ou aquela presente em todas as obras de arte que, sem dúvida, exigem uma interação mental com o espectador. A arte digital é a única em que a obra muda literalmente diante dos olhos do usuário, o espectador é confrontado com complexas possibilidades de intervenção remotas e imediatas que são somente possíveis através do meio digital. (*Paul 2003, p. 67)

No entanto, no caso desta pesquisa, a computação gráfica é utilizada para produzir imagens bidimensionais através de métodos e técnicas do computador e das quais Santaella nos esclareceu a formação. O computador, neste caso, passa a ser ferramenta de trabalho, de invenção e de

transmutação do desenho à mão em desenho *digital*, tecnológico, apresentado em suporte virtual e através das possibilidades de multimídia existentes atualmente.

Sabe-se que alguns trabalhos desse tipo possuem certas semelhanças com os objetos artísticos tradicionais porque transmitem uma idéia de objeto fechado, pois não estão abertos à interação com a rede e nem com o espectador através da interatividade. São apenas trabalhos realizados através das tecnologias digitais e disponibilizados virtualmente, em ambientes digitais, mas não através da rede. Lev Manovich (2003) disse que um "sentido abrangente para o termo '*software art*' pode ser: as atividades significativas, diversas e realmente criativas que se situam nas intersecções entre cultura, arte e *software*".

Entendendo que esse é um período diferente dos anteriores, no qual inicio uma nova postura em minha atuação profissional, utilizando-me das possibilidades oferecidas pelas tecnologias, este é o momento de experimentar uma opção mais simples, agindo como usuária, preocupada, em princípio, na exploração dos aspectos técnicos e das possibilidades compositivas dos produtos eletrônicos. Neste momento, ainda, não fazendo trabalhos interativos ou através da rede. Busco, assim, encontrar o nível de competência que melhor se compatibilize com minha maneira de atuar na área tecnológica. Pretendo, aos poucos, começar a utilizar essa tecnologia, principalmente o computador, como meio, e não mais apenas como ferramenta, para realizar atividades artísticas.

Desenhar no meio digital, "significa lidar a todo o momento com dois níveis de informação: gráfica, de natureza visual; e alfanumérica, materializada em uma base de dados que permanece oculta aos nossos olhos". (Menegotto, 2000, p. 14) Mas, para Paul (2003, p. 27) que percebe o trabalho artístico nesse meio como realização ainda da imaginação e potencialidades do inventor, "nem todo trabalho que emprega as tecnologias digitais reflete em si a estética tecnológica apenas dá uma indicação sobre ela, por apresentar determinadas características básicas exibidas pelo meio digital".

Ao entender esta dicotomia do meio informacional e estética, o artista deve levantar questões sobre a ferramenta com a qual trabalha, indagando e criando novas formas de expressão. A partir do momento em que começa a trabalhar com a tecnologia digital, deve-se ter esta postura e senso crítico, buscando sempre programar os equipamentos em seu favor. Sobre este aspecto, Machado (1996, p.15) esclarece que "a máquina é que realiza o trabalho físico da obra, cabendo ao artista o trabalho intelectual e a atividade imaginativa".

A reflexão sobre arte digital é fundamental, pois sua realização só se dá através da exploração de técnicas e materiais e do entendimento dos significados exteriorizados na obra. Para Plaza e Tavares (1998, p. 13-14), "os meios técnicos de produção da arte não são meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos procedimentos de que se vale o processo criador e das formas artísticas que possibilitam". A tecnologia é, neste caso, a mediação para

que a imaginação e a expressão efetiva da sensibilidade do homem aconteçam. A decorrência imediata disso é que, também nesse meio, a invenção nunca esgota seu processo. Conhecer os procedimentos formadores específicos da tecnologia utilizada é estar em sintonia com o que está sendo criado e recriado, em um processo sem fim. Neste sentido, intui-se que:

> *As novas tecnologias não só estão presentes em todas as atividades práticas contemporâneas (da medicina à economia), como também se tornam vetores de experiências estéticas, tanto no sentido de arte, do belo, como no sentido de comunhão, de emoções compartilhadas. (...) Aproxima a técnica (o saber fazer) do prazer estético e comunitário.* (Lemos, 2004, p. 17)

A arte sempre proporciona experiências diversas para o homem que a produz e para o que a frui. A fruição é alterada frente aos aparatos tecnológicos e frente à produção final que é realizada com base em dispositivos numéricos, imateriais, virtuais, trazendo novas experiências e diferentes sensações. São imagens baseadas em *pixels*[30] , em pontos de luz que se agregam e formam a imagem 'real', que é vista, mas virtual posto que intocável materialmente. Essa virtualidade causa uma diferença muito grande na imagem e na forma de observá-la também. Couchot fala que:

> *a simulação numérica não afeta somente o sujeito, afeta também a imagem e o objeto (...) Estamos vivendo um tempo em que nada acontece fora do universo tecnológico ou das interfaces cada vez mais numerosas e complexas através das quais homem e máquina são obrigados a dialogar. A tecnologia na arte é fundamental não somente a artistas e teóricos de arte contemporânea, mas a todos que buscam uma melhor compreensão do tempo e da cultura em que vivem.* (Couchot, 2003)

Assim, está sendo fornecido, pelo viés da tecnologia, um novo modo de se experimentar a arte. O modo visual, como Dondis (1991, p. 3) fala, "constitui todo um corpo de dados que, como a linguagem, podem ser usados para compor e compreender mensagens em diversos níveis de utilidade, desde o puramente funcional até os mais elevados domínios da expressão artística". É importante ressaltar, como Machado (1996, p. 29), que "os instrumentos, processos ou suportes possibilitados pelas novas tecnologias repercutem nos sistemas de vida e de pensamento dos homens, na sua capacidade imaginativa e nas suas formas de percepção do mundo". Se esses meios de expressão têm transformado a maneira de olharmos o mundo, pode-se entender que eles permitem uma percepção dilatada, diferenciada daquela que experimentávamos até o advento da produção digital.

"O suporte digital permite novos tipos de leituras (e de escritas)", diz Lévy (1996, p. 43). Esses novos tipos de leituras e escritas podem estimular e promover o encontro da relação do

30 *Pixel*, do inglês, *picture element,* é o menor elemento em um dispositivo de exibição (como por exemplo um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. De uma forma mais simples, um *pixel* é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de *pixels* formam a imagem inteira. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel. Acesso: 11 de outubro de 2005.

trabalho artístico do desenho à mão com o tecnológico, objetivo desta investigação. É preciso aprender a reconhecer claramente o uso da tecnologia e da ciência com a arte. Para entender isso, a interdisciplinaridade entre esses dois saberes, duas culturas (Snow, 1995), precisa ser entendida e precisa-se também perceber que:

> *a Arte-Tecnologia como conceito artístico visual é uma idéia relativamente nova, surgida a partir do século XX, quando foram introduzidas técnicas eminentemente científicas nos trabalhos de expressão artística plástica. Tecnologias tais como a Holografia e a Computação Gráfica apresentam-se como idéias correntes nas propostas de alguns artistas que já não sentem que o arcabouço técnico clássico das Artes Visuais seja satisfatório. Inicialmente vista como uma curiosidade, a Arte-Tecnologia começou a formar adeptos, principalmente dentro das correntes conceituais*[31] *nas Artes Visuais.* (Matos, 2003, pp.14-15)

E esse fato reforça a idéia de que o trabalho realizado através das novas tecnologias continua sendo uma atividade visual, estética e cultural, como vemos no exemplo de Matos:

> *Meu trabalho sempre privilegia a idéia de que um artista tecnológico é antes de tudo um artista visual, e de que este tem que ser possuidor de um arcabouço técnico-científico tão consistente quanto o arcabouço de sua formação artística. (...) Artes Visuais tentando superar os paradoxos inerentes à introdução da tecnologia como forma de produção cultural.* (Matos, 2003, pp.15-16)

Esses paradoxos aparecem freqüentemente em minha reflexão sobre a produção no computador. A criatividade nesse meio é sempre mais difícil, mais complexa, pois a linguagem é outra e a necessidade de conhecer as ferramentas e as possibilidades da máquina e dos programas colocaram uma barreira a mais, nova e desconhecida. É necessário ter vontade de aprender, sem medo de desvendar 'lugares escuros', mas que se apresentam, na tela e na mente, brancos como uma folha de papel. Em se falando desses lugares, Flusser já definiu com clareza a escuridão por onde imagens técnicas, aquelas

> *produzidas por aparelhos, em que há um fator que se interpõe (entre ela e seu significado): um aparelho e um agente humano que o manipula. Mas, tal complexo 'aparelho-operador' parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado (...) esse complexo é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas* input *e* output *(...) quem vê* input *e* output *vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta.* (Flusser, 2002, p. 15)

Enxergar, em meio a esses fatores, que os conceitos anteriores sobre o mundo real vão sendo modificados e reorganizados, é uma aprendizagem mais difícil e a reflexão é ainda mais

31 O conceito desse termo foi retirado de Matos (2003, p.15), conforme nota de rodapé n. 4: "Dá-se o nome de Arte Conceitual àquela que é construída a partir de uma reflexão que pode ser de natureza filosófica, visual, social ou política. A Arte Conceitual, em alguns casos, prescinde mesmo do meio de expressão, já que pode existir apenas no âmbito das idéias".

intensificada pela necessidade e pela rapidez com que o meio trabalha, exigindo interação imediata com o usuário e atitudes de artista-cientista que, conforme Venturelli:

> *Levam o artista, muitas vezes, a extremos bastante interessantes como o distanciamento entre o criador e a imagem e a aproximação entre o criador e o processo de geração da imagem. Segundo Edmond Couchot (Hermés, 1988), ela está entre o pensamento conceitual que nomeia e associa os dados perceptivos que são a linguagem e o cálculo de um lado, e o pensamento não verbal, a imagem em particular, que discrimina e organiza estes mesmos dados.* (Venturelli, disponível em: http://www.arte.unb.br/museu/ensaio1.htm)

É necessário que o diferente desses dois lados seja percebido e que essa nova linguagem, baseada em dados computacionais, seja vislumbrada em sua totalidade, em seus componentes estéticos e tecnológicos. Inclusive, os resultados desta criação identificam como a imagem realizada nesse meio é conseqüência dele e como suas qualidades influenciam a forma de apresentação. Essa nova visualidade estética e as informações da tecnologia proporcionam transformações importantes: mudam as percepções e deslocam-se os gestos para recolocar os sentimentos e o olhar de maneira nova.

