

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Daniel Frickmann Young da Rocha

**O desenho como prática de estudo
nos campos da arte e do design**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN

Pós-Graduação em Design da PUC-Rio

Rio de Janeiro

Abril de 2021

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Daniel Frickmann Young da Rocha

**O desenho como prática de estudo
nos campos da arte e do design**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Carlos Eduardo Félix da Costa

Rio de Janeiro

Abril de 2021



DANIEL FRICKMANN YOUNG DA ROCHA

**O desenho como prática de estudo
nos campos da arte e do design**

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela
Comissão Examinadora abaixo:

Prof. Carlos Eduardo Félix da Costa

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Nilton Gamba Junior

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Guilherme da Silva Bueno

Escola de Belas Artes – UFMG

Prof. Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho

Escola de Belas Artes – UFRJ-EBA

Rio de Janeiro, 13 de abril de 2021

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Daniel Frickmann Young da Rocha

Nascido no Rio de Janeiro, graduado em design de comunicação visual pela PUC-Rio em 2016. Período sanduíche em University of The Arts London, programa Ciência Sem Fronteiras, 2015. Aluno de pós-graduação e bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) em 2019, departamento de Artes e Design – DAD PUC-Rio. Designer gráfico e artista de profissão.

Ficha Catalográfica

Rocha, Daniel Frickmann Young da

O desenho como prática de estudo nos campos da arte e do design / Daniel Frickmann Young da Rocha ; orientador: Carlos Eduardo Félix da Costa. – 2021.

108 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2021.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Desenho. 3. Arte contemporânea. 4. Prática. 5. Índice. I. Costa, Carlos Eduardo Félix da. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador e aos entrevistados por todo o tempo e dedicação. Agradeço ao revisor pela minúcia e generosidade ao texto. Também agradeço por todo o auxílio dos amigos Augusto Portella e Nina Vieira.

Agradeço a CAPES, visto que o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo

Da Rocha, Daniel Frickmann Young; Félix da Costa, Carlos Eduardo. **O desenho como prática de estudo nos campos da arte e do design**. Rio de Janeiro, 2021. 108p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O trabalho aqui apresentado compreende uma pesquisa qualitativa de caráter reflexivo sobre a atividade do desenho entre *designers* e artistas de formação, com foco nos casos ocorridos entre os anos de 1959 a 2019, compatíveis com o estabelecimento do ensino de design no Brasil e o surgimento do conceito de desenho em campo ampliado. A partir das questões norteadoras da origem do design, das particularidades sociais do desenho, e da dimensão do uso do desenho no mundo atual, a pesquisa prossegue de modo que exemplos do desenho no Design e na Arte Contemporânea nacionais e internacionais sejam avaliados comparativamente. Tal comparação se dará através de um estudo de casos, somado a uma série de quatro entrevistas semiestruturadas com profissionais brasileiros tratando deste mesmo tema. A pesquisa acrescenta novos encontros entre as práticas, demonstrando que há uma aproximação e referenciais comuns a esses dois Campos do saber.

Palavras-chave

Desenho; arte contemporânea; prática; índice.

Abstract

Da Rocha, Daniel Frickmann Young; Félix da Costa, Carlos Eduardo. **Drawing as a study practice in the fields of art and design**. Rio de Janeiro, 2021. 108p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work comprises a qualitative reflective research on the act of drawing between professional designers and artists, focusing on cases that occurred in years 1959 to 2019, in accordance to the establishment of design learning in Brazil and the occurrence of the so-called extended field drawing. Starting with the hypothesis of considering drawing as a fundamental common procedure for these two fields of study, the research presents examples of drawing in national and international design and contemporary art, through a case study, adding a series of four semi-structured interviews with Brazilian professionals discussing the same subject. Based on the guiding questions about the origin of design, the social peculiarities of drawing and the dimension of the use of drawing in contemporary times, the essay presents examples of drawing in national and international design and contemporary art, through a case study, adding a series of four semi-structured interviews with Brazilian professionals discussing the same subject. The research adds new encounters between practices, demonstrating there is a common approach and references in these two fields of study.

Keywords

Drawing; contemporary art; practice; index.

Sumário

1	Introdução	9
1.1	O desenho na ação multidisciplinar	14
1.2	Considerações sobre o desenho e dados pessoais	17
1.3	Metodologia da pesquisa	18
1.4	Apresentação dos capítulos	20
2	A prática de desenho até o campo ampliado	24
2.1	Definição de desenho	25
2.2	Definição de arte	26
2.3	Definição de design	27
2.4	A origem da prática e automação do desenho no design	28
2.5	Estratégias de conhecimento em design	39
2.6	O desenho no design e na arte brasileira, de 1950 a 1970	46
2.7	O desenho em campo ampliado, de 1970 a 1980	58
3	Entrevistas sobre o desenho na arte e no design	71
3.1	O desenho em artes e design	71
3.2	O desenho segundo a crítica artística	86
3.3	Análise e resultado das entrevistas	93
4	Conclusões	95
4.1	Sobre a ética e o futuro do design	95
4.2	Discussões políticas do desenho no Brasil	98
4.3	Considerações finais	104
5	Referências bibliográficas	106

Lista de figuras

Figura 1: Obra “Sometimes Something Leads to Nothing” (1997), de Francis Alÿs.	11
Figura 2: Obra “B-Car” (1975), de Chris Burden.	16
Figura 3: Diagrama curricular da Bauhaus (1922), de Paul Klee.	34
Figura 4: Ilustração para capa de “Sambas de Noel Rosa” (1950), por Di Cavalcanti.	52
Figura 5: design para capa de “Baden Powell à vontade” (1964), por Cesar Villela.	54
Figura 6: Obra “Metaesquema” (1958), de Hélio Oiticica.	56
Figura 7: Obra “Spiral Jetty” (1970), de Robert Smithson.	61
Figura 8: Obra “Spiral Jetty” de Robert Smithson, fotografada em 2013.	63
Figura 9: Obra “Saint John’s Rotary Arc” (1980), de Richard Serra.	66
Figura 10: Obra “Browser Frankenstein, Setembro 2012” (2012), de Adriano Motta.	76
Figura 11: Design para evento musical no Studio RJ (2012), por Tonho Quinta-feira.	80
Figura 12: Obra “Vitória Suíte” (2007), de Suzana Queiroga.	84
Figura 13: Desenho para o projeto do “Voiture Minimum” (1936), por Le Corbusier.	91
Figura 14: Obra “Nai Basa Masherí” (2014), do coletivo MAHKU.	100
Figura 15: Obra “Close a door to open a window” (2020), de Maxwell Alexandre.	102
Figura 16: Obras da série “Stones” (2009), de Marcelo Moscheta.	103

1

Introdução

Entre as áreas de conhecimento da Arte e do Design, observamos uma atividade em comum com uma longa trajetória histórica: o desenho. Considerado uma ação universal humana, sua prática está nos valores processuais de ambos os Campos, evidenciando uma grande integração entre os mesmos. O desenho constitui uma forma de comunicação primordial, que precede o uso da linguagem escrita. Ele mesmo, como um tipo de ação espacial, pode estar associado a uma ideia de movimento e de ritmo – como uma dança ou dinâmica de um corpo –, sendo assim, primariamente um ato gestual humano.

O ato de desenhar constitui uma ação fundamental na formulação de um projeto de design. É também uma prática frequentemente invocada por artistas em suas produções, mesmo com todas as opções e ferramentas digitais disponíveis hoje em dia. Sua realização é importante pois atravessa o domínio de programas ou plataformas de computador, e por isso, compreender suas particularidades beneficia, objetivamente, a realização de outras frentes de trabalho. A relação entre arte e design se entrelaça por várias similaridades, das quais defende-se que o desenho é uma das mais importantes.

Para o antropólogo Tim Ingold (2013), existe uma diferença no que chamamos de imagem para a representação de um desenho. O desenho compõe uma ordem visual, que pode ir além das condições da fotografia ou qualquer outra imagem estática: desenhar pode, através de sua linha gestual, estabelecer uma narrativa indiciária. Segundo o autor, “O desenho que narra não é uma imagem, nem uma expressão de imagem, mas o resquício de um gesto”¹ (p. 128). Sob uma ótica mais generosa, desenhar não precisa ser apenas a sobreposição de um material na superfície. Pode ser qualquer intervenção, intencional ou não, do aceno humano sobre o espaço, seja em uma mídia bidimensional ou ambiente de campo ampliado,

¹ Tradução do pesquisador.

como observa Rosalind Krauss (1984) a partir das manifestações artísticas que desafiaram a noção de escultura ao final do século XX. De todo modo, o desenho, como uma sombra da atividade humana, não se trata de algo eterno, mas sim efêmero pela sua própria condição.

Em síntese, o ato de desenhar é entendido e incorporado de modo distinto para cada ação produtiva. Nas artes, ele pode ser um tipo de prospecção, para permitir o entendimento de uma ideia que estará por vir, ou um fim em si. Já no design, o desenho pode, de modo geral, ser uma ferramenta de comunicação em projeto. As definições de como é usado para essas duas práticas profissionais variam, e o encontro de uma resposta única não seria possível. Com base nisso, o objetivo geral desse estudo consiste na investigação das relações de semelhança e diferença no uso do desenho entre artistas e *designers* de formação, com foco na sua ocorrência ao longo dos últimos 50 anos, e sua aplicação durante todo este tempo. A justificativa para tal recorte, está na própria conjuntura histórica da formação das primeiras escolas dedicadas à graduação em Design no Brasil, seguindo a tradição modernista das pedagogias da Bauhaus e a posterior Escola de Ulm (1953). Ao mesmo tempo, os estudos de desenho em campo ampliado, bem como os principais expoentes da arte contemporânea pare esse assunto, surgiram também entre as décadas de 60 e 70 do século XX, o que reforça o intuito desta pesquisa no destaque à história do desenho neste momento.

No tocante ao conceito de desenho em campo ampliado, uma fundamental fonte de referência é o ensaio de Rosalind Krauss (1984), intitulado *A escultura em campo ampliado*, que trata da evolução da escultura ao longo da história e de como essa mídia é capaz de demonstrar o alcance semântico da arte hoje em dia. Por uma afirmação que constitui o que há de mais elementar nesse assunto, a autora enfatiza que o “campo ampliado é, portanto, gerado pela problematização do conjunto de oposições, entre as quais está suspensa a categoria modernista escultura” (*Ibid.*, p. 135). Assim, adentra-se em investigações que sucedem o conceito de desenho, em que a complexidade do projeto artístico pode esgarçar a história e a tradição que remonta o legado da arquitetura e da escultura moderna, gerando um outro tipo de produção, disponível a assumir, simultaneamente, diversas facetas do tempo histórico. Uma produção que pode ser entendida como “pós-moderna”.

A criação de um desenho em campo ampliado pode tanto ser paisagística quanto arquitetônica. Ela pode incluir a natureza em seu estado bruto e,

paralelamente, intervir no ambiente natural, mesmo sem a adição de materiais inorgânicos ou manufaturados. Encontramos notáveis exemplos desse caso em Robert Smithson (1938-1973) e Andy Goldsworthy (1956-). Mas para exemplificar a amplitude do que podemos considerar um desenho, cita-se primeiro o artista Francis Alÿs (1959-), que aborda de forma bem didática a dimensão deste assunto. Em uma série de performances gravadas em vídeo, o artista cria o trabalho *Sometimes Something leads to Nothing* (“às vezes alguma coisa não leva a nada”²), empurrando pelas ruas de uma cidade um bloco de gelo durante 9 horas. Alÿs o transporta pessoalmente até que ele se derreta por completo, e no fim, o gelo atinge um estágio tão pequeno que o artista pode até chutá-lo, concluindo o trabalho no momento em que a sobra vira água. No caso descrito, Alÿs cria um desenho a partir do caminho que fez com o bloco de gelo. Um índice, um rastro, que, mesmo efêmero e aparentemente inútil, por algum tempo sustentou uma imagem de percurso sobre o mundo.



Figura 1: Obra “Sometimes Something Leads to Nothing” (1997), de Francis Alÿs³.

Disponível em <http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

² Tradução do pesquisador.

No design, o desenho pode receber um tratamento mais objetivo, funcional até, como uma etapa de estudo e procedimento em um projeto. Neste caso, apontamos para o desenho como uma ação de gestos em busca de assertividade, e não de prospecção. A ideia de um currículo escolar de Design, quando inicialmente implementada, seria a de importar conceitos do estudo artístico para especializar um novo profissional, que se adaptaria a um outro contexto, agora modernizado. As fundações para essa abordagem de ensino se iniciaram com a inserção da atividade do design nas ciências de estudo institucional e acadêmico. O *designer* italiano Bruno Munari, em seu livro *Design as art* (“*Designer e Artista*”), de 1966, comenta essa origem: “O design veio a surgir em 1919, quando Walter Gropius fundou a Bauhaus em Weimar. Essa primeira escola tendia a criar um novo tipo de artista, um artista útil à sociedade porque ele ajudaria a balançar a sua estrutura”⁴ (p. 27).

A “estrutura” para Munari eram as convenções sobre forma e função que envolviam os produtos e peças do dia-a-dia. Para o autor, o *designer* teria o compromisso social de tratar desse assunto prático: a realização dos objetos e vida material do homem comum. O desenho, nesse caso, serviria de ferramenta, um recurso para chegar-se ao tal objetivo fundamental. É importante constar, no entanto, que essa é uma das muitas perspectivas de como esse design se comporta, a partir da mentalidade modernista das escolas de artes reinventadas no século XX. Em contraste, o autor inglês Adrian Forty (2007) argumenta em *Objetos do Desejo*, que a prática do design está intimamente ligada a uma geração de valor simbólico, assimilado à indústria como um projetista em nome da produção. Para ele, o ofício do *designer* surgiu com a Revolução Industrial de 1760. É com a implementação da arte decorativa em larga escala que o artesão passa para uma nova modalidade de trabalho. Essa atividade consiste em dar uma “face” aos objetos, e também de padronizar, planejar ou racionalizar seus processos produtivos:

Na história de todas as indústrias, o design torna-se necessário como uma atividade separada da produção assim que um único artífice deixa de ser responsável por todos os estágios de manufatura, da concepção à venda. Em muitas indústrias, essa mudança organizacional ocorreu no século XVIII (*Ibid.*, p. 43).

⁴ Tradução do pesquisador.

Observa-se, então, que mesmo nas opiniões conflitantes de Munari e Forty quanto às origens do design, existe um consenso de seu emprego como um atendimento às necessidades produtivas da indústria. O *designer*, nesse sentido, é um profissional que opera na elaboração de objetos de consumo, e uma vez orientado para sua tarefa, lidaria com o desenho de modo que o atendesse sistematicamente. É incerto que o desenho seria para o *designer* uma etapa de pensamento a solucionar um problema. Sua intenção de desenhar, seguindo essa visão, teria um caráter mais formal, como vemos também na Arquitetura. Contudo, vale constar que tal operação não anularia a possibilidade de haver também algum grau de investigação mais subjetivo, não só de puro domínio técnico.

O curso de Design no Brasil costuma definir sua profissão como uma atividade de valores e procedimentos objetivos, partindo do princípio de solucionar problemas para o bem-estar social. Seguindo este raciocínio, o design é uma produção criativa que busca resultados práticos, determinados a partir de um projeto. Ele opera em função da lógica da produção industrial. Através do design, desenha-se objetos na sociedade, seja na forma de produtos ou peças visuais. De um outro lado, na produção da arte, podemos observar um universo privilegiado pela abrangência de investigação. Seu propósito no mundo seria um tanto mais abstrato, ainda que possa ser incorporado a uma visão funcional de projeto. De modo geral, o valor de obra artística enquanto criação se tornou ambíguo, e na arte, o desenho pode se apresentar como um objeto em si, ou até mera ação reflexiva de trabalho. No livro *Obra Aberta*, o filósofo Umberto Eco (1962) afirma que “uma obra de arte é um objeto produzido por um autor que organiza uma seção de efeitos comunicativos, de modo que cada possível fruidor possa compreender [...] a mencionada obra, a forma originária imaginada pelo autor”⁵ (p. 40). Ainda que haja discordâncias a respeito de tal definição, é fato que existam artistas permitidos a não se comprometer com um trabalho que envolva finalidades. Esta abertura de interpretações, ou convite que o artista oferece ao “fruidor” (nome dado ao agente da experiência estética) é pouco estimulado no design. Alterar um trabalho em sua forma comprometeria o tão perseguido papel produtivo: encontrar resultados práticos para problemas rotineiros da sociedade industrial. Assim, vemos que o *designer*, talvez intuitivamente, consegue se distanciar de algumas lições do fazer

⁵ Tradução do pesquisador.

artístico, e sobretudo de desenho, que ensinam a importância do processo de investigação em aberto.

Em resumo, o profissional *designer* geralmente inicia um projeto seguindo uma série de regras estabelecidas pela própria história da profissão. Mas o artista, em contrapartida, é mais estimulado a se opor aos seus próprios paradigmas; espera-se dele o rompimento com a experiência estética consolidada. Nas duas práticas, de todo modo, utiliza-se em algum ponto tipos de desenho como o de observação. O desenho é o mais tradicional procedimento técnico e conceitual na formulação de um projeto de arte ou de design, o que justifica a relevância de sua abordagem nessa dissertação. Por isso, constatamos a hipótese de que a atividade do desenho é o grande vínculo associativo entre as ditas escolas criativas acadêmicas. A pesquisa procede de modo que os âmbitos de arte e design sejam avaliados comparativamente a partir desta que é a questão central, e com as demais questões norteadoras: (1) a origem do design, (2) as particularidades sociais do desenho, e (3) a dimensão do uso do desenho no mundo atual.

Os objetivos específicos são, portanto, (1) estudar o fenômeno do desenho nos últimos 50 anos de arte e design internacionais e brasileiros, abordando casos e desdobramentos de ambos, e; (2) aprofundar o estudo de casos nacionais entrevistando profissionais das duas áreas, relatando seus processos para compará-los.

1.1 O desenho na ação multidisciplinar

Desenho é delimitação no espaço. Como seres racionais, estamos condicionados a impor mudanças no campo a partir do nosso próprio referencial, demarcando no meio físico nosso pensamento. Os desdobramentos do desenho como trabalho em arte, design, ou outras áreas é potencialmente extenso. Porém, podemos perceber que desenhar pode ser uma estratégia visual, um mapa da ideia como assunto tangível; de tornar real o que é só imaginação. Assim, através de um estudo de casos, constata-se a necessidade de buscar relatos de profissionais da área para registrar à pesquisa seus processos pessoais e demais reflexões do assunto, fato esse que justifica o uso de entrevistas realizadas especialmente para esta pesquisa, o que será visto adiante.

Há um valor didático no desenho quando ensinado nos cursos de Design. É relevante que sua atividade seja mencionada aos alunos de graduação na criação de seus projetos e outras frentes de trabalho, de modo a equilibrar decisões técnicas e pragmáticas, com direções tomadas intuitivamente. Por ser um conhecimento de linguagem não-verbal, o desenho necessita de um contato prático para ser entendido mais a fundo. Suas particularidades exigem mais que a linguagem escrita para serem finalmente entendidas. Há um conhecimento tácito, que surge da experiência, que cria no desenhista um domínio particular, impossível de ser passado apenas por palavras. Assim, o ensino de desenho precisa acompanhar um aprendizado não só técnico, mas também de repertório, já que expandir os exemplos conhecidos se faz importante para que um aluno se sinta hábil para experimentar e, principalmente, se desapegar de eventuais estilos pré-programados. Nesse sentido, a pesquisa defende a importância de investigar diferentes casos do design e da arte sobre o tema. Os casos serão explorados para enfatizar a vastidão do desenho como a grande atividade manual, comum às duas áreas. Dentre eles, cita-se brevemente um exemplo, da obra artística conhecida como “B-car”, feita pelo artista norte-americano Chris Burden (1946-2015). Durante os anos 70, o autor elaborou por dois meses um veículo de passageiro único, projetado para alcançar uma velocidade de 160 quilômetros por hora. Com todas as particularidades que um trabalho de design poderia exigir, Burden esquematizou e desenhou as etapas de montagem e a condição ergonômica do automóvel, numa evidente situação de encontro entre os dois Campos aqui estudados.

O carro de Burden custou dois meses para ser fabricado até a data de sua exibição oficial, em 16 de outubro de 1975. O projeto foi elaborado com o apoio de outros assistentes, que desenvolveram junto a ele toda a montagem e a soldagem das peças utilizadas. Os desenhos do artista, sobretudo os estudos de realização e esboços do veículo ao longo do processo, foram por fim organizados como parte da própria exposição, primeiramente feita em Amsterdã, na Holanda, e depois em Paris. Houve atrasos e decisões de improviso tomadas de última hora para o prazo de entrega, e a necessidade de adaptação das peças para desmontagem, envio e despacho até o continente Europeu. Para a criação artística de Burden foi montado um motor próprio, movido à combustível fóssil, feito a partir de outros componentes retirados de uma motocicleta da companhia Minarelli, e acoplado a uma estrutura soldada com quatro rodas que possuíam suspensão independente. A

façanha do artista possuiu uma condição performática, que justificava as particularidades do carro e todo um espírito de superação ao próprio desafio de realização da obra.

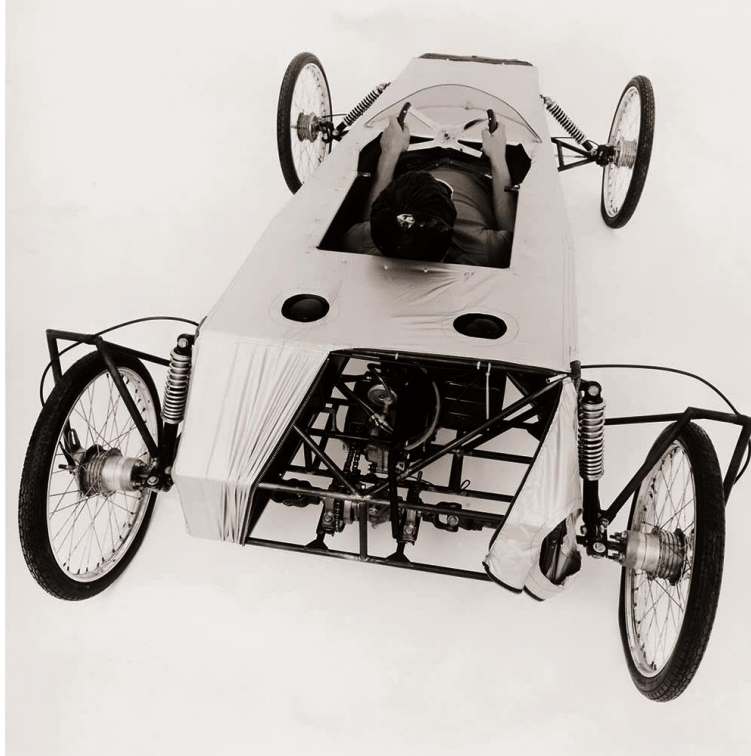


Figura 2: Obra "B-Car" (1975), de Chris Burden.

Fonte: Hoffman (2007, p. 168)

Os assuntos projetivos do design situados na obra de Burden são introduzidos em paralelo com o que de fato o artista propõe, já que a razão ou finalidade de sua criação está no campo semântico, e não funcional. Caracteriza-se uma presença ativa do conhecimento em design para um contexto atípico, no qual suas informações são apenas complementares à concepção de um objeto de arte. Com o surgimento de movimentos artísticos que exploravam a ideia do campo ampliado, descrito a partir das percepções endereçadas por Rosalind Krauss, tal tipo de circunstância se tornou algo mais frequente, em especial entre os anos de 1960 e 1970 do século XX. Burden é um dos nomes da Arte Conceitual norte-americana, cujo destaque se deu à multiplicidade de suas façanhas, com obras e registros dos mais diversos formatos e tempo de duração, muitas vezes produzidos coletivamente.

O desenho em campo ampliado consiste em um modo de desenhar para além das proporções ou escala humana, um desenho que excede a espacialização típica da escultura modernista. É um assunto precioso para esta pesquisa, uma vez que determina, historicamente, a inauguração de uma nova forma de produção e reflexão das práticas criativas, exibindo projetos em equipe e o uso de profissionais multidisciplinares, interessados em intercalar os limites entre a produção arquitetônica e a paisagem. Assim como Chris Burden, artistas a partir deste momento criaram obras que englobaram tanto os serviços da engenharia, quanto da arquitetura e do design. Suas criações exigiam o apoio de múltiplas ciências para a aplicação de ideias e conclusão de trabalhos cuja complexidade jamais possibilitaria êxito sem uma dedicação coletiva.

1.2 Considerações sobre o desenho e dados pessoais

O objeto e ponto primordial desta pesquisa é o desenho aplicado no processo de produção da arte e do design, com destaque para os últimos 50 anos (de 1959 a 2019). Portanto, seu estudo terá uma cronologia necessária para acompanhar a evolução do desenho nas atividades profissionais dos dois meios, iniciando uma abordagem de casos melhor definida a partir da década de 60. A justificativa para esse marco está na importância de um recorte claro do assunto, que especifique momentos recentes da consolidação desses Campos do saber enquanto escolas de pensamento no ensino superior do Brasil. Nota-se que, não por acaso, os primeiros cursos com dedicação ao design no país foram os da FAU-USP, em 1962, e a ESDI, oficialmente em 1963. Estas datas coincidem com a consolidação de artistas como Robert Smithson, que trabalharam durante o mesmo período com o já mencionado conceito de campo ampliado. Suas obras e participação nos movimentos artísticos norte-americanos foram cruciais para o surgimento de uma discussão mais ampla a respeito das potencialidades do desenho na arte contemporânea. Mas o tópico não é exclusivo aos norte-americanos, já que profissionais da arte e do design pesquisaram também as possibilidades do desenho sob tal aspecto no Brasil.

O ato de desenhar pode oferecer uma ferramenta para a investigação criativa, e é em função dele que se desenvolve esta dissertação. O desenho não é visto aqui apenas como um estudo preliminar, mas como um processo de

pensamento e aplicação nos dois mundos complementares da arte e do design, que se entrelaçam em vias históricas e ideológicas. Sendo assim, esta pesquisa propõe um entendimento (análise e discussão) das características do desenho nesses dois Campos, mais especificamente com foco no desenho em campo ampliado, num recorte temporal de 50 anos – período em que a maioria dos currículos acadêmicos de Design passaram a ser implementados. Em defesa da aproximação do pesquisador com o tema, contextualiza-se também sua participação pessoal no assunto, e a intimidade com o design em sua vida.

O pesquisador se graduou em Comunicação Visual em 2016 e trabalha há mais de cinco anos como designer gráfico, além de ser um estudioso das artes e pintor autodidata. Trabalhou para empresas e instituições privadas, e atualmente, no ano de 2021, é assistente de arte em uma equipe voltada para a produção de arte contemporânea. Possui o hábito de desenhar dentro e fora de suas responsabilidades profissionais, fazendo desse assunto algo especialmente íntimo ao seu dia-a-dia. Foi bolsista pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e tecnológico (CNPq) no programa Ciência Sem Fronteiras de 2014, tendo estudado design gráfico na universidade Central Saint Martins (Londres), além de bolsista CNPq pelo programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio de 2019 a 2021.

1.3 Metodologia da pesquisa

Um dos focos nesta dissertação é o esclarecimento, de modo objetivo, das práticas e formas categóricas de desenhar de cada profissional no seu tempo, sem o aprofundamento em avaliações de outra natureza teórica, semiótica ou psicanalítica. A pesquisa é de tipo qualitativa, e constrói um conteúdo reflexivo, somado a uma bibliografia documental, além de uma apresentação de 4 (quatro) entrevistas semiestruturadas feitas pelo pesquisador. De todo o modo, assume-se aqui o compromisso de oferecer um trabalho para fins acadêmicos convergente aos valores da ética docente, que se propõe ao ensino democrático, irrestrito e horizontal. Acreditando nas descobertas que esta pesquisa é capaz de desvelar para futuros estudantes do desenho, cita-se a afirmação preciosa de Bruno Munari (1966): “É do nosso dever como *designers* tornar conhecido nossos métodos de trabalho em

termos simples e precisos; os métodos que achamos ser os mais verdadeiros, mais atualizados, mais capazes de resolver nossos problemas estéticos comuns”⁶ (p. 26).

