



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES E TECNOLOGIAS

Carlos Eduardo Galon da Silva

DESENHO E TECNOLOGIA: UMA ABORDAGEM EXPERIMENTAL

Recife

2019

Carlos Eduardo Galon da Silva

DESENHO E TECNOLOGIA: UMA ABORDAGEM EXPERIMENTAL

Trabalho de conclusão de curso de especialização apresentado à Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes e Tecnologias.

Recife, 27 de julho de 2019.

Prof. Me. Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra
(Universidade Rural de Pernambuco)

Prof. Me. Felipe De Brito Lima
(Universidade Rural de Pernambuco)

Prof^a. Dr^a. Andiará Valentina de Freitas e Lopes
(Universidade Federal de Pernambuco)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

S586d Silva, Carlos Eduardo Galon da.
Desenho e tecnologia: uma abordagem experimental / Carlos
Eduardo Galon da Silva. – Recife, 2019.
39 f.; il.

Orientador(a): Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra.
Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade
Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em
Artes e Tecnologias, Recife, BR-PE, 2019.
Inclui referências.

1. Desenho 2. Tecnologia 3. Processo 4. Pensamento
5. Experimento I. Agra, Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa, orient.
II. Título

CDD 370

Agradeço a todos os meus professores e professoras, especialmente ao orientador Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra, por compartilhar seu tempo e sua experiência. Gratidão a todos que passaram por minha vida e contribuíram de alguma forma para a construção desse trabalho:

Minha Família

Énery Gislayne de Souza Melo

Guadalupe Rausch

Kelvin Koubik

Laura Castilhos

Teresa Poester

Vital Lordelo

UFRGS

UFRPE

RESUMO

Esta pesquisa qualitativa tem como finalidade refletir sobre o processo artístico a partir de um cruzamento entre desenho e tecnologia digital. Uma abordagem experimental em atelier foi elaborada, propondo maquinar o pensamento ao incorporar o uso do computador no momento da criação, da intenção antes do gesto. Para tanto, outros cinco artistas compartilharam suas ações no desenho contemporâneo e, dessa coleta, videoclipes de curta duração foram editados. A partir dessa lista de vídeos reproduzidos no modo aleatório, os circuitos da máquina determinaram o ritmo e a sequência de comandos para o artista executar no suporte. Buscando a reflexão e entendimento das questões abordadas, os conceitos teóricos de Luigi Pareyson, Arlindo Machado, Fayga Ostrower e Edmond Couchot apoiaram a análise deste método empírico. Examinando os procedimentos nessa produção, a exploração foi importante para rever as próprias estratégias de trabalho e impulsionar novos caminhos de produção artística.

Palavras-chave: desenho, tecnologia, processo, pensamento, experimento.

ABSTRACT

This qualitative research aims to reflect on the artistic process from a cross between drawing and digital technology. An experimental approach in the atelier was elaborated: like a machine thought, incorporating the use of the computer in the moment of the creation, of the intention before the gesture. To this end, five other artists shared their actions in contemporary drawing, and from this collection, short video clips were edited. From this list of videos played in random mode, the machine's circuits determined the pace and sequence of commands for the artist to perform on the media. Seeking reflection and understanding of the issues addressed the theoretical concepts of Luigi Pareyson, Arlindo Machado, Fayga Ostrower and Edmond Couchot supported the analysis of this empirical method. Examining the procedures in this production, exploration was important in reviewing their own work strategies and driving new paths of artistic production.

Keywords: drawing, technology, process, thought, experiment.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVOS	11
1.1.1 Objetivo geral	11
1.1.2 Objetivos específicos.....	11
2 SOBRE A MATERIALIZAÇÃO DAS IDEIAS HOJE.....	12
2.1 ESTÉTICA DA FORMATIVIDADE	13
2.2 ARTE E TECNOLOGIA.....	15
3 METODOLOGIA	18
3.1 PAISAGEM – PROCESSO ARTÍSTICO DE UM DESENHO	19
3.2 DESENHO RANDÔMICO	23
4 REFLEXÕES SOBRE A ABORDAGEM EXPERIMENTAL.....	32
4.1 O DESENHO DEPOIS DO VÍDEO.....	33
4.2 PENSAMENTO CIBERNÉTICO.....	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento desta pesquisa aborda o cruzamento entre o desenho e a tecnologia digital, analisando uma experiência envolvendo o computador na concepção, para expandir perspectivas e refletir sobre o processo artístico. As abordagens que envolvem as inovações da ciência na arte contemporânea propiciam novas poéticas visuais, sem disputar espaço com as linguagens tradicionais. Entre tantos aspectos que podem envolver a produção artística, essa investigação recai sobre essa interface entre o artista e o computador, o pensamento e a prática nas margens do cruzamento entre diferentes técnicas.

A concepção do repertório dos artistas, em geral começa cedo: no meu caso, o lápis e a câmera fazem parte do desenvolvimento desde a infância. Entre imagens caseiras, brinquedos e papéis riscados, acompanhei as diversas inovações do desenho e do vídeo, até se tornarem arquivos digitais que atualmente cabem no bolso. Mesmo de forma inconsciente, a contar dos anos 1980 acompanhei essas mudanças no tamanho, custo, armazenamento e difusão de diversos tipos de imagem. Aprecio essa facilidade das múltiplas funções que hoje estão concentradas num *smartphone*¹, mas valorizo também a história dessa evolução tecnológica.

O desenho é usado por artistas em distintas áreas de conhecimento, para outros fins como uma linguagem visual (para comunicação, informação e entretenimento, por exemplo). Na história da arte, a discussão estética na pintura sobre a função da cor (como expressão, sentimento) e da linha (como modo de esboçar ideias), relegou o desenho para um plano auxiliar, inclusive para outras técnicas. Porém o sistema de valores, crenças e hierarquias vem gradualmente mudando o julgamento do *establishment*² artístico nesse período do Pós-Modernismo. No entendimento atual, a fruição não é baseada somente na percepção visual das obras expostas num museu,

¹ Palavra inglesa que significa "telefone inteligente": aparelho portátil que combina recursos de computadores com funcionalidades avançadas.

² Termo inglês que, no sentido depreciativo, designa uma elite social, econômica e política que exerce forte controle sobre o conjunto da sociedade, funcionando como base dos poderes estabelecidos.

mas também no sentido, no motivo, na concepção, entre outros critérios usados para construir o trabalho: um somatório de riscos não basta na arte contemporânea. Para a abordagem experimental desta pesquisa, a tecnologia auxiliará a construção do desenho, cada vez mais protagonista no campo das artes.

O uso de equipamentos digitais para criação artística abrange diversas manifestações estéticas, uma delas é a linguagem audiovisual. Desde quando essa técnica se instalou no contexto artístico na década 1960 como uma forma de expressão artística, seu fluxo fornece grande fonte de material a ser manipulado. Atualmente é uma das linguagens artísticas com grande alcance social e cultural, por conta da internet. Neste trabalho, o vídeo será uma ferramenta relacionada às questões do registro documental e apoio nas ações de cunho interativo do corpo diante do desenho.

A presente pesquisa foi organizada em cinco partes. Após essa introdução, o capítulo 2 versará sobre como os artistas sempre buscaram a tecnologia do seu tempo para materializar suas ideias e criações artísticas onde, mesmo usando mesmas técnicas, materiais e linguagens, os artistas alcançam resultados diferentes. A relação entre o artista e sua escolha de metodologia, suporte e materiais é abordada na teoria da formatividade, onde Luigi Pareyson³ (Itália, 1918-1991) apresenta esse conceito como uma maneira de “fazer” descobrindo e achando o “modo” de fazer. Já alguns apontamentos históricos e os processos formativos da tecnologia na arte são apoiados pelos estudos de Arlindo Machado⁴ (Brasil, 1949), referência nessa área. Alguns enfoques sobre criatividade de Fayga Ostrower (Polônia, 1920 – 2001)⁵ auxiliam na descrição de algumas escolhas do desenvolvimento desta investigação artística.

