

ANNA KAROLINE DE MORAES SILVA

GESTO E TEMPO NO DESENHO CONTEMPORÂNEO

Dissertação de Mestrado elaborada junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do CEART/UDESC, para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Rosângela Miranda Cherem

FLORIANÓPOLIS – SC

2019

**Ficha catalográfica elaborada pelo programa de geração automática da
Biblioteca Central/UDESC,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

Moraes Silva, Anna Karoline de
Gesto e Tempo no Desenho Contemporâneo / Anna Karoline de
Moraes Silva. -- 2019.
103 p.

Orientadora: Rosângela Miranda Cherem
Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes
Visuais, Florianópolis, 2019.

1. Diego de los Campos. 2. Flávia Duzzo. 3. Malvina
Sammарone. 4. Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. 5. Gesto e tempo
no desenho. I. Miranda Cherem, Rosângela . II. Universidade do
Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais. III. Título.

ANNA KAROLINE DE MORAES SILVA

GESTO E TEMPO NO DESENHO CONTEMPORÂNEO

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Arte da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, na linha de pesquisa de Teoria e História das Artes Visuais.

Banca examinadora:

Orientador: _____
Prof^a Dra. Rosângela Miranda Cherem
UDESC

Membro: _____
Prof^a Dra Ana Lúcia Beck
UDESC

Membro: _____
Prof. Dr. Diego Rayck
UFES

Florianópolis, Inverno de 2019.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à professora Rosângela Miranda Cherem pela orientação, atenção e incentivo. Aos professores Ana Lúcia Beck e Diego Rayck, por terem aceitado fazer parte da banca, bem como a Eneleo Alcides e Alena Marmo por aceitarem ser suplentes. A todos os professores do curso, pelos conteúdos ministrados e compartilhamentos.

Aos artistas, pela atenção em responder as dúvidas e criarem as obras que participam desta pesquisa. Aos mediadores dos acervos e gestores dos espaços expositivos para consulta pela atenção. Aos meus amigos e colegas de turma, em especial à Rafaela, ao Sebastião, à Isadora, à Vivi e ao Mário, que partilharam o percurso do mestrado comigo. Ao Nacasa coletivo artístico, com os queridos Meg, Diego, Leandro, Simona e Felipe que fazem da casa um lugar tão artístico e especial. Aos meus alunos e alunas, que me ensinam todas as semanas.

A minha filha Clara, por fazer tudo ficar ainda mais divertido. A minha mãe Ana Lúcia, pelo apoio, incentivo e escuta. Ao Nério pelo olhar atento. À Marília e à Ju pela amizade. Ao Radji, por me acompanhar nesses 717 dias. À UDESC e ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, pela oportunidade de realizar esta pesquisa.

À CAPES, pela bolsa que me possibilitou a dedicação à pesquisa.

RESUMO

Esta pesquisa trata da investigação sobre o desenho contemporâneo, com considerações e reflexões acerca do gesto e do tempo. Partindo de exposições de desenho realizadas em Florianópolis entre 2016 e 2018, foram eleitas quatro exposições referentes aos artistas Diego de los Campos, Flávia Duzzo, Malvina Sammarone e Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. Ao estudar estas exposições sob o viés do contemporâneo, conforme proposto por Giorgio Agamben, buscou-se entender tal desenho contemporâneo como o desenho em relação ao tempo, investigando questões da temporalidade nessas exposições, presentes no processo e no gesto de desenhar. Por fim, discute-se uma relação dos desenhos apresentados com o conceito de diagrama e da linguagem analógica propostas por Deleuze, comparando os desenhos ao desenho analógico, não digital, para então pensar se existe um desenho contemporâneo.

Palavras-chave. Diego de los Campos. Flávia Duzzo. Malvina Sammarone. Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. Gesto e tempo no desenho.

ABSTRACT

This research deals with the investigation about contemporary drawing, with considerations and reflections about gesture and time. From the exhibitions held in Florianópolis between 2016 and 2018, were selected four, referred to artists Diego de los Campos, Flávia Duzzo, Malvina Sammarone & Marcelino Peixoto and Luis Arnaldo. Studying these exhibitions under a contemporary view, as proposed by Agamben, it was sought to understand such contemporary drawing as drawing in relation to time, investigating questions of time in these exhibitions, questions present in the drawing and gesture process. Finally, a discussion follows regarding the relation between the drawings and the concept of diagram and analogical language, as proposed by Deleuze, comparing drawings with the analogical, to think if a contemporary drawing exists.