Quanto à metodologia adotada para as entrevistas, foram realizadas 4 conversas com profissionais da área, formados no Rio de Janeiro, e dispostos a refletir a respeito das indagações levantadas sobre esse estudo. Assim como as citações bibliográficas, os entrevistados são referenciados pela sua competência pessoal e informações passadas nos seus relatos orais, dados por meio de conversas feitas remotamente em videoconferência (ligações de vídeo *online* feitas por computador). As entrevistas foram realizadas individualmente com acadêmicos nas áreas de Belas Artes e Design, com ao menos dez anos de experiência. Seguiram o modelo semiestruturado, ou seja, uma condução de assuntos não-linear e livre, que, resumidamente, funcionou como uma conversa. As informações providenciadas por essas entrevistas foram utilizadas na forma de texto, e citados a partir de uma categorização própria, compondo o capítulo 3 desta dissertação.

A partir das entrevistas, pretendeu-se elucidar um pouco mais o processo criativo de quem desenha, de modo a compreender melhor como ocorre esta atividade individualmente, além de sua relação com as profissões da arte e do design no mercado de trabalho e nos Campos do saber. A complementaridade histórica de seus depoimentos com as décadas de 1990 e 2000 seguem a cronologia da pesquisa dos anos 80 até os tempos atuais, com o uso de seus olhares contemporâneos. Por essa razão, selecionou-se como perfil de entrevistados os profissionais formados com mais de uma década de experiência em suas ocupações. A realização das entrevistas se deu no período de maio a dezembro de 2020, e todos os quatro entrevistados tiveram seus desejos consultados e atendidos durante o encontro remoto, com apenas o nome e a formação acadêmica dos mesmos transmitida. Todos concordaram com a natureza da pesquisa e foram perguntados previamente sobre informações do tipo de trabalho que desenvolviam. É importante frisar que não houve nenhuma remuneração pela participação desses entrevistados, que estavam cientes que as conversas teriam apenas fins acadêmicos. A dissertação foi escrita no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), respeitando todos os direitos desses indivíduos e suas devidas recomendações. E por consequência das medidas

⁶ Tradução do pesquisador.

restritivas da pandemia do novo Coronavírus (COVID-19), os encontros foram realizados através da já mencionada videoconferência, pela plataforma gratuita *Zoom*. O tempo médio para o registro dos vídeos foi de aproximadamente 1 hora cada.

Reitera-se que os entrevistados tiveram a liberdade de se expressar e decidir o tempo de duração da conferência como bem entendessem. Cada um recebeu, previamente, um e-mail com todas as informações da entrevista e os documentos aprovados pelo comitê de ética da PUC-Rio, afim de haver uma compreensão clara dos tópicos mencionados. Os mesmos também não renunciaram a qualquer de seus direitos legais ao assinar ou concordar em participar da pesquisa. Todo o material transcrito foi enviado ao participante para avaliação e aprovação. O material bruto, armazenado como arquivo digital de vídeo em *mp4*, ficará arquivado sob a guarda do pesquisador pelo prazo de ao menos cinco anos.

Por último, ressalta-se que todos os dados coletados serão mantidos em absoluta proteção de acordo com as Resoluções nº 510/16 e 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS/MS), que tratam da pesquisa envolvendo Seres Humanos. As entrevistas de tipo “semiestruturada” não seguem um questionário fixo ou um protocolo estabelecido pelo pesquisador. Por isso, o tratamento dado pela entrevista se assemelha a uma “conversa”.

1.4 Apresentação dos capítulos

Com a finalidade de sintetizar os assuntos para o texto da dissertação, resume-se a abordagem e os principais autores da bibliografia documental, tratados nos 4 capítulos de conteúdo, e comentados a seguir. Seguindo o caráter qualitativo da pesquisa, o trabalho envolveu-se de referências bibliográficas da História do Brasil, da Sociologia, da Filosofia da Arte e da História do Design. As publicações distinguem-se entre textos escritos em línguas portuguesa e inglesa, de diferentes datas de produção; esclarecemos que todas as citações de língua inglesa foram traduzidas pelo pesquisador, e marcados sempre em notas de rodapé.

No capítulo 2, chamado de *A prática de desenho até o campo ampliado*, encontra-se uma explicação a respeito dos principais termos empregados no desenrolar das discussões da pesquisa: desenho, arte e design. No mesmo capítulo,

inicia-se uma cronologia da história do desenho dentro do design, e de como a industrialização europeia, iniciada em 1760, será definitiva para o surgimento do *designer* e a transformação das escolas de arte. No aprofundamento deste tópico, encontra-se primeiro a referência bibliográfica de *A Pedagogia da Bauhaus* (1989), do autor Reiner Wick, que discute especificamente a respeito dos valores ideológicos modernistas e das implicações da escola da Bauhaus para a construção do design internacional. Entra-se, em seguida, na trama dos profissionais da arte e do design dos anos 50, e da relevância de seus ensinamentos com a referência de *Josef Albers: To Open Eyes*, de Frederick Horowitz e Brenda Danilowitz (2006). Nesta publicação, os autores discorrem sobre a trajetória do professor e artista alemão Josef Albers (1888-1976), que contribuiu para a produção acadêmica de arte e design no mundo.

Ainda no capítulo 2, se aborda a questão de como o Brasil, posteriormente, se inseriu no caminho do desenvolvimento urbano e industrial, que estimulará o Campo do design até os dias atuais. Se apresenta também uma análise de caráter reflexiva a respeito das estratégias de conhecimento em desenho, utilizadas por profissionais dos diferentes meios. Acompanhando tais análises, cita-se *Raízes do Brasil* (1937), de Sérgio Buarque de Holanda, e *O design brasileiro antes do design* (2005), organizado por Rafael Cardoso. Posteriormente, há o uso de artigos que debatem a ontologia da arte contemporânea no Brasil, com a publicação de David M. Sperling, em *Corpo + Arte = Proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark*, publicado pela revista *Concinnitas* (UERJ). Outro artigo relevante adicionado chama-se *Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais* (2012), de Tim Ingold. O antropólogo é também referenciado anteriormente, na introdução, ao tratar de uma essência do desenho nos textos de *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture* (“O fazer: Antropologia, arqueologia, arte e arquitetura”⁷), de 2013.

Em seu último tópico, o capítulo 2 aborda casos contemporâneos da escultura e do desenho em campo ampliado, enfatizando as mudanças de pensamento desde a origem do desenho como prática de artesãos até o foco do recorte proposto, com o surgimento do desenho para estudo na contemporaneidade. Esta enunciação sobre a teoria do desenho está no texto da crítica Rosalind Krauss, chamado *A escultura*

⁷ Tradução do pesquisador.

em campo ampliado (1984). A autora trata da história da escultura e do modo como compreendemos a arte a partir de sua transformação pelo século XX. É a partir do ensaio de Krauss que se oferece o desdobramento para o que chamamos de “desenho em campo ampliado”, uma perspectiva particularmente ligada à arte que converge os valores de arquitetura e paisagem. A dissertação aborda a arte contemporânea produzida nas décadas de 60 e 70 como sendo esteticamente pós-modernas, para, enfim, prosseguir aos exemplos dos artistas Robert Smithson e Richard Serra, cujas obras são comentadas nas publicações *Robert Smithson: The Collected Writings* (1996), e *Richard Serra: escritos e entrevistas, 1967-2013* (2014).

No capítulo 3, intitulado “Entrevistas sobre o desenho na arte e no design”, a pesquisa dedica-se a apresentar os 4 entrevistados do assunto escolhido, com suas experiências pessoais e impressões de como o desenho se manifestou em seus processos. São eles, Antonio Salomone de Paiva, Suzana Queiroga, Adriano Motta, e Guilherme Bueno. A formação acadêmica e a identificação dos mesmos serão especificadas no dito capítulo, além de suas relações com o conceito de desenho. Os entrevistados terão parte de suas afirmações descritas do modo direto e indireto no decorrer do texto (pela utilização de aspas), propondo perspectivas pessoais, porém, com amplo embasamento de experiência profissional. Toda oração a eles atribuída estará citada em seus nomes. Personalidades e empresas privadas mencionadas terão seus títulos represados, em respeito à privacidade dos que não foram consultados.

Por fim, o capítulo 4 traz as conclusões da pesquisa. Nele, a discussão se aproxima das percepções individuais dos entrevistados em relação ao futuro da pedagogia do design e de como a prática do desenho é realizada hoje. Ao mesmo tempo, constitui-se neste capítulo uma apreciação para os diferentes mecanismos de experimentação em desenho, e a consideração de como a terminologia para a palavra *design* se tornou, no século XXI, um sinônimo para a resolução de questões de interesse, conforme aponta o filósofo Bruno Latour (2014). Em uma afirmação mais audaciosa, estima-se que desenhar e “fazer design”, se tornaram, substancialmente, o mesmo procedimento. Há, por fim, uma ponderação sobre as consequências incertas do impacto socioambiental do desenho em campo ampliado, quando outras atividades do desenho na vida urbana (arquitetura, paisagismo) são empregadas de modo pouco cauteloso em uma sociedade em desenvolvimento

como o Brasil. Exemplos do desenho processado no século XXI também são avaliados, em especial aqueles mencionados no catálogo artístico *Vitamin D2: New Perspectives in Drawing* (2013), da editora *Phaidon Press*, uma outra fonte bibliográfica da dissertação.

Com o fechamento desta síntese dos capítulos, trataremos dos conceitos e elementos de estudo fundamentais para o esclarecimento desta dissertação. Em termos mais específicos, o capítulo 2, a seguir, tratará primeiro do significado das palavras cruciais ditas pelos autores e entrevistados da pesquisa: desenho, arte e design.

A prática de desenho até o campo ampliado

Atualmente, é possível afirmar que se reconhece um consenso entre *designers* e artistas de formação sobre o desenho ser uma ferramenta vital no desenvolvimento de projetos para artes e design. O seu uso é requerido em distintos perfis ou formas de atuação, seja por meio do planejamento – com o desenho técnico, de concepção, modelo-vivo – ou versões automatizadas através de ilustração digital. As inúmeras nomenclaturas para cada forma particular de desenho evidenciam que cada profissional estabelece um modo próprio de interagir com a prática, e de interpretar seus objetivos pessoais também. Outro fator que propicia os múltiplos tratamentos do desenho se dá pelas instituições que disponibilizam cursos e ensinamentos com instrutores no mercado. O ensino é compreendido de diferentes maneiras para cada ação produtiva, graças à heterogeneidade das atuais versões de escolas de formação. Há diferentes abordagens pedagógicas para se “aprender” a desenhar, envolvidas por particularidades ideológicas próprias que propagam os valores conceituais de suas metodologias.

Em se tratando de um aspecto originário, nos aprofundaremos com mais cuidado sobre como se entende o ato de desenhar no Campo profissional do design, a partir da formação das primeiras faculdades destinadas a seu conhecimento técnico, ainda na Europa, e a exportação de seu modelo pedagógico para as universidades brasileiras, principalmente na segunda metade do século XX. Mas antes, este trabalho se reserva a fundamentação dos conceitos de arte, design e desenho que são contemplados ao longo da pesquisa. Para evitar equívocos sobre os significados dos termos aqui tratados, seguem algumas elucidações sobre as origens etimológicas e materiais dessas três palavras, uma vez que é importante explicitar quais são as limitações na determinação do objeto do estudo, para que posteriormente se possa ingressar à apresentação de todas as teorias fundamentadas.

2.1 Definição de desenho

Aqui lida-se com uma descrição ampla de desenho, sem se ater apenas a um senso comum do termo. A palavra ‘desenho’ é proveniente do latim *designo*, e na língua portuguesa é utilizada para descrever um conjunto de linhas e planos produzidos sobre uma superfície (o que nos traz a típica visão da ação do lápis sobre o papel). É importante constar que a tradução da palavra para outros idiomas carregará outros significados, e por isso a pesquisa limita-se apenas ao uso formal do português para demarcar uma origem do termo. A compreensão adotada aqui é a mesma utilizada pelo antropólogo Tim Ingold, (2013) que assim comenta: “se o desenho que narra é como uma música, então o lápis – ou qualquer que seja a implementação produtora de marcas – seria análogo a um instrumento musical”⁸ (p. 128). Dessa forma, o objeto que traceja, risca ou apaga é apenas um meio, e sua condição não é a determinante da prática. Desenhar, como foi dito na introdução, traduz uma atividade humana que projeta um índice sobre o espaço. É antes de tudo uma intervenção do corpo no meio externo. E quando se fala de desenho de observação, estamos tratando de um caso específico, que é aquele que projeta uma forma sendo observada. Logo, todo o desenho de observação consiste em um tipo de representação do mundo, capturado pelo desenhista a partir de uma interpretação visual da forma que está sendo vista.

Nas entrevistas realizadas que ajudaram a compor esta dissertação, reconheceu-se uma crítica relevante a respeito da filosofia da arte e o que podemos determinar como sendo um desenho de “observação”: a palavra utilizada tem uma etimologia volátil; se toda e qualquer forma que pensamos é antes uma projeção do que um dia foi observado, então todo o desenho, por vias de reprodução, pode ser um desenho de observação. No caso, menciona-se o desenho feito a partir de uma imagem vista *in loco*, através de uma prática de se projetar o que consegue ver. As dimensões e as características inerentes à sua materialidade, entretanto, dependem de outros fatores que não o simples referencial.

Os códigos daquilo que é descrito como desenho datam de uma trajetória de estudos histórica, que remonta a tradição da arte renascentista europeia. O que compreendemos hoje como a imagem de um desenho é fruto da invenção e uso das

⁸ Tradução do pesquisador.

perspectivas aérea e monocular da Europa Ocidental nos séculos XV e XVI, e do modo de representação configurado nesse mesmo período. Hoje, o conceito de desenho se expande em outras manifestações para além da superfície bidimensional. Nesta pesquisa, trata-se particularmente do assunto do desenho em campo ampliado, cuja proeminência é demarcada pelas décadas de 60 e 70 do século XX. O desenho em campo ampliado é um desdobramento das teorias e do pensamento sobre a produção de esculturas, conceituado por Rosalind Krauss (1984), e utilizado a partir das observações da *Land Art* e dos novos movimentos arquitetônicos pós-modernos, compreendendo o uso de intervenções e ações espaciais que discutem a relação contrastante entre a arquitetura e a paisagem. Esses dois conceitos são a princípio antagônicos, e separados por uma perspectiva da História da Arte que constitui a realização positiva no mundo como sendo arquitetura – lê-se “positivo” enquanto adição, soma ou acréscimo de matéria. Uma das indagações da arte pós-moderna está para além do estatuto ontológico da própria palavra “arte”. O que se tenciona é a ampliação da obra para além do lugar institucional e de seu tempo histórico, programados para recebe-la. De todo o modo, a definição de escultura em campo ampliado de Krauss influenciou todo o tipo de “linguagem” ou procedimento artístico, inclusive a atividade do desenho, se tornando uma expressão corrente para diferentes atribuições.

2.2 Definição de arte

Em relação a descrição sobre a arte, há um entendimento de uma prática profissional artística, que carrega contextos históricos e mercadológicos na sua atuação. De todas as definições necessárias, esta aparenta ser a mais complexa, uma vez que a profissão da arte não é a única a empregar o termo “artista” a seus indivíduos. Hoje existe um processo de “artificação”, ou seja, de definir como arte outras formas de produção industriais, sob a alcunha de diferenciá-las e torná-las comercialmente mais desejáveis no mercado dos bens de consumo.

A figuração de algo como fruto de um “talento” artístico proporciona ares de especialização, fazendo do objeto, seja lá qual for, possuidor de um valor simbólico além do esperado. O termo “artificação” é empregado a partir da definição estudada pela socióloga Roberta Shapiro (2006), que no seu artigo intitulado *Que é*

artificação, em tradução para a revista Sociedade e Estado da Universidade de Brasília (UnB) diz: “A artificação é o processo pelo qual os atores sociais passam a considerar como arte um objeto ou uma atividade que eles, anteriormente, não consideravam como tal” (p. 137). O desenho também é impactado por condições não menos semelhantes, e por tal razão, é importante haver cautela e contextualização nas definições de termos desse tipo.

A arte citada e exemplificada ao longo da dissertação compreende a profissão do fazer artístico institucional, que é contemplado por feiras, galerias e museus, nacionais e internacionais. Em suma, o tema trata de uma arte reconhecida pela produção cultural e de origem acadêmica, cujos pares recebem recursos financeiros (renda) através de seu trabalho. Essa é a mesma arte que é comumente chamada de “plástica” ou “contemporânea” (este último sendo um termo referente à temporalidade). Uma arte que, conseqüentemente, carrega o legado de sua própria história, ainda que se disponha ao exercício de rejeitá-lo.

2.3 Definição de design

No contexto desta pesquisa, há também a necessidade de uma explicação sobre a prática profissional do design. Conforme já visto na introdução, o design é uma atividade que ainda discute sua finalidade e estatuto ontológico (compreensão geral, significado). O entendimento aqui adotado é o mesmo encontrado no livro *Objetos do Desejo*, de Adrian Forty (2007). O autor faz uma elucidação da história do design como produção para a indústria, desde o início do sistema capitalista até hoje: a obra apresenta a maneira como o *designer* já existia antes de uma suposta mentalidade acadêmica do século XX.

O *designer* seria um profissional que trabalha para a indústria, com a manutenção e estímulo do consumo; aquele que é graduado *designer*, diferente de um artista, não é só um autor de efeitos comunicativos, mas agente ativo da formulação do desejo econômico. Hoje, suas operações possuem contornos ainda mais extensos e difíceis de situar, dada a proporção de projetos que reincorporam a lógica das cidades e as relações sociais em larga escala, sendo definidos enquanto tipos de “design”. O filósofo francês Bruno Latour, ao ser convidado a tratar do tema em uma palestra para o *Design History Society*, apontou o seguinte:

[...] o sentido da palavra “design” cresceu em extensão – ele é aplicável a estruturas cada vez maiores de produção. O espectro de coisas que podem ser elaboradas através do design é, agora, infinitamente maior do que uma lista limitada de bens cotidianos ou de luxo (LATOURE, 2014, p. 3).

Há uma grande dificuldade de nós, *designers*, definirmos o que é a nossa prática profissional. Somos raramente instigados a discorrer profundamente sobre o assunto a partir de uma avaliação do seu estatuto ontológico, ou seja, uma essência. A pergunta formulada “o que é isto que é o design?” nos daria uma resposta mais elaborada sobre o tema, já que é comum o uso de exemplificações para resumir a prática, porém, de forma pouco conclusiva e superficial. Seria necessário ir além das já frequentes sínteses e nos perguntarmos o que *de fato* produzimos atualmente em nosso Campo, e qual é a diferença, ontologicamente, entre a nossa para as demais ocupações profissionais “criativas”, como no caso da arte. É possível concluir, contudo, que em termos gerais o *designer* de formação é um indivíduo que atua em diferentes circuitos de produção, comissionado a oferecer soluções audiovisuais e materiais para agências, empresas e instituições privadas ou do Estado. Sua categoria profissional, em contraste com a de um artista, providencia um espaço próprio no mercado de trabalho para além da ocupação autônoma, destinado a moldar por completo todas as questões de interesse. Latour (2014) menciona o estado de flexibilidade na interpretação do que se entende por design: “Uma atenção obsessiva aos detalhes sempre esteve ligada à própria definição de habilidade em design” (p. 5). E se refere a ‘habilidade’ como “um termo também relacionado ao design, do mesmo modo que o design é associado às palavras ‘arte’ e ‘perícia’.” (*Op. Cit.*, p. 5).

2.4 A origem da prática e automação do desenho no design

Delinear as origens do design nos proporciona um panorama sucinto de como um procedimento habitual de desenho funciona no processo criativo de um profissional. Não somente, mas evidenciar a história do design demonstra de que modo a arte se responsabiliza pelos recursos técnicos usados na arquitetura, publicidade, ilustração e outras categorias que se reinventaram produtivamente a

partir das correntes modernistas do século XX. O modo de avaliação dessas atividades está veiculado ao seu papel econômico na sociedade em que vivemos, e é por tal razão que há um desentendimento a respeito das suas virtudes, se as compararmos com os ideais revolucionários dos projetistas do século XIX, inspirados em uma “volta” aos princípios formais do artesanato que existiu antes da revolução industrial. A ideia do *designer* como um “artesão” do futuro é crucial para estabelecer o ensino acadêmico nos primeiros institutos voltados a esse conhecimento, acreditando no potencial do desenho como meio de investigação para uma inventividade mais “sensível”.

Idealmente, poderíamos definir o design da seguinte maneira: uma atividade que projeta para atender à indústria, e que propaga a ideia de desenhar objetos para o uso em sociedade, seja na forma de produtos ou peças visuais. Entretanto, a realidade pode contradizer esta concepção. O *designer* de formação pode ou não se fazer presente dentro de alguma liderança da ordenação industrial, no sentido mais tradicional do termo. A constatação vale para a postura do *designer* habitual que, diferente das gerações próximas à 1760, não é mais contratado para planejar a engenharia de um produto desde a coleta de sua matéria-prima. É comum vermos a sua posição enquanto um profissional resumido a repetir um procedimento pronto, automatizado e distante do circuito das fábricas. Enquanto praticantes desse design, somos incapazes de explicar as fronteiras do nosso próprio Campo e seu estatuto ontológico na atualidade, e muito disso deve-se a um afastamento do próprio *designer* do resultado de seu trabalho. Nos tornamos cada vez mais distantes das etapas de produção, dos fornecedores e da entrega do produto final, ao passo que colaboramos de forma pontual e restrita com nosso serviço, como um operador de repertório estético. Cabe hoje a profissionais de outras profissões (Engenharia de Produção, Publicidade, Administração de Empresas, etc.) decisões de projeto que, no passado, estariam encarregadas a um *designer*.

Há o que chamamos de “estranhamento”, ou um processo de alienação e afastamento (intelectual e geográfico) do profissional *designer* em relação ao resultado do que produz. Diferente dos tempos do design pré-acadêmico, hoje muitos pares da graduação desconhecem as articulações e exigências projetivas que ocorrem no cerne das fábricas do setor tecnológico, como no caso de microprocessadores, *softwares* ou aparelhos eletrônicos móveis. Esse desconhecimento e exclusão da rede produtiva não se dá por desinteresse ou

negligência, mas como consequência da velocidade nas mudanças tecnológicas, como a ação do tempo sobre as relações de trabalho no sistema capitalista. Tal desconhecimento é fruto de um processo crescente de automatização e otimização das escalas de decisão de um produto. É relevante constar que tal discussão já era levantada de antemão pelos fundadores do design moderno, que debatiam a respeito de uma potencial perda do profissional criativo em se ver expulso da elaboração de peças planejadas pelas forças da indústria, inicialmente voltadas para o consumo do público trabalhador. A crítica do “mau” uso da tecnologia para solucionar os desafios da vida urbana é perceptível nas primeiras organizações de artistas, artesãos e arquitetos em movimentos como o *Arts and Crafts*, na década de 80 do século XIX.

Cogita-se que o *designer* é, *grosso modo*, excluído cada vez mais da realização de ideias para bens de consumo no capitalismo do século XXI. Podemos até especular que sua função está sendo gradualmente destituída, e logo vemos que é conceitualmente árduo definirmos o que é isto que é o design. Há uma incongruência entre o que discutimos na teoria e o mesmo ocorrendo *de fato*, além de um conflito sobre a origem da atividade do *designer* enquanto profissão, o que inclui também o meio institucional acadêmico. Em cursos de graduação do Rio de Janeiro, dos quais a pesquisa destaca a ESDI (UERJ) e a PUC-Rio, somos inseridos numa mentalidade inaugurada a partir do projeto modernista da *Deutscher Werkbund*, na Alemanha de 1907, há mais de cem anos. As disciplinas oferecidas, apesar de inúmeras revisões, ainda seguem muitos valores pedagógicos originais, que fundamentam a noção de arte e design segundo tais correntes. A partir de tal visão histórica e moderna, seria a *Deutscher Werkbund* o movimento europeu que posteriormente influenciaria a primeira escola de ofícios dedicada especialmente ao Design, a Bauhaus, em 1919.

Em referência ao centenário da escola da Bauhaus em 2019, e enxergando os eventuais desafios do emblemático ano de 2020 e em diante, observamos a necessidade de compreender o design como algo que é fruto de um processo histórico, e singularmente importante para a trajetória do sistema econômico o qual nos encontramos. Assim como toda forma de trabalho, ele sofreu mudanças de organização na medida em que a sociedade ocidental também se transformou. Portanto, é preciso voltar à fundação da própria Bauhaus, a primeira das escolas do Campo, e sua prática acadêmica em Design que condicionou o saber institucional

que partilhamos hoje. Para elucidar sua prática no presente, defende-se uma reflexão do passado histórico e político de sua tão discutida origem. A Bauhaus é hoje percebida com tons de heroísmo, uma espécie de mito fundador do que essencialmente condiciona os princípios do *designer* acadêmico perante a sociedade. Logicamente, como toda e qualquer escola, a Bauhaus se desencontrou em problemas burocráticos e frustrações ante o seu ideal revolucionário. Mas as aulas de desenho, pintura, modelagem e carpintaria foram sem dúvida marcantes para a formação do aprendizado em oficinas de universidades mundo afora.

Segundo o autor Rainer Wick (1989) em *A Pedagogia da Bauhaus*, a ideologia inicialmente proposta pelos membros fundadores da escola alemã pode ser esclarecida através do próprio nome escolhido. A palavra *Bauhaus* é uma criação que deriva do termo *bauhütte*, utilizada para descrever um modelo pré-industrial de fabricação para peças de artesanato. Não por acaso, a decisão do título faz jus à narrativa de uma “volta às origens” da artesanaria, muito empregada pelos ícones do movimento *Arts and Crafts* na Inglaterra do século XIX. Desenhistas como William Morris (1834-1896) e John Ruskin (1819-1900) foram considerados precursores dos ideais do design moderno, e por isso citados em leituras e disciplinas da escola alemã na sua primeira direção, sob o comando do arquiteto Walter Gropius (1883-1969).

As *Bauhütten* seriam guildas ou comunidades de trabalho medievais dos séculos XII e XIII no ocidente europeu, onde executavam-se ofícios artesanais organizados por um mestre de construção. As tarefas eram coletivizadas e divididas em operações cuja obediência era imprescindível, e todos os membros deveriam apenas produzir o que fosse ordenado por sua liderança. O domínio de técnicas e operações de trabalho eram ensinadas a partir de um modelo assistemático, ou seja, desprovido de um saber oficial ou institucional. Todo o conhecimento era transmitido *in loco*, seguindo o princípio básico da imitação (aprende-se repetindo exatamente o que o mestre faz). O desenho, bem como a forja ou outras operações de manipulação material, ocorriam sob a égide de um projeto único, coordenado por um mesmo senhor ou mestre de obras. Sendo esse um modelo primitivo de organização do trabalho, anterior à consolidação da classe burguesa no século XV, não havia ali algo como uma percepção de criação individual ou “expressiva”. A arte enquanto produto de uma “personalidade artística” só apareceria depois da propagação dos ideais iluministas (século XVII), marco na definição do

pensamento burguês. É crucial notar que essa estrutura de produção, afastada da dominação completa do corpo do Estado, tinha algum grau de independência nas suas formulações, no sentido de ser um mundo em si própria: o conhecimento dentro de uma *Bauhütte* circulava apenas internamente, e sobrevivia pelas gerações a partir do que se ensinava trabalhando. Diversas atividades ocorriam simultaneamente nesse mesmo ambiente, com a participação constante do mestre na tutela de seus demais operários.

O declínio deste modo de produção artesanal ocorreu a partir do século XV, com o advento de uma divisão das múltiplas operações de trabalho que antes compartilhavam o mesmo local. O artesão se emancipou da *Bauhütte* para se tornar empresário de sua própria função, reorganizando-se em comunidades menores de atividades específicas, em um modelo de corporação (como uma “cooperativa”). Paralelamente, a arte se despreendeu do artesanato ao passo em que a prática se destacou da aprendizagem, com a formação dos primeiros institutos destinados à replicação do gosto estético. Esse é o momento-chave em que podemos encontrar uma “oficialização” do ensino artístico, que dali em diante é parte integrante de políticas de Estado, comissionado por reis e membros honorários da corte. As primeiras corporações, entretanto, passaram a ordenar a formação dos mestres e pupilos que antes eram destinadas às *Bauhütten*, com um modo de ensino ainda assistemático e de conhecimento *in loco*. Segundo Rainer Wick (1986), “o aprendizado com mestres continuava a ser o eixo gravitacional da formação artística, e os artistas continuavam pertencendo a corporações” (p. 66). A prática do desenho de observação, como estudo sobre forma para planejamento de montagens, construções e esculturas muito provavelmente surgiu do interior de uma *Bauhütte*.

