

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS
ÊNFASE: DESENHO

MARCELO HERNANDEZ BORBA

Desenho Sempre
Processo e Percepção

Projeto de Graduação

Orientador:
Prof. Rodrigo Nuñez

Porto Alegre, julho de 2006.

*À Marta, meu amor eterno,
ao Victor, que amarei para sempre
e à memória de meu pai, meu primeiro professor de desenho.*

AGRADECIMENTOS

Não tenho do que me queixar, pois considero que tive grandes orientadores, que colaboraram imensamente com meu projeto, cada um a sua maneira.

Começo especialmente pelo Rodrigo, um grande amigo, que sempre me deu força e apoio de maneira irrestrita, especialmente na minha volta ao Instituto de Artes.

Professora Teresa, pela colaboração que me deu durante o meu projeto, sempre com uma crítica muito pertinente, me fazendo ver melhor o caminho que meu trabalho estava tomando. Uma grande amiga.

Especial também deve ser o agradecimento à Mônica. As aulas dela no último semestre foram a motivação além do desenho para o meu projeto, tornando mais claro meus planos futuros.

INTRODUÇÃO

A história do desenho no âmbito da arte é contada em boa parte, como uma forma de expressão que serve como base dos estudos referentes a outros meios. Está relatado que foi através do desenho que importantes obras da pintura, escultura e arquitetura, nasceram por ter se criado a compreensão de que ele é um meio capaz de trazer à tona as concepções descritas como criações. São os primeiros registros vindos do interior dos artistas e tornam-se o ponto de partida para projetos considerados maiores.

Esta forma de pensar o desenho, dando a ele esta função secundária, teve uma quebra no início do século passado, quando Braque e Picasso introduziram a colagem, e foi através dos questionamentos propostos pela arte moderna, que o desenho passou a ser alvo de novas e aprofundadas investigações, tendo o seu processo de produção passado por reavaliações e estudos realizados sob novos parâmetros [ROSE, 1976]. Esta preocupação encontra-se nos trabalhos de William Kentridge (Figura 1), que além de suas referências às questões sociais, expõe o processo de produção, onde ele utiliza basicamente o carvão para desenhar e a todo instante ele modifica-os, apagando e manipulando os elementos, registrando fotograficamente os vários momentos do trabalho a fim de posteriormente montar suas narrativas através de vídeos.



Figura 1 - *Figures Eye to Eye* de William Kentridge

O projeto que começa aqui a ser apresentado se insere neste contexto de discussão. O núcleo de interesse do trabalho é o próprio desenho quanto um processo que representa e desenvolve ações perceptivas. Este projeto procura analisar através do desenho, o próprio processo de desenhar como um exercício de percepção que abre novas possibilidades, novos pontos de vista que abastecem as trocas entre o consciente e o inconsciente. O presente trabalho procura contribuir para esta discussão, inserindo nela, o desenho digital, ou seja, utilizando o computador e alguns programas, como ferramenta, suporte e também como um mediador, entre o próprio artista e sua realização. Os desenhos digitais produzidos para este projeto e o formato de apresentação que configura filmes de animação, entram nesta discussão, expondo o processo de produção como a própria linguagem.

LINHA DO TEMPO

Ao tornar o desenhar, o próprio objeto artístico, a reflexão ocorre basicamente nos elementos que compõem este universo: as ferramentas disponíveis, as técnicas, o suporte, mas não num sentido meramente descritivo e sim como um encadeamento de parâmetros que atuam no jogo perceptivo.

Na intenção de costurar um pensamento que busca também analisar o desenho sob novos enfoques, é importante sempre reforçar o quanto ele está presente em nossa existência desde os registros pré-históricos, sempre como uma forma encontrada para compartilhar as experiências individuais, colaborando com o mecanismo de auto-conhecimento dos indivíduos, assim como as impressões de cada um diante das experiências coletivas.

E assim, a história tem sido relatada através do desenho em suas mais diversas faces, com o homem deixando seus rastros através dos tempos: diversos tipos de superfícies têm sido marcadas, projetos tiveram seus esboços previamente desenhados e a simplicidade da linha tem unido, separado, ligado, preenchido, cortado e circundado sensações e pensamentos. A história outorgou ao desenho, uma condição de quase onipresença, possibilitando ao homem potencializar seus sentidos e efetivar ligações com o inconsciente.

O teor prático dado ao desenho no âmbito do desenvolvimento de grandes projetos, engessou sua força neste papel coadjuvante em boa parte da história da arte. No século XVI, desenhar estava associado à invenção, ao "ter uma idéia". No mesmo período, o pintor maneirista Federico Zuccari contribuiu para a Teoria da Arte com uma investigação a respeito da possibilidade da representação artística: "como um bom estudioso aristotélico... Zuccari sai da premissa de que aquilo que está para ser revelado no trabalho artístico deve em primeiro lugar estar presente na mente do artista" [PANOFSKY, 1968 *apud* ROSE, 1976]. Zuccari demonstra sua visão a respeito do desenho, como um método a serviço de algo maior. Um artifício eficaz que materializava as idéias que estavam já desenvolvidas na mente.

No período da Renascença, as pesquisas científicas tornaram ascendentes os estudos da anatomia, geometria e perspectiva. Neste contexto, o desenho desempenhava uma função essencial, praticamente era o que viabilizava tais estudos. Era uma época em que a linha se sobrepunha à cor em importância para a estruturação das imagens. Através dela, conceitos abstratos, como a perspectiva e o contorno, trouxeram reflexões importantes no campo da percepção e foram base para vários estudos posteriores.

Apesar do desenho não ter durante um bom tempo adquirido um status de independência e autonomia, nota-se que sua essência está mergulhada nos mecanismos mais primários das elaborações mentais do homem. A função primordial atribuída a ele nos estudos que desvendaram a questão da profundidade percebida na natureza, por exemplo, denotam sua aptidão para o exercício perceptivo. No entanto, para os interesses que os artistas despertariam séculos mais tarde, seu atrelamento, ora com o intelecto, ora com a espiritualidade, não permitia que suas potencialidades viessem de fato à luz e dessem a si um caráter protagonista.