Toda essa reflexão ajuda a entender porque, no decorrer desta pesquisa, tantas foram as sensações que tiveram lugar em minha atividade no computador. Desde as primeiras tentativas nesse novo meio, frustrantes e cansativas, houve a necessidade de leitura, de discussão com colegas e de reflexões acerca dos programas, do computador, da linguagem visual que poderia ser encontrada ou não nesse novo desafio. Tudo foi motivação para aumentar a busca, recomeçar o trabalho e enfrentar as múltiplas possibilidades de realização do desenho. Desenho virtual, também acessível aos sentidos e às sensações, invenção com as imagens técnicas, usando como suporte "os processos formativos" específicos da máquina e podendo ser parte real do mundo virtual dos projetos tecnológicos. Machado, sobre esse assunto, afirma:

> *Aparelhos, processos e suportes possibilitados pelas novas tecnologias repercutem nos sistemas de vida e de pensamento dos homens, na sua capacidade imaginativa e nas suas formas de percepção do mundo. Cabe ao artista fazer desencadear todas essas conseqüências, nos seus aspectos grandes e pequenos, positivos e negativos, tornando explícito aquilo que nas mãos dos funcionários da produção ficaria apenas enrustido, desapercebido ou mascarado. Essa atividade é fundamentalmente contraditória: de um lado, trata-se de repensar o próprio conceito de arte, absorvendo construtiva e positivamente os novos processos formativos abertos pelas máquinas; de outro, trata-se de tornar também sensíveis e explícitas as finalidades embutidas em grande parte dos projetos tecnológicos, sejam elas de natureza bélica, policial ou ideológica.* (Machado, 1996, p. 29)

Como Flusser ressalta, a arte coloca hoje os homens diante do desafio de poder viver livremente num mundo programado por aparelhos. "Apontar o caminho da liberdade" é, segundo Flusser (2002, p. 76), "a única revolução ainda possível".

Tendo posto todas essas reflexões a respeito da práxis artística no computador e, para que seja apresentada a seqüência dessa pesquisa, é importante colocar aqui a definição de alguns conceitos que podem ajudar o entendimento do leitor acerca desses aparelhos, dessas máquinas que são as ferramentas computacionais. Chamam-se *software* todas as instruções eletrônicas que estabelecem qual tarefa específica o computador deverá executar. Essas instruções residem em um meio de armazenamento no computador e o conjunto delas é chamado programa ou aplicativo (*software*). O computador roda ou executa um programa, e esse informa o que o computador deve fazer. É ele que dá funcionalidade ao computador, possibilitando através das interfaces gráficas[32] o acesso facilitado do usuário às funções mais importantes da máquina. Há dois tipos de *software*:

- *software* básico: sistema operacional que informa ao computador como usar seus próprios componentes, tomando conta das funções vitais do computador; e

- *software* aplicativo: informa ao computador como realizar tarefas específicas para o usuário.

Importa-nos entender as funções desse último, o que descreve programas que servem ao usuário, auxiliando na produção de projetos artísticos e gráficos. São programas para produção de desenho de imagens vetoriais com alta qualidade e programas *bitmap* para tratamento e manipulação de imagens.

3.2.1 Imagens vetoriais: *o primeiro passo rumo às novas tecnologias*

Há tipos diferentes de *software* aplicativo. Os tipos usados para aplicações gráficas são programas de pintura ou desenho que permitem criar e modificar imagens coloridas (por exemplo: *Corel Draw*) e de elaboração de trabalhos para apresentação (por exemplo: *Microsoft Power Point*) que obtém informações de outros aplicativos, como gráficos e tabelas coloridas de alta qualidade. Para essa pesquisa, o interesse do estudo é o *Corel Draw*, cujas possibilidades e potencialidades terão maior relevância e uma análise mais cuidadosa.

O *Corel Draw* é um *software* aplicativo programado para realizar trabalhos gráficos, ilustrações, *layout* de páginas, com imagens vetoriais[33] , imagens criadas com ferramentas

32 Interface gráfica é um mecanismo de interação entre usuário e sistema de computador baseado em símbolos visuais, como ícones, menus e janelas. Através de um dispositivo de entrada (normalmente, um mouse ou teclado) o usuário é capaz de selecionar esses símbolos e manipulá-los de forma a obter algum resultado prático. É. a componente visual do programa pela qual o usuário interage no processo de visualização dos dados. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/gui. Acesso: 11 de outubro de 2005.

33 O conceito de vetor é inteiramente abstrato, faz parte dos conceitos da álgebra linear. A noção comum de vetores como objetos com tamanho, direção e sentido, juntamente com as operações de adição e multiplicação por números reais forma a idéia básica de um espaço *vetorial. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Corel_Draw. Acesso: 11 de outubro de 2005. e imagem vetorial é um tipo de* imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas, uma imagem vetorial normalmente é composta por curvas, elipses, polígonos, texto, entre outros elementos, isto é, utilizam vetores matemáticos para sua descrição. Em um trecho de desenho sólido, de uma cor apenas, um programa vetorial apenas repete o padrão. As curvas de Bézier são usadas para a manipulação dos pontos de um desenho, cada linha descrita em um desenho vetorial possui nós, e cada nó possui alças para manipular o segmento de reta ligado a ele. Por serem baseados em vetores, esses gráficos geralmente são mais leves (ocupam menos memória no disco) e não perdem qualidade ao serem ampliados, já que há uma adequação fácil das funções matemáticas à escala. Outra vantagem do desenho vetorial é a possibilidade de isolar objetos e zonas, tratando-os independentemente.(Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem_vectorial. Acesso: 25 de março de 2006).

de desenho e que se constituem em objetos individuais, realizados através da computação gráfica.

É através dessas imagens vetoriais e pelo uso do empilhamento dos objetos que o *Corel Draw* permite a criação e a manipulação de desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas (de revistas, livros, CDs), imagens de objetos para aplicação nas páginas da Internet (botões, ícones, banners), confecção de cartazes, folders e filipetas, entre outras possibilidades que a criatividade, a imaginação e a invenção do usuário forem capazes de tornar visível. O *Corel Draw* pode ser considerado um estúdio de artes gráficas, apresentando uma barra de ferramentas para desenho com diversos botões de funções diferentes e interessantes. As figuras construídas a partir desses botões podem ser coloridas e contornadas, facilmente, com diferentes texturas e espessuras de linhas, além de poderem ser manipuladas e modeladas de diversas formas.

Meus trabalhos em plataforma PC e, inicialmente, com o *Corel Draw 3*, foram implacavelmente geométricos. Novas formas e figuras pertencentes ao fazer do imaginário surgiram muito mais tarde, de acordo com o aparecimento das novas versões do programa. Já, na versão 6, os trabalhos passaram a ter um caráter mais individual e assim pude começar a produzir desenhos mais pessoais e orgânicos, sem a dinâmica tão intensa da geometria indicando o caminho do fazer artístico. A criação de várias composições visuais diferentes, nas quais a criatividade e a utilização de cores e formas livres surgiram, enriquecem inclusive a atividade acadêmica, em sala de aula.

Reinventando e redesenhando trabalhos *analógicos* de minha autoria, os resultados passaram a apresentar individualidade e os traços descreveram sutis esquemas da linguagem computacional. Algumas das atividades realizadas por mim, foram repassadas como exercícios de ensino-aprendizagem para os alunos.

Os trabalhos que se seguem exibem em seu conteúdo mais profundo, todo o caráter de esforço e empenho que o *hardware* possibilita no desenvolvimento do fazer artístico. Observando-os, percebem-se as diferentes disposições que os tornaram visualidades computacionais. Cada um impõe seu próprio tempo, sua própria estrutura, seus próprios estímulos visuais e é em suas especificações que encontramos a compreensão para sua lógica de traçado e de cor. O resultado é aberto e ininterrupto pelo fato de seu suporte possibilitar várias manipulações e modificações. A partir desse enfoque, repara-se que a disponibilidade desse tipo de trabalho, torna-o mais suscetível a mudanças e pode-se propor, alterar e reinventar formas e idéias a qualquer momento.

Não há como diminuir a dificuldade do processo, da práxis, do fazer. O projeto apesar de suportado por um vasto meio, não está protegido das impossibilidades desse meio e as escolhas muitas vezes são impostas por ele. Se o resultado alcançado é esteticamente correto, depende do olhar de cada espectador, a única certeza que se pode ter é de que a arte traz sempre algum tipo de estranhamento, mais ainda quando falamos de abstração e expressão.

Figura 29: criação de arte de um azulejo, projeto em Corel Draw 6, 2001.

Sempre me interessei pela arte dos azulejos, principalmente a dos portugueses: azuis e brancos. Esses azulejos (fig. 29) trouxeram a idéia de realizar, no computador, módulos compostos das formas básicas do programa e que, espelhados e colocados lado a lado, deixassem aparecer estampas, gráficos, desenhos abstratos que pudessem ser aplicados em qualquer superfície.