A designação por vezes romântica e idealizada de artista que conhecemos (indivíduo dotado de habilidades particulares e valiosas no seu tempo) surgiu com essa transformação e transição da estrutura de produção artesanal, com destaque para o século XVI. Com o modelo de corporação burguesa e técnicas produtivas divididas, os comanditários (agentes contratantes de obras de arte) passaram a organizar centros de educação próprios, onde o estudo do desenho era financiado por famílias nobres ou membros eclesiásticos. Segundo Wick (1986), com essa configuração, inauguram-se as primeiras academias ou liceus de educação, ancestrais das faculdades de ensino superior de Belas Artes que hoje conhecemos.

Seria um equívoco supor que o design fosse uma atividade já existente durante a Idade Média. Objetivamente, a criação de um profissional que coordena e projeta bens de consumo para a indústria só apareceria no século XVIII, naturalmente, com o advento da revolução industrial. Mas o que os vanguardistas alemães do século XX propuseram foi, em certa medida, invocar o conhecimento e os métodos mais tradicionais de projeto que vieram antes desse fenômeno histórico. O movimento *Arts and Crafts* recebeu, portanto, um papel de patrono dos ideais românticos estabelecidos pelo moderno design, inspirados na estrutura já extinta de guildas e comunidades de trabalho artesanais da Europa medieval. Podemos concluir que a Bauhaus de Walter Gropius não se limitou a formar profissionais de um novo tipo de design, mas repensou as relações sociais e econômicas seguindo um modo de vida funcionalista e coletivizado, tipicamente moderno. Apesar das mentes heterogêneas que circularam pela escola (Wassily Kandinsky, Josef Albers, Ludwig Mies van der Rohe), a Bauhaus funcionou como um celeiro de ideias convergentes, com alunos e professores que discutiam abertamente uma visão de mundo e de desenho própria. Uma posição ousada que custou em parte a sua própria extinção em 1933.

O planejamento das aulas no curso da Bauhaus buscava a formação técnica, artesanal e artística dos estudantes, predominando oficinas com o uso de materiais e experimentos sobre forma e função. Dividida habitualmente em três níveis hierárquicos, suas disciplinas foram se transformando, com o passar dos anos e das diferentes intenções políticas de cada um dos três diretores. Em dado momento, a Bauhaus possibilitou aulas livres de pintura, ministradas por Wassily Kandinsky (1866-1944) e Paul Klee (1879-1940). Em outra situação, a orientação da escola se dava a um ensino mais sistemático para uma formação que priorizava uma arquitetura racionalista, inspirada na crítica marxista em voga, visando a um ideal socialista de bem-estar às classes trabalhadoras. Possivelmente a etapa mais difundida e continuada da instituição foi a formação do chamado “curso preliminar”, de introdução às técnicas e procedimentos artesanais aos alunos que ingressariam no curso, o chamado “estudo das formas”. Posteriormente, os três anos seguintes afunilavam-se em avaliações mais específicas a respeito de materiais e aplicação dos mesmos.

O coletivismo e engajamento socialista ganhou força, em especial sob a direção de Hannes Meyer (1889-1954), na segunda fase da Bauhaus, de 1928 até

1930. Em suma, o profissional *designer* dos moldes “bauhausianos” é a consolidação de um estudioso do artesanato e das artes, aprofundado na ciência das oficinas coletivas por meio de um aprendizado que recebia durante três anos. Na primeira, mais longa e mais conhecida fase, sob a direção de Gropius, as tutelas eram majoritariamente práticas e as salas de aula situavam-se dentro das próprias oficinas de construção, com o desenvolvimento de experimentos e projetos voltados apenas para fins estudantis. Já na segunda era pedagógica – a de Meyer –, a escola se reorganizou para trabalhos que possuíam impacto real na sociedade alemã, buscando concretizar o resultado das atividades escolares nas relações de trabalho nacionais. Em seus últimos anos, os professores da escola tutelavam seus alunos a desenhar de modo que os projetos fossem plenamente viáveis para a produção em larga escala, sem especulações ou exercícios de caráter mais “holístico”, típicos dos primeiros anos da instituição. Para elucidar a divisão das aulas e os assuntos escolhidos nas disciplinas, apresenta-se a imagem da grade curricular da Bauhaus (WICK, 1989, p. 88) em sua formulação documentada de 1922, quando o Estatuto da Bauhaus de Weimar foi oficialmente publicado. Segundo Wick (1989): “Numa ordenação concêntrica, tal esquema mostra o curso da formação, que se processa em três etapas [...]” (p. 87).

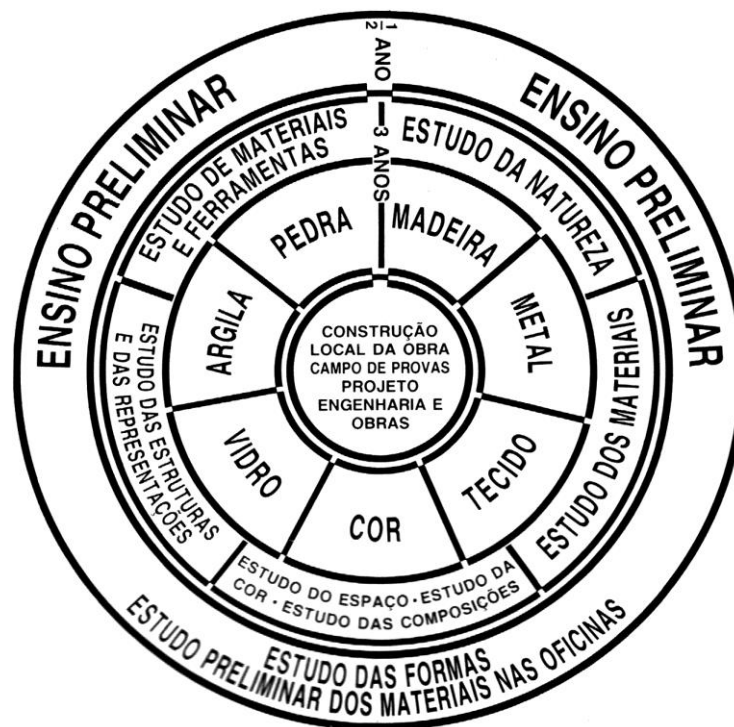


Figura 3: Diagrama curricular da Bauhaus (1922), de Paul Klee.

Fonte: Wick (1989, p. 88).

É possível notar que a progressão dos assuntos selecionados pelo currículo escolar bauhausiano se dá por uma lógica de especialização. No ensino preliminar do curso institui-se uma introdução aos procedimentos do trabalho em oficina, com um estudo elementar da forma que dura cerca de 1 semestre. Depois, a partir do primeiro ano, os professores oferecem um panorama abrangente a respeito dos materiais úteis e demais possibilidades de composição. No segundo e terceiro ano, observamos uma divisão das disciplinas pelo tipo de materiais em seu estado bruto, como “madeira”, “pedra” ou “metal”. Por último, após os 3 anos de formação e entrega do certificado, o aprendizado é avaliado em sua totalidade a partir de um projeto de construção posto em prática, de duração indeterminada. O diagrama foi desenhado de tal modo que o seu trajeto seja feito de fora para dentro do círculo, em uma solução estética que deduz o leitor a compreender que, em tese, o ensino vá convergir para um centro, levando todas as aulas para o mesmo lugar.

Em outra publicação de referência, *Josef Albers: To Open Eyes* (2006), dos autores Frederick Horowitz e Brenda Danilowitz, encontramos um tratamento mais específico a respeito dos ensinamentos fundacionais da Bauhaus e das primeiras escolas dedicadas ao Design, através da vida pessoal de um dos seus mais expressivos integrantes, o professor e artista alemão Josef Albers. Contribuindo para a produção acadêmica nos Estados Unidos e no mundo, Albers foi professor do ensino preliminar da Bauhaus a partir de 1923, a convite do fundador, Walter Gropius. Sua prática pedagógica abordava uma experiência especialmente artística, que alegava uma investigação de materiais e pesquisa de composição visual. Suas aulas eram fruto de um modo de ensino já consolidado na Alemanha, pelos projetos de Estado da República de Weimar. Segundo Horowitz & Danilowitz (2006), “após a vitória da Prússia [...] e a unificação da Alemanha [...] que se seguiu, uma reforma educacional foi vinculada aos objetivos econômicos da reconstrução alemã do pós-guerra”⁹ (p. 18).

O próprio Josef Albers foi professor do ensino primário até 1913, antes da Primeira Guerra Mundial, na sua cidade natal de Bottrop. Seu tempo de docência com crianças foi parte de um grande projeto de inserção dos trabalhadores alemães à ordenação industrial, com o ensino de atividades manuais (*krafts*) que tinham por fim especializar os jovens a atender as demandas da economia nacional. Seu

⁹ Tradução do pesquisador.

interesse particular pelo assunto o levou a estudar artes em Berlim até 1915, e posteriormente o curso preliminar (*Vorkurs*), da Bauhaus, até ser convidado a lecionar em uma disciplina da grade principal em 1923. Seu caminho até a licenciatura está profundamente entrelaçado à formação do design enquanto saber institucional, graças ao estímulo de políticas de Estado que fomentaram a formação de novos criadores para o desenho de produtos na recém-erguida indústria. Albers era também um praticante e tutor do desenho de observação, apesar de suas obras de arte mais emblemáticas serem pinturas vindas de um profundo estudo de abstração em teoria da cor, que viria a se concretizar durante a sua vida nos Estados Unidos.

O modo de ensino no qual Josef Albers estava inserido era o de incorporar criativamente o indivíduo no sistema industrial, e oferecer a ele recursos para o ofício de design quando ingressasse no setor produtivo. Sua visão coexistia com a de seus pares da Bauhaus, que mais tarde herdariam os valores que fundariam as primeiras escolas de Design na segunda metade do século XX. O pensamento de um design como veículo de ação revolucionária encontrou um terreno fértil na Bauhaus, que se manteve de pé até o seu fechamento pelo partido Nazista Alemão em 1933. Diferente do que comumente pensamos, a escola estava longe de compartilhar uma ideia única e homogênea de pensamento quanto às condições necessárias para a profissão de um *designer*, já que as técnicas e teorias de desenho propagadas pelos diretores da escola se destoavam nas três principais eras. No total, a Bauhaus foi sediada em três cidades diferentes – Weimar, Dessau e Berlim – e com três diretores distintos – Gropius, Meyer e Van der Rohe, respectivamente, em 14 anos de duração. Mas fato é que, na sua totalidade, a escola era sobretudo um projeto político-econômico socialista de fomento à indústria, distante do viés de capitalismo liberal da economia alemã em seu período. As políticas de austeridade, aliadas ao crescente sentimento nacionalista e belicoso do fascismo em sua versão germânica, contribuíram para que essa escola, após mais de uma década de existência, fosse enfim encerrada. Entretanto, os modelos da pedagogia da Bauhaus não cessariam ali, uma vez que o corpo docente do curso se exilaria em outros países ocidentais para evitar a Segunda Guerra Mundial, como foi o caso do próprio Albers na universidade de Black Mountain, no ano de 1933.

Antes da ascensão do autoritarismo de estado, fruto da frustração popular ao modelo democrático durante a Grande Depressão de 1929, a Europa ocidental

vivenciou o surgimento da ocupação profissional do *designer* enquanto uma especialização acadêmica e institucional. Esse modo de trabalho já existia antes, porém sua condição enquanto escola de pensamento só surge com a mentalidade modernista alemã. É fundamental reforçarmos, novamente, que a prática profissional do design está profundamente interligada ao surgimento de novos modos de ordenação social, com a industrialização das nações ocidentais a partir do século XVIII. Conforme o já citado Adrian Forty (2007) comenta, sua importância na manutenção da economia capitalista urge ante ao modelo de produção em série, que se sustenta a partir do consumo burguês. Em suma, o design é uma atividade inicialmente imprescindível ao capitalismo, que desenha para articular o desejo nas famílias e de seus patriarcas, através da venda de mercadorias de todo o tipo, sejam móveis de alvenaria, utensílios domésticos, adereços, presilhas para vestes ou roupas de banho. O que os modernistas da Bauhaus e outras frentes de discussão em design passaram a elaborar (incluindo Josef Albers) foi, portanto, uma nova estratégia de orientação do projeto de design para uma outra condição, de viés majoritariamente socialista. Essa nova estratégia residiria no atendimento ao trabalhador comum, através de criações e produções visuais que enaltecessem e facilitassem sua vida produtiva, com o uso coletivizado de materiais e serviços compartilhados, e sem a sustentação de um regime de acúmulo ou circulação do produto em curto prazo. O design pensado por Gropius aspirava a uma transformação social por completo, e as atividades historicamente artesanais seriam ferramentas de ação revolucionária para combater, com as devidas proporções, o mau uso de materiais, a obsolescência de bens de consumo, e a discriminação causada pela diferenciação de peças desenhadas para as classes mais altas.

Em uma investigação mais pautada nas estratégias do desenho e de outras atividades artesanais no design, cita-se *O Artífice*, do historiador inglês Richard Sennett (2008). Em sua discussão a respeito da insatisfação do trabalhador em não se sentir parte do que executa em sua função, o autor discorre sobre como o artesanato e a sua origem nas relações familiares aponta para uma solução viável à alienação e infelicidade do profissional que se sente “objeto” de um sistema que apenas reproduz. Para o autor, a questão vital está na finalidade do desenho como uma ferramenta de investigação pessoal, de natureza íntima e voltada para o engajamento do trabalho de si, autônomo: “O tátil, o relacional e o incompleto são experiências físicas que ocorrem no ato de desenhar” (*Ibid.*, p. 55). O

questionamento não reivindica nenhum desuso das tecnologias atuais, mas direciona sua crítica para a falta de ceticismo do profissional contemporâneo, no reconhecimento e adaptação aos modos digitalizados de produção, com trabalhos que envolvem o desenho técnico e de observação em versões mais sintéticas, simples e automatizadas. Mas para além deste aspecto, há uma preocupação sobre os fundamentos particulares da vida em sociedade, na própria composição do trabalho. O design e demais profissões podem, eventualmente, se encontrar sob ameaça de completa destituição, e como um efeito gradual deste processo, muitos *designers* buscariam (como já o fazem) uma alternativa de atividade autônoma, sem vínculo empregatício ou estabilidade financeira. Essa é uma realidade econômica que propicia a busca por uma autonomia produtiva, da qual o ofício do artesanato já conhecia há séculos de história em sua atividade.

O aspecto da autonomia produtiva é testemunhado por Richard Sennett ao longo de sua obra em diversos pontos. O autor, sob um olhar contemporâneo, levanta a mesma crítica enfatizada pelos modernistas alemães da *Deutscher Werkbund* e seus herdeiros ideológicos da Bauhaus de Weimar, no começo do século XX: o modo como a automação impossibilita o profissional da indústria de enxergar as falhas na concepção de um projeto, e os recorrentes malefícios de uma peça cujo autor, economicamente privilegiado, não se preocupou em analisar. Por mais que aparelhos computacionais e programas de edição sejam capazes de sintetizar as etapas de elaboração de uma peça de design, o desconhecimento do indivíduo ante ao que está sendo resolvido torna de sua criação uma conclusão potencialmente perigosa. Ademais, os responsáveis pelo desenvolvimento de um projeto, como no exemplo da arquitetura, podem estar sob a situação de desconhecimento das características sociais do “público-alvo” de sua própria criação. Há também fatores de matriz sociológica que precisam ser considerados: “É este o ponto crítico no problema da capacitação: a cabeça e a mão não são separadas apenas intelectualmente, mas também socialmente” (SENNETT, 2008, p. 57).

O termo “artífice” é interpretado como um sinônimo para “artesão”, ou um trabalhador especialmente orientado para produtos de feitura manual, tácita, em pequena ou média escala. Mas aqui o termo serve também para designar o indivíduo habilidoso e capaz de adaptar sua técnica para improvisar soluções de projeto no dia-a-dia. Não só aquele que domina a atividade com eficiência, mas principalmente

aquele capaz de esquematizar respostas para desafios inesperados, a exemplo de um trabalhador das antigas guildas (*Bauhütten*). O artífice seria também um profissional capaz de aprender com o inusitado, e debruçar-se sobre o problema com o prazer e a curiosidade de querer descobrir a solução. Especula-se que, na pós-modernidade, haveria uma vontade genuína de se realizar um trabalho que proporciona felicidade ou satisfação, realização pessoal e sentido de vida. Citando casos oriundos de diferentes ciências que atestam para uma indagação propagada por estudiosos do desenho, podemos demonstrar de que modo a mentalidade de “artífice” é incorporada em distintos contextos profissionais, da engenharia à medicina contemporânea.

Agir com entusiasmo e criatividade não é propriedade exclusiva dos ditos profissionais do design ou do Campo cultural. Trabalhadores de instituições públicas e privadas, operadores eletrônicos ou manuais, prestadores de serviço autônomos ou funcionários sob contrato são todos passíveis de solucionar, tacitamente, situações problemáticas que circunscrevem os desafios de sua rotina produtiva, e assim pensar com a mesma lógica de um desenhista.

2.5 Estratégias de conhecimento em design

É importante esclarecer os possíveis significados do termo “tácito”, no contexto desta pesquisa. Sennett (2008) sintetiza que “quando falamos de fazer algo ‘instintivamente’, muitas vezes estamos nos referindo a comportamentos que de tal maneira entraram em nossa rotina e que não mais precisamos pensar a respeito” (p. 62). O que o senso comum denomina de ação instintiva, ou seja, cuja procedência é incerta apesar de toda a sua complexidade, é o que aqui classificamos como uma ação de origem tácita.

O conhecimento tácito é aquele que consiste numa experiência essencialmente prática, não-verbal e repetida do mesmo modo muitas vezes. Todos somos igualmente capazes de adquiri-lo e reproduzi-lo em distintas versões ao longo de nossa vida. Quando condicionamos a mente a realizar algo sem divagações ou uma reflexão “consciente”, estamos agindo de modo tácito. É o caso que notamos em hábitos corriqueiros e que nos passam despercebidos, como girar a chave da porta de casa ou abrir a própria geladeira para ver o estoque. São ações

que, de tão comuns aos nossos sentidos, se tornaram supostamente “automáticas”, e, portanto, dominável a ponto de experimentar-se em condições mais especializadas, mais precisas. Dito isso, conclui-se, sem grandes dificuldades, que o desenho é também uma atividade que se aprende com uma sabedoria tácita, assim como todas as demais técnicas atribuídas ao conhecimento historicamente artesanal. A dedicação intensa para a atividade faz com que seu praticante se torne alguém que opera sem precisar “pensar” profundamente a respeito do que está acontecendo. Ele pode meditar e agir com a eficiência e a velocidade de um reflexo.

As descobertas de um artesão no domínio técnico de suas ferramentas se fazem possíveis através da experiência colocada em prática. Um músico só aprende um novo acorde investigando pessoalmente o instrumento e tentando o mesmo procedimento desejado inúmeras vezes. É necessário errar e tentar “acertar” de novo para, enfim, realizar com o seu devido êxito o resultado do que se espera na mente. Compositor algum será capaz de aprender uma nova escala musical apenas lendo a partitura, e sem antes errá-la ao menos uma vez, durante seu estudo. O profissional em sua fase de aprendiz terá que, desde os seus primeiros passos, aceitar a viabilidade do erro em sua profissão junto a potenciais frustrações. E a dedicação ao desenho opera caminhando em busca dessa mesma primazia. O artista e o *designer* experientes são compreensíveis e ao mesmo tempo exigentes com as suas próprias “falhas”.

De todo modo, existe uma indagação a respeito da criação de conhecimento tácito com as práticas e ferramentas de trabalho que usamos hoje em dia. Não só no design; todas as ocupações profissionais receberam alterações quanto ao serviço e configuração do espaço de trabalho, graças às novas interfaces digitais implementadas no século XXI. Ao mesmo tempo, profissões inteiras desapareceram, por consequência da superação de certas tecnologias, em um processo de obsolescência de objetos. Esse é o caso dos mecanógrafos, técnicos especializados em manutenção e uso de máquinas de escrever, que com a introdução do aparelho de CPU, se viram inúteis diante da substituição da tecnologia em que se especializaram.

Durante anos, toda empresa ou órgão público com escritório no Centro do Rio de Janeiro comportava ao menos um mecanógrafo na lista de funcionários. Hoje esse papel é desempenhado, comparativamente, a um profissional de TI (sigla para “técnico de informática”), cuja função é configurar a programação de *softwares* de

computador. Fato é que, como ocorre no serviço de programadores ou empreendedores do meio digital, o chamado “fazer design” já não está nas mãos daquele consignado historicamente a “ser” *designer*. A palavra, acompanhando a extensão de possibilidades de criação materiais, serve hoje para designar menos uma profissão específica e mais um modo de pensamento cuja procedência é incerta.

Bruno Latour, em uma palestra sua traduzida no texto *Um Prometeu Cauteloso?* (2014), descreve a incompatibilidade virtual do programa de edição com a realidade prática, e sobre o incontestável desafio filosófico de comportar questões que, até então, não eram discutidas nos tempos originários do moderno design. Os problemas de caráter ambiental, como o reaproveitamento de resíduos, a substituição de combustíveis fósseis para renováveis, além de outras dificuldades típicas da vida em rede dos tempos atuais, eram dispensados ou até inexistentes para o raciocínio da defesa modernista, o que vai em contrapartida aos questionamentos pungentes do desenhista contemporâneo.

O que aconteceu na segunda metade do século passado é que o modernismo desapareceu à exata medida que os sistemas de suporte de vida se tornaram mais explícitos, progressivamente. As crises ecológicas, sob esse ponto de vista, não passam da lenta e dolorosa compreensão de que não existe mais o lado de fora (*Ibid.*, 2014, p. 14).

A digitalização dos ofícios transformou por completo o ambiente de trabalho e as relações pessoais com a ideia de criatividade. O design, quando profissão, faz do computador um objeto de uso indispensável. Técnicas da fotografia e da impressão gráfica foram em parte destituídas de suas operações tradicionais, que antes ocorriam com a ajuda de máquinas elétricas feitas de ferro e materiais analógicos, para dar lugar aos programas de edição digitais, instalados pelo usuário via acesso à *internet*. A respeito dos *softwares* de tipo CAD (sigla em inglês para “Desenho assistido por computador”¹⁰), Latour comenta que, invariavelmente, a dissolução de projetos complexos avançou e muito com o surgimento de tais programas, especialmente no caso do desenho para arquitetura. Atualmente, essas ferramentas são valiosas como um auxílio no planejamento urbano, feito por escritórios de arquitetos que operam coletivamente. Mas como

¹⁰ Tradução do pesquisador para o termo *Computer-Aided design*.

consequência ao uso indeliberado do computador, criaram-se novos desafios oriundos da falta de contato manual do profissional responsável com a coisa em si. Esse é um conflito que nos dirige ao debate da qualidade do trabalho à mão, e da responsabilidade social do desenho em colocar-se como parte de um processo em construção material, que demanda uma especial cautela. Ainda segundo Latour (2014):

Sabemos como desenhar, simular, materializar e a dar mais ou menos zoom nos objetos; sabemos movê-los no espaço 3D, fazê-los navegar pela res extensa virtual dos computadores, marcá-los com um grande número de dados, etc. No entanto, estamos perfeitamente cientes de que o espaço no qual esses objetos parecem se mover tão facilmente é o mais utópico (ou melhor, atópico) dos espaços (p. 20).

Originalmente, o desenho à mão era ferramenta imprescindível na realização de uma planta para um projeto de edifício, como se vê no caso da produção arquitetural europeia dos séculos XV e XVI. Os esboços para a construção da obra eram, inclusive, utilizados como documentação oficial, para assinar e realizar o próprio orçamento ao comanditário, nos primórdios do desenho para projeto de igrejas, monastérios, palácios ou vias públicas de acesso. Os profissionais artífices desse tempo histórico assim procediam por uma questão óbvia de necessidade, já que a tecnologia do desenho automatizado não havia sido inventada. Mas ainda assim, em seus desenhos residia uma compreensão espacial conquistada por meio da observação, de modo que a atividade projetiva desse passado ocidental europeu exibisse um tipo de “excelência”. Desenhar e se inteirar pessoalmente do espaço projetado oferece uma percepção particular a respeito das dimensões e características especiais do terreno, como discorre Sennett (2008):

[...] a observação leva em conta o que é perdido mentalmente quando o trabalho na tela substitui o traçado à mão. Tal como acontece em outras práticas visuais, os esboços arquitetônicos frequentemente constituem imagens de possibilidade; no processo de cristalização e depuração pela mão, o projetista procede exatamente como o jogador de tênis ou o músico, envolve-se profundamente, amadurece suas ideias a respeito (p. 51).

Não há incongruência alguma em se defender o uso consciente das máquinas de modo que ainda se mantenha uma crítica ao trabalho de pouco engajamento artesanal. A atividade essencialmente manual é perfeitamente aplicável a circuitos de programação e sistemas de ordenação digitalizados, via computadores ou os

populares aparelhos móveis. Mas o que há de problemático está na desinformação a respeito dos procedimentos originais, e o distanciamento do indivíduo perante as etapas de resolução, cruciais para a compreensão geral do trabalho. Assim como um motorista precisa de conhecimento tácito e intransferível para se dirigir um carro, um projetista precisa também dedicar-se ao desenho manual para procedê-lo adequadamente em suas versões automatizadas. Enfatiza-se, portanto, que não há uma questão de dualidade ou dicotomia produtiva e ideológica entre mão e máquina. Este é um conflito errôneo e ingenuamente propagado por artistas ou *designers* que acreditam em uma interpretação “bucólica”, de fuga à vida do campo e supostamente tradicional, e crítica à sociedade urbanizada. As dificuldades proporcionadas pelo mau uso da máquina dizem menos sobre a tecnologia em si e mais sobre as intenções por aquele que possui o poder e o privilégio de operá-la.

O desenho proporciona uma experiência que revitaliza a compreensão sobre a necessidade de respeitar as dificuldades do processo, sem o uso de “atalhos” ou procedimentos que reduzam o desafio da representação. Não à toa, o produto cuja realização invocou tempo e paciência pessoais é tratado hoje como um artigo particularmente valioso, com ares até luxuosos entre classes sociais mais abastadas. Como apontado por Sennett (2008), “difícilmente se pode satisfazer o desejo de realizar um bom trabalho obedecendo à lei do menor esforço” (p. 57). Mas é inegável que, a despeito das tecnologias hoje acessíveis ao “fazer design”, tornou-se mais fácil e rápido a conclusão no êxito de operações em pequena e larga escala, a ponto de o ritmo de produção atingir ares quase espetaculosos. A reflexão aqui se atém ao equilíbrio objetivo entre a ferramenta *mão* para a ferramenta *máquina*, evitando ao máximo qualquer convite a uma encenação problemática de “volta às origens” ou simples bucolismo. A dificuldade da alienação provocada pelo desenho gerado em computador não se resolverá através da eliminação das novas tecnologias.

O debate sobre a eficiência da máquina em comparação com a mão humana busca mensurar o papel produtivo do trabalhador em uma ordenação industrial. As alegações de superioridade na operação “robotizada” não são novas, e datam desde os primeiros resultados desse tipo de criação em larga escala, com a já citada revolução industrial de 1760, no século XVIII. Nas primeiras tentativas de substituição de um regime de produção artesanal para um industrializado, se registrou uma suposta declaração “positiva” para tal mudança, ao menos por parte

dos empreendedores da tecnologia, detentores dos meios de produção. O caso mais notório desse exame foi com o fabricante inglês de cerâmicas Wedgwood, cuja manufatura se tornou pioneira na criação de porcelanas decoradas em larga escala, a partir da década de 1780. Os adornos que enfeitavam as peças de louça inglesas eram feitos de tal modo que mantinham uma “aparência” de feitura à mão, mesmo que as figuras e paisagens pintadas no material fossem, na verdade, gabaritos de imagens decalcadas na superfície, originalmente desenhadas por um indivíduo contratado para ilustrá-la. Tal indivíduo, notavelmente um ancestral do atual *designer*, não trabalhava dentro do regime da fábrica. Ele era um profissional, digamos, “terceirizado”, que projetava os adereços de modo que pudessem ser replicados por inúmeras pessoas, com uma rápida etapa de ensinamento e divisão das tarefas. Esse seria o começo da automação das atividades historicamente artesanais, engajadas no desenho de observação para esquematizar peças e ilustrar imagens de decoração, principalmente para objetos domésticos.