O que ficava claro desde então, era que a força do desenho residia no próprio processo. É neste sistema, aonde as relações que vão se estabelecendo através da percepção, raciocínio, memória, que o desenho funciona. Richard Serra afirma numa entrevista: "Não há uma maneira de se fazer um desenho – há somente desenho". É o próprio ato de desenhar que resulta na sua expressão, seja tratando no campo das idéias, metáforas ou emoções. Para Serra, desenho é um verbo [HOPTMAN, 2002].

PONTO DE FUGA

Em trabalhos anteriores a este projeto, as cenas cotidianas, e principalmente, a presença da figura humana já estavam presentes (Figura 2). O interesse para desenvolver o processo do desenho vinha desta temática. A linha, mesmo quando feita através do grafite ou do nanquim, tem buscado há algum tempo, capturar estas cenas independentemente da realidade que estas possam representar. Por mais descritivas que estas cenas possam ter sido desenhadas, é possível agora, trazendo o que foi passado para junto da série de desenhos que foram produzidos para o projeto, entender que tipo de busca estava ocorrendo ali.



Figura 2 - Estudo de linhas

O desenho resiste ao tempo, como poucas formas de expressão podem resistir, não no sentido da época histórica ou de seu contexto social. Aqui se está falando novamente de seu processo. Não há um momento para um desenho ser finalizado. Um desenho se basta a partir de sua primeira linha, traço ou o que a ação possa ter

concebido. E se ele não possui um momento ideal para ser finalizado, significa que pode ser infinitamente transformado.

Apagar faz parte do processo. Alterar a direção de uma linha, manchando-a, é do desenho. E são estes mecanismos e seus funcionamentos, a sua parte mais interessante. Até porque, se afirmamos que o desenho nunca estará necessariamente finalizado, podemos dizer que ele está sempre em andamento. E esta pausa, que não é o seu acabamento, faz parte do processo.

Portanto, trazer à reflexão desenhos anteriores serve neste momento para tornar mais claro que o que muda é a forma de percepção. Esse é um dos interesses maiores: como a mudança do enfoque perceptivo é capaz de reconfigurar o desenho indo além da própria representação. Redesenhar pode significar uma maneira de escapar à tirania do pensamento objetivo, que tenta a todo instante tratar a percepção contida no desenho como algo concreto. Com múltiplos enfoques, coloca-se a disposição novas relações que fogem da forma estabelecida a cada momento. Em parte, trata-se do que Merleau Ponty afirma referindo-se ao pensamento objetivo que ignora a percepção. O pensamento concreto ocorre no mundo que se mostra acabado, pronto e, assim sendo, trata a percepção como um acontecimento.

O sujeito perceptivo é o lugar dessas coisas, e o filósofo descreve as sensações e seu substrato como se descreve a fauna de um país distante – sem perceber que ele mesmo percebe que ele é sujeito perceptivo e que a percepção, tal como ela vive, desmente tudo o que ele diz da percepção em geral. Pois, vista do interior, a percepção não deve nada àquilo que nós sabemos de outro modo sobre o mundo, sobre os estímulos tais como a física os descreve e sobre os órgãos dos sentidos tais como a biologia os descreve. [...] ela não se apresenta como um acontecimento no mundo ao qual se possa aplicar, por exemplo, a categoria de causalidade, mas a cada momento como uma recriação ou uma reconstituição do mundo [MERLEAU-PONTY, 1994].

O apelo da contemplação surge no determinado instante de repouso como fora dito antes. Mas a consciência de que ele não está necessariamente finalizado e que as possibilidades para alterá-lo por completo estão em aberto permanentemente, torna a forma adotada, naquele instante, efêmera. O desenho está naquela forma, mas não é daquela forma. Esta condição se tornará ainda mais forte para a recepção, pois os desenhos são mostrados sequencialmente, gerando um filme de animação. Conforme Couchot: “A contemplação exige a parada do olhar, pelo menos quando ele está

habituação à determinada relação com a imagem, como aquele imposto pela perspectiva à projeção central. Na projeção de um filme, essa contemplação é incessantemente interrompida pela transformação das imagens” [COUCHOT, 2003].

As condições para a contínua transformação do desenho estão submetidas, obviamente, ao meio em que ele está sendo produzido. O papel possui uma determinada resistência; o grafite é mais sujeito ao apagamento do que a aquarela. É possível manter seu caráter de ser continuamente sujeito a uma nova concepção, deixando-o livre da prisão da forma. No entanto, é preciso notar que o possível caminho da colagem, por exemplo, tornaria a obra dotada de uma outra complexidade imposta por uma circunstância externa, afastando o desenho, sob a ótica deste projeto, de um caráter mais purista, mais essencial, tornando-o talvez, inadequado para aquilo que é colocado como o núcleo de interesse.

Há ainda uma questão ainda mais intrigante se interpondo nesta trilha escolhida. Conforme o que fora colocado anteriormente, o desenho seria um meio que resiste bem ao tempo por não submeter-se a ele e, desta forma, chegando a um fim. É preciso tratar um pouco mais desta parte.

A princípio, a transformação está ao alcance de todas as coisas materiais, variando apenas o grau de resistência, maior ou menor. Dentro da noção contemporânea de uma total permissividade, uma nova abordagem poderia perfeitamente ser lançada. Entretanto, o interesse que rege o momento deste trabalho, é o desenho enquanto um processo capaz de fazer parte de um sistema que joga com a percepção no intuito de alcançar outras percepções diferentes de um processo tradicional. É neste âmbito que se está tratando a questão temporal do desenho. O desenhar possui uma relação muito íntima com o mecanismo perceptivo e, dentro deste campo, o tempo não é capaz de dar um fim a este processo. As mudanças são atributos detectados pela percepção e é ela que nos dá a dimensão do tempo que passa, quando esse arranjo entra para o domínio do pensamento: “A certeza da idéia não fundamenta a da percepção, mas repousa nela enquanto é a experiência da percepção que nos ensina a passagem de um momento a outro e busca a unidade do tempo. Neste sentido, toda a consciência é perceptiva, mesmo a consciência de nós mesmos” [MERLEAU-PONTY, 1990].