No capítulo 3 é apresentada a metodologia para esse cruzamento entre o desenho e o vídeo, uma possibilidade prática entre essas linguagens artísticas. A ideia

³ Filósofo italiano, autor da “Estetica. Teoria della formatività”, Itália, 1954.

⁴ Professor e curador, seu campo de pesquisas abrange as “imagens técnicas” produzidas por mediações tecnológicas diversas, tais como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas.

⁵ Artista plástica, educadora e escritora que viveu no Brasil, autora de livros sobre criação artística.

para esse estudo surgiu durante a produção do coletivo Atelier D43⁶, ao qual integro desde sua criação em 2011. Como os participantes agora residem em cidades distantes, a tecnologia digital se tornou mais que uma ponte de comunicação, mas um espaço de criação e oportunidades. Elaboramos estratégias usando o serviço de correio (arte postal⁷), trabalhos simultâneos conectados câmera, projeções de vídeo sobre o suporte, entre outras ideias. Trilhando um caminho individual, a possibilidade de maquinar o pensamento e incorporar o uso do computador no momento do devaneio, da intenção antes do gesto. Procurei pensar como a máquina, que precisa de comandos para realizar determinadas atividades e logo tratei de buscar ações para desenhar, trocando mensagens eletrônicas com outros artistas. Foram executados dois desenhos com estratégias diferentes, onde o registro dos procedimentos via vídeo possibilitou mais um instrumento de análise dos resultados e reconstrução da memória artística.

No capítulo 4 a reflexão sobre essa experiência abrange temas contemporâneos, na tentativa de compreender a arte diante da tecnologia digital sob a perspectiva de Edmond Couchout (França, 1932). Na quinta e última parte, após algumas argumentações sobre essa experiência, nas considerações finais são apresentadas a análise dessa investigação, revelando os caminhos desse processo artístico e outras possibilidades de trabalho.

⁶ Formado por Carlos Eduardo Galon da Silva (Caju Galon), Kelvin Koubik e Teresa Poester, o Atelier D43 é um grupo que investiga as possibilidades do desenho face às tecnologias e linguagens artísticas contemporâneas. Em: <<https://atelierd43.wordpress.com/>> acesso em 06 de julho de 2019.

⁷ Forma de arte que utiliza objetos relacionados ao correio como meio.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Analisar uma abordagem experimental de produção artística caracterizada pelo cruzamento entre desenho e tecnologia digital.

1.1.2 Objetivos específicos

- Refletir sobre o processo de criação artística.
- Explorar possibilidades de cruzamento entre arte e tecnologias digitais.
- Discutir o entrelaçamento entre arte e tecnologia na abordagem experimental proposta pela pesquisa.

2 SOBRE A MATERIALIZAÇÃO DAS IDEIAS HOJE

Em cada período histórico, os artistas buscaram determinados meios e tecnologias para materializar suas ideias, nos mais variados suportes. Essa aproximação da arte também atraiu diferentes profissionais como cientistas, programadores e engenheiros de programação digital, para que juntos usassem suas capacidades, sob um aspecto multidisciplinar. Portanto, essa relação entre arte e tecnologia é positiva, pois a criatividade artística não apenas sofre influência das novas mídias, como também contribui diretamente para o seu desenvolvimento.

O desenho contemporâneo também evoluiu com as recentes mudanças na sociedade. Por muito tempo exerceu apenas um papel auxiliar, servindo como ideia para a escultura, a pintura ou exercícios cotidianos dos artistas. Porém, mesmo na fase de “rascunho” do processo criativo, encontramos características independentes e singulares nas linhas traçadas no papel. Atualmente é reconhecida como uma linguagem contemporânea autônoma, progredindo além do trabalho feito a lápis, caneta ou computador: sua dimensão artística vem sendo mais estudada na academia e valorizada pelo mercado.

Já a tecnologia digital modificou a linguagem contemporânea e segue transformando nosso jeito de interagir na sociedade. Na comunicação, por exemplo, muitos usuários desconhecem o processo histórico desde a invenção do telefone de Meucci⁸ até a era do aplicativo *Whatsapp*⁹ e não acham necessário compreender as transformações que afetam nossa evolução. Já o artista, atento a essas mutações, vislumbra na área digital maneiras de combinar de forma harmônica o desenvolvimento de outras linguagens (verbal, visual e sonora) e, assim, também contribuindo para a formação da linguagem digital. Assim essas possibilidades de comunicação em diferentes meios e o diálogo com distintos públicos podem constituir novos espaços de criação como a robótica, multimídia, realidade virtual, interações entre outros.

⁸ Antonio Meucci (Itália, 1808-1889) cientista e inventor, considerado criador do telefone.

⁹ Programa para smartphones utilizado para troca de mensagens de texto, vídeos, fotos e áudios através de uma conexão a internet, de forma instantânea.

No momento da criação, a imaginação e o fazer são inerentes a todo processo artístico. O *fazer* torna-se ao mesmo tempo invenção a partir da colocação de problemas, experiências e descobertas, onde as soluções podem se materializar em proposta: já o trabalho é formação. Para fundamentar essa postura foram aproximados conceitos que tratam dessas margens entre diferentes técnicas, tecnologia e o processo artístico.

2.1 ESTÉTICA DA FORMATIVIDADE

Desenvolvida pelo filósofo Luigi Pareyson, a teoria da formatividade resulta de sua pesquisa acerca do processo criador na arte, na qual se caracteriza a laboração artística em dois ramos: como trabalho acabado e trabalho formante (em processo). Segundo o autor, ao analisarmos estas fases da obra de arte, podemos entranhar no campo estético e confrontar problemas da prática no atelier como, por exemplo, a tentativa e erro, a improvisação, a condição dos materiais, a aura e a concepção de criação. Estabelece ainda a distinção entre a estética, com seu caráter filosófico e especulativo, e a poética que constitui um programa de arte, operativo da prática artística.

O artista visual quando começa um trabalho, adentra num campo com diversas possibilidades: manipulando o visível e o invisível, o real e o imaginário, confrontando realidades e a ficção. Na construção do desenho, a linha se torna o fio que conduz o inconsciente, um mundo do conhecimento, repertório e sentidos. Essa capacidade de articular argumentos e materializar com diferentes elementos faz parecer que o processo esteja sempre em aberto. Porém essas escolhas realizadas num labirinto de probabilidades e intenções pode ser um percurso infértil: sem uma linha, não se encontra o caminho de volta para a produção. A estética da formatividade estrutura este processo a medida que as ações, pensamentos, emoções e imaginação necessárias para a criação estão alinhadas com a intenção de construir e reconstruir esses rumos.



Figura 1: desenhos realizados na natureza por John Cage, da série "Rio Pedras e Fumaça, #1, 11/4/90" à esquerda e "10 Pedras" à direita. Fonte: montagem digital / Arquivo pesquisador (2019).

Para o artista experimental John Cage¹⁰ (Estados Unidos, 1912-1992) a improvisação era uma das normas poéticas. Como na Figura 1, onde desenvolveu uma série de desenhos realizados na natureza com vestígios do meio ambiente: pintou o contorno de pedras e criou manchas com a fumaça de uma fogueira sobre um papel que havia mergulhado antes num rio. Seu trabalho dependia da interação com o meio, num processo incorporado de indeterminismo¹¹, num espaço impregnado de aleatoriedade, de comportamento imprevisível. Assim, o que seria um mero exercício de imaterialização se torna um modo de operação: essa elaboração metodológica lhe deu autonomia e impulso para práticas particulares. É um elemento invisível que pode ser percebido de diferentes maneiras, de acordo com a sensibilidade do espectador.