Para não haver dúvidas quanto ao significado de alguns termos, explica-se brevemente o que seria, nesse contexto, um “decalque”: decalcar é desenhar para gerar uma reprodução, através de um material tintado, marcado principalmente por linhas opacas, e criado de tal modo que sua imagem possa ser repetida mais de uma vez. Assim, o papel ou superfície por onde se pretende receber o desenho faz uma “cópia” dos contornos daquele original, já que alguém redesenha as linhas de suas definidas marcas. Uma imagem de decalque funciona como um carimbo: ela imprime em uma nova superfície a figura representada originalmente na matriz, a partir de um procedimento de cópia feita à mão. O processo de decalque não foi inventado para a revolução industrial, bem como diversas técnicas típicas das guildas e oficinas de artífices. Ele foi refinado para se aperfeiçoar e atingir uma escala inédita de automação e produção seriada, possibilitando desenhos e ilustrações que jamais seriam reproduzidas com exatidão sem o auxílio de uma operação coletiva. Técnicas de impressão como no caso da litografia, que se tornaram de uso fundamental para a comunicação de embalagens e peças publicitárias já no século XIX, também foram consequência histórica da serialização das artes de ofício, um fenômeno que acaba por gerar, nas nações desenvolvidas do século XIX ao XX, o surgimento do profissional “criativo”, especializado à indústria, compreendido no manejo de ferramentas assim como um

artesão das sociedades burguesas pré-modernas. Esse profissional, após décadas de transformação, seria hoje identificado como um *designer*.

A industrialização permitiu que um novo ritmo de consumo fosse desenvolvido em nações europeias. A cultura de massa das metrópoles colonizadoras fomentou a reprodução desse ideal de trabalho acelerado em outros povos, que seriam inundados de bens manufaturados produzidos a partir de maquinarias. O Brasil, como todo país da América do Sul, foi estimulado a comprar itens de manufatura com o auxílio de acordos econômicos unilaterais, que impediam a própria sociedade brasileira de competir no mercado internacional e se industrializar. Portanto, com uma economia essencialmente agrária herdada da colonização portuguesa, somado ao baixo índice de escolaridade ou investimento para a indústria nacional, o Brasil só testemunhou o fenômeno da automação das atividades artesanais, algumas gerações mais tarde, em meados do século XX. A má qualidade de vida no campo para os poucos trabalhadores livres foi em seguida transferida para uma má qualidade de vida nos centros urbanos, com a chegada da modernização do país nas décadas de 1910 e 1920 e o crescente êxodo para as cidades.

Não é de interesse da pesquisa debruçar-se completamente na história do Brasil, em especial para o tempo anterior ao processo de industrialização do início do século XX, bem como o igualmente extenso período de povoamento da região por sociedades originárias, em um momento hoje citado na História como período pré-cabralino. É relevante lembrar, contudo, que dos mais de 500 anos desde a invasão dos colonizadores portugueses, o país possuiu uma trajetória relativamente recente para o assunto do desenho, do ponto de vista das práticas profissionais da arte e do design. Comunidades indígenas e culturas pré-históricas certamente desenvolviam, a seu modo, imagens em adereços religiosos ou figuras nas paredes, como é conhecido nos casos das pinturas rupestres do Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí. Lá é possível observar os mais antigos vestígios da presença de seres humanos em continente sul-americano – há 40 mil anos – que eram capazes de realizar representações de animais de caça, louvores de dança e rituais funerários. A propósito, os desenhos lá resguardados muito se assemelham aos achados das grutas de Lascaux, na França.

Mas o desenho tratado aqui, enquanto prática de estudo, possui um número mais vasto de registros com a chegada das primeiras universidades e centros de

licenciatura nacionais, e novamente com a urbanização do país a partir do século XX, momento em que se nota uma conjuntura mais evidente de uma burguesia urbana no país: as chamadas classes médias brasileiras.

2.6 O desenho no design e na arte brasileira, de 1950 a 1970

Sobre o Brasil em tempos pré-industriais, é razoável comentar de forma breve alguns pontos que exemplificam a sociedade em sua composição atual. Durante a administração do reino de Portugal sobre o Brasil, a América portuguesa foi obrigada, por decreto, a respeitar os acordos de monopólio comercial com a metrópole, sendo impedida de desenvolver suas próprias manufaturas ou trocar mercadorias com outras nações. Durante os mais de 300 anos de domínio colonial, desde a fundação da primeira capital, Salvador, em 1549, o futuro território brasileiro concebeu pouca ou quase nenhuma industrialização, sendo orientada a fornecer a matéria-prima exclusivamente ao domínio português. As guildas ou oficinas de artífices europeias raramente apresentavam versões semelhantes em solo nacional, dada a uma sociedade estratificada entre duas grandes classes, sendo a primeira pertencente aos senhores, poucos trabalhadores livres e expedidores da política colonial, e a segunda por seres humanos escravizados, que operavam como a força de trabalho para a extração e cultivo de produtos na região. O historiador Sérgio Buarque de Holanda, em sua obra *Raízes do Brasil* (1937), curiosamente menciona o impacto da ausência de atividades produtivas artesanais:

No Brasil, a organização dos ofícios segundo moldes trazidos do reino teve seus efeitos perturbados pelas condições dominantes: preponderância absorvente do trabalho escravo, indústria caseira, capaz de garantir relativa independência aos ricos, entretendo, por outro lado, o comércio, e, finalmente, escassez de artífices livres na maior parte das vilas e cidades (HOLANDA; EULÁLIO & RIBEIRO, 1995, p. 57).

A índole do colonizador ambicioso, porém pouco ofertado a trabalhar com as próprias mãos para lucrar, certamente sustentou uma mentalidade na qual produzir tacitamente seria visto como algo indigno. As operações manuais, inclusive a de desenhar, eram dimensionadas no Brasil colonial como um tipo de trabalho inferior, destinadas aos servos ou “escravos de ganho” das cidades

brasileiras. Em seu extenso trabalho de investigação das origens do povo que precede a República, Sérgio Buarque de Holanda comprova, por vias de documentação e relatos públicos, a notável ausência de tradições da profissão artesanal no país. O cumprimento de ofícios que dependiam de vocação e experiência geracional podiam ser, ironicamente, comprados através de títulos. Mas ainda assim, toda forma de empreendimento artesanal era evitada por uma sociedade cujos membros aspiravam aos trejeitos da corte portuguesa:

Era esse um dos sérios empecilhos à constituição, entre nós, não só de um verdadeiro artesanato, mas ainda de oficiais suficientemente habilitados para trabalhos que requerem vocação decidida e longo tirocínio (HOLANDA; EULÁLIO & RIBEIRO, 1995, p. 59).

Depois das invasões Napoleônicas à península Ibérica em 1808, a coroa de Portugal, em um gesto inédito na história do continente, transferiu sua sede para o Rio de Janeiro, como uma manobra tática para fugir de eventuais catástrofes da guerra internacional com a França. Seguindo o próprio interesse econômico e monárquico, Dom João VI, Rei de Portugal à época, permitiu a partir de então que a colônia do Brasil manufaturasse produtos, concedendo assim a abertura dos portos para o comércio estrangeiro. Essa flexibilização decretada, intermediada pela Inglaterra, continuaria mesmo após o retorno da família Real em 1821, até o processo de independência do Brasil e formação do novo Império em 1822. A proclamação da República em 1889, 81 anos após este fato, se comprometeria a modernizar o interior do país a partir da implantação de linhas ferroviárias e a construção de novos portos. Mas, novamente, um plano de industrialização estatal amplo só ganharia contornos décadas mais tarde, como consequência do foco governamental em estímulos exclusivos ao setor agrário, principalmente pela monocultura do café.

Esse avanço industrial chegaria com certo atraso em países de economia agrária como o Brasil, cuja dependência à exportação do café impediria acompanhar tal processo modernizador. A industrialização brasileira, como bem se sabe, foi estabelecida modestamente durante a Velha República (1889 a 1930), se intensificando a partir do projeto nacionalista do governo de Getúlio Vargas, iniciado na revolução de 1930. A Companhia Siderúrgica Nacional (CSN, em 1941), a Petrobras (1953), e a companhia Vale do Rio Doce (1942), são alguns dos

exemplos institucionais de administração públicas que vigoraram graças ao plano de desenvolvimento brasileiro na metade do século XX. O *designer* estrategicamente direcionado para o ofício da produção industrial, reconhecendo o uso de materiais como o aço e o maquinário movido a combustível fóssil, só ganharia representação institucional a partir dos anos de 1950. Até este momento, as escolas de design da *Vkhutemas* na União Soviética e a já citada Bauhaus existiam desde os anos 10. A escola de Ulm (*Hochschule für Gestaltung Ulm*), sucessora histórica da pedagogia bauhausiana, seria fundada em 1953, a partir dos herdeiros do design alemão após o término da segunda guerra mundial. E desta mesma escola surgiriam os fundadores da mentalidade institucional de design brasileira, com o nome notável de Alexandre Wollner (1928-2018), que a partir dos estudos no exterior, trouxe o olhar de uma constituição de ensino do design pelas vias do modernismo. Assim, como uma consequência da formação da escola de Ulm e do retorno ao design europeu, temos a criação dos primeiros centros educacionais voltados para o estudo de design, com o início da escola da ESDI, a partir do incentivo público do governo do estado do Rio de Janeiro (governo do estado da Guanabara), no ano de 1963.

Hoje, a economia do país não é mais dependente da safra de produtos primários como o café e a cana-de-açúcar, mas ainda vinculada a um forte investimento e dependência no setor agroexportador. O Brasil sofreu também um processo conhecido como “desindustrialização”, acarretado pelas crises inflacionárias do país nas décadas de 80 e 90. Consequentemente, a diminuição do poder de compra e o aumento da desigualdade social propiciaram um cenário de dúvidas e desafios centrais na formação da indústria e na geração de novos empregos, que agora precisam estar adaptados ao conhecimento científico e computadorizado do atual século. Um importante passo para a erradicação da pobreza ocorreu com as políticas públicas de fomento ao consumo, implementadas pelos governos democráticos a partir de 2002. No âmbito educacional, o programa Ciência Sem Fronteiras, e as políticas públicas proporcionadas pela FUNARTE de 2002 a 2016 orientaram o país a uma lógica de incentivo à cultura e às práticas criativas com o aval do Estado, marcantes para o crescimento dos Campos da Arte e do Design a nível nacional. Tais avanços foram, infelizmente, represados graças ao retrocesso político e administrativo do Brasil dos governos posteriores ao ano de 2017.

A realidade social brasileira aponta para uma condição factual a respeito do design e das artes: estas atividades são particularmente acadêmicas, que em geral demandam especialização e inserção no circuito da elite “intelectual”. Logo, são profissões exercidas por poucos, dada a escassez de oportunidades para a entrada no mercado de trabalho. Perante tal constatação, as informações catalogáveis sobre a história da arte e do design brasileiros possuem, infelizmente, uma predominância sociocultural das narrativas para as classes médias brancas da região sudeste. A participação de negros e indígenas no Campo ainda é, mesmo com os programas de inclusão instaurados pelo ministério da Educação a partir do ano de 2012, um tanto tímida. Essa é uma realidade oriunda da baixa inserção da população brasileira em cursos de ensino superior, graças a um baixo incentivo à distribuição de renda e programas de seguridade social, de modo que pudessem incentivar a entrada de jovens adultos para a educação superior e pública de qualidade.

Hoje, encontra-se uma pauta dentro das narrativas artísticas contemporâneas minuciosamente orientada às vozes afro-brasileiras, em consonância com os movimentos sociais negros por luta de direitos e uma cultura de inclusão dos seus desenhos na história. Diante de tais observações da origem dos artífices no Brasil, e da formação das primeiras escolas dedicadas à sucessão dessa prática profissional para os contornos da indústria, considera-se o seguinte: quando se fala em respeito à um artesão ou artesanato nacionais, a referência está para um tipo urbano e dinâmico de trabalho que envolve a elaboração de manufaturas, como calçados, utensílios de cozinha, móveis domésticos ou alfaiataria. Pode haver o equívoco de se interpretar o termo para um tipo regional de arte recente, desenvolvida nas pequenas cidades, cujos produtos possuem materiais orgânicos ou de fabricação caseira na sua composição. Apesar das majestosas criações desses artistas autodidatas, ligados a uma tradição decorativa dos estados da região nordeste, o artesão ao qual se refere esta pesquisa, novamente, é o de operações cujos produtos foram substituídos pelos seus análogos industriais. Um artesão histórico que, por vias de empreendimento da atividade tácita, elaborou técnicas de reprodução de desenho (como o decalque) e um modo de organização do trabalho que funda os preceitos da sociedade modernizada e culturalmente burguesa em que se vive hoje, inclusive no Brasil.

É relevante discutir a respeito da economia capitalista para se falar de práticas historicamente artesanais como o desenho. Essa e outras atividades que

foram típicas da vida pequeno-burguesa se adaptaram e diluíram em outras esferas do conhecimento científico no decorrer da história moderna. Também notamos que, a respeito dos Campos da arte e do design, estes precisam ser contextualizados na vida urbanizada e dinâmica do século XX e XXI. Falar das condições socioeconômicas do *designer* é compreender com maior lucidez as potencialidades do desenho como uma ação que providencia soluções e novos problemas para o futuro desta profissão. O mesmo pode ser dito ao profissional da arte contemporânea brasileira, sucessor do legado profissional das atividades de artes de ofício, como a pintura e a escultura. Fato é que, desde a implementação dos cursos de desenho industrial no Rio de Janeiro, a partir da fundação da ESDI em 1963, o número de graduados em Design cresceu exponencialmente, bem como o número de cursos e especializações nesta área de atuação. Os próprios procedimentos de trabalho, pela eventualidade das novas tecnologias, e pela nova configuração da economia nacional brasileira, transformou a mentalidade do *designer* latino-americano para um contexto digitalizado, que hoje projeta em ambientes e situações pessoais diferentes de seus tutores há poucas gerações atrás.

Em vias de prosseguir para os casos do design após 1959, conclui-se o seguinte: a arte enquanto conhecemos é uma prática historicamente burguesa, que antecede a formação dos Estados modernos europeus. O design, em contraste, é uma prática profissional também burguesa, mas que surge com a revolução industrial de 1760, adaptando e otimizando procedimentos típicos da profissão da arte e feitos por pequenos grupos de artífices. O design institucional que conhecemos é fruto de sua entrada nos Campos do saber científico, tornando-o uma atividade galgada na visão de mundo modernista, que se estabelece no Brasil tempos depois, a partir dos anos 60 do século XX. A arte e o design, no mesmo século, se reencontram dentro das academias, com novas visões de mundo, nas quais o estatuto ontológico de ambas se encontra em cheque. Há inevitavelmente uma mudança de pensamento na medida em que as relações sociais no planeta também mudam. Paralelamente, uma parte de ambos os Campos são ocupados por profissionais autodidatas, além do câmbio recorrente de artistas realizando projetos de design, e designers construindo séries de produção em arte, pelas mídias da pintura e da escultura. Já foi mencionado como isso ocorreu com o professor Josef Albers e os fundadores do design moderno alemão, nas décadas de 20 e 30. Agora, veremos como casos desse tipo foram especialmente comuns no Brasil do início

dos anos 60, com a indústria fonográfica, o projeto de produtos e a publicidade nacionais. Por fim, nessa seção secundária se propõe uma reflexão sobre a arte contemporânea nacional, e suas propostas para o uso da obra de arte em campo ampliado em fins da década de 70.

Para introduzir esse processo, cita-se a obra coletiva de Rafael Cardoso, intitulada *O design brasileiro antes do design* (2005). A publicação é uma organização de textos feita por Cardoso para discutir as origens pré-institucionais do design no Brasil, quando projetos gráficos e produtos locais tinham seus desenhos concebidos por profissionais autodidatas, em uma fase de crescimento do consumo e da indústria no país. Os relatos da publicação, como é de se esperar, reafirmam a perspectiva de Adrian Forty (2007) em dizer que havia sim um fazer “design” antes da Bauhaus e das escolas modernistas. No Brasil, a necessidade de projetos gráficos feitos internamente ganha uma nova dimensão com o desenvolvimentismo dos anos 50, e da completa transformação da sociedade brasileira na entrada dos anos 60. A partir de 1961, pode-se dizer que os brasileiros, em sua maioria, são habitantes de ambientes urbanos e conectados por malhas rodoviárias recém-construídas no chamado Plano de Metas (1956) do governo federal. Há também uma explosão demográfica por conta do êxodo rural para a região sudeste, o que definiria ao futuro do país a formação das megacidades de São Paulo e Rio de Janeiro.

O salto econômico dado pelo Brasil nos anos 50, com a presidência promissora de Juscelino Kubitschek (1956 a 1961), fundamentou as condições da indústria para a elaboração de embalagens e projetos visuais de design. Com a inauguração de empresas para a prensagem de discos de vinil, por exemplo, deu-se o espaço necessário para a formação de uma identidade visual da música e da propaganda brasileiras, em especial com o crescimento do consumo interno para esse tipo de conteúdo. A indústria fonográfica, com os selos conhecidos da Continental (1943) e Odeon, foi responsável pela inserção de peças gráficas cujos desenhos eram realizados por artistas plásticos de formação. Apesar de não haver um “projeto” em sua totalidade (algumas peças possuíam imagens apenas na parte frontal do encarte), as capas possuíam a assinatura de brasileiros, geralmente situados na cidade do Rio de Janeiro. Di Cavalcanti (1897-1976), Lygia Clark (1920-1988), Darcy Penteado (1926-1987) e Athos Bulcão (1918-2008) estão entre aqueles que, nos primórdios de um design institucional do país, produziam gravuras

e desenhos para ilustrar compactos de músicos do samba e da canção popular, gravados em um período que ainda sentia os ganhos da industrialização da Era Vargas.

No texto intitulado *Capas de discos: os primeiros anos*, a respeito dessa fase do design pré-acadêmico, o autor Egeu Laus (2005) ressalta que “a indústria gráfica, com a permissão governamental de se reequipar no exterior, teve um crescimento sem precedentes, da ordem de 143%, entre 1950 e 1960” (p. 321). Os desenhos de nomes integrados da pintura moderna brasileira ganharam assim um sopro de vivacidade na reprodução de ilustrações para compositores populares, como no caso do projeto de capa para o álbum de Aracy de Almeida, interpretando músicas do sambista Noel Rosa, lançado pela Continental em 1950. Na figura a seguir, apresenta-se a imagem da capa de Aracy de Almeida feita por Di Cavalcanti.

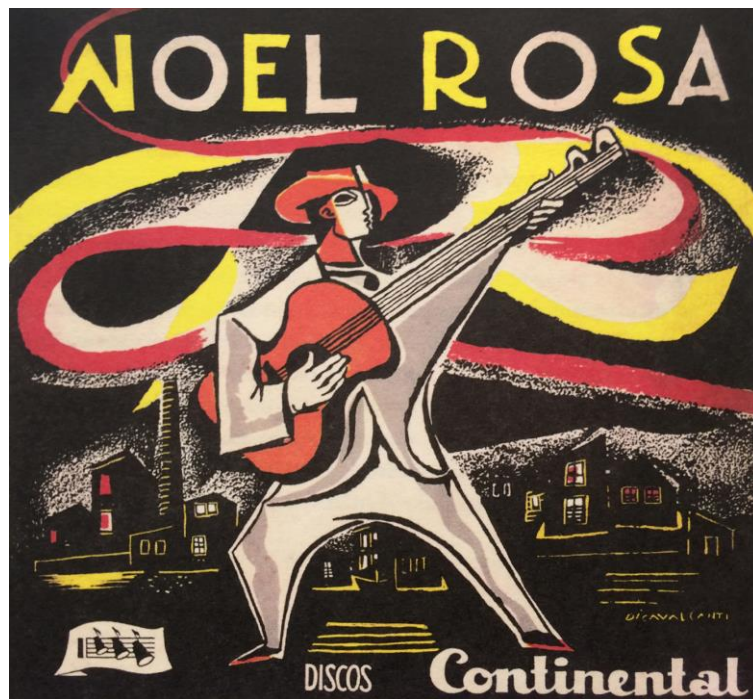


Figura 4: Ilustração para capa de “Sambas de Noel Rosa” (1950), por Di Cavalcanti.

Fonte: Laus (2005, p. 314).

O desenho de artistas brasileiros desse momento ainda é investido na primazia estética das vanguardas europeias, sob o olhar de um modernismo nacional, consagrado pela semana de Arte Moderna de 1922. As linhas bem demarcadas e espaçadas, com amplos contornos de preto, e os temas de retratação da vida rural ou dos trabalhadores simples dialoga com a representação das imagens

do Cubismo de Pablo Picasso (1881-1973) ou até do Fauvismo de Henri Matisse (1869-1954), cujas carreiras ainda estavam em atividade.

O desenvolvimento do país no governo Kubitschek, ainda sentindo o impacto da industrialização e da reconfiguração populacional da era Vargas, é o marco absoluto do modernismo e do esplendor de uma identidade moderna brasileira, cujo ápice manifestou-se na década de 50. A inaugurada capital de Brasília, construída em 1960, representou o auge de um pensamento otimista em declaração a um futuro no qual o país passou a ser desenhado em grande escala. Não há dúvidas de que o projeto da capital, feito pelos arquitetos Lúcio Costa (1902-1998) e Oscar Niemeyer (1907-2012), além do engenheiro estrutural Joaquim Cardozo (1897-1978), denota traços de autoria artística e liberdade pessoais de criação em sua plenitude. O que a nova capital, agora na região centro-oeste, afirma em sua existência é o desenho espacial enquanto planejamento, por um processo de racionalização e padronização das habitações, inspirada nas escolas arquitetônicas de Le Corbusier (1887-1965) e Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), este último sendo professor e diretor da Bauhaus. Brasília é o apogeu do desenho para a arquitetura modernista brasileira, ainda que as demandas sociais vigentes tenham sido sopresadas.

Outro nome fundamental para a constituição de um design fonográfico brasileiro foi o programador visual Cesar Villela (1930-2020), que também operou, através do desenho, a elaboração de capas para artistas da Bossa Nova e da MPB, especialmente durante a década de 60. Em um momento posterior ao auge das gravadoras Continental e Odeon, profissionais da publicidade e das artes gráficas já eram comissionados paralelamente, a fim de desenvolver projetos para álbuns, como no caso dos lançamentos da própria Odeon, em 1961. Villela, se utilizando de técnicas de composição com fotografias, ilustrações e *letterings* (termo usado para o desenho autoral tipográfico), foi vital para a formação de uma identidade visual dos músicos daquele período, principalmente depois da fundação da gravadora Elenco (1962), a qual o próprio *designer* seria um sócio. Antônio Jobim, João Gilberto e Nara Leão estavam entre os nomes de jovens personalidades que compunham os lançamentos da Elenco e ofereciam a Villela a oportunidade de experimentar, em um estilo de composição próprio, que o mesmo denominava como “simplificação” (LAUS, 2005, p. 328).

César Villela referenciava a arte do movimento De Stijl e a pintura do holandês Piet Mondrian (1872-1944) como indicativos de sua técnica para a produção de capas. Os elementos monocromáticos, geralmente acompanhados de um título com fontes sem serifa, e os detalhes em vermelho dispersados se tornaram a marca registrada da arte visual do *designer* e acompanhava uma tendência de visualidade sintética, que pode também ser notada, com outros contornos, nos trabalhos gráficos de Lygia Pape (1927-2004). O modo “desajustado” das letras desenhadas que compõem o título, com extremidades irregulares e desproporcionais, são observáveis também nas obras do *designer* gráfico norte-americano Saul Bass (1920-1966), responsável por cartazes de cinema dos Estados Unidos. A propósito, o modo de composição de Bass para a elaboração de identidades visuais era intimamente vocacionado ao uso do desenho, em substituição à fotomontagem ainda incomum naquele período. Sobre a utilização de desenhos na indústria fonográfica brasileira, Egeu Laus (2005) explica que a “fotocomposição só começaria a aparecer em maior escala em fins da década de 1960, sendo que provas de prelo não eram exigidas pelas gravadoras e o resultado final só era realmente visto quando o disco chegava às lojas” (p. 328). A figura a seguir exibe a capa de uma das produções pela Elenco, o álbum “Baden Powell À Vontade” por Baden Powell, de 1964.

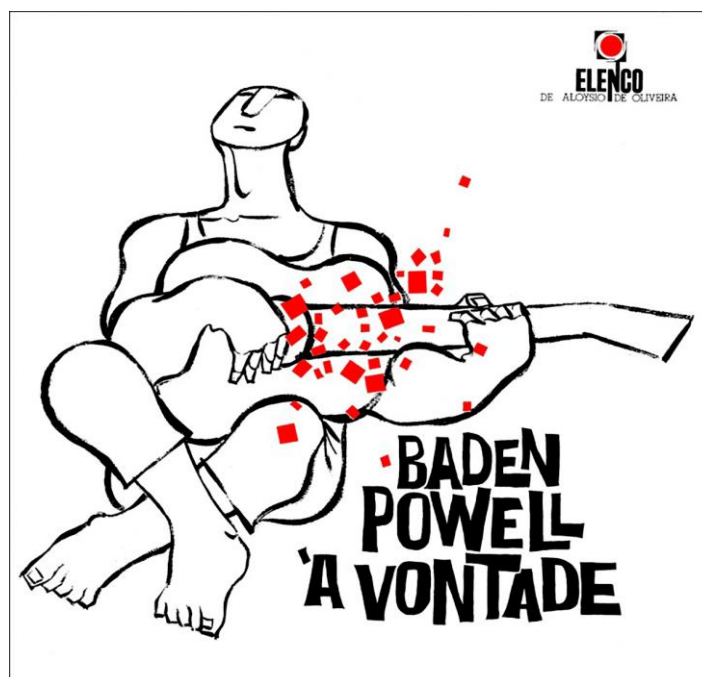


Figura 5: design para capa de “Baden Powell à vontade” (1964), por Cesar Villela.

Fonte: imagem de autoria do pesquisador, retirado de cópia física.

Porém, ainda com os esforços de Villela e da gravadora Elenco para uma preocupação mais extensiva com projetos endereçados ao design, os próprios músicos, geralmente, demonstravam pouco ou quase nenhum interesse para tal aspecto de suas produções. Do mesmo modo, os desenhistas mais notáveis na sociedade brasileira até os anos 60 não eram *designers* de formação, mas aqueles veiculados à produção jornalística, como chargistas ou cartunistas de editoriais. O apreço de alguns para as artes gráficas se tornaria mais expressivo em trabalhos alternativos, como no caso do ilustrador e cartunista Ziraldo (1932-), que também elaborou capas de discos brasileiros. O cenário para o desenho no design recebeu fôlego mais tarde, no final da década, a partir do movimento Tropicalista, liderado na música e nas artes por jovens veiculados a uma contracultura de aspirações nacionais, em um contexto de insatisfação política e questionamento aos códigos de conduta. O Tropicalismo extrapolou as identidades modernistas do projeto visual brasileiro e ganhou, portanto, uma etapa à parte na história das artes no Brasil. O contexto de repressão social com a Ditadura Militar (1964 a 1985) também sepulta a visualidade moderna encapsulada pela Bossa Nova e a arquitetura sinuosa de Brasília, levando a uma crise estética de representação nacional por meio de um nacionalismo militarista e moralmente conservador: daquele ponto em diante o Estado brasileiro não seria mais o fiador do modernismo na arquitetura ou nas artes.

O desenho elaborado pela Tropicália é um evidente contraste à realidade febril e paranoica da política brasileira durante a Ditadura, que expressava uma contundente aversão à comunidade artística sob o pretexto de ser um antro de cultura “subversiva”, e de inclinações socialistas. Novamente, a partir deste ponto encontra-se uma confluência de atividades realizadas simultaneamente pela arte e pelo design, com indivíduos exercendo experimentos para ambos os Campos. O artista visual Rogério Duarte (1939-2016), responsável pela identidade dos álbuns de Caetano Veloso, Gilberto Gil e Mutantes, concebeu um corpo de obras que iam para além da plataforma gráfica, estipulando toda forma de trabalho como sendo parte de sua atuação: poesia, música, fotomontagem ou desenho. Hélio Oiticica (1937-1980), certamente um dos expoentes da arte contemporânea brasileira dos anos 60 e 70, também tencionava as limitações da linguagem pictórica desenvolvendo uma carreira multifacetada, com produções que se retiravam do espaço formal da arte instituída. Com uma visão de “morte” ao quadro enquanto

demarcação única do espaço de pintura, sua obra alimentou a ideia de um espírito de arte nacional e popular, vinculado à cultura “marginal” e das relações pessoais entre habitantes de favelas. Na figura a seguir mostra-se um “Metaesquema” de 1958, feito por Hélio Oiticica, disponível na publicação *Helio Oiticica: The Great Labyrinth*, de 2013.