E dentro do processo de desenhar, o tempo é contado a partir do momento em que, digamos, o grafite entra em contato com o papel. Na verdade, no escopo deste

projeto, o processo começa antes do ato propriamente dito, mas vamos considerar aqui, o desenho a partir do registro visual.

Como então, avançar no jogo perceptivo, explorando essa possibilidade aparente que o desenho tem de se transformar perpetuamente? É quando questionamos sobre este ponto do processo, que começamos a compreender melhor as grandes possibilidades que são oferecidas pelo desenho digital.

CONTORNO

A produção artística realizada na experiência proporcionada pelo computador, possui ao seu alcance toda uma gama nova de sensações e abordagens que acabam por permitir exercícios perceptivos diferenciados daqueles oferecidos pelos métodos tradicionais. Esta experiência modifica a arte, pois conforme Couchot, elas são aplicadas no controle das imagens, permitindo que sejam registradas, tratadas, difundidas, conservadas, manipuladas. Tais técnicas interessam aos artistas que procuram novas investigações no campo da percepção [COUCHOT, 1993]. A mera consciência de que a experiência digital amplia nossas possibilidades, potencializando os sentidos, oportunizando uma simultaneidade de ações e desafiando nosso raciocínio, cria a sensação de um ambiente pertencente à outra realidade, onde determinados arranjos criados pela condição humana, podem ser subvertidos, como por exemplo, a passagem do tempo.

No processo tradicional de desenhar, o trabalho pode ter início a partir de uma folha branca de papel ou numa interferência sobre uma fotografia de uma página de jornal ou ainda, na retomada de uma aquarela guardada há alguns meses. O que verificamos nestes exemplos, é que o tempo interfere nas transformações e possibilidades do desenho. Leva um determinado período para se trabalhar um desenho. Os resultados do processo serão diferenciados, considerando o simples fato de ter passado um tempo maior ou menor para chegar até o momento em que o artista decide parar. Se o trabalho depois de ser deixado de lado, for retomado passados alguns meses, dependendo das condições em que ele tiver sido guardado, haverá algumas transformações que poderão ocorrer, desde a ação de uma traça ou a deformação do suporte. É como se o desenho tivesse mantido seu processo de produção, pois se o artista retomá-lo e aceitar estas transformações, ele estará legitimando-as e incorporando-as ao seu trabalho. Estes são aspectos conhecidos e interessantes do meio tradicional. São aspectos que devem ser considerados nas análises de tais processos como inerentes ao meio.

Durante a ação do desenho, adicionamos linhas, traços e manchas, além de apagamentos e eventuais borrões. Isto se dá numa seqüência cronológica determinada pelas decisões do artista em cada momento: desenhavam-se longas linhas, intercalando traços curtos e rápidos, cobrindo áreas maiores com manchas claras e outras mais escuras; os elementos vão sobrepondo-se a outros. É esse arranjo que exprime um conjunto perceptivo, uma estrutura que se monta a partir de sensações conscientes e inconscientes e, à medida que essa formação vai emergindo, sua configuração vai exercendo mais e mais influência nos passos seguintes. Portanto, podemos imaginar que se essa configuração possuísse um outro caráter, ou seja, se a cronologia de formação desta estrutura tivesse contemplado um ordenamento diferente dos vários elementos da composição, a carga genética do desenho poderia gerar um novo conjunto de possibilidades alterando esse arranjo. A natureza do desenho no meio tradicional, implica a ele estar submetido a esses parâmetros que estão atrelados a temporalidade. E a subversão destes fatores, pode ser um caminho que permita novas perspectivas no processo de desenhar. Levado para as condições que o ambiente digital oferece, o desenho pode encontrar uma fertilidade renovadora. Quando do momento de analisar a maneira de exposição dos desenhos deste projeto, haverá uma abordagem mais detida à questão da transfiguração como resultado do exercício perceptivo dentro deste ambiente.

PONTA DE GRABIT

O desenho digital, no início da concepção do projeto, transita por dois caminhos. Inicialmente o interesse parte de um quadro mais fechado na figura humana, centrando mais a cabeça. Numa determinada cena corriqueira, como o ato de ajeitar o cabelo, foram feitas algumas fotos digitais com esse enquadramento, capturando instantes dentro de uma seqüência que durava poucos segundos.

O outro caminho seguia através do interesse em tratar movimentos elementares do ser humano, como por exemplo, o caminhar. Depois da captura em vídeo de cenas de caminhada, o processo consiste em desmembrar esse vídeo em uma seqüência de imagens.

A partir deste ponto, tanto no primeiro como no segundo método, o seguimento do processo é basicamente o mesmo. A abordagem se diferencia no desenho produzido mais tarde no sentido que nas caminhadas (Figura 3), o intuito estava centrado no movimento em si, no caso, o próprio caminhar. Já nos desenhos que se apoiavam nas imagens que mostravam preponderantemente a figura como retratos (Figura 4), a preocupação concentrava-se na expressão dos gestos.



Figura 3 – Estudo de caminhada



Figura 4 - 2010 Espelho

Mais adiante, a dupla abordagem fundiu-se numa só, a partir de cenas que tratavam de pequenas narrativas cotidianas, que continham todos os elementos que anteriormente estavam em tratamentos distintos. É possível notar que os engendramentos, tornaram-se mais ricos e as possibilidades dentro do jogo perceptivo cresceram. As abordagens que existiam separadas passaram a coexistir e isso ocasionou um outro olhar do desenho. A cena apreendida teve suas perspectivas multiplicadas, ora um quadro fechado, fazendo o desenho sangrar os seus limites, ora uma abertura que isolava a trama das linhas e do traço, alterando seu peso na composição (Figura 5).