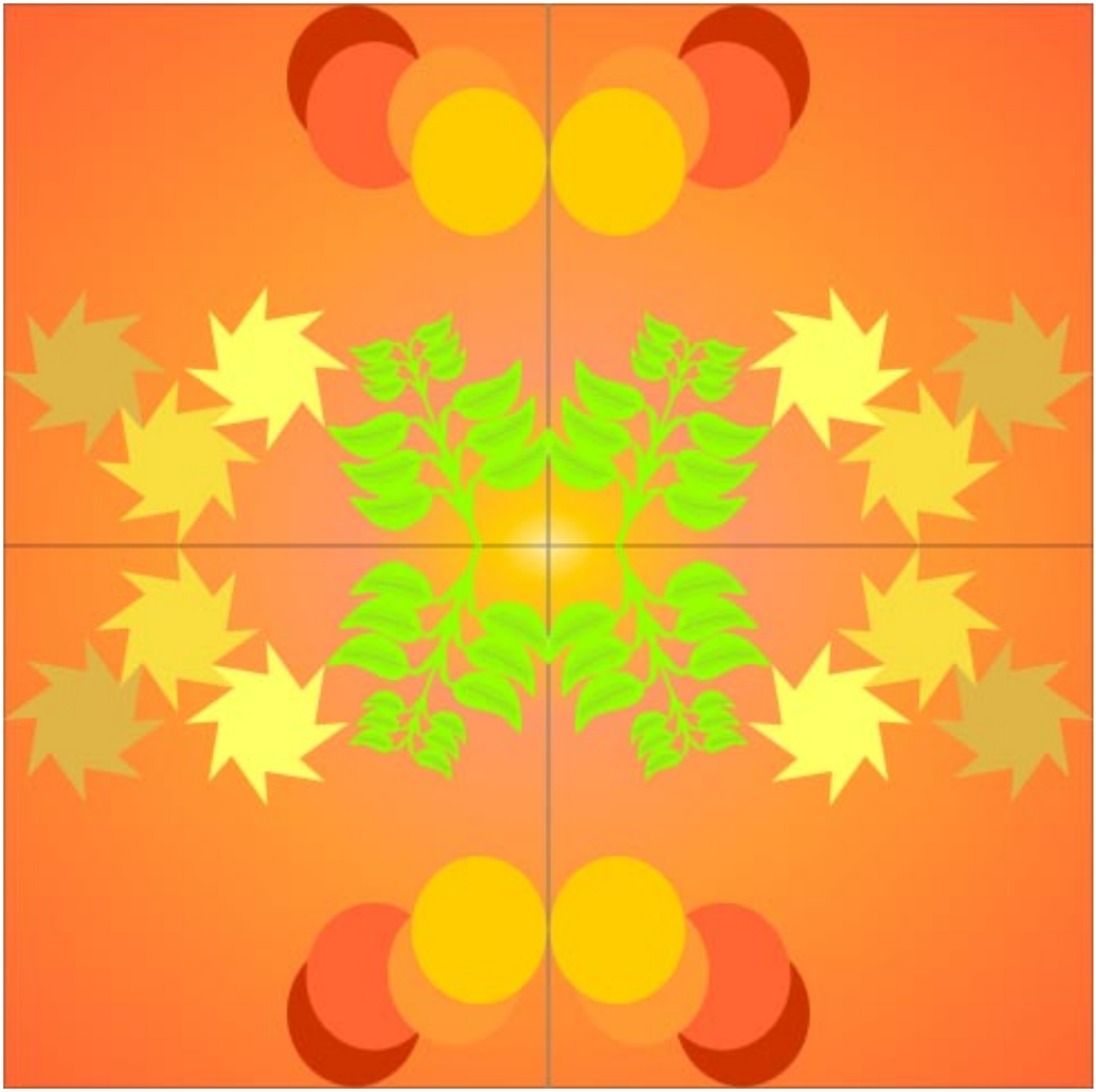


Figura 30: *Azulejo*, projeto em Corel Draw 6, 2001.

Os azulejos foram produzidos para experimentar as ferramentas retângulo, elipse, polígono e mão livre, associadas ou não à ferramenta forma (fig. 30). Cores e formas foram resultado de um processo criativo submetido à reflexão das técnicas do aplicativo.

Figura 31: *Negra*, desenho digital, imagem vetorial, 2002.

O desenho da *Negra* (fig. 31) surgiu a partir da observação de diversas fotografias de negras de perfil. Nesse momento e com o computador à disposição, o desenho foi sendo formado entre vetores e pontos.

Figura 32: *Auto-retrato*, desenho vetorial em *Corel Draw*, 2002.

A partir da imagem escaneada de uma foto minha, redesenhei, no *Corel Draw*, meu auto-retrato (fig. 32). O intuito era o de utilizar a ferramenta Forma e as diversas possibilidades de preenchimento e contorno do aplicativo, utilizando apenas os gradientes entre preto e branco, como exercício para o fazer digital.

Figura 33: *Flauta doce*, redesenho digital, imagem vetorial, 2002.

Redesenhei, no *Corel Draw*, um projeto que foi produzido em acrílica sobre tela, em 1998. *Flauta doce* (fig. 33) faz parte de uma série intitulada *Instrumentos.* O piano, o violão e a flauta, todos os três fizeram parte de minha instrução cultural.

3.2.2 Imagens bitmap*: mapas que apontam um caminho*

O aplicativo *Adobe Photoshop* é um editor de imagens *bitmap,* cuja tradução literal é 'mapa de bits', para mim, um mapa capaz de apontar o caminho para programas que se seguiriam a ele. Ele serve para manipular imagens digitais, fotografias e outros tipos de arte-final digitalizada. Algumas de suas funções mais importantes são: retocar e recortar imagens, aplicar efeitos especiais, trocar detalhes de fotografias, introduzir textos e logomarcas, ajustar o equilíbrio das cores, adicionar cor a uma digitalização em tons de cinza e vice-versa, criar imagens a partir do zero. Como o aplicativo produz imagens *bitmap*, é preciso que se conheça bem esse tipo de imagem para que sua produção seja facilitada.

A imagem *bitmap,* mapa de bits como mencionado acima, é um padrão de representação de imagens formadas por 'pontos' denominados *pixels* ou uma grade retangular de pontos de cor em um monitor de computador, em papel ou outro dispositivo, ou mesmo em meios virtuais e não visualizados, como em um *cd-rom*, sob a forma de arquivos. A maioria das imagens digitais requer um número muito grande de *pixels* para ser representada completamente e com boa qualidade. Essa qualidade depende do tamanho dos *pixels*, quanto menor o *pixel* maior a qualidade da imagem. Chama-se resolução de uma imagem ao número de *pixels* por polegada (ppi) e essa resolução depende diretamente do tamanho que a imagem será impressa: quanto maior a resolução, maior a qualidade da imagem e maior o tamanho do arquivo. Se a imagem for apresentada apenas em dispositivos eletrônicos, a resolução pode ser menor.

O desenvolvimento do trabalho em *Photoshop* sempre foi mais acadêmico do que da atividade artística. Quase todas as investigações e realizações eram para fins de manipulação de imagens fotográficas, mas, esse viés não será discutido nesta pesquisa. Então, será necessário fazer as reflexões dessa práxis artística com os poucos trabalhos realizados em forma de desenho nesse aplicativo.

Sempre foi mais um fazer incontestavelmente de esforço e teimosia, tomar o mouse e me colocar diante do monitor para realizar trabalhos 'subjetivos', com o meu 'estilo' e expressão em acúmulo, interminável. Transformar a matéria luz em algo que expresse aquilo que acredito ser a minha forma de olhar o mundo reluzente e reluzindo, somado ao poder dos cálculos computacionais, dos algoritmos é uma tarefa bastante complicada. Mas, também, é incontestável o fato de que se o ser humano não investir esforços e experimentação constante em suas atividades, não estará fazendo aquilo que a necessidade interior o impulsiona a fazer e dele requer.

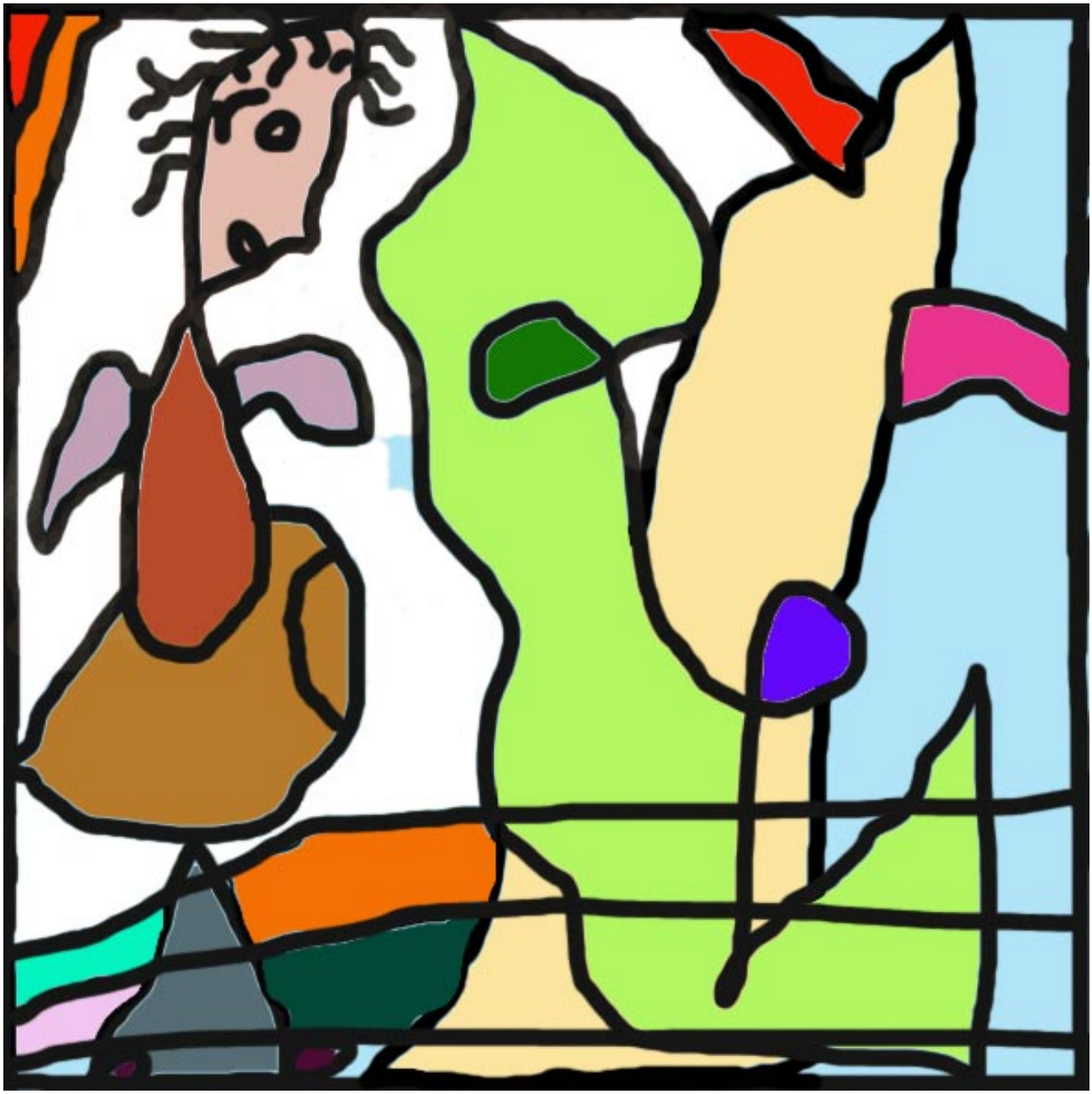


Figura 34: *Menina*, desenho em camadas, imagem bitmap, 1998.