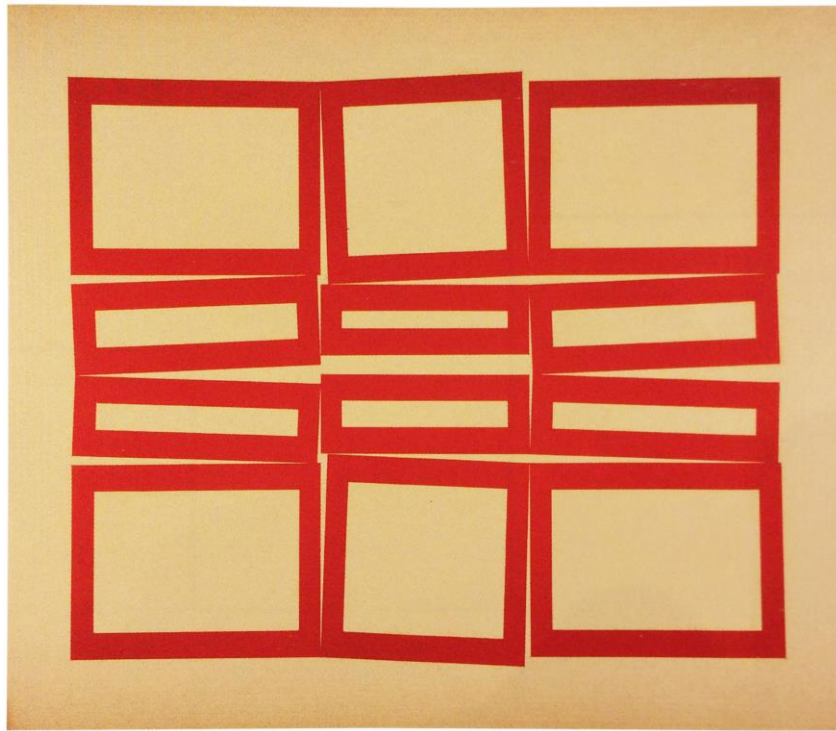


Figura 6: Obra “Metaesquema” (1958), de Hélio Oiticica.

Fonte: MMK Museum (2013, p. 29)

Os chamados “Metaesquemas” (1956 a 1958) de Oiticica, pinturas produzidas em guache sobre papel, tratavam de experimentos sobre espacialidade, com uma investigação da imagem nas fronteiras entre o abstracionismo e o concreto. As questões do espaço e da emancipação da pintura no próprio meio pictórico são temas recorrentes da sua obra, de modo que o artista fosse compreendido, mais tarde, como o enunciador da arte contemporânea pós-moderna no Brasil. Ainda, as produções de Oiticica admitem uma expansão das possibilidades espaciais principalmente a partir de suas esculturas em campo ampliado, desenvolvidas nos anos 70 em diante. As estruturas labirínticas dos “Penetráveis” (1961 a 1980) são um exemplo revigorante do modo como a arte brasileira daquele momento estava em vias de embarque às proposições do desenho

em campo ampliado, discutidas em outros movimentos da arte norte-americana e europeia, sendo exibidas no mesmo tempo. Nos “metaesquemas” encontram-se trabalhos bidimensionais que testam a noção de espacialidade, com a organização de formas geométricas preenchidas em guache que se “inclinam” de modo a afetar nosso olhar sobre o peso e o movimento da imagem. Os caminhos criados pelo espaço negativo do desenho proporcionam uma “dança” entre as formas, que parecem balançar e se projetar para mais de uma direção.

Como no design, Oiticica trabalha os princípios de figura e fundo (*gestalt*) típicos da pedagogia da Bauhaus e dos ensinamentos modernistas na escola. Ali há uma enunciação do corpo de trabalho que o artista viria apresentar mais tarde, engajado em uma tridimensionalidade do desenho, ou uma projeção das possibilidades do ato de pintar para além de uma única superfície, com um convite ao fruidor de “entrar” e participar ativamente da obra. Uma obra que, por vias de tamanho e configuração, se torna tanto pictórica quanto arquitetural.

No artigo *Corpo + Arte = Proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark*, publicado pela revista *Concinnitas* (UERJ) de número 26, o autor David M. Sperling (2015) se debruça com maior profundidade sobre o aspecto escultórico e ambiental no projeto dos dois artistas em questão. As informações a respeito da vida e obra do carioca Hélio Oiticica encontram-se em conjunto com o estudo do autor sobre as relações entre arquitetura e ambiente discutidos na obra de Clark. Os dois são vistos, retrospectivamente, como dois dos nomes centrais para a discussão do lugar da obra de arte como “não-objeto”, e do destacamento da pintura para fora do espaço pictórico, de modo a aprofundar a discussão sobre os limites do desenho e do trabalho de arte experimentado. O lugar do observador ou fruidor como um sujeito ativo e constituinte da própria obra de arte levará a produção de Oiticica ao conceito de obra aberta, como acena a publicação de Umberto Eco (1962), anteriormente citada. Essa é uma fase determinante para uma reflexão da arquitetura e da arte como partes de um mesmo corpo projetivo, livre para novas interpretações e “transformável” por aqueles que participam de sua “exibição” (até esse conceito passa a ser colocado em xeque). Clark também apresenta um pensamento de vanguarda entre as décadas de 1960 a 1970, a partir de um conjunto de obras que deslocam o espaço como parte constituinte do projeto de arte, e a própria obra como sendo um objeto “espacial”, vivido pelo observador através de sua interação com a mesma. Os três elementos, objeto, observador e ambiente se mesclam em

componentes de um mesmo ideal de projeto, ciente dessas considerações na definição de um trabalho incorporado à arte. Em síntese, pode-se constatar que a arte brasileira protagonizada por Oiticica e Clark é de cunho participativa, ambientada e veiculada a uma reflexão da espacialidade e das noções de configuração entre pintura e sujeito, ou arquitetura e ambiente.

Esta noção de arte interativa remonta aos primeiros questionamentos sobre o conceito de objeto artístico nas vanguardas europeias do século XX, com os *readymades* do francês Michel Duchamp (1887-1968) e de seus projetos que discutiam a semântica e o lugar da obra aberta nas instituições. Porém, diferente do que ocorre com Duchamp, o posicionamento transgressor e reativo de sua criação dá lugar a um de receptividade e atravessamento a outros corpos, com um tônus estético politicamente interessado à participação de um “outro”. O niilismo de Duchamp não cabe às aspirações coletivistas da arte contemporânea brasileira desse período, que endereça ao campo pictórico a própria arquitetura e a movimentação do sujeito. Segundo Sperling (2015): “a reproposição da arquitetura em Oiticica e Clark, germinada na reconsideração da ação artística, estrutura-se no reposicionamento de três aspectos fundamentais: o espaço, o tempo e a relação obra-espectador” (p. 31).

Todo esse processo de desconstrução nas ordens da arte caminhou junto à um momento de especialização da profissão *designer* no Brasil do final dos anos 70. Como é de se notar, é na mesma década que as investigações sobre o desenho em campo ampliado ganham maior força, a partir dos trabalhos da *Land Art* e da Arte Conceitual norte-americana. A partir da seção seguinte, trata-se com maior alento as condições que fomentaram a noção de obra artística em campo ampliado, em caráter internacional. Para tanto, é preciso compreender como houve uma ruptura para tal assunto inicialmente na produção de esculturas do século XX.

2.7 O desenho em campo ampliado, de 1970 a 1980

Um aspecto natural do desenho está na assunção ao erro, uma vez que o ato de desenhar carrega, declaradamente, as falhas ou sobreposições de material ao longo do processo. Diferente do que ocorre em mídias que invocam uma atitude de acréscimos, como no caso da pintura à óleo, no desenho está tudo ali, permanente

e visível. É princípio do desenhista determinar e abandonar a marca não por um senso de completude, como geralmente ocorre na pintura, mas por um sentimento de realização ao experimento inesperado. O tracejado é apenas o que sobrou da movimentação de uma ferramenta invocada por um instante perante o plano, de modo que ambos, linha e plano, enquanto desenho, se tornem um só.

Nos tempos pré-históricos e anteriores à formação dos Estados modernos (século XV), o desenho era frequentemente associado a um tipo de mágica, um fenômeno surpreendente e inexplicável que só poderia justificar-se por intermediação divina. Esse feitiço provocado pelo resultado do desenho é testemunhado ainda hoje, quando se ouve relatos de “talento” ou “dom” para aqueles capazes de concretizar uma representação visual. A ideia de glorificação divina para o artista genioso, uma experiência inata de alguém capaz de desenhar, remonta uma tradição da prática profissional artística em seus tempos medievais (*Bauhütten*), quando o artífice europeu era encarregado de reproduzir as passagens de Cristo aos olhos da Igreja.

Os artistas da Itália no Renascimento eram também mencionados como ferramentas da vontade de Deus, de modo que seus trabalhos, de tamanha maestria, só poderiam ser vistos como intervenção de algo superior. Dado misticismo, o desenho enquanto mídia para trabalhos artísticos possui um forte componente democrático, pela facilidade de alcançar materiais simples e capazes de executá-lo em qualquer lugar, por qualquer um. Tudo está em vias de ser desenhado, considerando dois componentes essenciais de formulação: linha e plano. O plano é o suporte, a dimensão já existente por onde a marca é apreendida. O plano é tão importante ao desenho quanto é a linha, uma vez que as determinações espaciais do mesmo também compreendem a imagem desenhada que interpretamos. Todo desenho é feito a partir de espaços positivos e negativos, sendo o último uma manifestação visual do plano, ou seja, a superfície ainda não sobreposta pela linha do desenho.

A linha de um desenho é a continuidade de um ponto, um aglomerado de inúmeras interações ou sobreposições de pontos que, quando vistos em determinada escala, sintetizam-se na forma sinuosa de uma linha. Ponto e linha são, portanto, materialmente o mesmo elemento. Entretanto, o plano é o fator antagônico desse processo, enquanto um componente externo que interage mutuamente com a linha. O desenho é a síntese desses dois elementos, sendo um dependente da manifestação

imagética do outro. Fato é que, conforme as percepções da produção de arte em campo ampliado nos mostram, o plano é tão importante ao desenho quanto a linha; ambos são constitutivos da produção de um desenho.

Uma obra que menciona visualmente essa questão é o chamado *Spiral Jetty* (1970), desenvolvido pelo artista norte-americano Robert Smithson (1938-1973). Há quase uma obviedade da ideia de desenho quando se oferece, graficamente, a “forma” de uma linha. Mas, no caso desse trabalho em específico, mergulha-se em uma solução estética que ultrapassa todas as delimitações geográficas e espaciais já proporcionadas por uma obra de arte até então, tornando-a assim um marco na investigação para o campo ampliado.

A curiosidade de Robert Smithson sobre a possibilidade de lagos salinos começou a partir de um trabalho seu, intitulado *Mono Lake Site-Nonsite* (1969). Nesta obra, ele constitui um desenho feito em impressão *Offset* a partir do mapa de um lago salino no estado da Califórnia. Com isso, o artista encontrou um minucioso objeto de estudo investigando outros lugares semelhantes, como a *Laguna Colorada*, na Bolívia, e o *Great Salt Lake* (“grande lago salgado”) no estado norte-americano de Utah, tendo escolhido operar com esse último. Os lagos salinos possuem um aspecto natural que estabelece um elo semântico ao trabalho, já que, graças ao imenso acúmulo de sais em sua água, são tidos como ambientes “mortos”. A concentração de minerais impede a proliferação de peixes e outros seres aquáticos, com a rara exceção de algas. Não obstante, a água no *Great Salt Lake* também chega a uma profundidade de até 10 metros. Esses componentes definidores para o local proporcionam a imagem de um grande espelho d’água, inoperante e retilíneo por boa parte de sua extensa superfície, muito se assemelhando a um plano.

Robert Smithson nasceu nos Estados Unidos da década de 30 e se especializou em pintura a partir de seus estudos acadêmicos na década de 50. Sua obra estava inicialmente vinculada ao movimento Minimalista, sintetizado pelos pares Robert Morris (1931-2018) e Sol LeWitt (1928-2007). Mas o distanciamento e expansão de seus projetos para outras proporções (e para a *Land Art*) iniciou-se da divisão, criada pelo artista, entre obras que demandavam um espaço fixo, denominadas *sites* (“locais”) para aquelas itinerantes, manobráveis ao contexto de exibição, chamadas *nonsites* (“não-locais”). No caso de *Spiral Jetty* (“cais em espiral”), Smithson requisitou uma equipe de escavação e comissionou 2 caminhões

basculantes, 1 trator e 1 pá carregadora, todos transportados até o grande lago salino, onde o processo de retirada e adição dos sedimentos começou em abril de 1970. Os materiais depositados foram gradualmente passados diretamente da “praia” no local do lago até a ponta do caminho que construía o desenho, formando um aterramento para o próximo caminhão passar adiante, um por um. O processo coletivo foi registrado a partir de um cinegrafista, e descrito sob forma de anotação pelo próprio Smithson (1996), como se confere em *Robert Smithson: The Collected Writings*, originalmente publicado em 1979. Segundo o próprio criador da obra: “A escala do *Spiral Jetty* tende a flutuar dependendo de onde o observador se encontra”¹¹ (p. 147). Na figura a seguir, apresenta-se uma das primeiras fotografias do *Spiral Jetty* tiradas de um ângulo acima do solo, possivelmente com o auxílio de um helicóptero. A imagem é de propriedade da Holt/Smithson Foundation e Dia Art Foundation.



Figura 7: Obra “Spiral Jetty” (1970), de Robert Smithson.

Fonte: <https://holtsmithsonfoundation.org/spiral-jetty>

Seguindo a própria indicação do título, o desenho feito por Smithson sugere uma linha em espiral, que surge da enseada e termina ao centro, em um movimento rotativo no sentido anti-horário, gerando uma forma que já acompanhava a

¹¹ Tradução do pesquisador.

trajetória do autor em outras experimentações. As observações da forma circular e do aspecto de rotação pode também ser encontrado na escultura *Gyrostasis* (1970), que compõe um objeto vertical, criado por inúmeras pequenas formas geométricas escalonadas em tamanhos proporcionais, gerando uma imagem que se assemelha a uma “onda”. A ideia de espiral possui um lado quase obsessivo nas composições de Smithson, já que, para ele, todos os demais apetrechos de reprodução (rolo de filme, helicóptero) são também compostos por uma mesma lógica de estrutura rotativa, com um eixo que circunscreve um certo movimento. Não somente, mas a própria organização das partículas que originam os cristais de sal, presentes na água e nos sedimentos da enseada do Grande lago de Utah, possuem também uma lógica concêntrica de fractais, ou seja, de elementos que se escalonam em infinitas versões proporcionalmente menores de si mesmo, em um movimento contínuo de espiral descendente. Todas essas interpretações participam da avaliação semântica do artista em relação a sua obra.

A incandescência do sol, a erosão das rochas, a formação dos sedimentos nas enseadas, ou a disposição das plantas em relação à correnteza de um rio; todas as particularidades imperceptíveis de antemão a um desavisado tornam-se potentes como material de reprodução, na medida em que estes se tornam também maleáveis para receber algum tipo de interação humana. Uma propriedade fundamental da *Land Art* é o uso singular da disposição do que se tem, não havendo elementos “positivados” no processo de criação. A *Land Art* pode ser interpretada como uma produção artística engajada às preocupações ecológicas do final do século XX, incitando uma avaliação do impacto ambiental das ações do ser humano na Terra.

Em uma espécie de movimento circular de materialidade, tudo que é feito na *Land Art* começa e termina na terra, com a implementação mínima de outros materiais manufaturados ou inorgânicos. A ideia fundacional desse movimento é, portanto, estabelecer uma ideia de criação para fora dos espaços e objetos instituídos da arte, em uma direção de externalidade estética, comumente associada ao ambiente natural, distante e intocado. O campo ampliado se evidencia na criação de Smithson pela escala monumental em que a obra foi construída (457 metros de comprimento, em média), porém o mesmo tipo de discussão também pode ser investigado a partir de outras atribuições, cuja potência não está no tamanho, mas na configuração da obra em relação ao seu entorno.

A discussão sobre materialidade e escala, evidentemente, atravessa o debate de cunho filosófico e arquitetônico da escultura, mais precisamente a relação dicotômica entre arquitetura e paisagem. Hoje, as reminiscências da grande obra de Smithson sobrevivem em meio às camadas de sal, já que o nível do lago desceu e levou a sua enseada para um ponto distante de sua criação. Depois de quase três décadas submerso, o desenho do *Spiral Jetty* se revelou novamente em 2002, e desde então permanece seco. Na figura 8 a seguir, apresenta-se uma fotografia da obra em seu estado atual, feita em 2013.



Figura 8: Obra “Spiral Jetty” de Robert Smithson, fotografada em 2013.

Fonte: Gianfranco Gorgoni (2013). Disponível em <https://umfa.utah.edu/50-years-of-spiral-jetty>

Em meados da década de 70, outro exemplo que solidifica as descobertas da escultura para o campo ampliado está nos exercícios propostos pelo também norte-americano Richard Serra (1938-), que desenvolveu uma pesquisa minuciosa explorando a circulação do movimento e a ambientação da forma a partir de questões de escala, peso e cor. Novamente, a obra de Serra também se destacou por uma configuração monumental ante à disposição do espaço, alinhando lógicas “contraintuitivas” de espacialidade que, em certos casos, pôs a discussão da liberdade artística em xeque. Seu trabalho, em contraste com o de Robert Smithson, se dispõe a intervir nos circuitos das cidades de modo a afetar a configuração do

lugar com os habitantes, obrigando o léxico de sua obra a se emaranhar com o Campo da arquitetura e do urbanismo. Serra se tornou conhecido pelo uso de metais pesados e manipulados a sofrer todo o processo de corrosão ou ferrugem, escancarando a ação do tempo na superfície escultórica. Crescido na cidade de São Francisco e filho de imigrantes europeus, o artista relaciona sua interação com o ferro e outros metais pesados à profissão de seu pai, que eventualmente operou na siderurgia e na indústria naval de seu país.

O próprio Richard Serra deduz que seu trabalho parte de um pensamento indiciário do desenho, intitulado obras de sua autoria como sendo desenhos em si próprios. Nas afirmações do artista percebe-se que o ato de desenhar não é uma ferramenta de estudo preparatório, mas uma propriedade definidora de execução do trabalho, contendo questões de forma e coloração. Implementar uma “cor”, ou uma tonalidade específica para o material, significaria torna-lo expressivo e carregá-lo de certa “energia”. Decidir tingir um objeto de preto, portanto, é desenhá-lo de modo que esse mesmo preto resulte em um novo objeto, já que a cor é capaz de nos despertar a visão de um outro contorno ou de uma outra escala específica daquele material.

A curiosidade para abordar o uso da cor é preponderante na obra de Serra, que explica sua compreensão de desenho na publicação *Richard Serra: escritos e entrevistas, 1967-2013*, elaborada pelo Instituto Moreira Salles em 2014, de organização de Heloisa Espada. Interrogado sobre método e percepções pessoais, o artista afirma que “desenhar é se concentrar numa atividade essencial, e a credibilidade da afirmação está inteiramente nas suas mãos” (SERRA, 2014, p. 49). Assim como outros artistas contemporâneos a partir da década de 70, a obra de Serra atinge proporções e lógicas de construção que demandam um poder coletivo, sendo impossíveis de se manobrar ou esculpir individualmente com as mãos humanas. Sua obra relata o advento contemporâneo de uma arte que investe em ações multidisciplinares.

Há um comentário valioso de Serra em respeito à sensação provocada pela decisão de um desenho. Formas geométricas e pontos de inclinação entre linhas podem, objetivamente, alterar nossa impressão do peso aos materiais, graças a uma condição óptica (*gestalt*) que nos entrega a força da gravidade e o volume do que nos cerca. Em uma entrevista documentada e concedida em 1977, Serra explica sobre esse fenômeno especialmente visual: “Formas distintas deslocam quantidades

diferentes de pesos e volumes, dependendo das características de sua massa” (*Idem*). As relações de ocupação de uma forma em determinado espaço criam sensações variáveis a um objeto de mesmo tamanho, como pode-se constatar com o exemplo de um retângulo: se for posicionado horizontalmente, ele exerce uma sensação de peso maior do que se estiver na vertical, graças à diferença de comprimento entre as duas posições. Tal tipo de noção sobre espacialidade é típica de um desenho, já que as linhas que “fecham” o retângulo são as definidoras desse mesmo fenômeno visual. De todo modo, percebe-se que o envolvimento do artista à prática do desenho está associado a uma ideia de meditação, um procedimento que concentra e comprime o pensamento de ordem visual para um único ponto, de modo a atingir decisões estéticas sobre forma, peso ou escala nas propriedades materiais que dão forma às coisas criadas. Novamente, Serra (2014) afirma: “Sempre me dou conta de que a concentração que coloco nos desenhos é uma maneira de afinar ou afiar meu olho. Quanto mais desenho, melhor eu vejo e mais eu entendo” (p. 59).

Uma obra na trajetória pessoal de Richard Serra que pode sintetizar o embate sobre a escultura em campo ampliado é o chamado *Saint John's Rotary Arc*, instalado inicialmente em 1980. Composto de uma extensa placa de aço *corten* medindo quase 55 metros de extensão e 6,3 metros de altura, o trabalho institui um quadrante de uma circunferência colocada dentro de um terreno isolado por uma rotatória, localizada em frente ao *Holland Tunnel*, na cidade de Nova York, Estados Unidos. Diante das condições curvilíneas e monumentais da peça, a criação do artista foi erguida seguindo as particularidades pitorescas de um ambiente circular, composto de uma superfície de asfalto e cascalho, urbanisticamente “morta”. A rotatória dos carros infligia ao espaço cercado pela rua uma espécie de “ilha”, que impedia os habitantes de atravessar ou utilizar ativamente sua área, graças ao tráfego constante que navegava pela região para sair desse túnel, sem qualquer adição de semáforos ou faixa de pedestres. Em suma, o local escolhido pelo artista para situar o *Rotary Arc* era a consequência de um projeto de engenharia para otimizar o fluxo dos carros, resultando em um campo inabitado e aparentemente inútil. A escultura ou instalação, tendo durado 7 anos desde sua chegada à rotatória, desafiou expectativas sobre a ativação do espaço e a relação do sujeito com o ambiente. Entretanto, os conflitos gerados a partir da discussão da obra não foram plenamente positivos: muito se argumentou em detrimento aos excessos no

tamanho das criações de Serra, que afetavam drasticamente fatores como locomoção, correntes de ar ou até a iluminação do sol. O mesmo atrito com a opinião pública apareceu em outras de suas instalações, como foi no caso mais famoso de *Tilted Arc*, instalada na mesma cidade, em 1981. Na figura a seguir, observa-se a obra *Saint John's Rotary Arc*.



Figura 9: Obra “Saint John’s Rotary Arc” (1980), de Richard Serra.

Fonte: Donna Svennevik (1980). Disponível em <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/arc/>

Serra por vezes argumentou, nas estratégias de trabalho comissionadas pelo Estado de Nova York e parceiros institucionais da arte, que o objetivo para a realização de tais peças, se houvesse alguma, seria a de impulsionar a vivência e a consciência das pessoas sobre o espaço em que se habita, locomovendo-se de modo diferenciado graças a alteração do caminho. Em uma iniciativa de escultura-arquitetura, o trabalho se apresenta ciente das transformações na vida urbana de terceiros que, eventualmente, gostem ou não, farão daquela obra parte de seu cotidiano. Contudo, as fronteiras da ética sobre tal constatação ganham tons na medida em que se pergunta o impacto real de uma escultura monumental nos fluxos de uma cidade grande como Nova York, algo que também é analisado nas decisões de design e de projetos arquitetônicos modernistas, com seus anseios para atender um público idealizado (nota-se no exemplo nacional de Brasília). A escultura em campo ampliado, e o desdobramento do chamado desenho em campo ampliado,

apresentam-se em contato com desafios de escala e participação coletiva já vivenciados por criações de outras instâncias, como no exemplo da arquitetura. Richard Serra oferece, assim, um olhar importante para o levantamento destas discussões, condicionando a atividade do desenho a uma proporção e impacto social com poucos precedentes.

Historicamente, o monumento ou escultura anterior ao modernismo era posta como demarcação fixa, operante para ditar um elemento em um local específico e compreendida a celebrar, por vias de comemoração histórica, um evento, uma pessoa ou um preceito cívico. A partir do início do século XX, a escultura é retirada do conforto da representação monumental assim que vira uma coisa em si, desnecessária de tratar algum valor que não o de existir enquanto objeto de arte criado. Portanto, a escultura-monumento, a partir da formação dos princípios da arte moderna, torna-se uma obra auto referenciada, valiosa apenas pela sua própria lógica, uma lógica de produção abstrata por pensamento e declaradamente subjetiva. Tanto é que, sob a ótica de tal relação criativa, as esculturas que sucedem as ditas vanguardas europeias passam a abolir, por completo, o uso histórico do pedestal. A estrutura de base que sustentaria ou apoiaria a figura de centro, separando-o do contato com o solo, é um componente decorativo cujo intuito está em elevar, espiritual e visualmente, o personagem da cena retratada; mas é também um item de composição que opera na construção edificante, como viga de sustentação ou ponto de contrapeso. São elementos lógicos de composição que desaparecem “[...] por fazerem a mediação entre o local onde se situam e o signo que representam.” (KRAUSS, 1984, p. 131).

Diante das observações da autora Rosalind Krauss (1984), vemos que a obra de arte escultórica, com o desenvolvimento do debate sobre as subjetividades da criação e da filosofia da arte no século XX, torna-se assim um veículo de experimentação conceitual tal qual as demais mídias tradicionais das artes. É válido enfatizar, contudo, que isso não elimina a existência de novas esculturas “tradicionais”, no sentido de promoção política ou representação, como nota-se nos monumentos soviéticos do período stalinista, nos colossos nacionalistas da Índia ou mesmo nas fachadas neoclassicistas do fascismo alemão, todos tipicamente modernos. Um caso que também reforça a permanência da escultura como figuração tradicional é o Cristo Redentor, construído no Rio de Janeiro em 1931, no estilo *Art Déco*. Evidentemente, há uma separação entre estas obras, arautos da

organização do Estado, para a concepção de projetos de arte escultóricos em outras escalas, dotados de uma narrativa cronológica de história da arte.

A relação entre arte e “não-arte” está hoje impregnada pela delimitação entre o meio e sujeito, o interno e o externo. A provocação dos artistas neoconcretos, membros da *Land Art*, nomes do Minimalismo ou os artistas multimídia atuais encontram-se em uma encruzilhada ontológica sobre o que *de facto* pode ser visto como criação ou apenas participação. De modo mais preciso, a curiosidade instigada no desenho em campo ampliado nutre o cerne da separação dos “objetos” para as “coisas”, que podem também ser lidos como “questões de fato” para “questões de interesse”, em acordo com o pensamento de Bruno Latour (2014, p. 3).

Segundo Tim Ingold (2012), em seu artigo *Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais*, publicado pela revista Horizontes Antropológicos (UFRGS), a questão da realização do “objeto” vai para além de intenção ou do desenvolvimento de um projeto. Ingold caracteriza a arte como sendo feita por “coisas”, ou seja, elementos “vivos” cujas condições limitantes são incertas. Uma “coisa”, diferente de um objeto, extravasa e compartilha sua materialidade, irrigando os elementos ao redor, sendo também influenciada pelos mesmos. Na visão de Ingold, o aspecto semântico de uma obra de arte faz dela uma “coisa” porque se permite “vazar” para outros materiais à sua volta. Não é difícil compreender esse conceito quando nos deparamos com as esculturas urbanas de Richard Serra ou os desenhos em campo ampliado de Robert Smithson.

Na avaliação comparativa de Ingold, transformar o procedimento de criação de um “objeto” para uma “coisa” significaria permitir a permeabilidade de seu material, de modo que seja influenciado pela pulsação da vida ao seu redor. Essa seria uma ideia que ataca primordialmente a fundação da perspectiva moderna de estabilidade: a organização estrutural, em nome da ideia de uma “ordem” comum. O tratamento da *Land Art* ao modo e disposição da obra artística procede com o mesmo sentimento, reconhecendo a inevitável vitória da ação do tempo e do movimento pulsante das “coisas”, em detrimento do estado monolítico e racional dos “objetos”. A morte da criação depende do tempo de vida de outras, e a derrota do objeto no mundo é certa, a não ser que seja convertido em coisa. Ao sabor desse raciocínio, o artista, diferente de um *designer*, seria um participante dessa

“coisificação”, já que sua realização se exercita a aceitar o desgaste, a falha, os agentes externos, ou até a aniquilação do que foi projetado. Ingold comenta do lado histórico nessa relação, quando menciona o trabalho operacional de um pintor da antiguidade. Para o autor, o pintor estaria próximo a um alquimista, no sentido de tratar das substâncias e seus usos em diversos contextos, ainda que sem saber o que se passa com eles.