Muitas questões exploradas por Cage influenciam diversos artistas, de diferentes gerações e áreas. Nessa pesquisa destacamos a sua busca intencional pela "tensão psíquica" que, segundo a concepção de OSTROWER (2014, p.27) se trata da força do imprevisível que atua de forma intensa nas escolhas do artista. Isso exige respostas práticas e expressivas do corpo, do raciocínio e da emoção, num curto espaço de

¹⁰ Compositor e artista pioneiro da música aleatória, da música eletroacústica, do uso de instrumentos não convencionais, bem como do uso não convencional de instrumentos convencionais.

¹¹ Conhecido como "princípio da incerteza", é uma concepção filosófica segundo a qual alguns acontecimentos não têm causas: acontecem e nada há no do mundo que os explique.

tempo. Essa noção requer uma postura ativa e atenta que abastece o potencial criador e pode alimentar o próprio processo, já que requer uma renovação constante.

Esse caminho sob a ótica da formatividade faz com que o trabalho e o artista amadureçam, na geração do objeto artístico. Já esse objeto carrega toda a energia, fruto do gesto, tentativas, especulação e conhecimento que o artista aplicou: cada etapa é uma oportunidade de repensar a prática e refazer teorias. Não se trata de reinventar ou renovar uma disciplina tradicional, mas de expandir e explorar o campo das possibilidades.

2.2 ARTE E TECNOLOGIA

A arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo, extraindo o máximo das possibilidades tecnológicas. Encontramos alguns exemplos na pesquisa de MACHADO (2008, p.9), que destaca o artista plástico Edgar Degas (França, 1834 - 1917) que nasceu quase simultaneamente à invenção da fotografia e usava a câmera para estudar a luz nas suas pinturas e congelar o movimento das pessoas para traduzir em esculturas e desenhos. As novas tecnologias penetraram em diversos espaços, interferindo na dinâmica da sociedade. Porém não promoveram um avanço democratizado do acesso, (ancorados em questões comerciais, jurídicas e políticas) e, mesmo assim, modulam o ritmo do cotidiano da maioria da população. Seu ritmo exige atualizações rápidas, de acordo com a velocidade desse exigente mercado. Por consequência, isso afeta o rendimento no campo das artes.

Cada movimento artístico se relacionou com a tecnologia da sua época, tornando essa conexão mais relevante. Nessa constante na história da arte, os artistas acharam maneiras de desviar os projetos industriais ao apropriarem das inovações de forma diferente de outros setores da sociedade, produzidos para o mercado. Por exemplo, os artistas do movimento *Pop Art* (Estados Unidos e Inglaterra, nas décadas de 1940 – 1950) foram influenciados pelo consumismo da sociedade.



Figura 2: Nu Descendo uma Escada, nº 2, Marcel Duchamp, Tinta a óleo, 1,47 m x 90 cm (1912) e sua reinterpretação com Marcel Duchamp descendo a escada, fotografia de Eliot Eliofson para a Revista Life, 1952. Fonte: montagem digital / Arquivo pesquisador (2019).

Outra amostra desta interação trazida por MACHADO (2005, p.17) destaca o ano de 1877, quando Muybridge¹² usou a fotografia para estudar a locomoção com propósito científico e não imaginava que influenciaria os pintores do cubismo¹³. Segundo MACHADO (2005, p.18) o uso da cronofotografia (uma técnica fotográfica antiga que captura o movimento em vários quadros de impressão) pelo artista Marcel Duchamp (França, 1887-1968) ficou evidente na sua criação (Figura 2). A pintura *Nu descendo a escada* teve influência do seu irmão, que trabalhava com essa técnica

¹² Eadweard J. Muybridge (Escócia, 1830-1904) foi um fotógrafo conhecido por seus experimentos com o uso de múltiplas câmeras para captar o movimento.

¹³ Movimento artístico surgido na França no início do séc.XX, caracterizado pela utilização de formas geométricas que retratam as partes de objeto no mesmo plano, sem compromisso com a aparência real.

num hospital na França. Essas máquinas imagéticas (fotografia, cinema, vídeo e computador) geralmente são concebidas para produção em larga escala, mas se tornam ferramentas de expressão dentro do atelier.

Então a criação artística no campo das poéticas tecnológicas é ativada a partir dos fundamentos de produtividade e racionalidade industrial. Entre circuitos, placas, bytes, arquivos e pixels as ideias vão se articulando dentro de uma complexa trama social, histórica e política. Difícil determinar se a tecnologia invadiu a arte ou foi o artista que se apropriou das máquinas.

“(..) Por que, então, o artista do nosso tempo recusaria o vídeo, computador, internet, os programas de modelação, processamento e edição de imagem? Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio.”
Arlindo Machado, (2008, p.10)

Na arte contemporânea essa forma de expressão do artista visual não depende exclusivamente da tecnologia digital, mas pode influenciar suas criações. O audiovisual é um recurso que dialoga com diversas áreas e, assim como a fotografia, deu origem a diversas estratégias contemporâneas de expressão: desconstrução, apropriação, múltiplo, originalidade, aura, hibridização, acaso entre outras. Essa ordem envolvendo diferentes técnicas que podem favorecer uma harmonia entre campos diferentes, numa profícua convergência de pensamentos.

De acordo com CATTANI (2007), esses cruzamentos que caracterizam as mestiçagens na arte contemporânea tem essa relação tensa, ambivalente e contraditória. Seja com uma fusão de estruturas ou elementos contaminados, num processo de mistura que ocasiona a intersecção das bordas: mantendo suas especificidades, o trabalho artístico pode se misturar com outros campos, aterrissando num novo patamar de recursos e resultados.

3 METODOLOGIA

Assim como acontece na maioria das criações artísticas - mesmo usando técnicas, materiais e linguagens iguais – os artistas visuais chegam a resultados distintos, inclusive dentro da sua própria produção. Na metodologia de pesquisa em artes não é diferente, tanto que esse caráter multidisciplinar é sua maior especificidade, pois demanda procedimentos existentes em outras áreas de conhecimento. Assim, o ponto de partida é um leque aberto de possibilidades sem uma fórmula fechada de ações, com efeitos diversos. Portanto as qualidades deste campo exigem um planejamento coeso do pesquisador, para que sua investigação não se perca entre as diversas possibilidades.

Esse jogo entre teoria e prática, coisa e ideia, razão e não razão, fantasia e o real, ciência e arte é constante nessa busca. Devido ao amplo campo das artes visuais, a delimitação é a principal estratégia da pesquisa em Artes. Nessa experiência entre desenho e vídeo, o plano é criar de um método para explorar as possibilidades entre essas linguagens, dentro de condições e tempo definido. Conseguir definir os limites, cercar a problematização não é fácil, mas isso é determinante para obter os resultados coerentes com os objetivos da pesquisa.

Para essa análise foram planejados dois desenhos, usando os mesmos materiais, suporte e tempo (uma hora e trinta minutos cada), porém com estratégias diferentes. Como critério de comparação processual foi importante determinar o modo convencional de ação artística, para dimensionar a influência do comportamento experimental. Logo, no primeiro trabalho denominado Paisagem foi elaborado da maneira tradicional do artista experimentador, que estava motivado por uma experiência pessoal. Já o segundo, no Desenho Randômico a interação com a tecnologia foi o cerne da construção, onde houve busca por ações para desenhar socializadas por outros artistas.