Figura 5 – Fragmento de *Janelas*

A partir desta fusão, o método de digitalização da cena representada, solidifica-se preponderantemente no vídeo como um método capaz de apreender os movimentos e os gestos, mas a fotografia que captura um momento isoladamente, também é utilizada.

Realiza-se então, uma escolha no conjunto de quadros que compõem sequencialmente o vídeo da cena, descartando a maior parte delas. Isso quebra a fluidez original dos movimentos capturados, permitindo que as poses que caracterizam o movimento, agora isoladas, ganhem um outro caráter, adquirindo um valor em si, em detrimento do todo. Neste estágio em que se encontram as imagens restantes, elas não representam mais o todo original que era o vídeo. Agora existe um conjunto de unidades que representam cada uma, isoladamente, um todo particular. Cada imagem representa sua própria totalidade. Mas no passo seguinte do processo, cada uma dessas imagens servirá de referência para um novo ponto de vista daquela cena original, atingido através dos desenhos.

Utilizando o programa Photoshop [ADOBE, 2006], cada uma destas imagens é aberta e, como dissemos, passa a tornar-se referencial, remetendo à cena da realidade vivida. Esse método se organiza com base na propriedade do programa de isolar partes distintas de um desenho em camadas, que será melhor analisada adiante.

A ação de desenhar é feita através de um dispositivo chamado *graphic tablet* (Figura 6), que consiste num conjunto formado por uma caneta e um suporte (*pad*) que espelha toda a área útil mostrada pelo monitor como uma matriz, os quais estão conectados ao computador. O registro de um ponto ocorre quando esta caneta toca a superfície do *pad* num determinado ponto que possui sua correspondência em coordenadas no monitor e nele é visualizado. Um traço pode ser feito mantendo a caneta em contato com o *pad* enquanto a movimenta. O princípio é basicamente o mesmo do método tradicional. Uma das maiores diferenças entre uma *graphic tablet* e uma caneta em conjunto com o suporte papel, consiste na maneira como a resposta que a ação do desenho é retornada pelo computador para o artista. O traço provocado pela ação, é mostrado em tempo real no monitor. Como funções básicas, ele tem as mesmas capacidades que um mouse, mas com grandes diferenças ergonômicas [WACOM, 2006]. A *graphic tablet* se potencializa quando utilizada em programas gráficos que podem interpretar os recursos de sensibilidade de pressão do toque, variando a espessura e o estilo do traço, tornado-o, por exemplo, mais grosso se a caneta fizer uma pressão maior contra o *pad*, e mais sutil e fino se a pressão diminuir a ponto de quase perder o toque com a superfície do *pad*.



Figura 6 – *Graphic tablet* e a visualização no monitor

A experiência do desenho digital enquanto ação, comparado com o método tradicional, é diferente em aspectos tais como a visualização do resultado em um local diferente (monitor) daquele em que a caneta está fazendo o movimento, ou seja, o gesto do desenho é realizado sobre o *pad* sem imprimir qualquer registro nele (Figura 6). Outro aspecto se situa na questão da pequena amplitude dos gestos, sendo necessário praticamente mover só a mão para realizar uma longa linha, mas isso não implica em se poder fazer somente trabalhos de pequenas dimensões, pois o programa adapta-se para representar o tamanho em escala ao que ele foi configurado. O ato físico corporal em si é o mesmo, comparado com o ato tradicional do desenho, mas a parte perceptiva e o sentimento causado pelo envolvimento do desenhar digitalmente é de outra ordem. O envolvimento que se refere aqui é sentido diante das circunstâncias que a existência de uma interface provoca ao estar mediando a relação entre o artista e a máquina.

O universo de possibilidades permitidas pela tecnologia, alteram nossa percepção, tradicionalmente calcada na natureza e, o acesso a elas, é mediado pelas interfaces dos programas de computador. Interface é definida como programas que dão forma à interação entre usuário e computador. Essa interação é uma relação semântica, baseada em significado e expressão e não por força física [JOHNSON, 2001].

O sentimento percebido no ato de desenhar utilizando-se da tecnologia digital existe então, devido à maneira como o diálogo com as ferramentas nos são colocadas à disposição. E tais ferramentas só podem ser devidamente compreendidas pelo artista, devido ao que as interfaces propõem. O que se percebe, portanto, é toda uma ambientação onde referências como espaço físico, temporalidade, desgaste material, origem, fim, estão distorcidas ou mesmo não existem. Quando um desenho é criado e armazenado digitalmente no disco do computador e, esse desenho é, não copiado, mas clonado para ser aberto em outro computador que está em uma outra cidade, por exemplo, ele será digitalmente o mesmo. Ele poderá eventualmente se mostrar com diferenças, se os dispositivos de visualização forem diferentes, mas a sua integridade e a sua essência serão os mesmos, replicados.

O PONTO

O desenho é uma forma de expressão ancestral e seu modo de fazer é praticamente o mesmo desde que o homem inscreveu através dele, seus primeiros registros. Mudaram os suportes e os materiais, condicionados pelas funções a ele atribuídas.

Esse modo de fazer, com o surgimento dos meios digitais, altera-se radicalmente, não somente pelas atribuições e suas eventuais exigências por novas ferramentas. Além disso, o processo de desenhar digitalmente, agregou uma série de técnicas proporcionadas através dos programas.

No contexto da arte, é importante o registro desta transformação que ocorre no desenho, paralelamente a manutenção das técnicas tradicionais. A descrição de uma parte destas técnicas no campo artístico, mas também as relações contidas nelas com as proposições deste projeto, expõe toda a complexidade que o desenhar adquiriu com a tecnologia.

Desenhar a partir desta visão de subverter a cronologia do seu processo, encontra novas possibilidades no recurso das camadas.