Keywords: Diego de los Campos. Flávia Duzzo. Malvina Sammarone. Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. Gesture and time in drawing.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Walking A Line In Peru. Richard Long.....	15
Figura 2 – Rasuras. Edith Derdyk	17
Figura 3 – Dead Elk on Ur-Sled. Joseph Beuys	18
Figura 4 – Wall Drawing. Sol Lewitt	18
Figura 5 – Spiral Jetty. Robert Smithson.....	19
Figura 6 – Erased De Kooning Drawing. Robert Rauschenberg.....	20
Figura 7 – The Invention of Drawing (detalhe). Joseph-Benoît SUVÉE.....	24
Figura 8 – Ação de Desenhar o que resta (início da ação). Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo	32
Figura 9 – Ação de Desenhar o que resta (processo). Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo	34
Figura 10 – Desenho do Tempo – Pequenas audições. Luis Arnaldo e M. Peixoto	34
Figura 11 – Desenhos de um Real. Diego de los Campos	38
Figura 12 – Máquinas de Desenhar. Diego de los Campos	40
Figura 13 – Um em cada mão_#9_ “lado a”. Malvina Sammarone	52
Figura 14 – Um em cada mão_#9_ “lado a” (início). Malvina Sammarone	52
Figura 15 – Um em cada mão_#9_ “lado a” (final). Malvina Sammarone	53
Figura 16 – Corporeidade do desenho. Flávia Duzzo	58
Figura 17 – Sem título (DFT 05). Flávia Duzzo.....	59
Figura 18 – Sem título (DFT 05) (detalhe). Flávia Duzzo	59
Figura 19 – Desenho Vulnerável. Flávia Duzzo	61
Figura 20 – Caneta sobre papel feito por máquina. Diego de los Campos	71
Figura 21 – Nanquim sobre papel feito por máquina. Diego de los Campos	71
Figura 22 – Sem título III. Flavia Duzzo	72
Figura 23 – Ação de desenhar o que resta. Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo	73

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
2 DESENHO PROCESSO: O FAZER, O TRABALHO.....	22
2.1 PARTITURAS: DESENHO COMO CONSTRUÇÃO DE RUÍNAS	30
2.2 DESENHO-MAQUINARIA: A ANTIMÁQUINA DE DESENHO.....	35
2.3 TRABALHO E OBRA: APROXIMAÇÕES E DISTÂNCIAS	41
3 GESTO LINHA: A REPETIÇÃO, A DURAÇÃO	44
3.1 AÇÃO DESENHO: O TEMPO CIRCULAR.....	48
3.2 A VULNERABILIDADE DA LINHA.....	53
3.3 APROXIMAÇÕES E DISTÂNCIAS	61
4 GESTO TEMPO: O DIAGRAMA, O ANALÓGICO.....	63
4.1 SOBRE A LINGUAGEM ANALÓGICA NA OBRA	64
4.2 RELAÇÕES DO DIAGRAMA DA PINTURA NO DESENHO.....	67
4.3 EXISTE UM DESENHO CONTEMPORÂNEO?	74
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
REFERÊNCIAS	83
ANEXOS	101

INTRODUÇÃO

Esta dissertação surge em meio a muitas inquietações. E, para uma pesquisa de mestrado, não teria como ser diferente. Na tentativa de pesquisar o desenho contemporâneo, inúmeros caminhos e desvios foram tomados para chegar até aqui. O que falar sobre o desenho contemporâneo? Ou ainda, como falar sobre o desenho ao se deparar com tantos escritos sobre o tema, com poucas conclusões e definições assertivas?

Ao se questionar sobre o que é um desenho, Jacques Derrida, em *Pensar em não ver* (2012) responde *eu não sei o que é o desenho* (2012, p.165). Ainda que tenha realizado por convite uma curadoria sobre desenhos no Louvre em 1992, o autor permanece em uma posição de indiscernibilidade daquilo que se poderia definir como o suporte, a linguagem, a técnica, ou conceito do que é o desenho. Esse entendimento sobre não saber o que é um desenho é de onde parte a concepção desta pesquisa.