A metodologia se divide em três etapas: Desenho Paisagem, Desenho Randômico e o Processo. As principais reflexões podem habitar essa transição entre as margens, nas diferenças entre estes métodos. Portanto, para prestar atenção nas

tensões e efemeridades que poderiam aparecer, o desenvolvimento foi filmado e editado pelo próprio artista, gerando três vídeos, publicados na plataforma *Youtube*¹⁴ e disponível para visualização pública nos seguintes endereços eletrônicos:

1) Paisagem: processo artístico de um desenho, 8 minutos (2019), disponível para visualização em: <https://youtu.be/dj4VOYNdiDo>;

2) Desenho Randômico: uma abordagem experimental, 16 minutos (2019), disponível para visualização em: <https://youtu.be/p--Y4QJEL14>;

3) Processo de uma abordagem experimental, 10 minutos (2019), disponível para visualização em: <https://youtu.be/klHaACjTpUU>, onde são apresentadas algumas escolhas e reflexões sobre a execução dos desenhos. Como veremos no capítulo 3.2, além do registro documental, o papel da produção audiovisual foi fundamental no encadeamento do experimento.

3.1 PAISAGEM – PROCESSO ARTÍSTICO DE UM DESENHO

A Paisagem foi o primeiro trabalho para esse estudo, com todo o processo realizado no ateliê e registrado em vídeo. A inspiração veio de recordações afetivas de uma interação num lugar distante, com muita história. A intenção era representar a atmosfera que envolvia a paisagem natural em torno das ruínas do *Château Gaillard*¹⁵, um castelo medieval que visitado na França em 2016. A produção foi realizada durante uma hora e trinta minutos, ao som de músicas instrumentais ou vocalizadas. O ambiente foi organizado para a filmagem. Como material foram usados lápis, carvão, spray, tinta acrílica entre outros, num suporte medindo 1,40 x 1,40 m (feito no ateliê usando tecido TNT e base acrílica).

¹⁴ Palavra inglesa, gíria para “televisão”, é um site da internet de compartilhamento de vídeos.

¹⁵ Expressão de origem francesa, que significa Castelo Forte.



Figura 3: Frame do vídeo Paisagem: processo Artístico de um desenho, 8 minutos (2019), disponível para visualização no atalho: <https://youtu.be/dj4VOYNdiDo> . Fonte: acervo pessoal.

Na composição, a ordem cenográfica da imagem seguiu a divisão dos planos (fundo, intermediário e frontal), trabalhando primeiro a profundidade para depois trazer outros elementos em primeiro plano. A peça visual mais pesada foi ajustada na parte de cima, enquanto que as outras flutuam embaixo (Figura 3). Outra estratégia foi a transição de camadas, volumes e tonalidades do grafite usadas na composição, buscando essa diferença entre as passagens do fundo e das figuras criadas.

Essa é uma forma tradicional de trabalho: o artista misturando materiais, processos e aspirações numa tela. Além do resultado visual, acompanhar a evolução do objeto através do registro no vídeo pode fomentar outros sentidos. Apesar de a edição jogar entre os tempos (editar o início, o meio e o fim com cortes fílmicos), podemos acompanhar o andamento e avaliar alguns pontos despercebidos. O registro audiovisual evidencia o ritmo da música, sons dos materiais e como isso influencia o compasso das mãos na execução do projeto. O comportamento do artista tem sensíveis

mudanças na escolha da roupa, no enquadramento da movimentação, na velocidade das decisões: tudo isso porque está sendo observado pela lente da câmera.



Figura 4: Instrumentos para o trabalho no ateliê (suporte, pincéis, tinta acrílica e extensor com lápis na ponta). Fonte: acervo pessoal (2019).

Na Figura 4 podemos observar que, além da base (suporte TNT), foi construída outra ferramenta de trabalho: o extensor (lápis fixados na ponta de um cano de PVC) que permite a distância da execução, para uma análise geral da imagem enquanto se trabalha nela.

Analisando esse vídeo e desenho juntos, a forma de construção da imagem é resultado de uma elaboração complexa e, que apesar da sua espontaneidade aparente, pode gerar reflexões diversas. Por exemplo, a música ambiente ajuda ou atrapalha? Os materiais usados eram adequados? As memórias foram bem representadas? Sim. Para esse desenho todas as escolhas foram adequadas. Caso algum material, tema ou qualquer outro elemento fosse modificado, esse um seria outro trabalho, uma nova tentativa. Isso é processo.

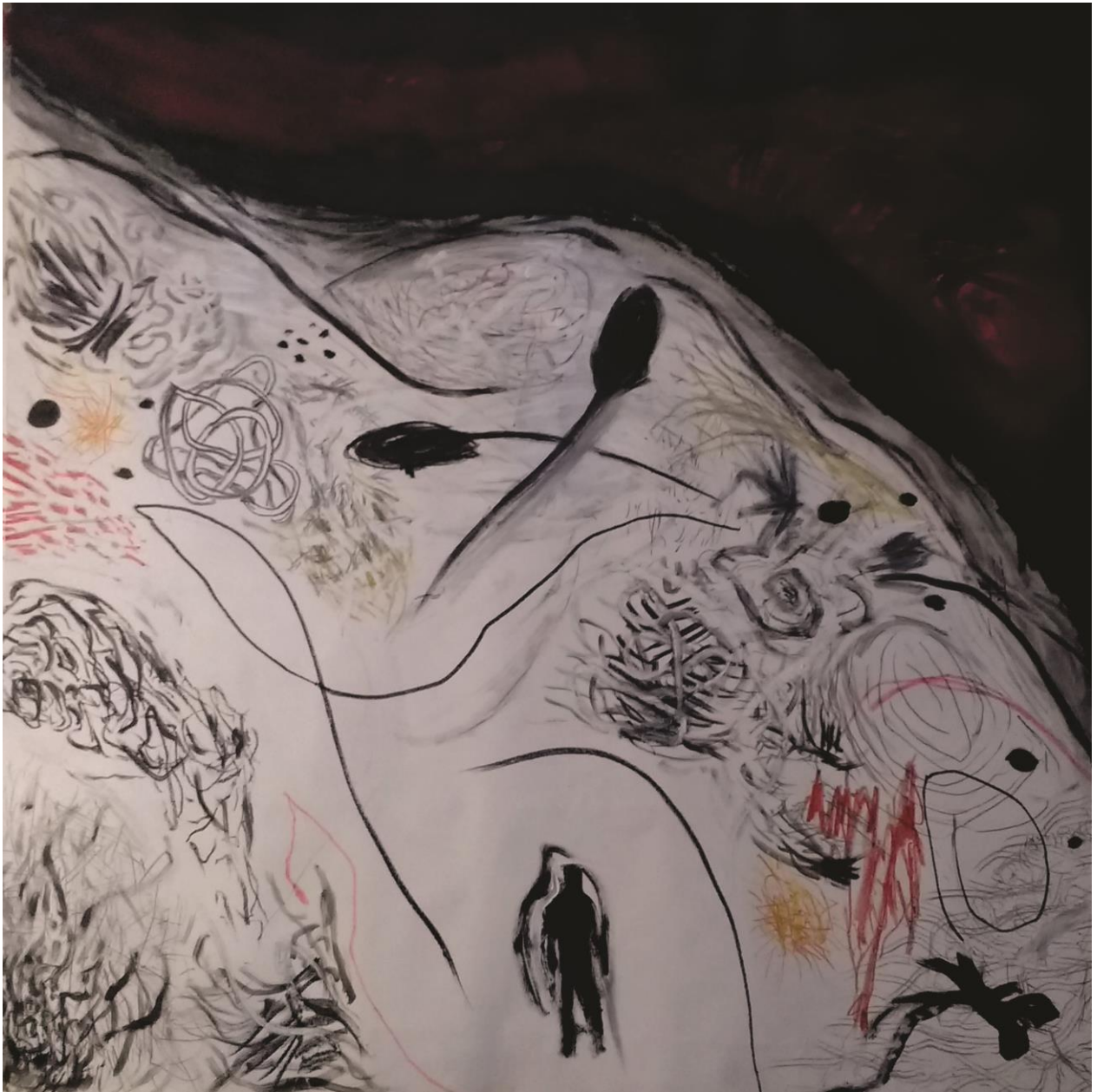


Figura 5: Paisagem, técnica mista, 1,40 x1,40m (2019). Fonte: acervo pessoal.