Colocar linhas sobre uma superfície de luz e preenchê-la de cor tornou esse trabalho bastante gratificante. O trabalho da figura 34 foi realizado utilizando as camadas do *Photoshop*, sendo a primeira tentativa de criação nesse aplicativo.

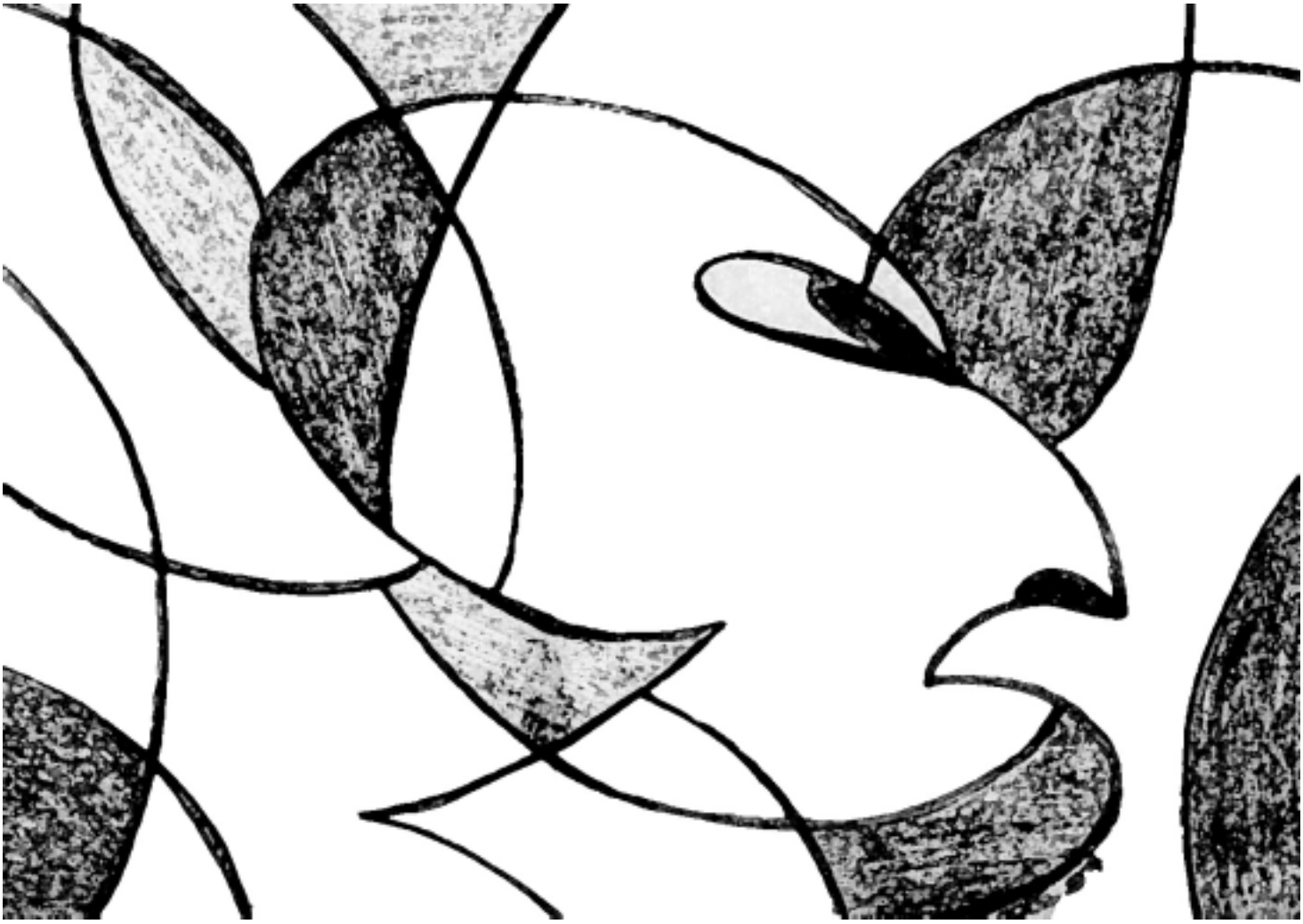


Figura 35: *Facetas*, desenho de imagem bitmap com filtros do aplicativo, 1999.

Facetas (fig. 35) surgiu em acrílica sobre papel Canson, formato A3. A manipulação no *Photoshop* da imagem escaneada foi uma tentativa de aproximar a pintura ao desenho *analógico*. Redesenho, trabalhando linhas, possibilidades de cor e com aplicação de filtros especiais do aplicativo (*watercolor*). Este desenho, especificamente, foi baseado em obras de Klee.

Figura 36: *s/título*, desenho de imagens bitmap, 2002.

O desenho acima (fig. 36) surgiu em uma das diversas tentativas de realizar o desenho analógico no *Photoshop*. Trabalhando com linhas e preenchimentos em tons de terra, o peixe é mais uma das figuras que compreendem o meu imaginário.

Figura 37: *s/título*, imagem bitmap, 2004.

O desenho de linhas e formas sempre fizeram parte do meu desenho *analógico*. No meio eletrônico, também é uma constante. O preenchimento em gradientes de preto e branco (fig. 37) é conseqüência da preferência por esses valores cromáticos, fator este relacionado à intuição.

3.2.3 Imagens analógicas *no desenho* digital*: a simulação*

O *analógico* no desenho *digital* refere-se ao fato de que, na prática criativa nos meios eletrônicos, não se elimina o fazer com as mãos enquanto se trabalha no computador. Parece óbvio, mas o aparato das novas tecnologias pode mascarar a realização do trabalho artístico manual, aquele que se faz por 'necessidade interior', nas palavras de Kandinsky. Sabe-se que a subjetividade, nesse meio, não é mais a única expressão do fazer artístico, mas como pondera Couchot

> *desde a invenção da perspectiva no primeiro quartel do século XV, as artes da imagem nunca mais deixaram de se automatizar. A cada etapa desta automatização, o produtor de imagens vê a sua função amputada, alterada ou deslocada pela técnica, que toma cada vez mais espaço nas operações de figuração. É assim obrigado a redefinir-se constantemente, face à imagem, enquanto sujeito. Duplo sujeito, no entanto: sujeito aparelhado aos processos técnicos, por um lado, assistido, mas também mais ou menos disperso e absorvido por eles; sujeito singular, por outro lado, autor, fundador originário, irredutível a qualquer automatismo a que contrapõe aquilo que lhe é próprio - a sua subjetividade. Notemos que, nesta perspectiva, a subjetividade já não aparece como a única expressão do eu, da vontade de ser ou de fazer, nem mesmo da consciência ou da afetividade; é definida pela maneira como o autor compõe e negocia com a face aparelhada do sujeito.* (Couchot, 1998)

Pensando assim, percebe-se que o desenho digital, apesar de aparelhado, maquinado com a tecnologia digital, pode ainda continuar dependendo do gesto e do olhar atento para a execução do trabalho artístico. Como pensava Matisse, "a criação artística começa com a visão. Ver já é um ato criador". Esse processo ativo, atento e seletivo mostra a maneira pela qual o mundo é vivenciado e quais os objetivos que se quer atingir, numa busca infinita.

A necessidade de aprender a lidar com o computador foi o que gerou e motivou a tentativa de conhecer mais e desenvolver a capacidade inventiva nos meios tecnológicos, abrindo novos caminhos para o ensino de arte e tecnologia. Depois de já haver trabalhado como o *Corel Draw* e com o *Adobe Photoshop,* o uso do *Corel Painter* foi uma novidade. Começou junto com esta pesquisa e sua linguagem diferente, 'um *Corel Draw* que trabalha como um *Adobe Photoshop*', despertou-me a necessidade de conhecer suas ferramentas e suas possibilidades.

Utilizar diferentes *softwares* para a execução de trabalhos artísticos é uma das necessidades de qualquer profissional que toma os caminhos da ciência aliada à arte. Isto, sem dúvida, se dá pela necessidade de encontrar novos meios expressivos e os resultados não são obrigatoriamente os de uma imagem impecável, mas de uma imagem nova, ilimitada, determinada apenas pelo meio virtual, uma imagem simulada e eletrônica. Refiro-me à simulação como aquela gerada através do computador, simulação computacional, e entendo simulação como possibilidade de realizar um modelo virtual de situações, personagens, objetos, formas, e transformá-lo em

experiência. A simulação pode ser considerada, aqui, uma ficção que penetrou na realidade e a fertilizou, tendo como conseqüência deste ato, algo abstrato, imaterial, conceitual e tecnológico.

Necessário se faz lembrar que a imagem a que me refiro é aquela com a qual trabalho, resultado do desenho, cujo fim está além dela mesma. Sua realidade, no desenho *analógico* ou, nesse caso, no *digital*, é o excesso, o conceito de barroco como infinito, acumulado, interminável, isto já é, em si, uma simulação e uma abstração.