Figura 1 – Richard Long, Walking A Line In Peru, 1972



Fonte: Disponível em: <<http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/lineperu.html>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Investigar o desenho contemporâneo antes de pensar o desenho nos moldes tradicionais era uma condição como professora de desenho, artista atuando com o suporte e a linguagem do desenho, e como mestrande e pesquisadora do desenho contemporâneo. Isso porque o entendimento até então acerca do desenho contemporâneo se dava pela aceitação dele ser, não ser, e ser e não ser ao mesmo tempo: um trilema. Empresto o termo utilizado em aula pelo

professor Raul Antelo¹ ao estudar a literatura contemporânea: vivemos um momento de certezas e territórios fluidos, em diversas esferas do humano, inclusive nas artes visuais. Para mim, até então, era difícil definir um desenho, no contexto contemporâneo, por ele apreender diversos suportes para além do lápis sobre papel: no contemporâneo, o desenho se mostra em um limite entre desenho-pintura, desenho-escultura, desenho-escrita. Posto isso, aceita-se que qualquer tentativa de definição concreta sobre o tema é passível de ressignificações.

Durante minha graduação, entendi que o desenho contemporâneo poderia englobar outras linguagens quando analisado pelo viés conceitual: uma caminhada de Richard Long (Figura 1) em um campo poderia ser considerada um desenho, e não somente as obras de lápis sobre papel. Linhas pretas que preenchem uma sala vazia e branca, como de Edith Derdyk (Figura 2) também se configuram como desenho na contemporaneidade. Diante de algumas dessas questões, me deparei com o questionamento “o que é um desenho?” ou “como definir um desenho?” principalmente na contemporaneidade.

Retomar a questão da definição do desenho – alvo de diversos embates e posicionamentos ao longo da História da Arte – na tentativa de entendê-lo no contemporâneo, possibilitava ampliá-la para além do que até então fora estabelecido, e apreender que esses questionamentos não se dão somente no contexto contemporâneo. Ainda que isso abarque definições amplas e múltiplas sobre o que é o desenho, sem julgamento conclusivo ou determinações binárias, trata-se de entendê-lo não somente como linguagem, ou como suporte, mas como um gesto, ou *modus operandi* na produção de artistas contemporâneos. Portanto, retomar algumas bibliografias sobre desenho na História ocidental foi necessário para me situar com relação a meu tema de pesquisa. Existe um leque de materiais bibliográficos que permitem pensar conceitualmente o desenho, além dos manuais técnicos e de passo a passo sobre como desenhar.

Diante da bibliografia que tinha disponível, muitos autores consideram ser impossível ou muito difícil definir o que é um desenho. Alguns optam por fazer um recorte histórico sobre o que se escreveu sobre os desenhos ao longo da História da Arte e entendem que retomar a produção artística dos séculos XX e XXI possibilita, mais do que determinar e classificar unidades temáticas e estilísticas, reconhecer uma infinidade de obras, artistas e práticas que não se inserem em uma definição assertiva, concreta e acabada. Isso porque a arte contemporânea

¹ Disciplina: *Temporum nébula* – Políticas do saber. Uma arqueologia da cultura moderna (60h/a) /PPGL UFSC. Ministrada pelo Professor Raul Antelo, entre agosto e dezembro de 2017.

vem deslocar apreensões e entendimentos daquilo que se entende por arte, em definições brandas que entremeiam determinações e limitações.

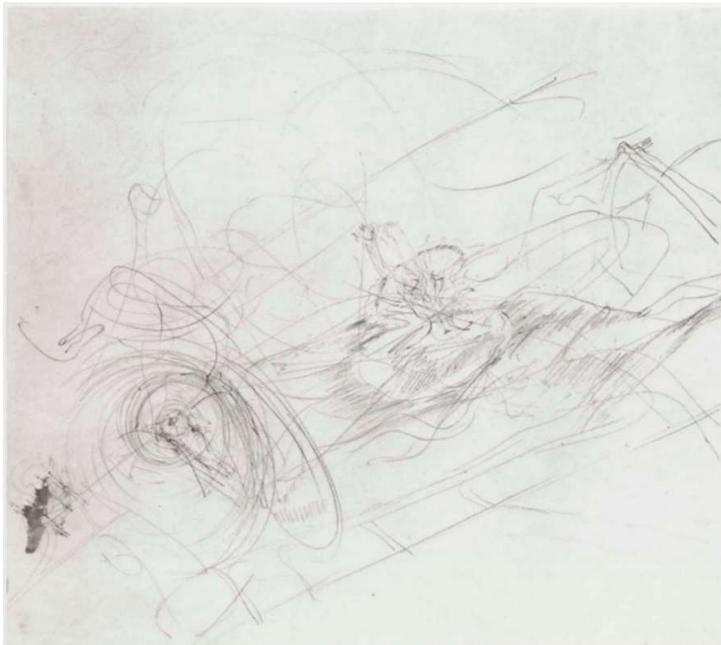
Figura 2 – Edith Derdyk. Rasuras. 60 mil metros de linha preta de algodão, 22 mil grampos, 13 dias de montagem, 1998.