A concepção de camadas baseia-se na organização em pilhas, uma camada sobre a outra. São feitos cerca de cinco desenhos para cada imagem e, temos neste caso, uma pilha com sete camadas: os cinco desenhos, mais a imagem referencial e a camada fundo, que está abaixo desta imagem.

Exemplificando. a produção inicia quando trazemos para o ambiente do programa, a imagem base (Figura 7-A). Ela é colocada acima da camada fundo, numa outra, separada. A partir de um esmaecimento da imagem base, é criada uma nova camada sobre esta imagem (Figura 7-B). Neste ponto são três camadas: o fundo, a imagem esmaecida e a nova camada. Nesta nova camada, é feito um desenho, tendo a imagem como referência e, como sua intensidade está enfraquecida, os elementos deste desenho podem ser bem visualizados durante a produção (Figura 7-C). Quando o desenho desta camada é pausado, criamos uma nova camada sobre a camada anterior,

que é a do desenho recém feito. Mas como somente a imagem base deve ser a referência, a camada do primeiro desenho é escondida. Esta é uma de suas propriedades. Durante a produção, cada uma delas pode ter sua visibilidade ligada ou desligada.

Agora, há quatro camadas, sendo que uma não está visível (Figura 7-D). Assim, um novo desenho é feito com base somente na mesma imagem referencial. O desenho anterior, que fora produzido também baseado na mesma referência, está ali, mas temporariamente invisível. O que se pretende com isso, é que durante o processo de desenho, cada nova camada que é desenhada seja uma experiência pouco influenciada além do objeto de referência. Cada camada é pertencente a um mesmo desenho, é uma parte do todo. A diferença em comparação ao método tradicional é que os elementos que vão construindo o desenho estão separados no sentido de que sejam preservados em seus momentos e que isso não impeça que mais tarde possam ser reconfigurados, exercitando uma outra percepção. A gênese do desenho pode assim ser recuperada e subvertida.

Cada elemento do desenho que está situado em uma distinta camada existe visualmente sozinho, tanto quanto em arranjos com os outros momentos (Figura 8). Com isso, o efeito que eles produzem durante o processo, não dependem mais se eles foram feitos primeiro ou por último. As intersecções, cruzamentos, justaposições entre as linhas, por exemplo, não são mais relações fechadas. Estas relações podem se desfazer, intensificar, deixar de existir ou juntar-se a outras relações.

O desenho é o processo. Entende-se a partir destas experimentações, que a grande diferença do desenho digital ocorre no seu modo de fazer, pois as possibilidades que surgem motivadas pelo novo paradigma, proporcionado principalmente pelas funcionalidades do programa, o tornam mais complexo em sua construção. E essa complexidade se reflete em sua descrição, como um exercício de fluxo e refluxo. O relato da técnica do desenho utilizada na produção deste projeto reafirma sua condição como um meio rico em possibilidades perceptivas. Esta condição sempre fez parte do desenho, mas é através do processo digital que isto se torna transparente

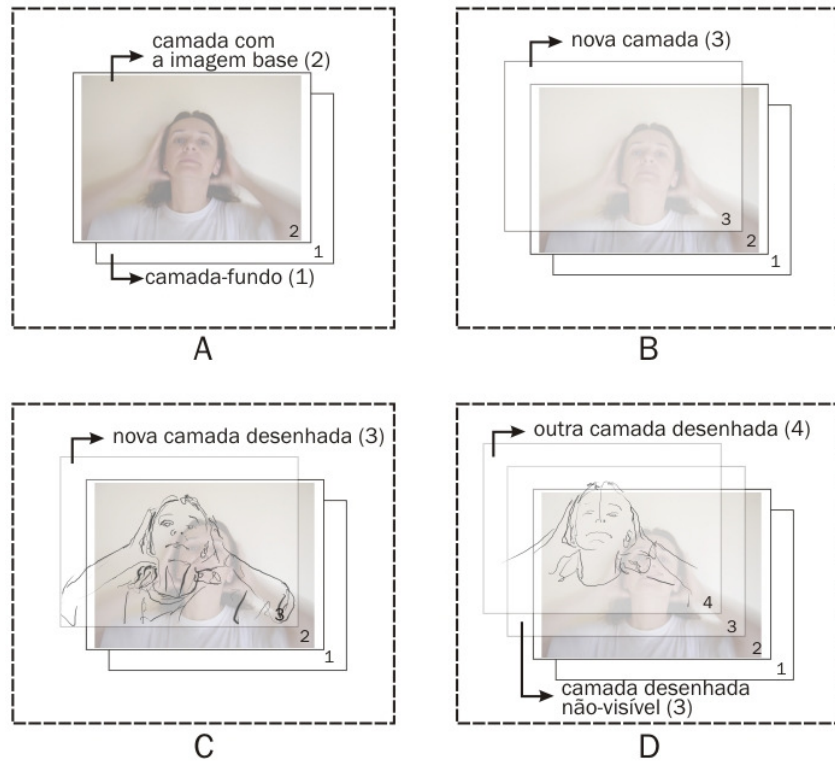


Figura 7 - Disposição esquemática da parte do processo “Camadas”



Figura 8 - Detalhe das camadas de um desenho

As camadas são a parte técnica mais importante no processo. Elas possibilitam isolar os momentos do desenho, tirando-os da prisão temporal. No desenho tradicional, os elementos que foram sendo agregados e mesmo apagados na composição estão ocupando uma mesma camada. Como no caso de Kentridge, referido no princípio. Quando ele apaga e altera, como parte de seu processo, aquilo que está sendo modificado está perdido em favor de uma nova concepção. Portanto, uma ação que foi

realizada anteriormente, está presa pelas ações posteriores e o resultado formal é fechado, ou seja, a composição adquirida não pode ser alterada em sua origem, apenas transformada sempre a partir do último registro. E isso tem influência no modo como o trabalho é percebido.