Nessa proposta totalmente individual, comecei os estudos desse novo programa de computação gráfica. O *Corel Painter* é um *software* aplicativo de simulação de pintura tradicional, que combina possibilidades de simulação de pintura e desenho com edição de fotografia, proporcionando ferramentas que podem dar subsídios ao artista na produção de seus trabalhos.

Foi projetado para artistas gráficos, ilustradores e fotógrafos que procuram as respostas mais rápidas das novas tecnologias e desejam experimentar as tradicionais ferramentas de pintura e desenho, tais como aquarela, tintas, pintura a óleo, penas, pastéis e lápis-de-cor, com diferentes formatos e espessuras de pincéis, de forma virtual, utilizando-se de ferramentas digitais. Proporciona as informações de viscosidade, pressão e superfície que receberá a 'tinta', para criar um ambiente de 'realidade' digital, absolutamente virtual. Sua função é simular a experiência de pintar e desenhar com várias técnicas e editar fotografias, trabalhando com uma interface gráfica compatível com a qualidade de visualidade possível para o meio.

As imagens, neste *software*, são inventadas pelo artista através de aplicações específicas que permitem gravá-las com formato padrão do aplicativo. Essas imagens criadas pelas ferramentas de simulação de pintura e desenho são imagens *bitmaps* ou *raster*, formadas por *pixels*. Podem ser visualizadas através dos dispositivos de saída do computador que são, entre outros, o monitor que permite visualizar as informações digitais, e as impressoras que permitem passar essas informações para o suporte de papel, vinil, lona, adesivo, tecido, acrílico, fórmica e tantos outros.

O uso dessas técnicas de computação e dos recursos tecnológicos pode auxiliar no desenvolvimento de trabalhos que, a partir das experimentações, vão possibilitando a melhoria da qualidade da produção nesse meio. Utilizar o computador para desenhar possui alguns aspectos que Menegotto lista como positivos:

> - *operação em tempo real (a resposta da máquina é simultânea aos comandos dados pelo operador);*
> - *concepção do desenho como uma estrutura de dados reutilizável;*
> - *visualização dinâmica por intermédio de* zoom in *e* zoom out*;*
> - *desenho de precisão vetorial*. (Menegotto, 2000, p. 10)

Estes aspectos influenciam de forma inovadora o processo criativo e permitem que a simulação inerente ao produto digital seja aprimorada a cada projeto. Mesmo com todas essas

vantagens, para mim, o desenvolvimento do trabalho no aplicativo *Corel Painter* não foi um processo fácil. Na realidade, custou muito tempo e determinação. Cada momento em que me colocava frente ao computador, com o objetivo de realizar trabalhos de desenho *analógico* de forma *digital*, parecia que uma eternidade se passava e o cansaço chegava rapidamente.

Desenhar é bom. Girard confirma essa minha sensação quando diz "é bom desenhar porque a prática do desenho revela e desenvolve em nós qualidades indispensáveis ao técnico, ao cientista e ao artista". E produzir imagens tecnológicas, sob o entendimento desta pesquisa, é estimulante e força o 'desenhador' a desenhar. Novas linguagens e novos desafios se delineiam e se agigantam em meio ao processo. No entanto, o *Corel Painter* conseguiu me intimidar. Frente a tantas e diferentes possibilidades de ferramentas, portanto, de linguagens diversas, minhas intervenções se tornaram tímidas e inseguras. Até falar sobre isso se tornou penoso.

Não foram somente as ferramentas, mas também as técnicas de utilização do *tablet* (mesa digitalizadora) e da caneta ótica que se confrontaram com a minha insegurança frente ao desconhecido. Primeiro, precisei aprender a lidar com o *hardware*, com as limitações físicas de cunho ergonométrico: como sentar, como me colocar frente ao computador e como manipular a caneta ótica de maneira que tudo colaborasse para uma boa expressão do traço. Houve momentos em que a frustração era tão grande a ponto de preferir desistir. No entanto, os esforços foram sendo superiores à derrota e os ensaios começaram a aparecer permeados do acaso da invenção. A posição final, mais adaptada à postura de desenho a qual sou acostumada, foi com a mesa digitalizadora no colo, como faço com o papel. Mas a sensação estranha de ter que desenhar e olhar para frente e não para a folha onde o desenho está sendo realizado foi outra aprendizagem difícil. Olhar o monitor e desenhar foi muito cansativo, mas, com a insistência, o comando foi se tornando mais simples e o trabalho teve um andamento mais espontâneo.

Apesar de os trabalhos apresentarem uma certa semelhança entre si, precisa-se pensar sobre a força do traço e a poética da estrutura que se pretendeu alcançar. Necessário se faz entender o que é o artístico para cada um de nós. Sentir, antes de tudo, e vislumbrar, além das linhas, sua plasticidade e originalidade. Nesse ponto da pesquisa, minha ação foi compreender a nova mídia e tentar obter dela toda a potencialidade e possibilidade possíveis.

Iniciei com formas geométricas e linhas, traços livres sem a preocupação de resultados definitivos. Estas foram experimentações da ferramenta com a qual estava tendo contato, conhecendo as possibilidades do programa e buscando ali encontrar a linguagem adequada ao meio e à minha expressão. Pensava como poderia ser eu mesma em um espaço virtual, onde as regras de finalização do projeto eram dadas pela máquina. Trabalhei da forma que mais me satisfaz a visualidade, quase sempre com o contraste entre preto e branco. O preto representando

a massa, a qualidade daquilo que é corpóreo, visível aos olhos. E o branco revelando o invisível, os espaços vazios que se multiplicam, a luz que invade a tela.

Um fato que torna o desenho digital uma tarefa diferente e ao mesmo tempo singular é que nele as operações podem ser refeitas ou readaptadas segundo os interesses do desenhista, não há a necessidade de começar todo o trabalho novamente. Por meio das ferramentas existentes nos *softwares*, pode-se refazer a parte que não estava adequada no projeto e continuar do ponto que parou. E esse foi um dos motivos pelos quais realizei tantos trabalhos em apenas 2 meses. Foram mais de cinqüenta trabalhos produzidos no formato .rif[34] e convertidos para o formato .jpg[35] , extensões dos programas específicos *Painter* e *Photoshop*. É importante lembrar que a velocidade do meio também favorece a produção em maior quantidade.

Depois de um tempo, os trabalhos, que iniciei timidamente, passaram a se apresentar mais contundentes e firmes. Porém, notei uma diferença muito grande entre a finalização dos *digitais* com a dos que produzo *analogicamente*. Senti que foi necessário deixar de lado as qualidades expressivas do desenho *analógico* e buscar uma nova linguagem, inerente ao processo criativo no meio eletrônico. Pude constatar que estas imagens eram maiores, porque o meio permite a escolha do tamanho desejado por mim, independente do tamanho da minha tela. Além disso, os trabalhos apresentaram uma semelhança maior com desenhos infantis, mais soltos, largos, chapados. Em apenas um dos trabalhos senti a necessidade de fazer texturas que lembrassem os desenhos *analógicos*. Nos outros, apareceram linhas, curvas, formas de animais e de plantas, simulações de conchas, seres desconhecidos, imaginário primitivo e infantil.

Uma dificuldade que senti na execução dos desenhos foi a de utilizar ferramentas com diferentes opacidades e pressão de lápis, cujas bordas mais claras sobre o branco não incomodavam de forma nenhuma, ao contrário, traziam mais fluidez aos traços e que, após a colocação do preto, tornaram-se ruídos, finos fios brancos, ladeando um preto chapado intenso. Isso se tornou problema real quando da impressão de alguns trabalhos para uma exposição coletiva de professores que aconteceu na universidade que leciono. A conversão em extensão de *bitmap*, transformou a imagem e isso prejudicou a impressão, que apesar de maior, apresentava as bordas como pontos estourados. Este resultado não era o esperado e, portanto, tornou-se um problema técnico não aceitável como linguagem. Um dos desafios dos artistas que trabalham com imagens digitais é explorar a imagem de forma adequada fazendo com que o tamanho, a resolução e as características da tela do monitor sejam usados em benefício da produção artística.

---

34 *Raster image format*, arquivo em formato de imagem renderizada, tipo de arquivo de gravação de imagem próprio do Painter.
35 *Joint photographic experts groups*, formato de compressão de imagens fotográficas, tipo de arquivo utilizado no aplicativo Photoshop. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/JPG. Acesso em: maio de 2006.

Para resolver essa dificuldade, fui levada a ingressar em um novo desafio. Por enquanto, a solução desse desafio foi realizar um vídeo, produzido para ser apresentado durante a exposição da *Turma I do Mestrado em Artes Visuais*. Não é fácil para alguém que desenha pensar em uma imagem em movimento de seus próprios trabalhos. Mas, assim como diz Rosado (2005, p. 211), "o vídeo pode ser um meio para pesquisar o desenho". Em Aumont encontra-se um conceito que se encaixa bem às necessidades desta reflexão sobre o vídeo:

> *A imagem-vídeo é ao mesmo tempo impressa e projetada (...). O que vemos resulta de uma projeção luminosa, projeção contudo singular: por um lado, provém de detrás da imagem, de um lugar que deve permanecer inacessível (se o tubo catódico for aberto não há mais imagem possível); por outro lado, visa pontos na tela, atingidos sucessivamente segundo um ritmo periódico (nada de fluxo luminoso global, nada de feixe, mas um pincel luminoso muito fino e móvel). É esse segundo traço que leva a fantasiar a imagem de vídeo como impressa, uma impressão efêmera e incessantemente renovada – mas vê-se que não se trata na verdade de uma impressão (no máximo, fazendo um jogo de palavras de uma impressão de impressão).* (Aumont, 2004, p. 177)

Portanto, percebe-se que o vídeo, impressão de impressão do desenho em movimento, também é simulação. Este, produzido e apresentado para a referida exposição, é a busca inicial para a solução de problemas de ordem técnica. Daqui para frente, essas questões precisarão ser desenvolvidas e talvez, quem sabe, possa desenvolver seus desdobramentos e buscar suas soluções em uma futura pesquisa.