3.2 DESENHO RANDÔMICO

O uso de equipamentos digitais para criação artística abrange diversas manifestações estéticas, uma delas é o vídeo. Atualmente é uma das linguagens da arte que tem maior alcance social e cultural por conta da internet. Numa abordagem mais que documental, minha intenção foi explorar essa maneira própria de dialogar através do som e da imagem em movimento. Assim, contaminando o processo de pensamento do desenho com o “set de filmagem” encontrei uma maneira de trabalhar em *cooperação ativa* com a tecnologia.

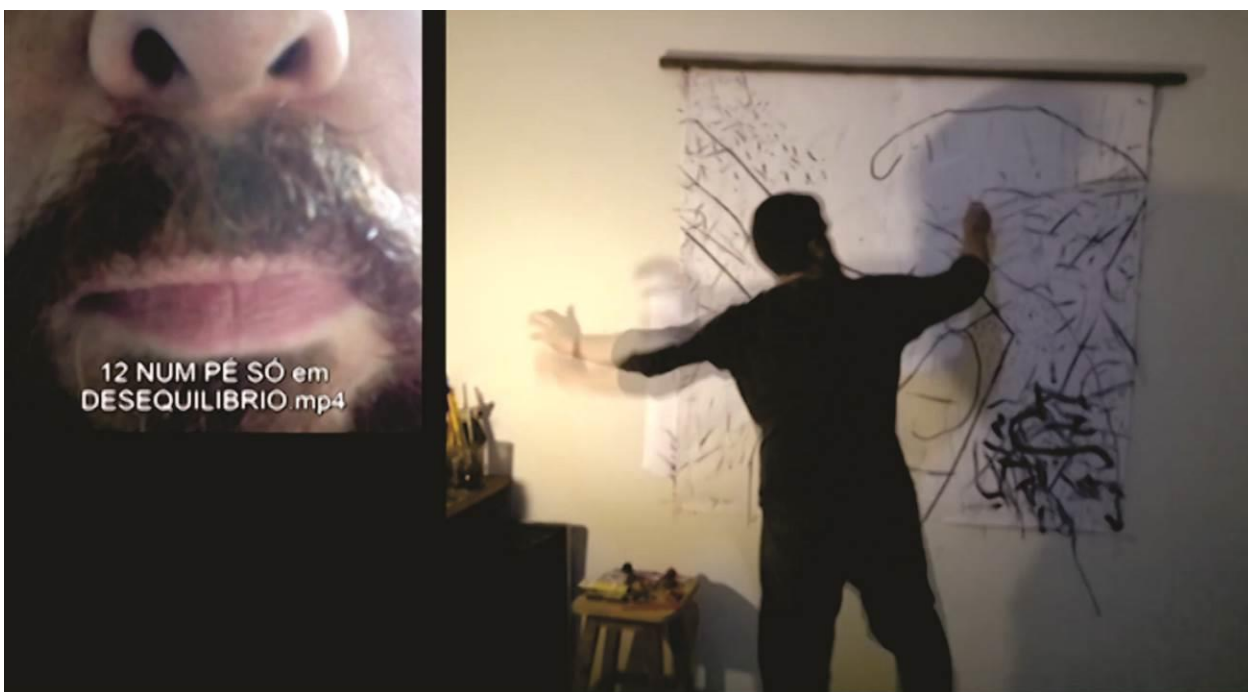


Figura 6: Frame do vídeo Desenho Randômico: Uma Abordagem Experimental, 16 minutos (2019), disponível para visualização no atalho: < <https://youtu.be/p--Y4QJEL14>> Fonte: acervo pessoal.

Como parte da estratégia de experimentação, consultei outros artistas ligados ao desenho contemporâneo sobre o seu método de construção artística. Esse processo de coleta de ações do desenho foi possível via o aplicativo *WhatsApp* de mensagens eletrônicas: mesmo distantes, em cidades e até países diferentes, essa troca foi

possível graças a rede tecnológica de comunicação. A ciência voltada para a comunicação é responsável por diminuir os limites de tempo e espaço, estabelecendo novos meios de produção dos conteúdos e interação. Alguns retornaram com dúvidas e solicitando exemplos para atender ao pedido da melhor forma. Desta forma foi possível estruturar a estratégia para esse experimento num curto espaço de tempo.

Os contatos foram com artistas/amigos usando texto e áudio, com a seguinte questão “*como tu descreveria as ações no seu processo de criação em desenho?*”. Depois de exemplificar e explicar o motivo da pesquisa, alguns retornaram com incertezas e vacilações naturais. Com o retorno dos cinco artistas contatados, as ações foram roteirizadas em formato de texto. A seguir, seguem as contribuições artísticas para desenhar:

- **Guadalupe Rausch (Porto Alegre, 1989)**: a artista coordena o projeto “*Desenhança*”, cuja proposta é experimentar novos caminhos corporais e gráficos a partir de uma série de exercícios. Esse trabalho trata do cruzamento da dança com o desenho, exigindo outras contrapartidas do corpo. Reside e trabalha em Porto Alegre/RS. Como retorno, Guadalupe escreveu um poema, enviado em forma áudio e texto, que foi por ela publicado nas suas redes sociais:

Desenhar a dança

Desenhar caindo

Desenhar rolando

Desenhar saltando

Desenhar fazendo pulinhos

Desenhar correndo

Desenhar girando

Desenhar voando

Desenhar o som

Desenhar no espaço com tecidos

Desenhar o espaço com a imaginação

Desenhar o espaço dançando

Desenhar o espaço com cordões

Desenhar de olhos fechados

Desenhar de memória

Desenhar com o dedo na pele de alguém

Desenhar o desenho sentido na pele

Deixar que alguém desenhe a partir da minha mão

Desenhar com as duas mãos

Desenhar simetricamente com as duas mãos

Desenhar com o giz no pé

Desenhar com o giz na boca

Desenhar sem tirar o giz do papel

Desenhar imitando o desenho do outro

Desenhar seguindo linhas espaciais

Desenhar deixando a caneta solta no papel ser levada pelo movimento do ônibus

Desenhar com a imaginação contornando linhas espaciais

Desenhar sem lugar algum a chegar

Desenhar deitado

Desenhar pontinhos

Desenhar furando

Contornar

Pintar

Riscar

Rabiscar

Traços curtos

Traços longos

Traços fortes

Traços suaves

Traços circulares

Traços pontilhados

Traços consequência de um movimento corporal

Desenho é registro de um movimento

Desenho é testemunha de uma experiência

O movimento vai, o desenho fica pra contar história.