Como dito anteriormente, a camada contendo a foto é configurada para que ela mostre a imagem com um aspecto esmaecido. Num exercício de analogia, seria como colocar um papel vegetal sobre a fotografia. Isso é feito para que a referência tenha sua forma enfraquecida, servindo preferencialmente como uma ligação com o momento capturado, permitindo a recuperação de parte das percepções vivenciadas pela realidade vivida, em confrontação com as novas percepções proporcionadas pelo meio digital. A partir de então, novas camadas podem ser posicionadas sobre a imagem referencial e é nelas que os desenhos são produzidos. Na verdade, de quatro a seis desenhos são feitos para cada imagem referencial. Temos aqui mais uma vez uma relação entre as partes e o todo. No que tange a percepção, constata-se que é impossível a decompor, tornado-a um simples agrupamento de partes ou sensações, já que o todo é anterior às partes e o todo não é um todo ideal [MERLEAU-PONTY, 1990].

Este aspecto do processo gera uma influência brutal nas possibilidades provocadas pelas percepções. O desenho se redesenha, desestabilizando a forma, mantendo-o aberto e vivo. A todo instante, o artista é provocado a redimensionar a percepção perante ele, não se permitindo aceitá-lo ou rejeitá-lo. Sua vibração representa a natureza inquieta do desenho, como um meio que constrói sem que ele próprio possua uma fundação, ocupa o espaço para que logo possa deixá-lo vazio. A linha demarca o interior e o exterior sem estar dentro ou fora. O desenho é obra do consciente para alimentar o inconsciente. O desenho emerge, flutua, mas não ancora.

Colocando sinteticamente os passos tem-se: 1) a captura de uma cena real vivida e representada através de vídeo, 2) o desmembramento deste vídeo em uma seqüência de imagens-quadros, 3) a escolha de uma parte destas imagens que servirão de referência para os desenhos, 4) a colocação, uma a uma, destas imagens, numa pilha de camadas e 5) a produção do desenho com base nestas imagens referenciais, separando momentos distintos desta produção em camadas.

Como uma espécie de retorno ao vídeo, como seu meio inicial, o processo segue a partir do entendimento que cada desenho produzido, que contém cerca de cinco

elementos separados em camadas, torna-se um quadro da animação que será montada posteriormente. Porém, há uma possibilidade proporcionada pelo fato de haver elementos amparados distintamente nas camadas. Sendo elas partes de um mesmo desenho, podem ser trabalhadas também como quadros de uma animação. O desenho começa aí a ganhar um outro estatuto e, dentro da compreensão contida neste trabalho, ele começa a perder a condição de desenho, pois ele passará a estar condicionado ao tempo. O que é feito para que haja este condicionamento? Os cinco elementos que compõem um desenho, como foi dito, podem funcionar como quadros de uma animação. Então, de imediato, temos uma pequena seqüência de animação de cinco quadros. Indo além no processo, a edição desta animação pode criar novos quadros se valendo novamente da propriedade das camadas de ora estar visível, ora não.

Assim, quando dissemos que imediatamente temos uma animação com cinco quadros, é porque, por exemplo, no primeiro quadro, uma camada está visível e as outras quatro, não-visíveis. E assim sucessivamente. Ou seja, nestes cinco quadros iniciais da animação, cada um deles mostra um elemento que está disposto em uma camada em particular, enquanto os outros elementos permanecem não-visíveis. Mas é possível criar novos quadros além destes, mostrando não somente uma camada por vez, mas duas, três, todas ou nenhuma, alternando as combinações. Este efeito cria uma vibração que altera freneticamente a forma do desenho, com a sucessiva troca de combinações entre as percepções desenvolvidas no processo a partir de um mesmo ponto de vista de referência, o que, na verdade, cria novas perspectivas. O resultado poderíamos confrontar com o conceito de anamorfose, que é a relativização ou perversão dos cânones mais rígidos da perspectiva geométrica do Renascimento [BALTRUSAITIS *apud* MACHADO, 1993]. Neste caso, a anamorfose encontra-se com a cronotópica para melhor definir um determinado efeito. Cronotopo vem de uma teoria de Mikhail Bakhtin, contextualizada na literatura e inspirada na idéia de Albert Einstein a respeito da indissolubilidade do tempo e do espaço. Em sua idéia, Einstein trata o tempo como a quarta dimensão do espaço, dando a ele a possibilidade de ser materializado. Ele defende a tese de um tempo visível e a conseqüente legibilidade da duração da matéria. O tempo surgiria então, pela ótica semiótica, segundo Bakhtin, como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la, até a sua transfiguração [BAKHTIN *apud* MACHADO, 1993].

FLIP-BOOK

Para tornar público este processo, o projeto contempla então, a montagem destas variações, dispondo-as em quadros seqüenciais, gerando pequenos filmes de animação. O que se pretende com estes filmes, é mostrar o processo, não como um documento, mas como registros de várias etapas. É interessante que possa ser entendido que o que havia antes eram os desenhos e que enquanto os são, sua natureza é outra totalmente diferente em comparação a sua representação como filme. O filme fecha os desenhos. A subversão das percepções contidas no filme são limitadas quando confrontadas com os desenhos. A subversão de um filme indica outros caminhos, mas o desenho é por natureza subversivo. O desenho não se acomoda. Ele está sempre ocorrendo. Tudo pode ser adicionado a ele e tudo pode ser retirado dele. Qualquer superfície tem um desenho potencial em aberto nele. E a própria superfície está circunscrita num desenho.

Portanto, fazer do processo do desenho o objeto de um filme, significa dar a oportunidade, através da percepção, de que aquilo que a princípio parece um tanto hermético, possa se abrir a outras visões. Outros filmes são possíveis, é isso que o processo do desenho leva para o tratamento seqüencial. É através da seqüencialidade, que o desenho adquire o movimento encadeado. É pela reproduzibilidade digital que o processo se refaz e, ainda que naquela concepção, ele esteja atrelado ao tempo, é a certeza do desenho e sua essência insubordinada que garante a possibilidade de outras concepções. O resgate do processo do desenho pelo filme, é um convite à mudança de perspectiva, sugerindo um outro ponto de vista.