Fonte: Galeria Clima. Disponível em: <http://galeriaclima.com.br/mobile/artista.asp?cod_Artista=90&EdithDerdyk>. Acesso em: 24 jun. 2019.

O desenho contemporâneo não é diferente de outras práticas de artes visuais operando dentro desse campo de assuntos e investigações. Alguns artistas se valiam do desenho para pensar seus trabalhos, e o próprio desenho se fazia obra final. Joseph Beuys (1921-1986) entendia o desenho como aquilo que transferia do invisível para o visível, tornando-se linguagem (Figura 3). Para além do entendimento do desenho ser traço sobre o papel, manifestam-se os desenhos sobre a parede (Figura 4) de Sol LeWitt (1928-2007); ou desenhos sobre o mar (Figura 5) de Robert Smithson (1938-1973); desenhos caminhados (Figura 1) de Richard Long (1945). Ainda, como entender um desenho feito por apagamento de um desenho anterior como fez Rauschenberg (1925-2008), em 1953, em *Erased De Kooning Drawing* (Figura 6)?

Figura 3 – Joseph Beuys. *Dead Elk on Ur-Sled*, Lápis e Aquarela sobre papel 44 x 50 cm. 1955.



Fonte: Coleção Josef Froehlich, Stuttgart. Disponível no Catálogo *Thinkink is form: drawings of Joseph Beuys, 1993. p.143.*

Figura 4 – Sol Lewitt. *Wall Drawing*, da série "Modern Starts", Moma, 2000.



Fonte: Arquivo Fotográfico do Moma. Nova York, Fotografia de Katherine Keller. Disponível em: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2881/installation_images/31509. Acesso em: 24 jun. 2019.

Esses artistas deslocam uma possível definição de técnicas e suportes para uma infinidade de possibilidades imagéticas e conceituais em suas obras tornando impossível defini-los em torno de um só tema, em um só movimento ou em uma só técnica. Eles trabalham com o suporte ou a plataforma do desenho? Eles desenham algo?

Figura 5 – Robert Smithson, *Spiral Jetty* (1970).



Fonte: Fotografia de Soren Harward via Wikimedia Commons. Disponível em: <<https://news.artnet.com/art-world/spiral-jetty-utah-state-artwork-889433>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Com tanto material e artistas contemporâneos que trabalham com o suporte/técnica/linguagem do desenho, percebi que a produção em desenho dos artistas locais, ou que foram recebidos nos museus e galerias de Florianópolis nos últimos anos, consistia em um rico acervo sobre o desenho, com amplas potencialidades imagéticas e conceituais.

Assim, decidi pensar conceitualmente o desenho olhando para algumas dessas exposições que aconteceram nos últimos dois anos, entre 2016 e 2018. Nesse período, a cidade de Florianópolis recebeu, em doze espaços estudados nesta pesquisa, mais de trinta exposições que apresentavam de uma forma ou outra, questões relacionadas ao desenho, ao processo do desenho, à linguagem e/ou ao suporte do desenho. Dentro desse acervo, encontram-se desde linha sobre papel em suporte bidimensional, como também objetos, vídeos, instalações, pinturas e esculturas. O que todos os trabalhos apresentavam em comum era a definição de *serem desenho* por parte do artista ou curador – ou ainda, a definição de *ser outra coisa* aquilo que ali poderia ser entendido como desenho por parte do espectador.

Figura 6 – Robert Rauschenberg. *Erased De Kooning Drawing*. Resquícios de tinta e giz de cera sobre papel, com rótulo, em moldura folheada a ouro. 64.1 x 55.2 x 1.3 cm. 1953.