Os trabalhos a seguir são a impressão (em tamanhos bem menores) dos resultados desta experiência enriquecedora que possibilitou a abertura de uma visão mais clara de minha práxis. Em sua visualidade, trazem todo o entorno que os tornou possíveis: o início, difícil e inseguro, através das novas ferramentas e de suas possibilidades; o encontro com as dificuldades de tamanho e peso das imagens; a conversa frutífera com as funcionárias da empresa *Tergo Print*, em São Paulo, sobre a maneira mais correta de realizar o trabalho para conseguir uma melhor impressão e como conseqüência, um resultado redefinido, mais seguro com imagens maiores e visualmente 'melhores', mais próximas das minhas composições visuais *analógicas*.

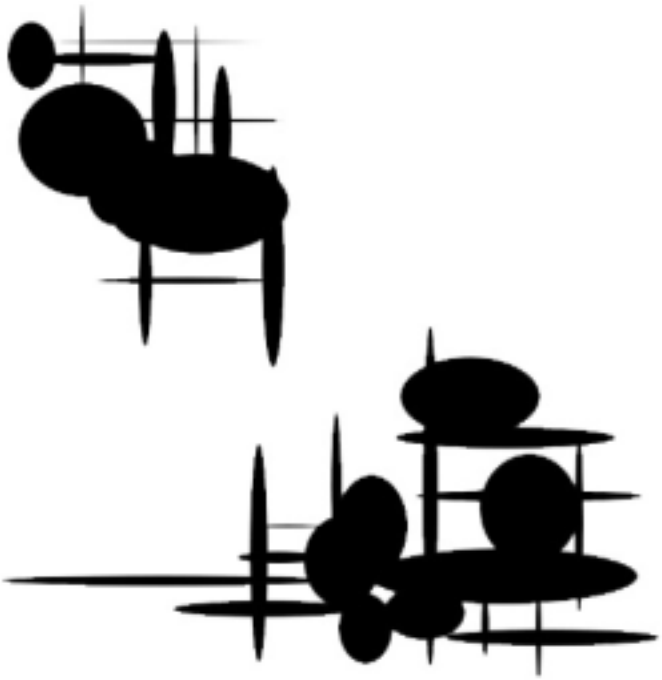


Figura 38 e 39: *sem título*, desenhos de figuras geométricas, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Experiências com retângulos e círculos foram as minhas primeiras e corajosas tentativas no aplicativo *Painter*, desejo de compor campos de força entre formas e contrastes p/b (fig. 38 e 39), além de conhecer o meio.

Figura 40: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Figura 41: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

As linhas seguiram as formas geométricas. Passei a testar as ferramentas, simuladoras de lápis (fig.40 e 41), pastéis, aguadas. Cada uma apresentava suas características, sendo anotadas para uso posterior.

Figura 42: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Figura 43: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Mais segura, meus trabalhos seguiram com linhas, mas já buscando uma solução compositiva que valesse a experiência. Tentativa de um fundo do mar com linhas entrecortadas pela ferramenta de aguada e a produção de desenhos livres com a repetição vigorosa das linhas, criaram um efeito de duplicação e instabilidade.

Figura 44: *Nuvens*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Nuvens (fig.. 44) foi o resultado de várias tentativas com linhas e ferramentas diversas. Mais parecido com o traço da caneta Bic, com a qual sou habituada a desenhar, o desenho se definiu rapidamente. Parecia ter encontrado o ponto.

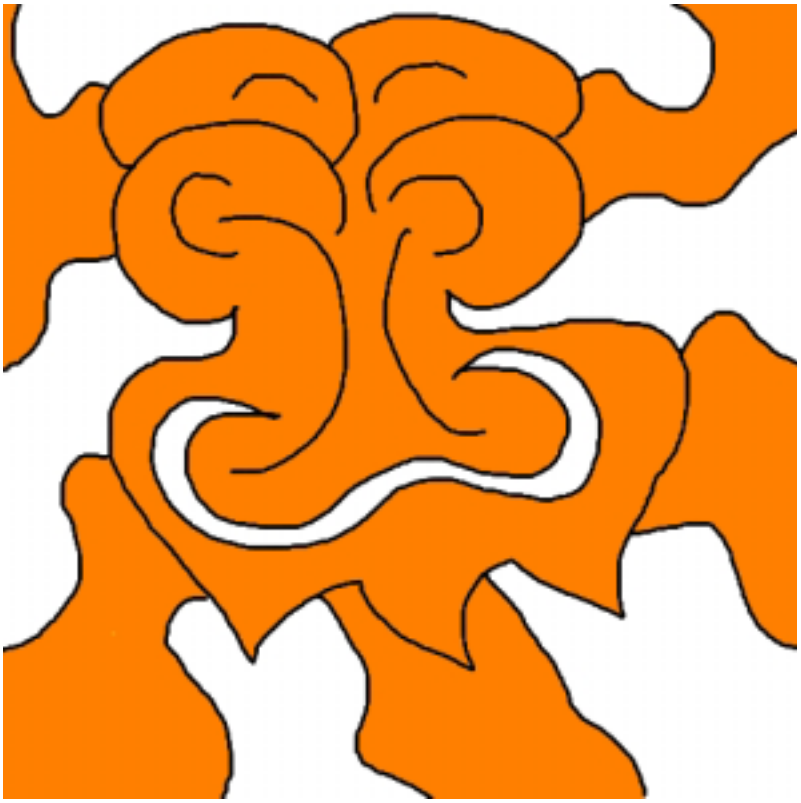


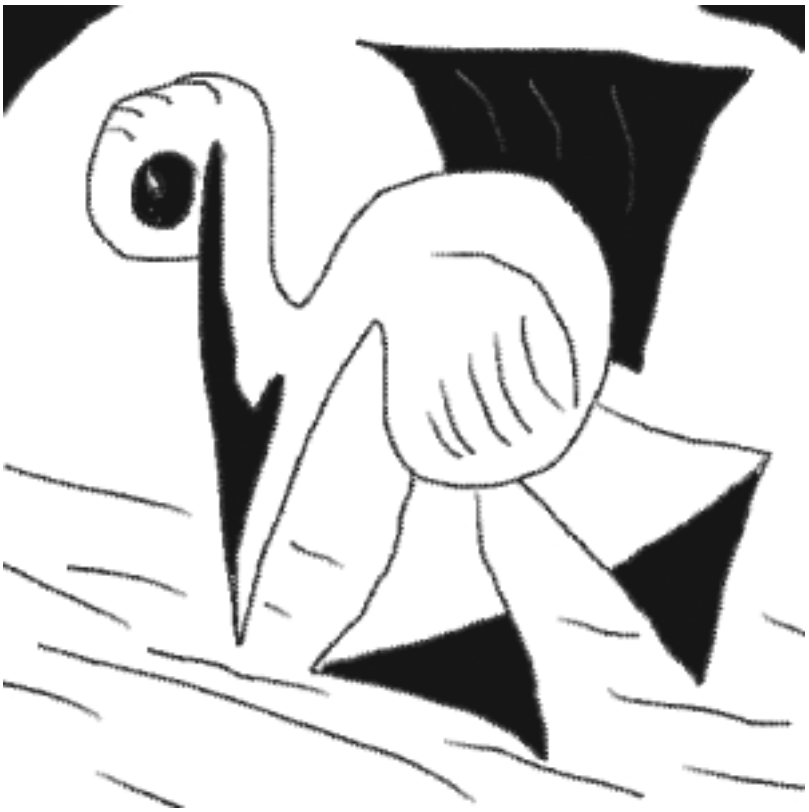
Figura 45: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Figura 46: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

A maneira de trabalhar do desenho *analógico* foi tomando seu espaço no *digital* e, mais espontâneo, surgiu com experimentações de traço e cor (fig. 45 e 46).

Figura 47: *Cavalo-marinho*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Figura 48: *Pato*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.



Nesta fase da experimentação, meus desenhos seguiram as figuras do imaginário. Figuras infantis, ingênuas desembarcaram espontaneamente nos traços e nas formas, trazendo a possibilidade de fazer um trabalho com duas partes, integradas pela visualidade similar.

Figura 49: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Outras e diferentes experimentações foram surgindo no fazer, na atitude esforçada e contumaz da invenção.

Figura 50 e 51: *s/título*, desenhos digitais, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Os resultados destas experimentações puderam ser colocados juntos, apresentados em um mesmo espaço, por atração visual e por apresentarem formas que podem ser complementares.

Figura 52: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

O desenho do olho (fig. 52) é uma constante em meus trabalhos. Quase sempre eles iniciam o desenho e possuem traços, indicando as veias muito fortemente. Este foi o único que apresentou diferenças de espessura e pressão do lápis e texturas em sua expressão.

Figura 53: *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Linhas onduladas, que voam, são os vislumbres dos veios da terra, massa e vazio, sólido e líquido (fig. 53).

Figura 54: *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Figura 55 *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Os contrastes de preto e branco foram presença forte e constante nestes estudos, a sensação de estar trabalhando com a *op art* também deixou forte impressão, quem sabe devo voltar meu olhar a ela em novas pesquisas.(fig. 54 e 55).

Figura 56: *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Os mesmos contrastes de preto e branco se afirmaram em vários trabalhos e tornaram-se visualidades do desenho digital (fig. 56).

Figura 57: *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Baseado em trabalhos da professora Leda Catunda, realizado durante o I Simpósio do Mestrado em Artes Visuais (fig. 57).

Figura 58: *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Os mesmos contrastes de preto e branco se afirmaram em vários trabalhos e tornaram-se visualidades do desenho digital (fig. 58).

Figura 59: *s/título*, desenho digital, 2000 X 2000 *pixels*, 2006.

Sementes, botões e outros objetos pequenos apareceram durante o processo criativo no desenho digital (fig. 59).

Figura 60: *s/título*, desenho digital, 4000 X 4000 *pixels*, 2006.

Estradas (fig. 60) que levam a destinos nem sempre conhecidos fazem meu olhar devanear. Elas muitas vezes surgem em desenhos analógicos e, aqui, foram recorrentes.

Figura 61: *s/título*, desenho digital, 4000 X 4000 *pixels*, 2006.