- **Kelvin Koubik (Porto Alegre, 1989)**: artista visual e grafiteiro, integrante do coletivo Atelier D43, reside e trabalha em Porto Alegre/RS. Ações sugeridas:

01. Observação

02. Cego

03. Vazio

04. Através da forma

05. Intensidade diferente

06. Mudar lápis

07. Mudar material

08. Textura

09. Mudar a mão

10. Desenhar com as duas mãos

11. Desenhar com uma linha só

12. Sem o contorno

- **Laura Castilhos (Porto Alegre, 1959):** artista visual, Ilustradora e Professora de desenho no Instituto de Artes do RS (UFRGS), reside em Porto Alegre/RS. Ações sugeridas:

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 01. Observar um objeto | 05. Ritmo interno |
| 02. Desenho de uma linha | 06. Deformar |
| 03. Contorno externo | 07. Pontilhar |
| 04. Destacar fundo da figura | 08. Tempo curto |

- **Teresa Poester (Bagé/RS, 1954):** artista visual, ex-professora de desenho no Instituto de Artes do RS (UFRGS), integrante do coletivo Atelier D43, atualmente residindo na França. As suas ações sugeridas foram:

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 01. Estabelecer regras | 13. Mudar profundidade |
| 02. Extensor | 14. Usar o corpo |
| 03. Lápis de cor | 15. Movimentar |
| 04. Pescar | 16. Passo para trás |
| 05. Círculos | 17. Trabalhar mais forte |
| 06. Gesto geométrico | 18. Usar pó de grafite |
| 07. Mais orgânico | 19. Usar pó colorido |
| 08. Mais leve | 20. Apagar |
| 09. Mudar posição vertical | 21. Gesto largo, ombro |
| 10. Mudar posição horizontal | 22. Gesto leve, punho |
| 11. Quebrar regra | 23. Gesto forte, duas mãos |
| 12. Lápis oleoso forte | 24. Gesto com o cotovelo |

25. Dança suave

28. Gesto leve

26. Força com as duas mãos

29. Contraponto

27. Agressividade

- **Vital Lordelo (Brasília, 1984)**: artista e ilustrador que morou e estudou em Porto Alegre/RS e atualmente reside e trabalha em Portugal. Ações sugeridas:

01. Abstrair

03. Desenhar mais reto

02. Esmiuçar

04. Fazer o óbvio (simplificar)

Assim, depois de selecionar essas experiências recebidas por mensagens eletrônicas de áudio e texto, foram editadas sessenta ações diferentes. Desses relatos foram extraídos verbos (como dançar, pular, rolar), intensidades para o gesto (fraco, forte, rápido, devagar) e procedimentos (trocar de mão, desenhar num pé só, desenho cego e etc.). Nessa experiência foi possível recordar procedimentos pessoais e lembrar os gestos esquecidos, que os outros artistas também praticam.

Essa etapa durou cerca de seis dias, desde o primeiro contato até o retorno dos outros desenhistas. Após organizar por ordem de recebimento, foram filmadas cada uma das ações com a câmera fixa do smartphone, enquadrando o rosto (entre nariz e queixo) do artista experimentador, estruturando no formato de vídeos curtos, com duração de aproximadamente um minuto.

Nesse campo das poéticas tecnológicas, essa pesquisa busca deformar a função da máquina, ao se submeter às suas determinações técnicas e tentar manejar num outro sentido da sua produtividade. Desta forma, essa reunião de diferentes práticas para serem disparadas pelo computador no ato da criação foi a principal estratégia nessa interface entre artista e tecnologia.

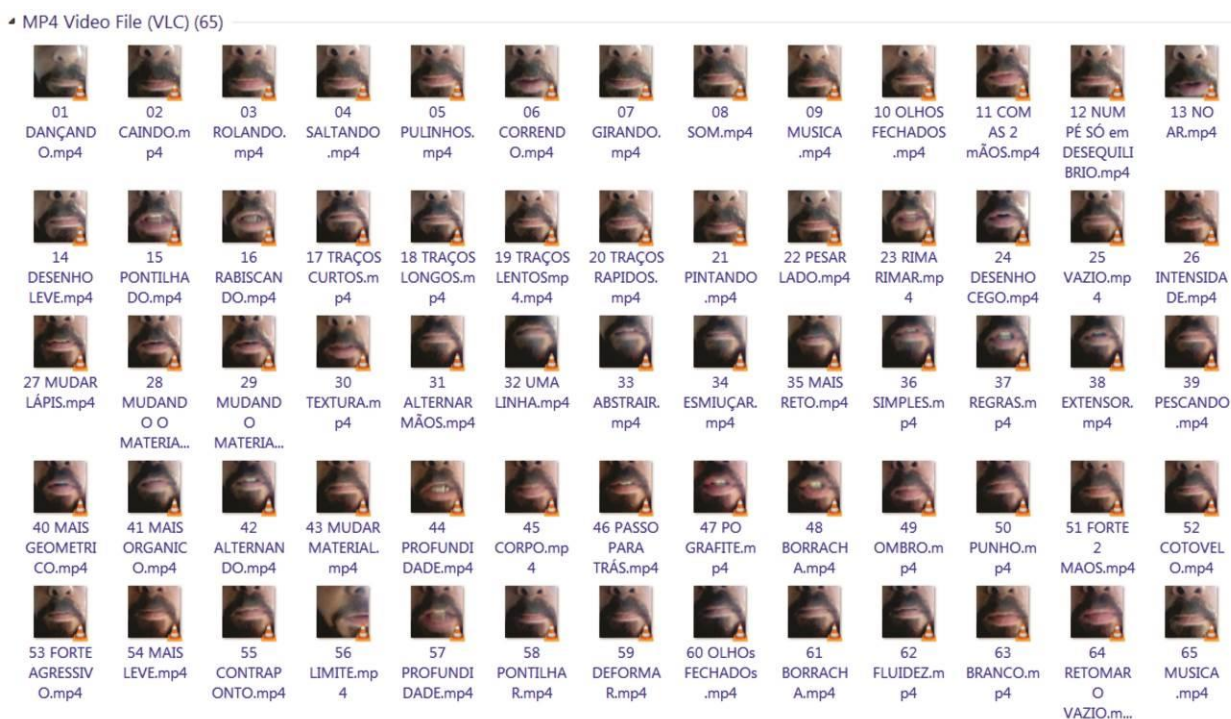


Figura 7: Pasta do computador, com as 65 ações organizadas em formato de vídeos curtos (2019).

Fonte: arquivo pessoal.

Depois de armazenados na memória do computador, a lista de reprodução aleatória (Figura 7) foi programada, ou seja, a sequência das intervenções era imprevisível. O comportamento diante do suporte dependia das combinações tramadas nos circuitos da memória-máquina, composta por milhões de transistores e capacitores, como o cérebro humano com seus neurônios. Um sistema que, quando carregado, faz uma leitura de forma muito rápida, em poucos milésimos de segundos: assim a memória RAM¹⁶ processa todos os comandos executados pelo usuário.

Assim, a tecnologia atravessou o processo de criação, primeiro com a coleta de ações usando a comunicação por aplicativo de smartphone. Em seguida, através do vídeo digital, pela edição das imagens com o uso de um software¹⁷ e organização e

¹⁶ A memória RAM (Random Access Memory - Memória de Acesso Aleatório) é um hardware de armazenamento randômico e volátil de memória, que armazena dados de programas para execução.

¹⁷ Adobe Premiere 6: programa de edição de vídeo.

exibição dos videoclipes¹⁸ (no computador). As ações de desenho socializadas por outros artistas se tornaram comandos e, finalmente, nesse meio que se interpõe entre a máquina (*hardware*) e o artista, que o “produto” foi elaborado, numa interação criativa entre arte e a tecnologia.

Apesar do racionalismo científico e aparelhos eletrônicos necessários para esse trabalho, as condições criadas exigiram paixão e energia. O movimento do corpo, registrado em vídeo, está muito presente nas marcas do desenho: a intensidade da velocidade, da vagareza, do tremor da mão e outras informações do traço, como rastros do gesto. Esse experimento foi exaustivo e exigiu muito mais reação do que imaginação devido ao tempo curto de exibição de cada vídeo, carecendo de respostas rápidas, assim como exigimos das máquinas. Mesmo assim foi possível usar o repertório artístico diante da “dança” proposta pelo ritmo do computador.