A alquimia é um estudo histórico que precede o desenvolvimento do método científico, sendo assim um ancestral das investigações empíricas da ciência. A partir de inúmeros experimentos de adição e mistura, os alquímicos sintetizavam pigmentos e texturas, chegando aos resultados mais inesperados, fruto de um cozimento mágico no qual as propriedades teriam relações subjetivas de participação. Combinar e direcionar suas propriedades para fazer surgir aromas, espessuras ou colorações específicas é uma característica histórica da pintura que converge com a visão de Ingold (2012) sobre o fazer artístico ser um fazer de “coisas”:

A cola do pintor, por exemplo, era feita de casco de cavalo, chifre de veado e pele de coelho, e a tinta era misturada com cera de abelha, leite de figo e resinas de plantas tóxicas. Os pigmentos eram obtidos a partir de uma miscelânea bizarra de ingredientes, como pequenos insetos avermelhados que eram fervidos e secos ao sol para produzir o vermelho profundo conhecido como carmim, ou vinagre e esterco de cavalo que eram misturados com chumbo em potes de cerâmica para produzir a melhor tinta branca (p. 36).

Portanto, encontra-se margem para avaliar o procedimento artístico como sendo um depósito de possibilidades incertas ou até “mágicas”, em que o componente místico da criação se permite misturar com as características materiais de uma obra.

Sobre os tempos seguintes à cronologia desse capítulo, pode-se dizer que as décadas de 80 e 90 testemunharam uma volta à vida política normativa para o Brasil, a partir do lento e controverso processo de redemocratização brasileiro e a promulgação de uma nova constituição, em 1988. Nas mesmas décadas observa-se uma continuidade de crises monetárias com forte instabilidade financeira, o que gera, por consequência, uma sociedade com crescentes índices de desigualdade social. As dificuldades econômicas do Brasil, em contraste, dividem seu tempo histórico com a absorção da cultura de massa norte-americana e a chegada dos

primeiros aparelhos computacionais domésticos. A formação de uma vida digitalizada ainda levaria anos para se tornar uma realidade no seu todo, mas já se percebe uma mudança de paradigmas com a substituição de máquinas de escrever para suas versões eletrônicas, como é o caso do sistema MS-DOS em aparelhos da IBM. Há também a própria transformação das redes de televisão, com programações mais extensas e transmissões internacionais ao vivo. O surgimento dos cursos de Design em outras universidades brasileiras aflora-se na mesma época, como é o caso da própria PUC-Rio, que inaugura seu departamento de Artes e Design antes de 1990, e institui o Mestrado em Design em 1994. Nessa época, já se encontram em sólida tradição os cursos da EBA (UFRJ), ESDI (UERJ) e PUC-Rio, sendo as três igualmente relevantes na especialização dos novos profissionais da arte e do design brasileiros.

Os anos 80 são também característicos de uma estética e de aparatos visuais publicitários próprios, cujos estereótipos são vistos até hoje. Fato é que, a representação visual que se tem dos “anos 80”, hoje é uma inverdade. Isso ocorre dada a popularidade de certas correntes de design e arquitetura pós-modernas, capazes de produzir um “estilo” pitoresco e uma mentalidade construída *a posteriori* do que seria algo tipicamente feito naquela época. Esse é o caso do coletivo italiano *Memphis Group* (1980 a 1987).

No mais, com os anos de 1980 nos aproximamos dos artistas plásticos da chamada “geração 80” no Rio de Janeiro, e dos designers brasileiros que formariam as empresas e forças institucionais da década seguinte, os anos 90. Com isso, nos endereçamos à trajetória pessoal dos entrevistados para essa pesquisa, que procedem de modo a apresentar, com maior precisão, suas vivências com o desenho e o ensino artístico e de design no Brasil contemporâneo. Antes de prosseguir para as entrevistas, quanto aos desenhistas contemporâneos cujas produções se encontram em aberto, estes serão explorados para sintetizar as potencialidades do desenho na sociedade em rede de hoje, no capítulo de Conclusão desta dissertação. Ali, serão tratadas as pautas de identidade na arte nacional e o caminho do desenho para o design a nível global, com suas forças e desafios de representação.

3

Entrevistas sobre o desenho na arte e no design

É possível compreender com maior exatidão a dinâmica processual de um desenhista quando se interroga sua prática e experiências pessoais. Dos quatro entrevistados que cordialmente ofereceram prestar seus depoimentos, dois são *designers* com formação acadêmica, em cursos de graduação no Rio de Janeiro, trabalhando também no circuito produtivo para a indústria cultural da cidade. Com seus relatos, podemos observar a trajetória do ensino de desenho nas suas vidas, de sua introdução nos cursos preparatórios até a adaptação para projetos institucionais de comunicação. Já com a terceira entrevistada, sendo uma artista de formação, é possível também compreender como sua jornada pessoal demandou estudo e trabalho em uma mídia específica, no caso a gravura, para dali transcender e se ramificar em outras formas de atuação, igualmente potencializadas pelo ato de desenhar. O quarto entrevistado, formado em Artes, é particularmente engajado em curadoria e crítica de arte, trabalhando em alguns dos principais museus de arte moderna e contemporânea do Estado do Rio de Janeiro.

Os caminhos pessoais de todos os quatro convidados se entrelaçam em universidades, onde partilharam uma parte de suas formações. Todos, sem exceção, vivenciaram a vida acadêmica e, portanto, possuem alguma observação sobre o estudo do desenho em faculdades nacionais. Veremos suas considerações sobre o assunto a seguir.

3.1 O desenho em artes e design

O primeiro dos quatro entrevistados, cuja conversa foi realizada no dia 23 de maio de 2020, foi o artista plástico e designer Adriano Motta (1975-). Residente no Rio de Janeiro, Motta foi convidado pelo pesquisador através de outros contatos e pessoas próximas, e com isso se disponibilizou para conversar sobre sua iniciação

acadêmica, suas observações a respeito do ensino de desenho e a imagem na cultura de massa propagada hoje em dia. O artista nos compartilhou sua trajetória até a faculdade e o modo como ela relaciona as artes plásticas com o design. Ele também discutiu a respeito da história do desenho na produção de gravuras e narrativas gráficas, que se fazem presentes ao longo do léxico de seu trabalho hoje em dia.

Nascido em Tulsa, Oklahoma, nos Estados Unidos, Motta formou-se em Design no Rio de Janeiro pela PUC-Rio no início do século XXI, iniciando seu desejo à vocação do desenho antes mesmo desse momento, ainda na escola. Seu contato com mídias independentes e histórias em quadrinhos na infância foram cruciais para o engajamento do desenho em idade mais jovem, conforme o próprio entrevistado nos relata: “Eu acho que é assim que a gente começa, na escola. Alguém começa a elogiar seus desenhos, você se empolga com isso, e vai investindo nisso” (MOTTA, 2020).

Aproveitando de sua cidadania norte-americana, Motta projetou sua experiência profissional em ilustração nos Estados Unidos, logo após a graduação em design ainda no Rio de Janeiro. Por decorrência das novas condições de trabalho no mercado digitalizado, e ainda sob as consequências da política internacional, após os atentados de 11 de setembro de 2001, o artista relata as dificuldades para ingressar em alguma profissão da indústria criativa em solo estrangeiro, já que precisava de outras atividades profissionais para conseguir se manter lá: “Eu tinha que trabalhar para me sustentar lá. Então trabalhei de garçom e com construção. Que são trabalhos que demandam muito do seu dia inteiro” (MOTTA, 2020). Os desafios produtivos nos Estados Unidos também estavam ligados a uma questão de rede de contatos, uma vez que o entrevistado estaria pouco familiarizado aos outros cidadãos norte-americanos. Por fim, o artista nos relatou que retornou ao Brasil e abriu uma sociedade com um amigo para dividir o espaço de produção de trabalhos:

“Eu morei em Nova York de 2000 a 2003. Quando eu voltei, fiz uma sociedade de design com um amigo que também morava lá e era artista. Ele trabalhava como assistente de arte, e quando voltamos, criamos uma sociedade em um atelier onde trabalhávamos com arte e design, para sustentar o espaço” (MOTTA, 2020).

Adriano Motta nos compartilha que, em vias de sustentar o processo de suas obras de arte, encontrou nos projetos autônomos de design uma alternativa para se manter financeiramente. Após essa fase, o artista viria a trabalhar também com

empresas dedicadas ao design, em um regime de expediente convencional. Mas o desenho, em todas essas atividades, de alguma forma fez parte de sua rotina, pelo uso da caneta e do papel. No mais, o artista utilizava de seu tempo restante durante as semanas para praticar e desenvolver seu trabalho autoral no Campo da arte: “Eu sempre tive 8 horas por dia de trabalho comercial como designer e, no segundo turno [...] às vezes 3 ou 5 horas para fazer o resto” (MOTTA, 2020).

Operando como ilustrador para o jornal *O Dia* em meados da década de 90, Motta também discute os materiais com os quais possui maior afinidade, e o modo como a arte e o design estão vinculados às narrativas gráficas, especialmente as histórias em quadrinhos, na construção de imagens e figuração de personagens. Uma pergunta específica feita para o entrevistado foi sobre os objetos de desenho ou ferramentas que utiliza com maior aptidão, assim respondendo: “Nanquim, bico de pena. Sempre fui um entusiasta dele. Para desenhos em preto e branco” (Motta, 2020). Entretanto, os mecanismos de produção de sua obra não se restringem à plataforma analógica, mas se complementam com o uso de computador e programas de edição digital, além de animação e modelagem em 3D. É de se esperar, como consequência da profissão de um designer no século XXI, que os *softwares* para criação de imagem sejam um ponto incontornável de sua pesquisa. Motta faz desse elemento algo imprescindível ao léxico de seu trabalho, apresentando pinturas e desenhos que expõem a comunicação de massas que vemos principalmente na *internet*, um fenômeno chamado de *spam*:

“Me interessa muito esse conceito de *spam*, que é essa enxurrada de imagens não solicitadas que se recebe e acumula via *internet*, projetadas na pintura. [...] A gente recebe muito mais imagens que alguém no século passado, mesmo com a invenção do cinema. E o *spam* multiplica isso” (MOTTA, 2020).

O artista, ao comentar das propostas oferecidas em uma de suas séries de pintura, menciona o estado de afetação dos observadores provocados por esse fenômeno do *spam* em sua obra: eles costumam apreciar uma determinada parte do quadro, porém rejeitam outro. E é justamente essa a proposição de Motta em sua relação com a imagem. Nem tudo que observamos está ao alcance dos desejos, e logo, somos instigados a aceitar ou a aprender a lidar com o que vemos. “No desenho eu gosto muito de fazer isso. Uso o *Google* e pesquiso imagens, arranjo

elas no papel de modo em que elas não se complementam, um tanto sem lógica. Como uma narrativa abstrata” (MOTTA, 2020).

É válido notar que, em resposta aos novos meios de comunicação no século XXI, o ato de desenhar passou a ter um apelo particular ao conteúdo visual gerado pela *internet*, além da mistura de “estilos” ou modos temporalizados de desenhar. Uma investigação a respeito de como o desenho se desenvolve nos últimos anos está na publicação de catálogo *Vitamin D2: New Perspectives in Drawing* (2013), da editora *Phaidon Press*. Nele encontra-se um agrupamento de artistas-deseñhistas inseridos no meio e mercado de arte contemporânea a nível global, com nomes de países do eixo cultural do ocidente e de países orientais ou distantes da cronologia estética europeia. Na introdução, o catálogo enfatiza um ponto que converge com a percepção de Adriano Motta com a questão da imagem nas mídias digitais.

[O desenho] (...) vem sendo variantemente interpretado como uma saída pós-moderna para a ironia e a narrativa, a ressurreição de tradições históricas e vernaculares, ou simplesmente uma reversão ao pêndulo da história da arte depois da geração triunfante da abstração e do conceitualismo no pós-guerra¹² (RATTEMEYER, 2013, p. 9).

Vitamin D2 é o segundo volume do guia e catálogo com o tema da atividade do desenho, publicado pela editora *Phaidon* com uma seleção internacional de artistas que invocam o desenhar em suas obras, a partir de alguma ferramenta ou meio. A curadoria para os indivíduos escolhidos, feita por diferentes críticos e estudiosos convidados, circunscreveu um grupo global de desenhistas indicados por países da África, Oriente Médio, América Latina e Leste Europeu. Ainda na introdução para a apresentação do catálogo, o organizador Christian Rattemeyer discute o retorno ao interesse da ação do lápis sobre o papel nas artes, e compara a percepção do desenho enquanto ação introdutória com a primazia de sua atividade nos tempos pré-modernos; um tempo em que o desenho era tanto uma disciplina poética quanto científica. Um advento característico dos artistas desse novo período, nas palavras de Rattemeyer, seria o uso de materiais ordinários encontrados para a composição de imagens figurativas, algo que parte de um processo de “ressignificação”, assim como ocorria com os *readymades* de Marcel Duchamp (1887-1968) ou as pinturas tridimensionais de Robert Rauschenberg

¹² Tradução do pesquisador.

(1925-2008). A apropriação e reciclagem de tais materiais, compreendidos ao espaço pictórico, são hoje envoltos de aspectos políticos que podem tratar de pobreza, poluição urbana ou invisibilidade social. Aliado ao alcance extraordinário de imagens via *internet*, os artistas contemporâneos que se apoderam do desenho enquanto mídia de trabalho o fazem por uma urgência política, envolvidos pela particularidade do desenho ser um recurso simples, direto, e especialmente barato em comparação com outras técnicas de representação em arte.

Retornando aos relatos de Adriano Motta, vemos que sua ótica ante o conceito de *spam* se estende às observações de Rattermeyer sobre o engajamento no assunto do desenho, especialmente para a arte contemporânea. Desenhar seria, novamente, mais que uma tarefa de iniciação a um outro objetivo: “Eu acho que o desenho é a base. É o que está na gênese de tudo o que você faz. A relação em que você organiza a informação visual, vem desse conhecimento que está cultivando desde o início, sobre como representar visualmente as coisas” (MOTTA, 2020). No caso de Motta, a aproximação ao desenho ocorreu muito por seu contato com narrativas gráficas, algo que acompanha a trajetória do artista até os dias atuais.

Em respeito ao ensino de desenho na faculdade, o entrevistado comenta também que o verdadeiro aprendizado foi consolidado posteriormente, pelas atividades profissionais que exerceu em empresas de design, e também com a ilustração. Seu olhar sobre a ideia de narrativa abrange tempos históricos distintos, tratando, por exemplo, do modo como as gravuras em metal até o século XIX também podem ser interpretadas como um tipo de narrativa:

“Algo que até hoje eu olho como sendo uma espécie de ativador da criatividade são as gravuras do Goya. ‘Os Caprichos’, ‘Os desastres da Guerra’, ou ‘Tauromaquia’. Olhar para isso vale mais do que 50 aulas de desenho. [...] Essas gravuras são uma espécie de história em quadrinhos. Inclusive ele imprimia as tiragens para vender na rua, em uma banca abaixo do atelier dele, eu acho. Era uma espécie de periódico, uma narrativa visual” (MOTTA, 2020).

A menção ao artista espanhol Francisco Goya (1746-1828) diz sobre a consideração de desenhos referenciais em relação a um processo de aprendizado, da importância na execução de um desenho, tendo em vista outras operações ou outros trabalhos autorais de artistas. Mas o entrevistado trata principalmente do seu envolvimento com um método vernacular, fora dos cânones acadêmicos, característico de artes autodidatas. O meio da arte contemporânea a partir dos anos

2000 aparenta se interessar pelo desenho desenvolvido em formas culturais mais populares, seja através de croquis de ilustração para moda, contos infantis, quadrinhos ou grafismos de revistas independentes. Todas essas produções alternativas, até então apartadas do circuito da arte institucional, foram a partir dos anos 90 admitidas a entrar no espaço das narrativas históricas da arte a nível global. Curiosamente, trabalhos artísticos como o de Motta dialogam hoje com essa condição de irreverência do desenho, aliado a um modo “despojado” de representação que pode remeter aos quadrinhos ou revistas do tipo zines, de subcultura independentes. Pode-se compreender melhor esse componente a partir da figura a seguir, em que se encontra uma das obras do artista, feita em óleo sobre tela.



Figura 10: Obra “Browser Frankenstein, Setembro 2012” (2012), de Adriano Motta.

Fonte: Disponível em: http://www.odivino.com/browser_frankenstein/201209

O segundo entrevistado para a pesquisa foi o *designer* Antonio Salomone de Paiva (1977-), residente do Rio de Janeiro, e conhecido pelo pseudônimo profissional de Tonho Quinta-feira; a entrevista ocorreu no dia 1 de junho de 2020. Após uma extensa jornada por escritórios e agências de comunicação brasileiras pelos anos 2000, Tonho ministra hoje uma produção autônoma em design e direção

de arte, incluindo diversos clientes físicos e jurídicos, com destaque para o músico Caetano Veloso e o Galpão Bela Maré, na favela da Maré, Zona Norte do Rio de Janeiro. Também com formação em Design, porém pela UFRJ, sua trajetória pessoal nos conta sobre sua iniciação na prática de desenho através de cursos de arte e um interesse por mídias alternativas. O trabalho do *designer* persegue uma lógica muitas vezes “contraintuitiva” de operação, subvertendo os valores módicos do design sempre obediente à função e legibilidade. Em paralelo com o que Adriano Motta nos contou, ele repete que o desenho fez parte de sua vida desde a infância, também tendo contato com as histórias em quadrinhos e outras ilustrações independentes: “O desenho servia para passar em imagem aquilo que se passava na minha cabeça” (TONHO, 2020).

Tonho (usa-se aqui o nome pelo qual o entrevistado prefere ser identificado) contou sobre sua história no design e a relação com o uso de cadernos. Sendo um objeto rotineiro e de um uso diário na sua vida estudantil, o *designer* nos explica que possuía o hábito de preencher com desenhos e colagens os *sketch-books* que carregava quando estudava na faculdade. Seu contato com narrativas gráficas, em especial por meio das histórias em quadrinhos, foram também um elemento marcante na constituição do léxico de seu trabalho:

“Eu me lembro de alguns autores de quadrinhos que até hoje eu gosto muito e consigo vê-los como uma linha de pensamento. [...] Me lembro de ver Frank Miller, e de gostar muito da síntese do traço. ‘Cavaleiro das Trevas’, ‘*Rōnin*’... e ele me levou para outros autores” (TONHO, 2020).

Além dos tipos mais populares de narrativa, Tonho também se influenciou de uma geração de *designers* que consolidaram a visualidade de álbuns musicais e revistas dos anos 90, como é o caso do estúdio britânico *The Designers Republic* (1986), responsável pela comunicação de artistas, empresas e *videogames*. O *designer* menciona que descobriu, em vias completar o colegial, um livro-coletânea de projetos sobre o norte-americano David Carson (1955-), responsável por capas de revistas como a chamada *Ray Gun* (1992 a 2000), que o mesmo já conhecia, porém sem saber o nome do autor. Carson era também pioneiro de um uso digitalizado do design gráfico, através de montagens e jogos tipográficos que só eram possíveis de se realizar através da computação, indicando uma incontornável inclinação da comunicação visual para uma estética mais digitalizada.

Uma das primeiras oportunidades de trabalho do entrevistado, segundo o próprio, se deu pelo desenvolvimento de uma interface de banco de dados, gerada para catalogar vídeos e gravações em áudio de entrevistas com artistas contemporâneos brasileiros e internacionais. O projeto estava vinculado ao educador e palestrante estrangeiro Charles Watson, mentor de cursos voltados ao desenho e a formação de um processo criativo multidisciplinar no Rio de Janeiro. Durante o período de estágio, Tonho se utilizou de seu primeiro trabalho para aprender, através de tutoriais impressos, o domínio dos programas de edição de computador daquela época: “Era um livro enorme, de 300 ou 400 páginas. E eu passei um mês ali, lendo e fazendo todos os exercícios” (TONHO, 2020). Segundo ele, havia um livro para cada programa diferente da plataforma, que o incentivou a dominar o suficiente para aperfeiçoar seus trabalhos de design no emprego e mercado afora. Ele enfatiza que o estágio foi um momento de formação complementar à academia, tão ou até mais importante do que aquilo que aprendeu nas salas de aula universitárias. As críticas que recebeu trabalhando foram valiosas para o crescimento individual, além de possibilitar uma certa maturidade na sua formação, como, por exemplo, quando ainda não sabia identificar a qualidade da resolução de uma imagem: “Não bastava conhecer a ferramenta. Eu não sabia identificar o que era importante de ser feito naquela imagem. Não adiantava saber usar as ferramentas sem saber direito para quê elas serviam” (TONHO, 2020).

Ao todo, Tonho comenta que a experiência na juventude foi gratificante, pelos 2 cursos que pôde depois exercer com o educador Charles Watson, mesmo após o término de seu estágio, em paralelo com a faculdade de design na UFRJ. Esses cursos, particularmente voltados para o estudo do desenho, constituíram sua visão sobre o assunto: “Foi a partir do Charles que eu vi o uso dos *sketch-books*, dos livros de anotação” (TONHO, 2020). Nessa época, havia nas artes e no design uma tendência para exploração de colagens, não só através dos mecanismos de computador, mas pelos recortes feitos manualmente. As experimentações feitas em caderno, acopladas ao conhecimento adquirido com os programas de edição, serviram ao *designer* a possibilidade de operar com um design multimídia, em que o caderno, apesar de ser uma espécie de espinha dorsal, já não seria mais o suficiente para o crescimento de seus projetos:

“Mais para frente percebi que minhas ideias começavam e terminavam nos cadernos. E queria fazer outras coisas com essas ideias, que não ficassem só embaixo do meu braço. [...] Eu ainda uso o caderno, mas muito mais como uma base. [...] O computador meio que tomou esse lugar. Pela versatilidade, e pelo tipo de trabalho que eu faço, que envolve muito vídeo” (TONHO, 2020).

O entrevistado aponta, a partir de sua prática profissional, para o uso crescente de peças audiovisuais de design que recorrem ao formato em vídeo, e não só de uma peça gráfica congelada em uma forma isolada, estática. A imagem em movimento depende da produção e distribuição por vias digitais, o que reforça a necessidade de o *designer* estar atento ao uso de novas plataformas e a atualização dos programas de edição, dando ao computador a tarefa de ser o início e o fim de seu processo de realização. Esta condição excepcional da prática do design, que também pode ser observada na arquitetura, condiciona um conflito no afastamento do indivíduo para o resultado do que produz, como já foi constatado nas observações do autor Richard Sennett (2008). O historiador inglês fala de um sentimento de intimidade e também de dúvida quanto aos limites da máquina, que eventualmente podem tornar a atividade para um ser humano menos satisfatória. Não é o caso de nenhum dos entrevistados, mas há uma reação de repulsa em relação às tecnologias, como menos capazes de se desenhar: “Essas mudanças culturais e sociais ainda estão presentes entre nós. Em termos culturais, ainda lutamos por entender positivamente nossos limites, em comparação com o mecânico; socialmente, ainda lutamos com o antitecnologismo [...]” (*Ibid.*, p. 100). Desenhar o movimento requer um outro tipo de pensamento, uma lógica interdependente às tecnologias e uma antecipação dos resultados. Portanto, a computação a essa altura é um elemento indispensável, para a concepção de peças audiovisuais interativas, animadas ou com uso de gravações por vídeo.

Há uma complexidade na relação entre a representação do movimento para o movimento projetado *de facto*, e Tonho comenta sobre essa dificuldade no processo de criação. Há um caráter eminente de imprevisibilidade na imagem em movimento, cujo resultado só será objetivamente compreendido quando os quadros, os *frames*, estiverem organizados e expostos na sequência ordenada. Isso faz, na prática, com o que o computador se torne a ferramenta e o meio, substituto das qualidades que inicialmente estariam encarregadas ao caderno.

O que o entrevistado nos disponibiliza em suas afirmações é uma transformação do que entendíamos no passado como “design”, já que o profissional

da área se encontra em um ambiente mais integrado e multidisciplinar. Ao mesmo tempo, a função do designer gráfico pode também ser, hoje, a de um organizador de outras produções visuais; o trabalho de curadoria ou coletânea pode também ser visto com um tipo de design: “Hoje em dia eu vejo minha atividade muito mais como a de um editor” (TONHO, 2020).

Essas mudanças podem ocorrer pela imposição da economia e introdução de novos aparelhos digitais. De todo modo, o entrevistado expõe dúvidas e considerações tanto positivas quanto negativas ao uso dos dispositivos eletrônicos hoje em dia, e a maneira como a *internet* está moldando nossa relação com a condição da imagem. Esse molde atravessa todas as atividades, e com o desenho não é diferente: “Pro desenho, o aspecto da observação está bem fragmentado, bem destituído da sua essência que é a atenção, o foco, a capacidade de entender detalhes, de compreensão” (TONHO, 2020). A figura a seguir mostra uma das peças de design de Tonho para eventos musicais no Rio de Janeiro, na casa de shows *Studio RJ* em 2012.

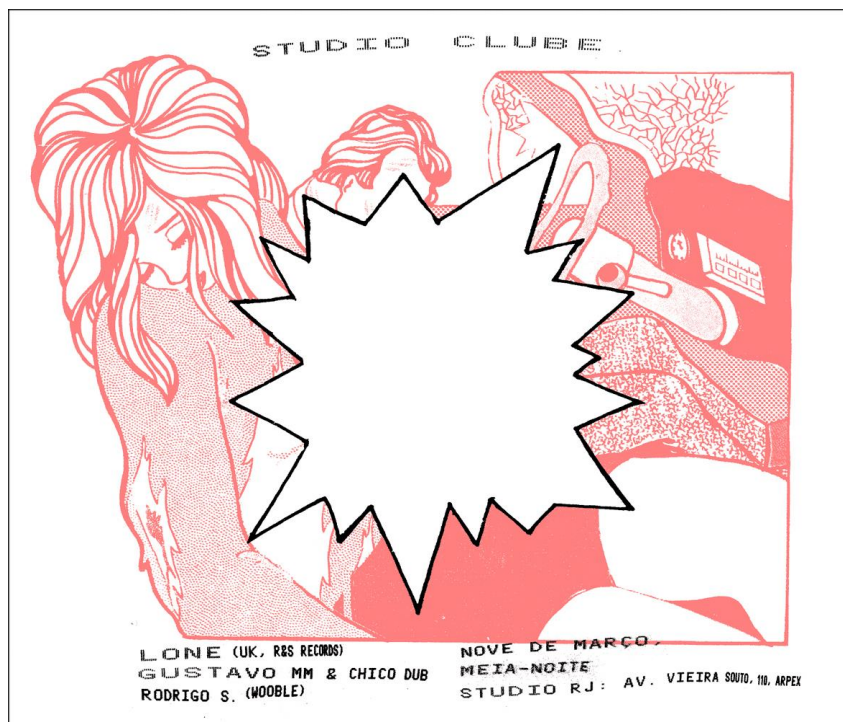


Figura 11: Design para evento musical no Studio RJ (2012), por Tonho Quinta-feira.

Fonte: Disponível em <http://www.quinta-feira.org/wp-content/uploads/2012/05/studioclube.gif>

Em suma, atualmente, há dificuldades na realização de desenhos destituídos de sua típica verticalização ou concentração para a tarefa do objeto desenhado. Em

um mundo cada vez mais sobrecarregado por imagens replicadas e compartilhadas fora de contexto, Tonho recomenda observar o fenômeno do desenho fora da ideia de uma cronologia histórica: “ver com uma certa atemporalidade é importante. [...] Experiências anteriores [...] de centenas ou até milhares de anos atrás são muito válidas hoje em dia. E no aspecto do desenho visual é a mesma coisa” (TONHO, 2020).