As figuras ingênuas, à primeira vista, podem parecer um pouco infantis, mas quando várias delas se juntam formando uma linha inquisidora e de separação entre dois lados passam a se mostrar como grandes muralhas repletas de força (fig. 61).

Figura 62: *s/título*, desenho digital, 500 X 500 *pixels*, 2006.

Esta imagem foi colocada aqui para enfatizar a necessidade sentida de trabalhar a cor de outra forma, diferente daquela até agora utilizada. O olhar pouco atento sobre a cor e seus diversos matizes (fig. 62), durante este estudo, trouxeram questionamentos inclusive sobre a razão delas não aparecerem com freqüência, quem sabe, em uma futura pesquisa isso poderá acontecer.

Considerações finais

À Entrega do Interminável é uma tentativa de revelar uma parte do meu trabalho criativo. Apesar de ser provisório, é revelador e resgata alguns dos valores do fazer interdisciplinar que começa a ser desvelado por esta pesquisa. A partir do momento em que há a entrega ao fazer artístico, a vivência, a experimentação e a transformação são ações e conseqüências que permitem prever continuações em direção ao interminável.

Aristóteles falava que "nós nos transformamos naquilo que praticamos com freqüência" e é realmente como as coisas acontecem. O que fazer com o que acontece interiormente e é preciso exteriorizar? Uma impressão de não haver final, mesmo que se pare de desenhar, aumenta forte em meio aos resultados inesperados dessa trajetória. A essa impressão juntam-se outras: a do desejo interminável de desenhar, a do infindável, a do infinito. Acúmulo de gestos gráficos, de preenchimentos, de contrastes claro-escuros, diante da qual se cruza a linha do barroco, do barroco como conceito, como forma de se olhar o mundo.

Este estudo procurou desvendar o caminho do meu processo criativo que ocorre enquanto trabalho no desenho *analógico* e no *digital*. Quando pronto, o trabalho a que me proponho como desenhista, quase sempre, apresenta a forma justa, correta com relação à minha idéia inicial. É necessário aproximar, aqui, o sentido mencionado por Laurentiz quando diz que "o artista, quando acaba de produzir um trabalho, automaticamente deixa a posição de produtor e passa para a condição de primeiro espectador da obra, passando a observá-la com olhos críticos de intérprete. Nesta nova situação, o artista promove, na falta de um termo melhor, uma avaliação do resultado conseguido com relação ao *insight* promotor" (1998, p. 125). Pois, as questões que surgem e que precisam ser entendidas de como se manifesta esta expressão, esse fazer interminável, barroco, na dicção de Leibniz, e neobarroco, na de Calabrese, são o que delineiam o pensamento artístico como um todo.

Meu trabalho é 'excesso', mas não é exagerado, talvez passe da medida, saindo do contorno, como pensa Calabrese quando fala sobre a idade neobarroca, em termos parecidos com o pensamento do barroco, elaborado por Deleuze, ao afirmar que:

> *Há ações culturais que acontecem em certos períodos da cultura, períodos esses em que prevalece o gosto ou a necessidade de ensaiar ou quebrar as normas existentes(...) a idade neobarroca é uma dessas que quebra o limite e prova o excesso. O excesso, do latim* ex-cedere *(ir para lá de), manifesta a ultrapassagem de um limite que é realmente o trabalho de levar às extremas conseqüências a elasticidade do contorno, mas sem o destruir. O excesso é a saída do contorno depois de o ter despedaçado. Transposto: franqueado através de uma passagem, de uma brecha.* (Calabrese, 1987, p. 64)

Dentro da cultura e do período em que está inserido o artista, seu trabalho pode se expandir, no sentido de não possuir um fim, parece sempre continuar num caminho interminável, em uma nova brecha, na qual não há mais limite, como expressou Bazin (1993),

“no Barroco as composições são dinâmicas, abertas e rompem fronteiras”. Suas formas se apresentam em acúmulo, em profusão, umas dentro das outras, se intercalando e inter-relacionando, entrando em seus contornos e surgindo novamente em novas formas e tons, no meu caso, em pretos, cinzas, brancos, gris. Ou ainda, criando vazios infinitos, buracos, túneis, passagens, a presença do vazio e o respeito ao que parece nada, construindo uma presença, um objeto, uma falta que é a prova do que existiu, do que aconteceu anteriormente, do corpóreo e da luz.

Revelação daquilo que não pára de chamar, de exigir sua demonstração e execução. A necessidade de colocar no suporte as imagens nunca vistas, mas sentidas. Nada que já não exista dentro de si mesmo, nada que o mundo de imagens interiores já não tenha vivenciado. É a oportunidade, o impulso que não pode ser perdido ou deixar-se perder, é tornar visível o próprio mundo imaginário, diverso e contraditório enquanto existente.

O desenho me possibilita construir imagens tecnológicas, que podem ser representação de coisas reais ou imaginadas, da memória ou do imaginário. Tudo isso ajudou-me a imprimir o sentido para essas imagens através de nuances específicas e formas colocadas em lugares que só enquanto o processo criativo ocorre, é que se pode prever. A linguagem do desenho, para mim, assume a função de ferramenta de investigação das minhas imagens interiores e do meu repertório de vida. Por isso, essa reflexão permite levantar questionamentos sobre todos esses processos de linguagem escrita e de pensamento verbal utilizados aqui, pois o caminho que percorro, enquanto o desenho é formado, possui um percurso diametralmente oposto deles. Uma vez que a linguagem visual possui uma narrativa diferente e a língua que se fala é um idioma desconhecido, há que se aprender a ler por entre os traços, por entre as linhas de expressão utilizadas para criar elementos de tamanhos, formas e contrastes que, gesto a gesto, modificam a base, transformando-a em imagem reveladora do fazer artístico.

O que vimos, nesta pesquisa, é que a arte só se viabiliza pela natureza humana. O homem a partir do momento que deixou de se preocupar apenas com suas necessidades básicas, passou a fazer arte. E essa arte, em todas as suas vertentes, possibilita que o mundo seja visto sob um novo ângulo. O suporte e a forma como as imagens criadas são apresentadas depende do que o artista quer mostrar. Ao espectador, o que importa é “saber usar os olhos”.

A capacidade do homem de compreender o significado dessas linguagens visuais vai além da capacidade de olhar, de enxergar. Se conseguir esse valioso controle da leitura visual, aprende-se a observar com cuidado e criteriosamente um dado visual. A produção artística, como o desenho, necessita dessa resposta mais aguçada, que vá além do olhar, para que possa repercutir na alma do espectador e fazê-la ressoar.

Nesta pesquisa, desvendam-se alguns caminhos que podem ser percorridos pelo artista para alcançar o seu intento de provocar uma experiência no espectador. O artista pode encontrar

sua expressão nas experiências que teve ao longo de toda sua vida e na aprendizagem estético-filosófica na qual embasou estas experiências.

Pode-se considerar, também, que a trajetória entre formas figurativas e abstratas, luz, cores e traços podem ser delineados a partir de traçados infantis e do desenvolvimento visual cujas imagens vão sendo construídas com o passar do tempo. Cada obra pesquisada traz estes resquícios históricos da vida de cada artista, juntamente com toda a experiência e pesquisas realizadas por ele, e são elementos que compõem a narrativa visual de cada um. Essa experiência de vida, de trabalho e de dedicação à arte é que fazem desses artistas uma fonte inesgotável de informação e sensibilidade, através da qual o processo criativo se desenrola e se transforma em expressão artística legítima.

Por fim, esta pesquisa, com certeza, serviu para aumentar as perguntas, mostrar que há infinitos desdobramentos possíveis e, a partir destas reflexões, voltadas à práxis artística e ao material visual e prático, instigar mais leituras a respeito do fazer artístico e dos materiais, técnicas e tecnologias utilizados para concretizá-lo, podendo, assim fornecer subsídios para incentivar futuras pesquisas sobre o tema. Portanto, abrem-se as possibilidades que, certamente, irão demandar outras investigações e outras pesquisas, assim como abrir caminhos para a percepção de que aquilo que parece ser o fim, seja apenas o começo de um novo fazer criativo.

Referências

Referências bibliográficas

ARAUJO, Denize Correa (org.). *Imagem [ir]realidade*: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ARCHER, Michel. *Arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna*: do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo:Companhia das Letras, 1996.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2000.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 2004.

BARROS, Lilian Ried Miller. *A cor no processo criativo*: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Senac SP, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

BOSI, Alfredo. *Reflexões sobre a arte*. São Paulo: Ática, 1995.

CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1987.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte*: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles. *A dobra:* Leibniz e o barroco. Campinas: Papirus, 1991.

DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho*: desenvolvimento do grafismo infantil. São Paulo: Scipione, 1994.

_____. *Linha de costura*. São Paulo: Iluminuras, 1997.

DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI*: a humanização das novas tecnologias. Organizado por. São Paulo: Unesp, 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FABRINNI, Ricardo Nascimento. *A arte depois das vanguardas*. São Paulo: Unicamp, 2002.

FAZENDA, Ivani C. A. (org.). *Dicionário em construção*: interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GAETA, Cecília. "Olhar". In: FAZENDA, Ivani C. A. (org.). *Dicionário em construção*: interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002.

GASPARIAN, Maria Cecília Castro. "Metáfora". *In*: FAZENDA, Ivani C. A. (org.). *Dicionário em construção:* interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002.

GIRARD, Robert. *Art et technique du dessin*. Paris: Fernand Nathan, 1965.

GOMBRICH, Ernest H. *Arte e ilusão*: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. *Desenhando*: um panorama dos sistemas gráficos. Santa Maria: UFSM, 1998.

_____. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GUPTILL, Arthur L. *A arte de desenhar a nanquim*. São Paulo: Ediouro, 1982.

HOLM, Anna Marie. *Fazer e pensar arte*. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2005.

JAPIASSÚ, Hilton e MARCONDES, Danilo. *Dicionário básico de Filosofia*. 3ª ed. rev. e ampliada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KLEE. Coleção da Taschen. Alemanha: Taschen, 1993.