¹⁸ VLC: um programa de computador *media player*, reprodutor/tocador e transmissor multimídia de código aberto, que possui suporte para vários formatos de vídeo e áudio.



Figura 8: Desenho Randômico, técnica mista, 1,40 x 1,40m (2019). Fonte: acervo pessoal.

4 REFLEXÕES SOBRE A ABORDAGEM EXPERIMENTAL

As iniciativas que envolvem a tecnologia digital propiciam novas poéticas visuais, inclusive misturando linguagens tradicionais na arte contemporânea. Rever o registro do processo foi mais que uma mera ação nostálgica, se transformou num exercício de afirmação dos saberes. Pessoalmente funcionou como uma espécie de autoavaliação, uma maneira de analisar o desempenho para repensar a prática e ressignificar certas escolhas que aparentemente eram inconscientes.

Desde o ano 2005 carrego um bloco de anotações e croquis, como instrumento de registros pessoais, onde muita coisa acontece nesse âmbito íntimo. Às vezes também revisito vídeos mais antigos, para compreender certas práticas atuais, pois a curiosidade é essencial no processo artístico. As tentativas, incertezas e referências inventariadas em registros rabiscados, pintados ou videográficos, também fazem parte da formação.



Figura 9: Frame do vídeo “PROCESSO DE UMA ABORDAGEM EXPERIMENTAL”, 10 minutos (2019), disponível para visualização no atalho: <<https://youtu.be/kIHaACjTpUU>> Fonte: acervo pessoal.

4.1 O DESENHO DEPOIS DO VÍDEO

“Entre *As cidades invisíveis* há uma sobre palafitas, e os moradores observam do alto a própria ausência. Talvez, para compreender quem sou, eu tenha que observar um ponto no qual poderia estar, e não estou. Como um velho fotógrafo que faz pose diante da objetiva e depois corre para acionar o botão do disparador à distância, fotografando o ponto em que poderia estar, mas não está. (...) Nos momentos de euforia, penso que aquele vazio que não ocupo pode ser preenchido por outro eu mesmo, que faz as coisas que eu deveria ter feito, e não soube fazer. Um eu mesmo que só pode brotar desse vazio.” - Ítalo Calvino, (2006, p.86)

Que tipo de expressão o artista pode criar após a invenção de tantos aparatos tecnológicos? A facilidade de produzir e reproduzir imagens mudou o modo de ver o mundo, diminuindo a magia da escura sala de cinema, ou do laboratório fotográfico, mudando significados e simbologias. Nesse jogo estético, a manipulação fotográfica não é nova e o uso de equipamentos de alta tecnologia digital não pode ofuscar os temas discutidos. Os recursos são diversos e exigem conhecimento técnico para a construção de poéticas digitais, senão o encadeamento intencional do artista e a causalidade do registro da câmera, por exemplo, podem parecer descolados. São tantas possibilidades que podem alterar sistemáticas e resultados, assim modificando conceitos preestabelecidos sobre na arte.

Nessa investigação, a revisão dos registros suscitam novas maneiras de pensar a imagem com desenhos mesclados, jogo entre os tempos do vídeo, a possibilidade de cortar, recortar, organizar e colar as sequências, manipular o tempo construindo uma justaposição poética e reflexiva num próximo ciclo. Durante a execução do segundo desenho foi mais difícil avaliar e fazer a “escuta” da construção, por conta do ritmo entoado pelos comandos programados pelo computador. Avaliando a resolução do desenho é possível observar que os apagamentos, algumas texturas, os vazios entre as linhas entrelaçadas, tudo isso criou mais planos dentro da imagem: essas diferenças foram provocadas pela velocidade imposta pela máquina.

De certo modo, assim é possível construir e reconstruir o trabalho a partir da seleção de momentos do próprio método. Isso já acontecia na pintura, sobrepondo camadas de tinta, no rastro da borracha no desenho e na alteração fotográfica. Entretanto a diferença é que dessa vez, os instrumentos são substituídos pelo

computador e programas específicos. Assim, numa tentativa de humanizar a tecnologia, procurei pensar como a máquina e, por um instante, deixar-me levar pela sua dinâmica.

4.2 PENSAMENTO CIBERNÉTICO

A compreensão da arte contemporânea depende de um conjunto de comportamentos, ideias, valores e objetivos que estão em movimento constante: nada é fixo ou estável. Dessa forma, não se deve tratar a criatividade como exclusividade das artes, visto que todo ser humano a possui em diferentes habilidades (intelectuais, emotivas e espirituais). Essa capacidade também permite ao público se reconhecer em museus e galerias, na medida em que a arte acontece nessa relação entre artista, obra e espectador.

Pensando nesse encadeamento, o teórico contemporâneo Nicolas Bourriaud¹⁹ (França, 1965) em seu livro *Estética Relacional* (2009) fala de uma arte coletiva, que inclui formas até então ignoradas ou menosprezadas. Propondo uma incorporação de “pensamentos, práticas, convívios e formas interativas, assim construindo convívio mais social no campo artístico”. Essa proposta de diminuição da distância entre arte/vida/observador fica mais evidente em trabalhos que envolvem tecnologia e exigem interação para acontecer. Já a capacidade de participação desse público depende da bagagem cultural, social, idade entre outras questões. Logo, diante dessa diversidade, não existe uma única maneira de fazer ou interpretar a arte.

O desenvolvimento humano é um processo de construção contínua que se estende ao longo da vida. É resultado de uma organização complexa que envolve diversos elementos de relação humana, biológica e cultural. Por isso nenhuma dessas teorias é universalmente aceita, pois não explica todos os aspectos. Em sua abrangência e complexidade, esse segmento exige uma perspectiva plural, um sistema

¹⁹ Curador e crítico de arte.

que levasse em conta aspectos interdisciplinares que poderiam conectar diversos estudos e fundamentos.

Não é fácil reunir princípios que comportem diferentes variáveis, aspectos socioculturais relativos ao tempo e espaço, num processo adequado de formação humana, sem parecer pretensioso. Então destaco uma maneira de ver o desenvolvimento como um conjunto de diversas disciplinas, assim como descreve Edmond Couchot no seu artigo “*As ciências cognitivas e a pesquisa na criação artística e a estética (2012)*”:

“(…) As ciências cognitivas não formam uma federação coerente de disciplinas, fundada sobre um paradigma dominante. Sua história é atravessada por correntes diferentes, cujas divergências, convergências e intersecções são múltiplas. Mas nota-se uma certa progressão em seu desenvolvimento histórico. Distinguimos uma primeira etapa, dita, “cibernética”, em que se pensa que a cognição seria formalizável por meio de operações de lógica matemática: pensar seria calcular, e o substrato biológico não seria necessário para o cálculo. A segunda etapa é a do “cognitivismo”, para quem a cognição seria uma computação física de símbolos produzidos por nosso espírito, isto é: estados mentais representando aquilo que substituem. O computador torna-se, então, o modelo do funcionamento do cérebro e do espírito. A terceira etapa é a do “conexionismo” que, em vez de se fundar sobre a noção de informação, visa ao modo como os sistemas vivos mantêm e reorganizam o equilíbrio interno de seus constituintes, e evoluem estruturalmente, mantendo-se em sua identidade. É um retorno à biologia e à neurologia, um abandono dos símbolos e da computação. A quarta etapa, cronologicamente, a última, e ainda bastante vaga, é caracterizada pela multiplicidade das direções de pesquisa entre as quais delinea-se uma forte tendência que critica os paradigmas anteriores: a cognição dependeria não de representações mentais preexistentes, mas de experiências diversas que as capacidades sensorio-motoras de nosso corpo, confrontado com o meio com o qual ele interagiria, nos fariam viver. Ela seria uma “ação encarnada”.