O pintor observa em seu trabalho uma distância natural entre a realidade dada e ele próprio, ao passo que o cinegrafista penetra profundamente as vísceras dessa realidade. As imagens que cada um produz são, por isso, essencialmente diferentes. A imagem do pintor é total, a do operador é composta de inúmeros fragmentos, que se recompõem segundo novas leis. Assim, a descrição cinematográfica da realidade é para o homem moderno, infinitamente mais significativa que a pictórica, porque ela lhe oferece o que temos o direito de exigir da arte: um aspecto da realidade livre de qualquer manipulação pelos aparelhos, precisamente graças ao procedimento de penetrar, com os aparelhos, no âmago da realidade [BENJAMIN, 1985].

O desenho empresta sua realização para que seu processo possa então ser compartilhado e discutido. De fato, o resultado deixa de ser desenho e passa a representar os desenhos, pois neste novo meio, eles tornaram-se escravos do tempo. Mas apesar de nos filmes, os desenhos serem representações de seu processo, eles propriamente, mantêm-se abertos e livres, resguardados da ação do tempo no meio digital (Figuras 9, 10 e 11).



Figura 9 – sem título



Figura 10 - Fragmentos de *Janelas*



Figura 11 - Fragmento de *Café*

PERSPECTIVA

Tornar pública a obra é querer compartilhar todo o processo e oferecer ao espaço instituído, um momento para que outros enfoques e percepções sejam configurados. Seria assim levado externamente, o desígnio do desenho de estar continuamente em processo. O meio seqüencial de expor os desenhos, tira deles uma condição mais receptiva às percepções, mas adiciona em seu encadeamento, mostrando quadro após quadro, a animação que favorece a outras leituras.

O vídeo é um meio recorrente na arte deste tempo e como elemento cultural, sua produção e veiculação é extremamente massiva. Como linguagem, o vídeo encontra na atualidade, sua total consolidação.

Walter Benjamin alertou que o capital cinematográfico já percebia o caráter contra-revolucionário que havia no controle do cinema em seu início. A reprodutibilidade das imagens possui em sua essência, a possibilidade da subversão, pois o público, desde o princípio, identificou-se e projetou-se nestas narrativas [BENJAMIN, 1985].

A contínua evolução de tais meios, contaminou todas as entranhas da sociedade global, levando as culturas de origem erudita, popular ou massiva, a se misturarem a tal ponto que quase não se identifica mais suas fronteiras. Essa indústria midiática da cultura faz com que seus produtos transitem por seus diversos meios, adaptando-se aos públicos consumidores. É dentro desta lógica que livros tornam-se best-sellers depois de serem adaptados ao cinema ou que, concertos ao vivo, são transmitidos pela televisão para depois terem a venda de CDs e DVDs levada a públicos diversos e também grandiosos [SANTAELLA, 2004].

É natural, portanto, compreendermos como a arte é tratada em nosso tempo como mais um produto. A indústria produtora de informação, conhecimento e entretenimento encampou a arte e hoje ela está a seu serviço. É no espaço destinado às exposições, é através das próprias exposições que o sistema profere suas falas sobre as questões que possam afligir uma pequena porção da sociedade. Um espaço dito

democrático, reservado por governos e corporações, onde, de repente, algumas questões são eleitas e, assim passam a ser, digamos, abordadas.

Não é difícil perceber o quanto o processo aqui descrito e que teve no vídeo, o meio escolhido para ser exibido, é suscetível de ser cooptado para os mesmos fins dados a toda a produção cultural, desabrigado de qualquer identidade.

Na arte contemporânea, em muitos casos, os fatores externos à obra passaram a ser vitais à sua existência, ou seja, seus sentidos e relações são propostos para além de seu próprio âmbito material que muitas vezes inexistente. Sua institucionalização tornou-se mais atuante. O lugar onde ela é exposta tornou-se parte dela, pois o museu é o primeiro elemento externo que estabelece uma relação importante para que a obra consiga mostrar-se. Ela depende de uma contextualização para que suas proposições possam de fato existir. Sendo uma exposição de arte uma ou um conjunto de declarações, ela pode tornar-se o discurso do museu. Assim, a obra pode se encontrar num contexto confuso de significações adquiridas. A obra de arte fica entre parênteses na exposição, à mercê dos propósitos instituídos [FERGUSON, 1996]. E é por depender tanto de seu entorno mais próximo, que ela tornou-se um alvo fácil das exposições. O artista fica refém das instituições, onde as relações a serem estabelecidas, são formadas por elas, na medida em que a obra é tornada pública, modificando a obra.

O resultado deste projeto como objeto de arte está sujeito a ser modificado. Não no sentido pretendido durante toda a sua produção e defendido neste texto. A provável alteração que sofrerá, virá de fatores impessoais, representativos de um sistema instituído que encapsula todas as manifestações artísticas por um invólucro de mesma constituição.

A cultura contemporânea estabelece um padrão global daquilo que é consumido como informação, conhecimento e entretenimento, fabricando produtos que se proclamam capazes de suprir a tudo isso. Desta forma, as raízes da produção artística ficam em seus respectivos territórios e seus frutos são expostos para reafirmarem um sistema. Resta a contemplação dos objetos artísticos que o museu abriga, legitimando seus interesses sob o pretexto da cultura como patrimônio e da arte como um de seus meios.

A alienação do espectador em favor do objeto contemplado (o que resulta da sua própria atividade inconsciente) se expressa assim: quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais

aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos ele compreende a sua própria existência e o seu próprio desejo. Em relação ao homem que age, a exterioridade do espetáculo aparece no fato de seus próprios gestos já não serem mais seus, mas de um outro que os representa por ele. É por isso que o espectador não se sente em casa em lugar algum, pois o espetáculo está em toda a parte [DEBORD, 1997].