KOSSOVICH, Leon. “A emancipação da cor”. *In*: *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KUBIN, Alfred. *Le travail du dissinateur*. Trad. C. David, Ed. Allia, Paris, 2000.

LAURENTIZ, Paulo. *A holarquia do pensamento artístico*. Campinas: Unicamp, 1991.

LEÃO, Lúcia (org.). *Derivas*: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.

LÉGER, Fernand. *Funções da pintura*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: 34, 1999.

_____. *A máquina universo*: criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1996.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). *A pintura*. vol.1: o mito da pintura. São Paulo: 34, 2004.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Unesp, 1996.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MATOS, Ricardo Hage de. “Estética”. *In*: FAZENDA, Ivani C. A. (org.). *Dicionário em construção:* interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. “Espaço”. *In*: FAZENDA, Ivani C. A. (org.). *Dicionário em construção:* interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. O *Sentido da Práxis no Ensino e Pesquisa em Artes Visuais*: uma investigação interdisciplinar. Doutorado em Educação: Currículo, São Paulo: PUCSP, 2003.

MAYER, Ralph. *Manual do artista*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MENEGOTTO, José Luis. *O desenho digital*: técnica e arte. Rio de Janeiro: Interciência, 2000.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

NAYLOR, T. H. et al. *Técnica de simulação em computadores*. São Paulo: Vozes, 1971.

PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina*: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: 34, 1996.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PARRAMÓN, José M. *Assim se desenha a bico de pena*. Barcelona: Parramón, 1986.

PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson, 2003.

PEDROSA, Ismael. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Léo Christiano/Eduff, 2002.

PEVSNER, Nikolaus. *Os pioneiros do desenho moderno*: de William Morris a Walter Gropius. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PLAZA, Julio e TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos*: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

PRADO, Gilberto. *Arte telemática*: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

ROSADO, Silvia. “A imagem do espaço pictórico”. In: *Revista Tecnologia e Sociedade. Periódico técnico-científico do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da UTFPR*. n. 1. Curitiba: UTFPR, out. 2005.

SANTAELLA, Lucia. *A percepção – uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1993.

_____. “Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade”. In: *Imagem [ir]realidade*: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado*: processo de criação artística. São Paulo: Fapesp, Annablume, 1998.

SILVEIRA, Luciana Martha. “A cor na fotografia em preto e branco como uma flagrante manifestação cultural”. In: *Revista Tecnologia e Sociedade. Periódico técnico-científico do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da UTFPR*. n. 1. Curitiba: UTFPR, out. 2005.

SILVEIRA, Paulo. *A página violada*: da ternura à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2001.

STOCKINGER, Gottfried. "A Nova mídia: autopoiese da tecnologia e co-evolução social". In: *Revista Tecnologia e Sociedade. Periódico técnico-científico do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da UTFPR*. n. 1. Curitiba: UTFPR, out. 2005.

VALÉRY, Paul. *Degas dança desenho*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

VASARI, Giorgio. *Le vite de pui eccellenti pittori scultori ed architettori scritte da Giorgio Vasari pittore aretino*. 1568. Firenze: Sansoni, 1906.

WOLLHEIM, Richard. *A arte e seus objetos*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. *A pintura como arte*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZIELINSKI, Mônica. *Percorrendo processos de criação artística*: a percepção. Rev. Porto Alegre, v.8, n. 14, p. 109-129. mai.1997.

Referências online

Abstracionismo informal. Disponível em: http://www.sul-sc.com.br/afolha/pag/artes/ abstracionismo.htm. Acesso: 11 de outubro de 2005.

Arte digital. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_digital. Acesso: 25 de março de 2006.

COUCHOT, Edmond. "Tecnologias da simulação: um sujeito aparelhado". Revista de *Comunicação e Linguagens*, n. 25, 1998. Disponível em: http://www.recensio.ubi.pt /modelos/sinopses/sinopse.php3?coddoc=420. Acesso: 15 de outubro de 2005.

Corel Draw. "Conceito de vetor". Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Corel_Draw. Acesso: 11 de outubro de 2005.

Desenho digital. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_digital#Desenho_digital. Acesso: 25 de março de 2006.

Imagem vetorial. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem_vectorial. Acesso: 25 de março de 2006.

Interface gráfica. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/gui. Acesso: 11 de outubro de 2005.

MANOVICH, Lev. *Não lhe chamem arte*: Ars Electronica 2003. Disponível em: http://virose.pt/vector/b_07/manovich.html. Acesso: nov. de 2005.

Pixel. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel. Acesso: 11 de outubro de 2005.

PLAZA, Julio. Disponível em: http://www.acervos.art.br/gv/artistas_brasileiros/bio_julioplaza.php. Acesso em maiso de 2006.

SOARES, Leonor. "Desenho de figuração e abstração", In: *O desenho e suas funções*. Disponível em: http://odesenho.no.sapo.pt/ls_desenho5.html, 2003. Acesso: maio de 2006.

SOUSA FILHO. Erasmo Borges de. *Desenho como sistema modalizante*. Disponível em: http://www.pucsp.br/pos/cos/cultura/desenho.htm. Acesso: maio de 2006.

VELHO, Tina. Disponível em: http://www.tina_velho.kit.net/lito/main.htm. Acesso: maio de 2006.

VENTURELLI, Suzete. *Arte computacional*: imagem e linguagem. Ensaio. Disponível em: http://www.arte.unb.br/museu/ensaio1.htm. Acesso em: junho de 2006.

ZANINI, Walter. Exposição realizada em Belgrado, Julio Plaza e Avatar Moraes. Folha de S. Paulo, 7 de agosto de 1977. In : *Bienal Brasil Século XX*. São Paulo : Fundação Bienal de São Paulo, 1994. p. 386

Bibliografia consultada

ALMEIDA, Maria de Lourdes Pinto de. *Pós-modernidade e ciência*: por uma história escatológica? Campinas: Alínea, 2003.

AMARAL, Aracy A. *Arte pra quê?* A preocupação social na arte brasileira 1930-1970. São Paulo: Nobel, 1987.

BARBOSA, Ana Mãe. *Arte-educação*: conflitos/acertos. São Paulo: Max Limonad, 1988.

BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). *O meio como ponto zero*: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Organizado por. Porto Alegre: Editora Universidade/UFRGS, 2002.

BRITO, Ronaldo. *Experiência crítica*. Org. Sueli de Lima. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins, 2005.

COLI, Jorge. *O que é arte*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

DA VINCI. Centro Universitário Positivo. Núcleo de Ciências Exatas e Tecnológicas. v. 1, n.1. Curitiba: UnicenP, 2004.

FABRINNI, Ricardo Nascimento. *A arte depois das vanguardas*. São Paulo: Unicamp, 2002.

FABRIS, Annateresa (org.). *Modernidade e modernismo no Brasil*. Campinas: Mercado das Letras, 1994.

_____. *Portinari*, amico mio. Campinas: Mercado das Letras, 1995.

FOUCAULT, Michel. *Isto não é um cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

GÂNDARA, Maria Isabel. *Desenho Infantil*: um estudo sobre níveis do símbolo. Lisboa: Texto, 1994.

GRACIÁN, Baltasar. *A arte da prudência*. 1647, São Paulo: Martin Claret, 2005.

GULLAR, Ferreira. *Etapas da arte contemporânea:* do cubismo à arte neoconcreta. São Paulo: Revan, 1999.

LEÃO, Lúcia (org.). *Derivas*: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.

MAYER, Ralph. *Manual do artista*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MUNARI, Bruno. D*esign e comunicação visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1968.

_____. *Artista e designer*. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

OSTROWER, Fayga. *Universos da arte*. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

ROCHA, Heloisa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. *Design e avaliação de interfaces humano-computador*. São Paulo: Niep/Unicamp, 2003.

ROSSI, Maria Helena Wagner. Imagens que falam: leitura da arte na escola. Porto Alegre: Mediação, 2003.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem:* cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SILVEIRA, Paulo. *A página violada*: da ternura à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2001.

SNOW, C. P. *As duas culturas e uma segunda leitura*. São Paulo: Edusp, 1995.

TOLSTOI, Leon. *O que é arte*? Clássicos Ilustrados. São Paulo: Ediouro, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte*: um paralelo entre arte e ciência. Campinas: Autores Associados, 2001.

O fim de nossa viagem
É chegar ao ponto de partida
E, pela primeira vez,
Conhecer este lugar.
T. S. Elliot

Impresso em papel sulfite A4, Chamex Super, 90g/m²

Livros Grátis

(http://www.livrosgratis.com.br)

Milhares de Livros para Download:

Baixar livros de Administração
Baixar livros de Agronomia
Baixar livros de Arquitetura
Baixar livros de Artes
Baixar livros de Astronomia
Baixar livros de Biologia Geral
Baixar livros de Ciência da Computação
Baixar livros de Ciência da Informação
Baixar livros de Ciência Política
Baixar livros de Ciências da Saúde
Baixar livros de Comunicação
Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE
Baixar livros de Defesa civil
Baixar livros de Direito
Baixar livros de Direitos humanos
Baixar livros de Economia
Baixar livros de Economia Doméstica
Baixar livros de Educação
Baixar livros de Educação - Trânsito
Baixar livros de Educação Física
Baixar livros de Engenharia Aeroespacial
Baixar livros de Farmácia
Baixar livros de Filosofia
Baixar livros de Física
Baixar livros de Geociências
Baixar livros de Geografia
Baixar livros de História
Baixar livros de Línguas

Baixar livros de Literatura
Baixar livros de Literatura de Cordel
Baixar livros de Literatura Infantil
Baixar livros de Matemática
Baixar livros de Medicina
Baixar livros de Medicina Veterinária
Baixar livros de Meio Ambiente
Baixar livros de Meteorologia
Baixar Monografias e TCC
Baixar livros Multidisciplinar
Baixar livros de Música
Baixar livros de Psicologia
Baixar livros de Química
Baixar livros de Saúde Coletiva
Baixar livros de Serviço Social
Baixar livros de Sociologia
Baixar livros de Teologia
Baixar livros de Trabalho
Baixar livros de Turismo