A próxima e terceira entrevistada foi a artista Suzana Queiroga (1961-), natural do Rio de Janeiro, porém atualmente residindo entre o Brasil e Portugal. Na entrevista ocorrida em 8 de julho de 2020, Queiroga disponibilizou tempo para relatar suas experiências com o desenho e com o ensino de arte, além de seu processo criativo e a iniciação de carreira através do aprendizado com impressões gráficas. A entrevistada formou-se pela escola de Belas Artes da UFRJ, lecionando para a Universidade Santa Úrsula e a Escola de Artes visuais do Parque Lage. Queiroga foi professora em disciplinas de desenho e também de gravura, sendo particularmente envolvida e esse tipo de trabalho da sua graduação até as aulas que ministrou com os alunos do Rio de Janeiro. Sua produção artística de hoje, entretanto, está para além da superfície bidimensional ou das técnicas de reprodução visuais, ramificando suas possibilidades estéticas para a escultura e instalações no meio exterior. Sua trajetória rendeu-lhe diversas premiações como o prêmio Marco Antônio Vilaça/Funarte em 2012. Nas palavras da artista: “Minha formação é muito gráfica. Sou formada em gravura, e tenho uma relação muito forte com o desenho” (QUEIROGA, 2020).

Parte do grupo de artistas proeminentes do Rio na década de 80, membros da chamada exposição “Como vai você, geração 80?” (1984) na escola do Parque Lage, Queiroga possui uma relação particular com o assunto da gravura, ao qual dedicou um especial apreço à litografia, “[...] que é desenho, basicamente. Porque você trabalha sobre a pedra com o lápis, ou a tinta” (QUEIROGA, 2020). Segundo ela, há uma complexidade na execução de trabalhos desse tipo por conta de todas suas etapas até o processo de impressão, que demandam planejamento e muita paciência. Portanto, há um componente didático no domínio das técnicas que envolvem a elaboração de gravuras, já que as mesmas exigem uma organização antecipada das ferramentas e de tempo para a conclusão de cada fase. Gravuras não possuem um resultado monolítico, previsível. Na verdade, elas carregam uma série de elementos inesperados que atingem a forma concebida e que, assim, podem

afetar o resultado de sua imagem. Em respeito à essa lógica, a entrevistada afirma: “Esse aprendizado, de que o processo não é [...] linear, mas é um processo em rede, em bifurcações, infinito; a gravura me deu. [...] A outra coisa que a gravura me deu foi o entendimento de que as superfícies não são imaculadas” (QUEIROGA, 2020).

Sob esse aspecto, a artista comentou a dificuldade dos artistas iniciantes perante o medo e a responsabilidade da superfície pura, ainda intocada. O chamado “quadro em branco”, que pode, a princípio, desembocar em grandes dificuldades para atingir a confiança de se experimentar e assumir o inesperado durante o processo, algo que também ocorre na insegurança de um iniciante que irá praticar o desenho. Com a gravura, o suporte sofre alterações incontornáveis, cujas marcas comprometem para sempre o aspecto do material trabalhado. Por envolver ácidos e materiais de corrosão, a gravura interrompe parte desse procedimento de pureza ou preciosismo com seus métodos, por “destruir”, em certa medida, o que será trabalhado; alterando quimicamente, e com ranhuras ou sulcos que rasgam sua matriz. Isso se mantém na obra de Queiroga, em uma lógica que compreende um desenho por subtração, como ela própria afirma:

“Eu penso esses cortes como um desenho. É um desenho sem a ferramenta tradicional do lápis, mas é ele um desenho porque está alterando e está imprimindo alguma coisa através de uma linha. Mas é uma linha que retira, ele altera a superfície. Ele é tridimensional também” (QUEIROGA, 2020).

Para a artista, a questão do desenho passa por uma condição individual do olhar. Apesar da percepção mecânica do nosso olho operar em uma configuração semelhante, cada um trará componentes intrínsecos, subjetivos sobre a maneira como olhamos e captamos a realidade, e por seguinte o desenho. Somos geralmente hábeis a utilizar o olhar em uma escala generalizada, que a entrevistada chama de “olhar operacional” (QUEIROGA, 2020), em vias de classificar as coisas e defini-las por antecipação. Mas, segundo ela, “Nós usamos cada vez menos a nossa percepção mais criativa dessa realidade. Ou talvez usemos menos a nossa possibilidade de uma visão divergente, uma visão diferente dessa visão somente projetual, cônica, etc” (QUEIROGA, 2020). Observar as coisas como elas são, com uma visão não-hierarquizada, interessadas nas formas e nas luzes que não protagonizam o centro da imagem, fazem parte desse desenhar que Queiroga defende, como o fez enquanto professora de desenho.

Em sua época de formação acadêmica, a artista menciona a dificuldade que encontrou de refletir sobre esse olhar mais generoso do desenho. Os cânones da arte ocidental em estilo mais conservador eram a regra na faculdade que, em meados da década de 80, sofreu alterações no seu corpo docente por conta da Ditadura militar (1964 a 1985): “Os grandes professores da EBA tinham sido exilados. Você tinha ali um grupo de professores na área de desenho que era totalmente conservador” (QUEIROGA, 2020). Com raras exceções, os tutores do tempo de Queiroga na UFRJ não viabilizavam uma discussão mais abrangente do assunto, já que alguns “[...] não tinham digerido nem o modernismo” (QUEIROGA, 2020). Ela complementa que isso a estimulou se voltar à gravura, com os ensinamentos do professor e artista Adir Botelho (1932-), se sentindo mais à vontade para experimentar esteticamente. Os aspectos da arte brasileira contemporânea que nunca tinham sido apresentados fora do eixo de representação neoclássico, foram encontrados por Queiroga em um outro momento, com as aulas que recebeu no MAM, onde também trabalhou no setor de cursos da instituição. Na sua experiência de professora, Queiroga também atesta aos perigos do poder de um docente a passar qualquer tipo de informação aos alunos. O professor estabelece uma relação de domínio do aprendizado e que demanda responsabilidade, já que não há referências aos jovens que estão aprendendo pela primeira vez um certo tópico. Portanto, ela comenta da necessidade de contextualizar historicamente cada procedimento, e de explica-los como apenas uma maneira de pensar certa prática. Cada técnica deve ser entendida como um dos muitos modos de se fazer e se aprender, o que pode intercalar a outros estilos advindos de outros momentos da história: “Um dos grandes desafios de dar uma aula de arte [...] é você conseguir mostrar ao mesmo tempo a história [...] e construir junto com o grupo o interesse pela experimentação, e jamais trazer como verdade absoluta uma coisa contra outra” (QUEIROGA, 2020).

Perguntada sobre haver uma presença do desenho em suas esculturas, como no caso de suas instalações infláveis, a artista responde que sim. O trabalho escultórico da entrevistada desenvolve formas plásticas que se montam em ambientes externos, e que assim como as criações penetráveis de Hélio Oiticica, possibilitam uma interação com o corpo e um convite à interferência do espaço arquitetônico. Até se alcançar a forma escultórica final, Suzana Queiroga utiliza cadernos de anotação (*sketch books*) e esboça desenhos para desenvolver um

projeto, porém sem haver uma finalidade material. O suporte e a escala de suas criações podem ser decididos ao longo do processo, desenhando e compreendendo as potencialidades da ideia imaginada. A artista explora tintas e materiais diversos sem elencar hierarquicamente a utilidade de cada um. Em seu trabalho intitulado “Croma” (2010), uma obra em vídeo, a artista comenta que a ideia partiu de uma vivência da pintura dentro do atelier, percebendo a reação de pigmentos e solventes diluídos durante o trabalho: “Meu processo de trabalho é bem orgânico, nesse sentido” (QUEIROGA, 2020).

As características pictóricas da obra da artista são perceptíveis em suas esculturas moldadas por plástico preenchido de gás, pela coloração e linhas sinuosas com círculos e furos que dialogam com a abstração em suas outras obras. Na figura a seguir, demonstra-se um de seus infláveis, intitulado “Vitória Suíte”, de 2007.



Figura 12: Obra “Vitória Suíte” (2007), de Suzana Queiroga.

Fonte: Fernando Leite. Disponível em <http://suzanaqueiroga.blogspot.com/2007/09/>

Ainda opinando como professora, Queiroga levanta um dado importante sobre a relevância de um aprendizado que leve o desenho a um domínio reflexivo,

ciente da aceitação de “falhas” e descobertas ao longo de uma pesquisa. Há também a importância de conciliar isso com foco e atenção; em outras palavras, a dedicação de se aprender uma atividade a ponto de a mesma se internalizar, e, portanto, ser feita sem grandes dificuldades, como dirigir um carro. Esse domínio técnico, que também citamos como conhecimento tácito previamente, possibilita um estado de “deriva”, no qual a atenção se permite divergir pela tranquilidade do que está sendo feito: “Aí que fica bom. Quando o desenho se desenha” (QUEIROGA, 2020).

O ato de desenhar recorre a um processo de absorção e repetição da coisa em si, que a artista também menciona como “aprender e apreender” (QUEIROGA, 2020). Ao aluno, é relevante informá-lo de tais procedimentos, porém com um linguajar cauteloso; debruçar-se a “desenhar bem” não significa impor a si mesmo uma forma específica de desenho, nem de proibir-se de errar. É preciso evitar se agarrar em modelos ou metodologias, sem saber ao certo seu contexto histórico ou equiparações a outros modos análogos de pensamento. Dito isso, a entrevistada advertiu que “A técnica, para quem está começando, parece ser uma chave mais importante que o pensamento” (QUEIROGA, 2020). Ela continuou comentando que “O iniciante quer muito criar essas verdades porque ele já intui que a arte é uma espécie de oceano. Que se ele não se agarrar a alguma verdade ele vai afundar, ele não vai conseguir sobreviver [...]” (QUEIROGA, 2020).

Durante a entrevista, a artista citou o conto do escritor argentino Jorge Luis Borges (1899-1986), intitulado “O jardim de veredas que se bifurcam”, presente no livro de contos *Ficções* (1944). Ali, Borges trata da história de um personagem na Primeira Guerra Mundial, cujo avô dedicou-se a inventar um livro e um labirinto infinitos. O livro acaba por ser encontrado anos mais tarde, porém o dito labirinto se mantém em mistério. Em uma narrativa não-linear de momentos paradoxais, o próprio tema do labirinto se confunde e se justifica com a maneira como a obra foi escrita. Lembrando-se de tal conto, Queiroga sugere que o processo criativo também tem uma gênese labiríntica, sobre o volume de possibilidades de produção e pensamento no fazer em arte. “Desenhar é fazer escolhas e viver dúvidas” (QUEIROGA, 2020). Porém, como defende a artista, a própria palavra “dúvida” remete a uma ideia de dualidade, como se houvesse duas vias. E quando se desenha, não há apenas duas, mas uma quantidade infinita de opções. Cada escolha vai ser feita a partir de escolhas anteriores, em uma infinidade de possibilidades estéticas que jamais estaremos cientes de sua totalidade. Novamente, é um caminho

labiríntico que jamais contemplará todas as ideias possíveis. Repetindo Suzana Queiroga, as ideias são infinitas; as verdadeiras limitações estão na nossa capacidade de realizá-las.

3.2 O desenho segundo a crítica artística

A última e quarta entrevista para esta pesquisa, foi realizada no dia 3 de dezembro de 2020, com o crítico, curador e historiador da arte Guilherme Bueno (1973-). Bueno é atualmente professor e membro do colegiado no departamento de Artes da UFMG, e também colaborador do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura da UFRJ. Ele foi professor no departamento de Arquitetura da PUC-RJ e também do instituto de Artes da UERJ até 2017. Além da trajetória em docência, o entrevistado foi diretor de 2009 a 2012 do Museu de Arte contemporânea de Niterói (MAC Niterói). Por decorrência de toda sua experiência em teoria da arte e coordenação de pesquisas desse Campo, é fundamental tê-lo como um terceiro tipo de convidado para estabelecer uma outra visão do assunto, como descrito na pesquisa. Como vimos em exemplos anteriores, artistas e *designers* são igualmente capazes atuarem em elaboração de projetos artísticos. Caberá agora a um pesquisador e curador de arte a levantar suas próprias conclusões sobre o desenho.

Esta última entrevista foi iniciada de modo diferente: ao invés de uma apresentação do conceito de desenho, Bueno foi perguntado sobre como ele ensina um aluno de Belas Artes e outro de Arquitetura, e se há, de algum modo, diferenças de abordagem pedagógicas entre esses dois Campos do saber. O professor apresentou os dois lados dessa questão: Na arquitetura ainda existe uma interrogação sobre o estatuto artístico em sua prática profissional, já que o próprio curso, por contraste, não está na área de Artes, porém na categoria do Ministério da Educação de “Ciências Sociais Aplicáveis”. Esse debate, como o entrevistado apontou, se assemelha à discussão do fazer artístico dentro do design, já que “O design não se entendia como arte [...]” (BUENO, 2020). Ademais, no caso da arquitetura, o conflito seria ainda mais complexo dada à antiguidade e a tradição material do próprio Campo. Existem casos de arquitetos que atingem ontologicamente um aspecto artístico à finalidade de seus projetos, cujas

implicações sociais e ecológicas podem ser colocadas em questão; abordaremos isso com mais detalhes logo adiante.

O professor nos conta que se formou em Artes na UFRJ, porém teve a oportunidade de estudar um semestre do curso de Arquitetura, no qual estabeleceu um contato com diferentes tipos de ensino de desenho. Sobre a prática do design, a perspectiva de Bueno é curiosa. Ele atesta para uma condição de criação material anterior à criação de uma manifestação artística, já que objetos com valor de uso antecedem a necessidade de objetos cerimoniais, que hoje podemos atestar como coisas de “arte”. Citando o entrevistado, “Eu acho que o *designer* era mais antigo que o artista” (BUENO, 2020). Seguindo esse raciocínio, a realização de objetos, como na reflexão de Tim Ingold (2012) no texto “Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais”, antecipa a realização de coisas, ou seja, de produções humanas que não se determinam apenas a uma função. “Coisas”, ao contrário de objetos, desdobram-se de sentidos e configurações materiais que podem afetar seu significado, já que “[...] as coisas vazam, sempre transbordando das superfícies que se formam temporariamente em torno delas” (INGOLD, 2012, p. 29). Nutrindo-se de tal pensamento, a criação de um desenho pode ser interpretada como a criação de uma “coisa”. Para o entrevistado, há também a contextualização do desenho para se entender a finalidade: “Qual é o melhor tipo de desenho para o propósito que você estabelece em relação a ele” (BUENO, 2020).

Apesar desta pesquisa evitar categorias desse tipo, a ideia de desenho pode sim se diferenciar de acordo com os materiais usados pelo desenhista. O professor comenta que, assim como encontramos um propósito embutido no uso de carvão ou uma lapiseira para se desenhar, o mesmo pode ser dito hoje em relação ao computador. O crucial, para ele, é perceber “o quanto a ideia de desenho [...] pode se esgarçar para atender essas diferentes possibilidades” (BUENO, 2020). Existe uma discussão sobre o contexto e a aplicação no uso do desenho, já que só seria possível avaliar, objetivamente, a qualidade de um desenho quando compreendemos o motivo pelo qual ele foi feito.

Bueno aponta que há uma discrepância entre o “desenho para ser desenhista” de outro para compreender uma terceira mídia, como no caso de um esboço ou estudo visual para um projeto de cinema: “O desenho é talvez uma das linguagens mais antigas, mas só muito recentemente ele assumiu uma autonomia,

ou uma identidade, um valor próprio. Então ele ainda guarda essa flexibilidade” (BUENO, 2020). Há outras atribuições que podemos especular sobre a própria ideia de representação na tarefa de desenhar. Falar em “observação”, por exemplo, implica no entendimento de que o desenho está mostrando aquilo que foi visto. Logo, a imagem reproduzida seria, por fim, a replicação de algo que estava apenas no olhar. Mas Bueno vai além, e sugere que, assim como em casos da Arte Conceitual e contemporânea atestam, a ideia de representação se amplia para outras possibilidades de captação sensorial: “Falar em desenho de observação significa se perguntar o que está para ser observado, quem precisa observar o quê, e qual é a melhor maneira de você conseguir isso” (BUENO, 2020).

Bueno foi também questionado sobre um fenômeno curioso que se apresenta dentro do Campo da arquitetura, que ele próprio mencionou como “starquiteto” (junção das palavras *star*, do inglês “estrela”, e arquiteto), em uma citação ao texto “Uma pergunta para Guilherme Bueno”, na entrevista de Gilberto Mariotti para o professor na revista Fórum Permanente de número 1, realizada em 2010. Nesta referência, o professor comenta a conduta da arquitetura contemporânea de se estabelecer, objetivamente, em parâmetros e projeções pessoais com o feito de um artista plástico de renome, dando a si mesma o papel de assumir decisões projetivas com traços de personalidade ou identidade visual. O “starquiteto” seria o profissional da arquitetura de grande projeção, cujos feitos edificantes ganharam destaque de patrimônio histórico imaculado, fundamentando suas construções enquanto objetos de valor intrínseco; alguém que raramente se sujeita aos desejos da iniciativa pública pelo poderio institucional que carrega. É evidente que o termo pode suscitar polêmicas, a depender de inúmeros fatores para o seu uso em uma discussão sobre a prática profissional da arquitetura. Entretanto, é de se notar nomes como o canadense Frank Gehry (1929-) ou a iraquiana-britânica Zaha Hadid (1950-2016) para exemplificar o que Bueno quer dizer; o museu enquanto edifício para o arquivamento da arte foi substituído por um ideal de espaço flexível, capaz de se adaptar ao crescimento de sua coleção e eventos alternativos que o sustentem economicamente.

Nesse caso, o desenho é participante da realização do espaço e do aproveitamento do mesmo, além do desenho contido na própria obra que é preservada pela sua arquitetura. Bueno sugere que, no entanto, há exageros em certas abordagens mais funcionalistas, pela consequência de uma lógica racionalista

aplicada em experiências arquiteturais. Ele diz que a questão da funcionalidade possui uma “mitologia modernista” (BUENO, 2020). Não há uma resposta concisa sobre o limiar ético de uma construção monumental como uma obra autoral à parte, que vemos no museu Guggenheim de Bilbao, projetado por Frank Gehry em 1997, ou o Museu de Arte contemporânea de Niterói, desenhado por Oscar Niemeyer em 1996. Mas é de se pensar que o desenho na arquitetura, igualmente como no design, pode também estar atrelado a questões cuja função está na aprovação do projeto a terceiros, obedecendo uma lógica publicitária, com a intenção de persuadir um “público-alvo” ou um consumidor. O desenho pode ou não atender interesses externos ao seu autor de maneira que isso fique explícito.

No caso da arte, a mudança de entendimento do desenho foi ampliada em um marco historicamente anterior. A autonomia ou mobilidade de desenhar em forma de performance do corpo, ou através de um suporte que não o de caráter bidimensional, existe desde os experimentos provados nos anos 60, afirma Bueno. O entrevistado comentou também sobre o trabalho de artistas como o norte-americano Lawrence Weiner (1942-), que estabeleceu um corpo de produção com obras que funcionam como instruções, guias escritos, portanto tipográficos, para a execução do trabalho em seu estágio material: “Ele descola a ideia do desenho de um gesto manual dele” (BUENO, 2020).

Para além das considerações semânticas e de propósito do desenho, o professor enfatiza que há uma mudança na percepção do desenho por fatores tecnológicos, algo que pode ser melhor notado no caso da arquitetura e do design. O desenho técnico manual, comum em projetos arquitetônicos anteriores à inclusão digital dos anos 2000, se tornou obsoleto, sobretudo por fatores econômicos e de velocidade. O impacto tecnológico disso é *de facto* expressivo: “Eu nem sei hoje em dia se fora das faculdades alguém ainda trabalha com prancheta” (BUENO, 2020).

Sem aplicar um juízo de valor a tais mudanças, Bueno exemplifica o impacto da tecnologia nas relações sociais, citando o caso da música: “Não se escuta mais música como se escutava há 30 anos. [...] Não existe mais o ritual de chamar meia dúzia de pessoas para se sentar e ouvir um disco recém lançado” (BUENO, 2020). É evidente que isso não significa ser impossível, de algum modo, se relacionar coletivamente através de uma criação musical. Mas é válido notar como a ideia de compartilhamento de uma obra artística, no caso de um álbum de música,

mudou por decorrência da digitalização das plataformas de áudio no mundo. Certos tipos de atividade, pela obsolescência de seus objetos associados, esgotam-se com o passar do tempo. Tais transformações ocorrem por fatores de ordem econômica, cultural e social; em todas elas o *designer* é um agente responsável pela substituição ou implementação das novas mídias. Em contraste, o entrevistado opina que “Na arte as coisas mudam, mas não se extinguem” (BUENO, 2020). Continuando este tópico, o professor relembrou a opinião do arquiteto e membro da Bauhaus László Moholy-Nagy (1895-1946), que de maneira visionária concluiu algo perceptível aos modos de vida do século XXI. Em defesa de um ensino da imagem e das técnicas fotográficas, o húngaro disse que “Os analfabetos do futuro serão os ignorantes da câmera e da caneta igualmente”¹³.

Moholy-Nagy ficou conhecido no século XX pela participação no projeto modernista “bauhausiano”, e de suas experimentações em revelação, principalmente as que envolviam a técnica de “fotograma” ou “raiografia”. Ele entendia que o futuro da humanidade se tornaria cada vez mais imagético, e por isso, a aquisição de uma tecnologia que capturasse as imagens se tornaria um item indispensável. O entrevistado deduz que “Um mundo cada vez mais veloz é um mundo cada vez mais visual” (BUENO, 2020).

O entrevistado também mencionou uma outra questão interessante, que ele levantou anteriormente aos alunos em suas classes: Qual é a diferença entre o que chamamos de arte para ilustração. Bueno afirma que com uma ilustração você precisa entender o que o desenho disse. Há um componente funcional, que torna da criação ilustrativa um objeto com valor de uso, “É um tipo de função que o desenho tem a cumprir. Ele tem uma funcionalidade” (BUENO, 2020). Isso estipula uma comparação mais abrangente entre produções que envolvem propósito de outras que se dispõem à livre interpretação; ou mais, se a interpretação da experiência estética, como no caso da arte contemporânea, seria um propósito em si mesmo.

É de se notar que hoje, com a lógica de consumo no mundo industrializado, também é difícil definir o que realmente foi desenhado por necessidade, daquilo cuja necessidade foi “inventada”. Se comparamos duas obras de características semelhantes, porém de tempos e intenções diferentes, talvez seja possível compreender esse embate com maior precisão: O arquiteto franco-suíço Le

¹³ Tradução do pesquisador.

Corbusier (1887-1965) projetou em 1936 um automóvel que seguia sua primazia funcionalista, considerando a tamanho do veículo em relação ao espaço das ruas europeias e o número de passageiros disponíveis. O *Voiture Minimum* (do francês, “carro mínimo”) foi desenhado com o propósito de participar de um concurso de design. Mas não obtendo êxito, o projeto foi mais tarde oferecido à indústria automotiva, nunca sendo aceito para a fabricação em larga escala. Mesmo com a influência de Le Corbusier para levar o projeto adiante, o design para o *Voiture* nunca saiu verdadeiramente do papel. Abaixo encontra-se um dos estudos de desenho de Le Corbusier para o design do *Voiture Minimum* (1936).

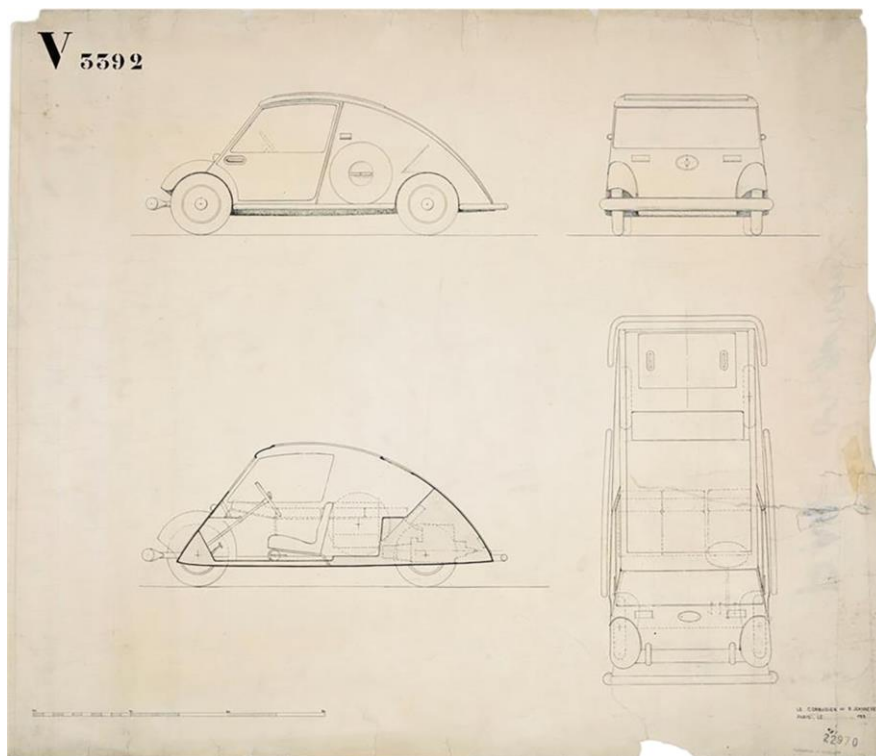


Figura 13: Desenho para o projeto do “Voiture Minimum” (1936), por Le Corbusier.

Fonte: Fundação Le Corbusier. Disponível em <https://tinyurl.com/e4rezyua>

O caso de Le Corbusier pode ser comparado pela coincidência ao protagonismo do carro, com um trabalho realizado 39 anos mais tarde, feito pelo artista norte-americano Chris Burden (1946-2015). Na já citada obra intitulada “B-car” (1975), o carro de Burden demonstra o esforço para se desenvolver por inteiro um veículo cujos detalhes são voltados para uma performance, um percurso limitado que se desdobra em uma exposição, ilustrando o processo de montagem e transporte da criação nos Estados Unidos. O desenho técnico para a produção do

carro, os croquis, foram mais tarde somados ao automóvel e transformados em peças de arte por si próprios. Bueno complementa interrogando o papel dos assistentes que participaram da realização do “B-car”, Já que o verdadeiro desenhista que esboçou o chassi ou a acoplagem das peças poderia não ser o próprio artista: “E você pensar que o desenho feito na prancheta por um *designer*, um assistente, vira um desenho do Chris Burden” (BUENO, 2020). Ele ressalta que “A mão que fez o desenho não é a do autor” (BUENO, 2020). Novamente, não há um juízo de valor sobre esse fenômeno, apenas uma constatação.

O entrevistado, pela sua experiência em docência com diferentes alunos de contextos sociais distintos, é capaz de concluir que a qualidade do desenho dependerá do objetivo e da aplicação de seu praticante:

“Para um consultor, o melhor desenho é o renderizado. Para um engenheiro, o melhor desenho é o desenho técnico. Para um outro arquiteto, o melhor desenho pode ser um croqui. Porque cada um também tem uma técnica para observar [...] um determinado código” (BUENO, 2020).

Por fim, Guilherme Bueno aponta para uma reflexão dos procedimentos artísticos e do design como igualmente engajados a perceber o “outro”. Aquilo que definimos como um bom desenho dependerá não somente de referenciais estéticos intrínsecos, mas da recepção do observador, que irá participar da experiência daquela criação, daquele desenho. Uma indagação fascinante do entrevistado foi sobre a terminologia do dito desenho de observação: “Quando se fala em desenho de observação, nós também poderíamos perguntar o que está se observando, e quem está observando. Quem observa é quem produz o desenho ou essa observação também pressupõe quem vai ver esse desenho?” (BUENO, 2020). O observador é alguém que está em contato com o que foi feito sem estar inserido no Campo, designado muitas vezes como “consumidor” ou “público alvo” no linguajar do mercado de design. No caso da arte, usa-se também a palavra “fruidor” para determinar seu papel em relação ao meio. Como no conceito de “Obra Aberta”, descrito na publicação de Umberto Eco (1962), o resultado de um projeto dependerá de um viés de interpretação do sujeito que se mantém em contato com o que vê, participando da arte e a completando de seu ciclo semântico. Por isso, o professor questiona “Quais são as competências de quem está do outro lado” (BUENO, 2020) para compreender objetivamente o potencial de um desenhista.

3.3 Análise e resultado das entrevistas

A partir da conversa com os quatro entrevistados para esta pesquisa, podemos concluir algumas questões que foram aqui abordadas: todos atestam para a necessidade da prática além da teoria, e se mostram céticos em relação às metodologias de desenho e outras áreas do Campo da arte e do design nas faculdades. Aparentemente, para nenhum deles o meio acadêmico é o bastante. A completude do aprendizado se dá pela realização de projetos fora das instituições. Os quatro também exercitam a iniciativa saudável de questionar os cânones e o valor do ensino acadêmico, mostrando uma preocupação sobre como ensinar alguém a aprender sozinho.