Neste prisma das ciências cognitivas, a racionalidade científica e sensibilidade artística se aproximam, tanto pelas diferenças quanto pelas suas semelhanças. As finalidades são diferentes, mas podem convergir quando tratamos de arte tecnológica. O pensamento da civilização se amplia cada vez mais rápido e a noção de expansão se dá também entre mente, tecnologia e ambiente. Então, no desafio de entrelaçar a prática-teoria artística, a estratégia do experimento Desenho Randômico buscou encarnar as “ações aleatórias” organizadas no computador.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que é ser artista visual, ser criativo, pensar e... ...agir?

Foram nessas reticências que a mistura entre a invenção e o computador foi planejada. Analisando essa experiência no trabalho, a influência da tecnologia foi além do esperado: desde a escolha da roupa do artista para o registro (na cor preta), a posição do suporte (com distância para filmagem), no ritmo da execução artística (o computador reproduzia os vídeos de forma aleatória). Outros sentidos foram acionados, para fora dos limites da tela: no corpo do artista havia cansaço e na mão expectativa pelo próximo vídeo. Ao descentralizar as decisões, o próximo comando do computador gerava essa ansiedade e, conseqüentemente, a reação.

Na consulta aos outros artistas foram redescobertas operações do desenho que estavam adormecidas na memória. As ações coletadas e editadas em pequenos vídeos se tornaram comandos, que foram associados como instruções e incentivo nessa esfera empírica. O fato é que a tecnologia, que deve ser condicionada as nossas necessidades, dessa vez ordenou o usuário de forma direta. Essa sintonia exigiu certa racionalidade técnica, além do preparo físico e mental.

Existem diversos exercícios artísticos relevantes ao artista. Reproduzir as obras primas da pintura, por exemplo, é um dos exercícios básicos para aprender técnicas e o estilo dos mestres da arte. Inclusive a cópia em busca do realismo artístico exige anos de estudo. Porém existem exercícios de reprodução mecânica sem teoria ou carga crítica, mas sempre existirá uma intencionalidade que vai se construindo e às vezes precisamos de um distanciamento histórico-temporal razoável pra isso acontecer. O tecido TNT²⁰, escolhido para essa experiência, é um exemplo dessas escolhas não propositais. Mas estética do suporte, os gestos do carvão e do lápis resultaram em

²⁰ Sigla para tecido classificado como *não tecido*. Material industrializado produzido a partir de fibras aglomeradas, que não passa pelos processos têxteis mais comuns que são fiação, tecelagem e malharia.

imagens *pixeladas*²¹, que remetem à baixa tecnologia: não era o objetivo inicial, mas essa relação foi percebida nos primeiros traços do primeiro desenho (Paisagem).

A questão da criação artística causa abordagens diferentes em artistas e pesquisadores. Diversas hipóteses apontam para a organização de processos heurísticos mentais, sejam para invenções, inovações, descobertas ou novas ideias: as diferentes definições para criatividade surgem para agregar as diversas habilidades que o ser humano pode desenvolver. Ao relacionar a história dessas inovações, também é uma forma de debater sobre esse tempo tecnológico que vivemos: os artistas contribuem ao transformar o uso da máquina em expressão artística. Resgatam o conhecimento sensível e a humanidade necessária neste cenário tecnocrático: precisamos seguir desenhando, colorindo, brincando, dançando, cantando e vivendo.

A arte não brota do nada, nem desenraizada da história de práticas e teorias desenvolvidas pela humanidade. As transformações que ocorrem são escritas pelo progresso social que se envolve, transforma ou mantém os hábitos vigentes. Os avanços tecnológicos auxiliam nossa evolução, mas precisamos ter a consciência do seu papel auxiliar no cotidiano, como uma ferramenta. Ainda é muito difícil mensurar o seu impacto em diferentes áreas como na política, sociologia, pedagogia, filosofia, educação e, nesse caso, na arte. Mas para não cair em algumas “armadilhas”, devemos ficar atentos e não condicionar o uso de tecnologia em qualquer área sociocultural, conforme destaca Edmond Couchot, em SILVA (2006):

“É necessário que o artista tenha pelo menos um conhecimento básico da programação e das ferramentas que está usando. Ele deve saber o que o software faz, o que pode e não pode ser feito. Se não, será manipulado pelo software.”

²¹ Pixel (termo inglês) é o menor elemento em um dispositivo de exibição (por exemplo, um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. Em computação gráfica, a pixelização é causada pela exibição de uma imagem digital num tamanho tão grande, que pequenos quadrados são visíveis: essa imagem é dita pixelizada (estrangeirismo).

Um gesto que nasce a partir da articulação do ombro, passa pelo braço e antebraço como um membro unido, que se movem conforme o ritmo das pernas, do foco da íris e da força do estômago não pode ser medido por nenhuma máquina. O uso abundante de recursos tecnológicos pode induzir o processo a um beco sem saída: ao se orientar por uma concepção mecanicista os artistas ficam numa posição secundária, os trabalhos centrados apenas a resultados técnicos, sem expressão e reflexão, a não ser que a ação artística se sobreponha a tecnologia.

A construção da imagem poética pode acontecer nessa ligação entre o artista e a tecnologia. Nem sempre é possível traduzir os pensamentos e emoções que derivam da imaginação, mas acredito que os meios tecnológicos usados da maneira correta podem auxiliar no processo artístico. Tanto que pretendo expandir a experiência desta pesquisa, alterando alguns componentes da metodologia: aumentando o tempo, trabalhando em suportes diferentes, combinando papéis ou telas de tamanhos distintos, usando outros materiais, buscando retrabalhar o uso da tecnologia de maneira harmoniosa na produção.

Essa abordagem tecnológica deveria ser mais bem trabalhada na educação das novas gerações, onde o uso dos smartphones carece de melhor orientação dos responsáveis. Digo isso por experiência própria, visto que também trabalho como professor de artes numa escola pública. Apesar da estrutura das instituições de ensino não comportarem certos desafios científicos, o limite de uso das máquinas deve ser trabalhado com crianças e adolescentes: desde seu uso básico, a ampliação das suas funções, a exploração de alternativas práticas e etc. A presente investigação pode suscitar novos métodos, com dinâmicas escolares cronometradas, desafios de desenho no computador e sua troca com outros colegas (desenho coletivo). Assim como nessa experiência, que foi possível interagir com outros artistas distantes, quem sabe os estudantes podem trocar experiências artísticas com outras escolas, de outras cidades e países, usando essa “ponte tecnológica” para a educação.

REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. Tradução: Denise Bottmann, São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CATTANI, Icleia Borsa (org.). **Mestiçagens na arte contemporânea: conceito e desdobramentos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- CALVINO, Ítalo. **Eremita em Paris – Páginas autobiográficas**. Tradução Roberta Barni. 1ªed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- COUCHOUT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução Sandra Rey. Coleção Interfaces. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- _____. **As ciências cognitivas e a pesquisa na criação artística e a estética**. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 10, n. 20, p. 90-99, Dec. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202012000200090&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 09 de Maio de 2019.
- JOHN CAGE**. WikiArt – Enciclopédia de Artes Visuais. Disponível em: <<https://www.wikiart.org/pt/john-cage>> acesso em 06 de julho 2019.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Coleção Arte+. 2ªed. São Paulo: Jorge Zahar Editor, 2008.
- _____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 3ªed. Coleção Campo Imagético. Campinas, SP: Papyrus, 2005.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 30ªed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- PAREYSON, Luigi. **Estética: teoria da formatividade**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1993.
- _____. **Os problemas da estética**. São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora, 1984.
- SILVA, Adriana Ferreira. **Mercado de arte não está pronto para era digital, diz especialista**. Ilustrada, Folha de São Paulo. 2006. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u62541.shtml>>. Acesso em 09 de Maio de 2019.