CONCLUSÃO

Não há complexidade ou simplicidade no desenho. Essas definições são pensamentos feitos quando analisamos seu processo. Quando se desenha, estamos criando uma ponte que abre um fluxo que vem de lugares que nem mesmo sabemos de onde e que nos surpreendemos ao descobri-los. Desenhar é dar oportunidade de não se ter certeza de nada e de não duvidar que seja possível.

À arte contemporânea, foi dada a tarefa de dar seqüência à todas as dúvidas modernas. Para que novos caminhos pudessem ser encontrados, nada lhe foi negado, tudo lhe é permitido. O desafio tem sido aproveitar essa liberdade para que, inseridos em nosso momento, possamos oferecer um meio de reflexão. Graças a esta busca, o desenho foi descoberto como um meio repleto de ramificações e tem ganhado a atenção de muitos artistas que buscam através dele, uma mudança no ponto de vista até então aplicado.

As novas técnicas que vem sendo desenvolvidas, e que tem permitido novas experimentações ao cinema e à fotografia inicialmente e, atualmente, além de chegar a todos os meios de arte, tem criado novas linguagens, dotadas de total hibridização, equipam o artista para que ele vá atrás de novas formulações.

A arte que utiliza os meios digitais não é mais avançada do que aquela que utiliza consagrados atributos tradicionais. Na verdade, as técnicas e os ambientes de novas experiências sensoriais estão ainda tentando se consolidar dentro de alguns conceitos, enquanto uma geração que nasceu dentro desta era de tão veloz avanço tecnológico, busca na história, quais questões estão em suspenso e que aguardam definições.

O processo do desenho nos revela através da utilização da experiência digital, uma riqueza muito grande de novas proposições e investigações e lança uma nova luz no cenário da arte contemporânea, fornecendo à recepção novos parâmetros para a reflexão. A exposição do fazer artístico embute as raízes da obra no objeto e dá a ela, uma maior resistência às pressões que permeiam o sistema. A produção artística que

deixa seu fazer aberto à fruição, exerce um papel protagonista na discussão a respeito da arte contemporânea na medida em que o público, ao percorrer alguns dos caminhos trilhados pelo artista, tem a possibilidade de se inserir neste contexto perceptivo e contribuir efetivamente na existência da obra.

REFERÊNCIAS

- ADOBE **Photoshop**. Acesso em 25 de junho de 2006, disponível em <http://www.adobe.com/products/photoshop/>.
- BENJAMIN, WALTER. **A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: OBRAS ESCOLHIDAS – MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA. 1ª ed. São Paulo. Editora Brasiliense, 1985. p. 165-196.
- BALTRUSAITIS, J. Anamorphic Art. New York. Harry N. Abrams, 1977 *apud* MACHADO, ARLINDO. **Anamorfoses Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem**. In: PARENTE, ANDRÉ (Org.). IMAGEM MÁQUINA: A ERA DAS TECNOLOGIAS DO VIRTUAL. 1ª ed. São Paulo. Editora 34, 1993. p. 100-116
- BAKHTIN, MIKHAIL. The Dialogical Imagination. Austin. University of Texas Press, 1981 *apud* MACHADO, ARLINDO. **Anamorfoses Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem**. In: PARENTE, ANDRÉ (Org.). IMAGEM MÁQUINA: A ERA DAS TECNOLOGIAS DO VIRTUAL. 1ª ed. São Paulo. Editora 34, 1993. p. 100-116
- COUCHOT, EDMOND. **Da representação à simulação**. In: PARENTE, ANDRÉ (Org.). IMAGEM MÁQUINA: A ERA DAS TECNOLOGIAS DO VIRTUAL. 1ª ed. São Paulo. Editora 34, 1993. p. 37-47.
- COUCHOT, EDMOND. **A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual**. 1ª ed. Porto Alegre. Editora da UFRGS, 2003. p. 67-81.
- DEBORD, GUY. **A Sociedade do Espetáculo: Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro, Brasil. Editora Contraponto, 1997. p.13-25.
- FERGUSON, BRUCE W. **Exhibition Rhetorics: material speech and utter sense**. In: THINKING ABOUT EXHIBITIONS. Tradução de Sílvia Bassani Ramos. London. Routledge, 1996. Cópia Xerox.
- HOPTMAN, LAURA. **Drawing Now: Eight Propositions**. New York. The Museum of Modern Art, 2002. p. 11-12.
- JOHNSON, STEVE. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor, 2001. p-15-35.
- MACHADO, ARLINDO. **Anamorfoses Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem**. In: PARENTE, ANDRÉ (Org.). IMAGEM MÁQUINA: A ERA DAS TECNOLOGIAS DO VIRTUAL. 1ª ed. São Paulo. Editora 34, 1993. p. 100-116
- MERLEAU-PONTY, MAURICE. **O Primado da Percepção e suas Conseqüências Filosóficas**. Campinas, São Paulo. Papyrus Editora, 1990.
- MERLEAU-PONTY, MAURICE. **Fenomenologia da Percepção**. 1ª ed. São Paulo. Martins Fontes Editora, 1994. p. 83-110.

- PANOFSKY, ERWIN. Maneirism Idea: A Concept in Art Theory. New York. Harper and Row, 1968. p. 71-99 *apud* ROSE, BERNICE. **Drawing Now**. New York. The Museum of Modern Art, 1976. p. 9.
- ROSE, BERNICE. **Drawing Now**. New York. The Museum of Modern Art, 1976. p. 9-14.
- SANTAELLA, LUCIA. **Culturas e artes do pós-humano: Da Cultura das mídias à cibercultura**. 2^a ed. São Paulo. Editora Paulus, 2004. p. 135-150.
- WACOM. **Comparison of Postures from Pen and Mouse Use**. Acesso em 22 junho 2006, disponível em <http://www.wacom.com/comfort/ErgonomicStudy.pdf>.