Pode-se considerar a idade dos entrevistados um fator diferencial em comparação aos profissionais das décadas anteriores, exibindo um choque geracional à prática do desenho para essas diferentes eras. Em seu tempo, há uma ruptura substancial com o passado a partir do uso do computador pessoal e o acesso à informação que a democratização da internet proporcionou. Mas todos se apresentaram confortáveis em relação ao uso de novas tecnologias, e administraram um olhar de cautela, atentos ao uso desses novos programas de edição. Para eles, é possível desenhar por meio de um computador, e o desenho não é, por vias de fato, compreendido apenas pelo material escolhido. As novas mídias oferecem uma inédita compreensão a respeito do desenho e caberá ao *designer*, cada vez mais destituído de suas funções originárias, se adaptar e coincidir sua prática com outras já existentes, inclusive a arte. Em nenhum deles há uma preocupação sobre as definições de arte ou design; o entendimento de que essa discussão está superada parece sobrevoar as indagações e os objetivos profissionais dos entrevistados.

Uma das últimas perguntas feitas durante a entrevista, para todos os 4 participantes, tratou do futuro do desenho e das recomendações no seu processo de ensino. De forma mais específica, o que seria dito a alguém que quer aprender a desenhar, e qual seria o ponto de partida para seguir um caminho de criatividade. Primeiramente, Adriano Motta nos compartilhou sua visão, e nos sugeriu:

“Depois da faculdade de Design o que me ensinou o design mesmo foi a prática. Na faculdade eu não aprendi tanto o fazer” (MOTTA, 2020).

Já na opinião de Tonho,

“O desenho serve para aprender a pensar, a desenvolver ideias. [...] O que eu perguntaria para essa pessoa seria por quê ela gostaria de aprender a desenhar. [...] ‘O que você busca no desenho?’ [...]. Eu não daria uma direção. Eu faria perguntas” (TONHO, 2020).

A artista Suzana Queiroga estabelece uma percepção mais direta sobre o assunto, e recomenda:

“Desenha. Desenha febrilmente” (QUEIROGA, 2020).

Guilherme Bueno desenvolve a pergunta considerando as particularidades de cada aluno:

“Se eu estou falando com uma turma, eu tenho que pensar em uma proposição em bloco. Se eu estou falando com uma pessoa, eu já posso ter um tipo de individualização” (BUENO, 2020).

Por último, Bueno ainda sugere um sistema de ensino que priorize um acompanhamento de orientação individual, compreendendo o objetivo do desenho de cada estudante com suas necessidades. Se houver o ato de generosidade em considerar os diferentes métodos e intenções de comunicação, o que receberá uma maior importância é o estímulo para que o aluno se sinta confortável a continuar sua prática sozinho. Nas palavras do quarto entrevistado, “Eu ensinaria alguma coisa na qual ela ganhe alto-confiança” (BUENO, 2020).

Assim, chegamos ao término das entrevistas, passando para as conclusões desta pesquisa, que abordará em primeiro lugar os casos mais recentes de desenho na arte contemporânea nacional. Também será falado do impacto social do desenho quando realizado em escalas ampliadas, e o modo como podemos sintetizar a atividade da arte e do design, observando o uso do desenho na vida do século XXI.

4

Conclusões

4.1 Sobre a ética e o futuro do design

O design amplificou suas possibilidades projetivas para uma dimensão de nível internacional, principalmente por conta de suas invenções associadas a sistemas de mobilidade e interação. Os novos conceitos de transporte – assim como a rede de habitações por aluguel ou hotelaria – mudaram drasticamente a vida urbana, graças às plataformas digitais inauguradas por empresas investidas em uma programação de “busca inteligente” e design de interfaces. Perante a essa realidade, é inevitável concluir que a sociedade urbanizada do século XXI persegue uma redução das questões de propriedade para uma em favor da mobilidade. Isso se dá especialmente quanto aos indivíduos que habitam as grandes metrópoles, que optam cada vez mais por usufruir das ferramentas da mobilidade sem requerer à propriedade dos bens. O conflito sobre essa realidade está, portanto, no desempenho social do design ao decorrer desse processo. É possível haver uma constatação da prática profissional do design em um curto prazo: cada vez mais, projetistas estarão concentrados em plataformas digitais e criações para utilização do conteúdo em rede. Entretanto, o impacto real das produções ainda é incerto, dada a velocidade de transformação dessas tecnologias. A própria cognição humana é incapaz de acompanhar tamanha rapidez, e com isso, há um atraso, um *delay* no domínio humano de invenções recém disponíveis para a nossa compreensão. A máquina caminha a passos largos demais para podermos determinar seu alcance, o que é, conforme notamos nas observações de Bruno Latour (2014), algo imprevisível e potencialmente perigoso.

Desenhar é programar, delimitar ou encaminhar uma questão de interesse. Nesse sentido, o design é um modo de desenhar. Ele também se sujeitou a uma mesma terminologia, que estipula a elaboração de uma coisa já definida, sob nova ótica programática, estética ou visual. Não há um desenho primordial, concebido

em si mesmo. Da mesma maneira, não há um design primordial, que tenha antecedido a todos os outros. O debate sobre a ideia de criação na arte é certamente fascinante, mas em nenhum outro Campo ele deve ser tão sintético quanto no design. Repete-se aqui; todo design é um *re-design*, e por isso, toda peça de design está equivocada em se validar como uma finalidade, porque assim como um desenho, ela é apenas o percentual de um processo.

Os caminhos percorridos pelo *designer* contemporâneo devem ser próximos a de um artista ou qualquer outro programador estético-visual; ele deve absorver a ideia de que uma produção jamais estará “completa”. Essa é uma constatação até óbvia a um desenhista. Todo trabalho de arte é um trabalho abandonado. Mas no Campo do design, a estratégia para assunção de um produto assumidamente imperfeito é economicamente inviável, já que a perseguição ao consumo de bens alimenta uma mentalidade que busca soluções concretas. É mais duvidoso comprar um carro ao saber que seu fabricante admitiu falhas na concepção do para-brisas. Para isso, é necessário haver uma mudança de pensamento na estrutura, entre todas as partes. O *designer*, aos moldes dos artífices pré-modernos, precisa assumir um papel participativo mais generoso, compelido de usar suas ferramentas para continuar algo que está, e não para destruir e dar lugar a algo “novo”. As soluções do design devem dedicar-se a um jogo de soma no lugar de um raciocínio de subtração, como uma espécie de edifício em arquitetura “ecclética”. Em continuidade a esse posicionamento, não surpreende imaginar o design como uma profissão defasada, cujo termo estará tão generalizado que não haverá mais um “profissional do design”. Arrisca-se aqui a hipótese de um *designer* ser cada vez mais artista, enquanto um artista estará cada vez menos *designer*.

Os artistas, após o fim da segunda guerra mundial (1945), repensaram o fazer em arte e revigoraram uma crítica para o interior da instituição artística. Os *designers*, em contrapartida, mantiveram uma valorização do fazer design para uma ótica racionalista e moderna, crente de valores como universalismo e padronização. Com a chegada do século XXI, a arte continuou com o seu ciclo crítico de manutenção ou reflexão de si mesma, de seus problemas ou de sua estrutura moderna. Já o design, finalmente, começou a estipular um pensamento mais incisivo, preocupado com as responsabilidades e rastros de sua criação recente no planeta. A arte acadêmica certamente continua no mesmo lugar onde sempre esteve, enquanto o design se esgarçou para fora de seus ambientes herméticos da fábrica

ou da oficina. A mentalidade produtiva do design está presente em todas as instâncias da vida social capitalista, uma vez que tudo é programado para ser usado e desejado. Nas palavras de Bruno Latour (2014) “quanto mais os objetos se transformam em coisas – isto é, quanto mais questões de fato se transformam em questões de interesse –, mais eles se traduzem inteiramente em objetos de design” (p. 3).

Mas o *designer* profissional, atravessado pela história e pelos códigos de sua formação, pode não ser mais o protagonista da jornada dessa atividade, já que o fazer “design” está em vias de ser construído por empresas e organizações do Estado, sem a sua presença. O chamado Design de Serviços, que desmaterializa o design de sua relação com a criação de objetos, também contribui para a erosão do designer enquanto “autor”. A depender do potencial que as novas tecnologias oferecem, esse fazer “design” está nas mãos de todos, simultaneamente. O design se limitou (ou se ampliou, a depender do entendimento ideológico) a um verbo. Quanto a isso, os teóricos no meio acadêmico não possuem outra alternativa que não a de avaliar, retrospectivamente, o compasso da história do design e do desenho em campo ampliado, onde essa parece ser a última fronteira para a construção das questões de interesse.

A influência do ensino em design é perceptível nas outras produções acadêmicas, provavelmente por um processo de introdução à uma metodologia multidisciplinar. O trabalho multifacetado dos pintores contemporâneos é fruto de um contato com o design e com a computação gráfica, como partes constituintes e inevitáveis do processo artístico atual. Nesse sentido, a produção em arte contemporânea possui uma característica particular, perceptível nesta pesquisa, de apagar a ideia da especialização em uma só linguagem. O design, em contraste, aparenta adotar um caminho inverso, por consequência das especializações de seu meio que se fragmenta cada vez mais no todo. Apesar de o *designer* também estar multifacetado, incorporado a inúmeras disciplinas em sua matriz de conhecimento, ele não adota o mesmo mecanismo discursivo, e prefere assim, se distinguir. A razão para esse posicionamento pode estar em fatores de ordem econômica, já que a competitividade no mercado profissional de design exige a atribuição de especializações. De todo modo, a presença e a dependência da tecnologia são igualmente incontornáveis. Caberá ao desenhista, incorporado ao sentimento legítimo de investigação e curiosidade de um artífice, aproveitar-se do que está a

seu dispor para torna-lo expansivo. Esse movimento, contudo, demanda cautela, como Latour já havia comentado. É evidente que o *designer*, em termos gerais, é imbuído de responsabilidades e deveres cívicos que não são cobrados de um artista em igual intensidade.

Mas o que há de inevitável para o crescimento desse Campo do saber é a possibilidade de uma maior autorreflexão. Uma consideração final sobre as possibilidades do design e da arte no século XXI procura mensurar o papel socioambiental de ambos, uma vez que é impossível se desvencilhar das responsabilidades materiais na vida contemporânea. Essa é a verdadeira linha divisória das políticas do afeto na segunda década dos anos 2000: o reconhecimento ou não dos problemas socioambientais, e o modo crescente como tais problemas põem em risco a continuidade da vida humana no planeta para os próximos 50 anos. A especulação do futuro para a humanidade não é mais um cenário excessivo das tecnologias ampliadas, em um modo de vida “robotizado”, no qual tudo é feito a partir de materiais cromados ou sensores inteligentes. O que as artes ou o cinema encenam para o futuro é sempre um exercício de distopia, em que a vida social foi mitigada graças a um desastre nuclear ou uma nova peste não controlada, o que não deixa de ser irônico: é mais lúcido imaginar um extermínio da vida humana na Terra do que uma transformação do sistema socioeconômico em que nos encontramos. Certamente, tal divagação pode ser interpretada como um sintoma, com o qual nós, artistas ou *designers*, devemos nos preocupar.

4.2 Discussões políticas do desenho no Brasil

A atividade do desenho hoje se alastra, alcançando diferentes ocasiões produtivas. Não somente nas profissões da indústria criativa, o desenho serve como um veículo de promoção política ou discussão social. Assim como foi observado durante a entrevista com Adriano Motta, há um interesse progressivo dos pesquisadores da arte em desenhistas fora do circuito acadêmico, rotulados *outsiders* (“pessoas de fora”). A veracidade de suas obras se distingue pela primazia de uma técnica pouco convencional, cujo foco não está na exibição de um procedimento, mas no reforço de uma pulsão de vida, uma vontade de se medir perante o tamanho do mundo. Nos casos mais documentados dos artistas norte-

americanos Bill Taylor (1854-1949) e Henry Darger (1892-1973), percebe-se uma questão de cunho místico, espiritual até. Suas criações receberam um reconhecimento póstumo por conta do distanciamento que ambos tinham com o circuito da arte. Hoje, em contraste, artistas apartados do meio são procurados como um nicho de mercado, em especial aqueles que se debruçam em narrativas periféricas. É relevante destacar, no Brasil, os profissionais da arte de origem africana ou indígena; ambos os grupos foram vítimas de séculos de violência e exclusão em termos de participação e representatividade. Não obstante, um resgate de suas histórias está sendo feito por novos nomes que revitalizam um sentimento de orgulho e empoderamento de suas vidas. Eles enfatizam elementos culturais originários através de um desenho expansivo e autodidata, que se contrapõe ao protagonismo branco dos personagens e intelectuais da arte. Esse é um desafio que se mostra sensível inclusive nos autores e citações desta pesquisa.

Ao voltar gradualmente ao cenário da arte contemporânea, o desenho está reinventando sua própria mídia por uma urgência política que reforça suas condições agregadoras e democráticas de produção e transporte. O desenho é historicamente uma prática associada a um espírito de imigração, adequadamente nômade, que diferente dos recursos associados à pintura, demanda um menor cuidado com a preservação de suas imagens. E a superfície de tipo bidimensional proporciona uma praticidade entre andarilhos e comunidades de origem, já que a obra desenhada pode, diferente de uma escultura, se retrair e se enrolar em códices ou pergaminhos, sendo assim melhor preservada enquanto um documento de revelação espiritual.

O desenho é passível de ser transportado manualmente, e assim migrar sua presença para outros tempos históricos de um mesmo povo. Ele pode ser visto como um fenômeno marcado por uma noção de incompletude, uma manifestação efêmera de trabalho que apenas correspondeu às necessidades urgentes daquele momento, estando a serviço do tempo de vida de uma narrativa, que precisa ser registrada para não se perder. Isso justifica, em parte, a tendência de povos semíticos para gravar passagens e figurações religiosas através da escrita em papel, o que depois influenciou a documentação para outros tipos de conhecimento, sobretudo científicos, na forma de ilustração.

Em casos de arte contemporânea nacionais, é possível ver a perpetuação dos relatos originários desenhados por artistas pertencentes a comunidades indígenas

do Brasil, que se integraram ao meio da arte nacional através de suas obras. Desenhistas da experiência de vida na floresta, os integrantes do coletivo MAHKU (Movimento dos artistas Huni Kuin) criam desenhos como uma leitura dos cânticos *huni meka* feitos para a cerimônia do *nixi pae* (conhecida também como *ayahuasca*). Em uma pesquisa feita pelo professor e membro Ibã Huni Kuin (2017), as produções compartilhadas testemunham as visões do *nixi pae* e são representadas como desenho para explicar as letras de seus cantos. Mas o que Huni Kuin notifica é que, diferente do que a percepção ocidental imagina, tais obras não são traduções, mas componentes de uma investigação que ele mesmo denomina como “pôr no sentido” (HUNI KUIN, 2017, p. 78). Na figura a seguir apresenta-se a obra intitulada “*Nai Basa Masheri*” (2014), feita com giz e caneta sobre papel.



Figura 14: Obra “*Nai Basa Masheri*” (2014), do coletivo MAHKU.

Fonte: Disponível em <https://www.premiopipa.com/pag/isaias-sales/>

No artigo “Por que canta o MAKHU – movimento dos artistas Huni Kuin” (2017), dos autores Amilton Pellegrino de Mattos e Ibã Huni Kuin, publicado pela segunda edição da revista GIS – Gesto, Imagem, Som (USP), encontra-se uma elucidação dos procedimentos de desenho feitos a partir das canções tradicionais do *huni meka*, em que se baseiam os personagens e entidades espirituais do povo Huni Kuin. A partir da figura 14, percebe-se como a escolha de cores e encenações foge de uma perspectiva ou dimensão de figura e fundo, priorizando uma relação não-

cronológica de contos perpetrados por humanos, animais ou espíritos da floresta. O desenho de populações originárias resgata o componente mágico dos desenhos fundacionais religiosos que existiram no passado ocidental.

Os membros do coletivo artístico, situado na Terra Indígena do Rio Jordão, no estado do Acre, trabalham organizados em conjunto, com mais de um integrante desenhando e preenchendo as cores que ilustram as palavras do *huni meka*. De modo semelhante o artista amazonense Denilson Baniwa (1984-) trata das políticas da questão indígena a partir de desenhos que compõem os elementos espirituais da tradição ancestral de seu povo. O mesmo pode ser visto no caso de outros grupos sociais que investem em um processo de resgate das narrativas orais pelo desenho, como ocorre com os artistas negros das zonas urbanas do Brasil. Todas essas produções sustentam uma iniciativa de reivindicação, em nome da perpetuação de uma memória cultural que foi, por séculos, perseguida a partir da violência institucional da Igreja e do Estado. As forças políticas do Brasil colonial e republicano estigmatizaram a ancestralidade cultural africana e indígena, de modo que sofressem uma tentativa de apagamento. O desenho dos Huni kuin revigora um sentimento genuíno de pertencimento à genealogia da cultura e do orgulho pelas identidades ancestrais que se mantêm de pé.

Do mesmo modo, a luta pelo direito à memória e a reivindicação da história do corpo também é projetado nas reflexões de artistas negros brasileiros, dentre os quais podemos destacar o brasiliense Dalton Paula (1982-). Em um trabalho mais pautado nas particularidades do desenho, o carioca Maxwell Alexandre (1990-), que também é graduado em design pela PUC-Rio, apresenta uma série de pinturas feitas sobre grandes composições de papel pardo, um material frágil e típico para o uso de esboços ou estudos de projetos de moda ou design. O artista tenciona um jogo semântico com a terminologia “pardo”, empregada para designar pessoas negras de cor mais clara no Brasil. Ele vincula ao seu debate a materialidade de um papel de qualidade supostamente inferior, e o título de sua série “Pardo é Papel” evidencia um entendimento de se firmar como parte da negritude brasileira, enaltecendo o orgulho de se determinar “preto”, em contraste à designação que buscou velar os traços raciais de metade do povo do país.

A partir de um léxico de trabalho que acrescenta as experiências pessoais da vida na favela e as referências da cultura de massa, Alexandre constitui um exemplo de como o desenho transcende os Campos institucionais da Arte e do Design, com

nuances da rocha apagando e tornando aparente a claridade da superfície, em uma técnica que se assemelha à lógica de escavação em uma escultura tradicional. O trabalho é realizado a partir da retirada das camadas do grafite no lugar da adição, e é somado a uma organização escultórica, igualmente relevante para o corpo de trabalho do artista.

A devoção de Marcelo Moscheta para a pesquisa em ambientes isolados se evidencia pela ausência de figuras humanas em seus desenhos. Entretanto, suas obras não são menos políticas. Elas estão marcadas por uma sensibilidade à observação em campo, com o uso do desenho para representar e fincar os contornos das paisagens intocadas no mundo. Na figura 16 apresenta-se dois desenhos presentes na série *Stones* (em português, *Pedras*), expostas com as rochas originais, de 2009.

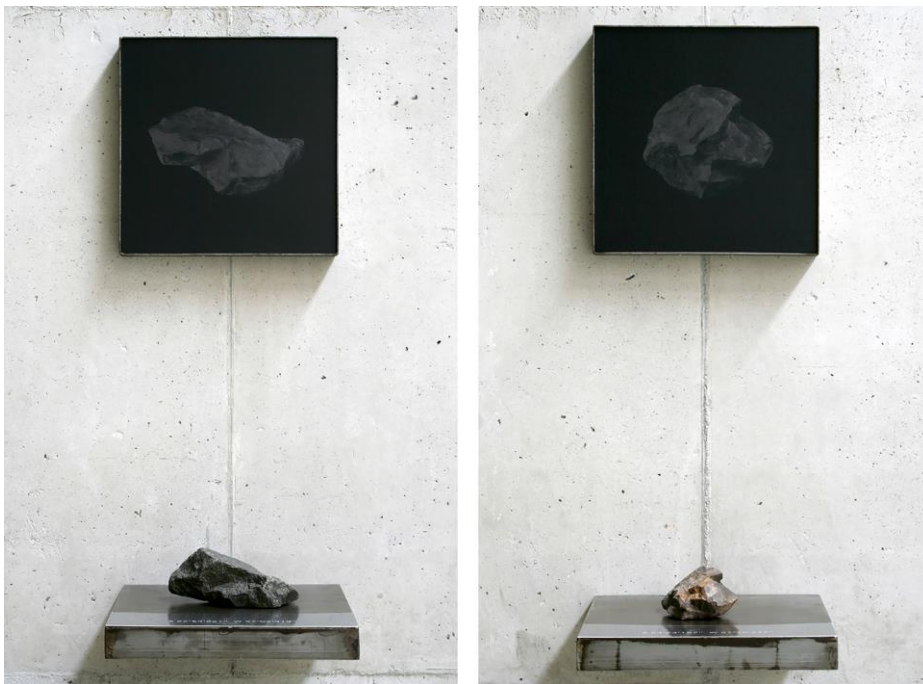


Figura 16: Obras da série "Stones" (2009), de Marcelo Moscheta.

Fonte: Disponível em <https://www.marcelomoscheta.art.br/filter/marcelo-moscheta/stones>

Não há como citar todos os desenhistas nacionais da arte contemporânea ou do design. Certamente há profissionais com distintas ocupações no Brasil, igualmente engajados na prática rotineira do desenho, tais como marceneiros, artesãos, estilistas, engenheiros, arquitetos e professores. Todos são igualmente capazes de providenciar soluções em suas esferas de conhecimento a partir de uma

investigação criativa. O que chamamos por “criatividade” não é exclusivo a um artista ou designer. E com as observações desta dissertação, concluímos que a noção de “desenho”, bem como a própria definição de arte ou design, está aberta para o debate. Propõe-se, finalmente, um posicionamento mais firme que podemos assumir até aqui: o que chamamos de arte ou design é uma linguagem, um repertório. Campos que podem ou não estar presentes na atuação de um desenho. Mas não existe, objetivamente, arte ou design sem se desenhar. A prática do desenho é a gênese de suas categorias, e, na medida em que suas ciências se entrelaçam, essa constatação torna-se cada vez mais evidente.

4.3 Considerações finais

A reflexão teórica se faz importante para a solidificação de qualquer assunto, porém é sempre válido enfatizar que nada substitui a prática. Ambas as formas de conhecimento são igualmente valiosas e o propósito da pesquisa documentada nesta dissertação foi o de explorar e compreender, teoricamente, como o desenho é interpretado pelas mãos e mentes de outras pessoas. Com a fundamental iniciativa de se irrigar historicamente em outras vidas, outras realidades, a pesquisa conquistou seu ímpeto de aprender com outros olhares, e não só o de apresentar aquele vindo de seu autor.

Com essa afirmação, deduzimos que o próximo passo estará dividido principalmente entre duas novas possibilidades, que se ramificam com a conclusão deste trabalho. A primeira está em explorar o desenho em campo ampliado no presente cenário da arte internacional, com os casos excepcionalmente mais recentes, em especial aqueles após o impacto gerado pela pandemia do novo Coronavírus (COVID-19) em 2020. O segundo está em explorar o desenho na prática pessoal do autor, que se enriquece com as histórias e descobertas teóricas que prosseguem no estudo de sua atividade individual após o mestrado. As duas propostas podem contemplar uma continuidade científica através de uma possível tese de doutorado.

Com toda a generosidade e fascínio pela arte e design contemporâneos, nos despedimos com a contribuição pontual de um assunto que certamente será abordado por outros textos no futuro, assim como foi parcialmente tratado no

passado. Caberá agora aos próximos pesquisadores continuarem com o tracejado feito até aqui, compreendendo seu papel participativo para uma pesquisa em design cada vez mais inclusiva e verdadeiramente democrática. Reconhecendo que todo trabalho acadêmico é uma ação em conjunto, cita-se, por fim, a percepção de Tim Ingold (2012) que lembra que “assim, como a planta cresce a partir de sua semente, a linha cresce a partir de um ponto que foi posto em movimento” (p. 26).

Referências bibliográficas

ALEXANDRE, Maxwell. **Pardo é papel**: close a door to open a window. Disponível em: <https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2020/maxwell-alexandre-pardo-e-papel-close-a-door-to-open-a-window#/explore>

Acesso em 08 mar. 2021.

ALÏS, Francis. **Sometimes Something Leads to Nothing**, 1997. Disponível em: <http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

Acesso em 03 abr. 2019.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Em três anos, Lei de Cotas tem metas atingidas antes do prazo.** Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/35544-lei-de-cotas>

Acesso em 07 jan. 2021.

_____. MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. **Parque Nacional Serra Da Capivara** – Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade, seção de informações sobre visitaç o. Disponível em:

<https://www.icmbio.gov.br/portal/visitacao1/idades-abertas-a-visitacao/199-parque-nacional-da-serra-da-capivara>

Acesso em 12 jan. 2021.

BUENO, Guilherme. Uma pergunta para Guilherme Bueno. [Entrevista concedida a] Gilberto Mariotti em setembro de 2010. **Revista Peri dico Permanente v.1 n.1, 2012.** Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-1/museu-ideal/guilherme-bueno/uma-pergunta-para-guilherme-bueno>

Acesso em 01 de mar. 2021.

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da hist ria gr fica, 1870-1960. S o Paulo, Ed. Cosac Naify, 2005.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. S o Paulo: Ed. Perspectiva, 1991.

FONDATION LE CORBUSIER. **Voiture “Minimum”**. Sans Lieu, 1936. Disponível em: <https://tinyurl.com/e4rezyua> (link reduzido via Tiny URL).

Acesso em 04 mar. 2021.

FORTY, Adrian. **Objetos do Desejo**: Design e sociedade desde 1750. Rio de Janeiro, Ed. Cosac Naify, 2007.

GOWING, Lawrence; HUNTER, Sam. **Francis Bacon**: An Exhibition. Londres: Ed. Thames and Hudson, 1989.

HOFFMAN, Fred. **Chris Burden**. Londres: Ed. Thames and Hudson, 2007.

HOLANDA, Sérgio Buarque de; EULÁLIO, Alexandre; RIBEIRO, Leo Gilson. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOROWITZ, Frederick A. DANILOWITZ, Brenda. **Josef Albers: To Open Eyes**. Londres: Ed. Phaidon Press, 2006

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes antropológicos**: revista do programa de pós-graduação em antropologia social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil, v. 18, n. 37, jan./jun. 2012.

_____. **Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture**. Londres: Ed. Routledge, 2013.

KRAUSS, Rosalind. A Escultura no Campo Ampliado. **Gávea, nº1**, Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1984. p.87-93.

LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop**: revista brasileira de design, São Paulo, Brasil, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

MATTOS, A. P. de; HUNI KUIN, I. Por que canta o Mahku – Movimento dos Artistas Huni Kuin? **GIS - Gesto, Imagem e Som** - Revista de Antropologia, São Paulo, Brasil, v. 2, n. 1, mai. 2017.

MMK - Museum für Moderne Kunst. **Helio Oiticica: The Great Labyrinth**. Frankfurt am Main: Ed. Hatje Cantz Publishers, 2013.

MOSCHETA, Marcelo. **Stones**. Disponível em: <https://www.marcelomoscheta.art.br/filter/marcelo-moscheta/stones>. Acesso em 08 mar. 2021.

MUNARI, Bruno. **Design as Art**. Londres: Ed. Penguin Books, 1966.

PHAIDON, Editors. **Vitamin D2: New perspectives in drawing**. Londres: Ed. Phaidon Press, 2013.

SALES, Isaías. **Obras do artista Isaías Sales** (Ibã Huni Kuin). Coletivo MAHKU; indicação ao Prêmio Pipa de arte contemporânea 2016. Disponível em: <https://www.premiopipa.com/pag/isaias-sales/>. Acesso em 18 jan. 2021.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2008.

SERRA, Richard. **Richard Serra: Escritos e entrevistas, 1967-2013**. Rio de Janeiro: Instituto Moreira Salles, 2014.

SHAPIRO, Roberta. Que é artificação? **Sociedade e estado**: revista do departamento de Sociologia da Universidade de Brasília, Brasília, Brasil, v. 22, n. 1, p. 135-151, jan./abr. 2007.

SMITHSON, Robert. **Robert Smithson: The Collected Writings**. Berkeley e Los Angeles, Califórnia: University of California Press, 1996.

SPERLING, David M. Corpo + Arte = Arquitetura. Proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark. **Concinnitas**: revista do instituto de Artes da UERJ, Rio de Janeiro, Brasil, v. 1, n. 26, jul. 2015.

WATSON, Charles. **Entre-vistas**: Acervo Dynamic Encounters Brasil. Rio de Janeiro: Ed. Dynamic Encounters, 2016.

WICK, Rainer. **A Pedagogia da Bauhaus**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.