Fonte: San Francisco Museum of Modern Art. Disponível em: <<https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/erased-de-kooning-drawing>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Partindo disso, esta pesquisa propunha-se a apontar algumas questões acerca de possíveis entendimentos sobre o desenho e do desenho contemporâneo que permitam pensá-los conceitualmente, para além da questão somente técnica e de ser em desenho ou não. A que os desenhos nos remetem e quais questões eles se propõem a ampliar? Diante disso, selecionei quatro artistas que trabalham com o desenho e outras linguagens no contexto contemporâneo e local.

Para pensar o desenho contemporâneo, me propus a entender primeiramente “que contemporâneo é esse?” Nos escritos de Giorgio Agamben, *O que é o contemporâneo* (2009), o autor determina que pensar em contemporâneo é estabelecer uma relação com o próprio tempo, dele se aproximar e tomar distâncias. Ao selecionar os quatro artistas que expuseram em Florianópolis no período proposto e analisar seus trabalhos, cheguei ao entendimento de que cada um deles tratava da relação com o processo e com o tempo com as devidas aproximações e distâncias. Assim, para além de investigar o que falar sobre o desenho contemporâneo ou como pensar o desenho contemporâneo, meu esforço foi de entender a temporalidade nos desenhos aqui estudados.

Dentro das leituras realizadas ao longo da pesquisa, estudei o *Pós-poema* de Murilo Mendes, no qual o autor reflete sobre as posições indiscerníveis entre o ser e não ser na contemporaneidade. Incorporando o conceito do Professor Dr. Raul Antelo que, na empreitada

de entender o contemporâneo, utilizou o termo *trilema* para expressar aquilo que deixa de ser **ou** não ser, e passa a integrar aquilo que é, aquilo que não é e aquilo que é e não é ao mesmo tempo: o trilema contemporâneo de dualidades instáveis, apresento o trilema do desenho contemporâneo: ser aquilo que é e não é ao mesmo tempo em que se apresenta. Assim, aceito que o desenho contemporâneo *é, não é, e é e não é* aquilo que se apresenta, *ao mesmo tempo*. Mas que tempo é esse? O desenho enquanto ideia ou materialização em rascunho, quando é o desenho? O desenho enquanto se desenha, o desenho enquanto rascunho ou obra finalizada?

Para responder esses questionamentos, a pesquisa está organizada em três capítulos. No primeiro investigo os trabalhos dos artistas Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo de Belo Horizonte, que expuseram *Partituras: Desenho do Tempo* na Fundação Cultural Badesc em 2016 e o artista *Diego de los Campos* com o projeto *Desenhos de Um Real* e suas *Máquinas de Desenhar*, com a exposição no Museu de Arte de Santa Catarina (MASC) em 2016. Nas duas exposições, observo que os artistas trabalham com questões do processo do desenho e do processo como trabalho.

Já no segundo capítulo, apresento a artista Malvina Sammarone, de São Paulo, que expôs *Ação | Desenho* no MASC também em 2016. E a artista Flávia Duzzo, com duas exposições no período proposto: *Desenhos* no MASC em 2016 e *Olhar o Desenho* na Fundação Cultural Badesc em 2018. Ambas trabalham com temas como a repetição do gesto e o registro do tempo.

No terceiro capítulo, retomo questões do gesto e do tempo no desenho levantadas nas quatro exposições estudadas e desdobro-as relacionando-as aos conceitos de diagrama e da linguagem analógica propostas por Deleuze, considerando os escritos do autor sobre a pintura, aplicando-os à leitura dos desenhos.

Os capítulos apresentam a teoria e os conceitos entremeados às exposições e entrevistas dos artistas pesquisados em Florianópolis entre 2016 e 2018. O recorte temporal abrange exposições que foram vistas pessoalmente e levantaram questionamentos no processo de pesquisa, produção artística em desenho e no exercício da docência. Assim, para se pensar artistas contemporâneos que abordam questões de desenho, optei por trabalhar com artistas locais e próximos, que concederam entrevistas e cujas exposições foram possíveis visitar, artistas que apresentam questões - emprestando a resposta dada por Derrida - que geraram esta pesquisa: o que é um desenho? *Eu não sei o que é um desenho*.

2 DESENHO PROCESSO: O FAZER, O TRABALHO

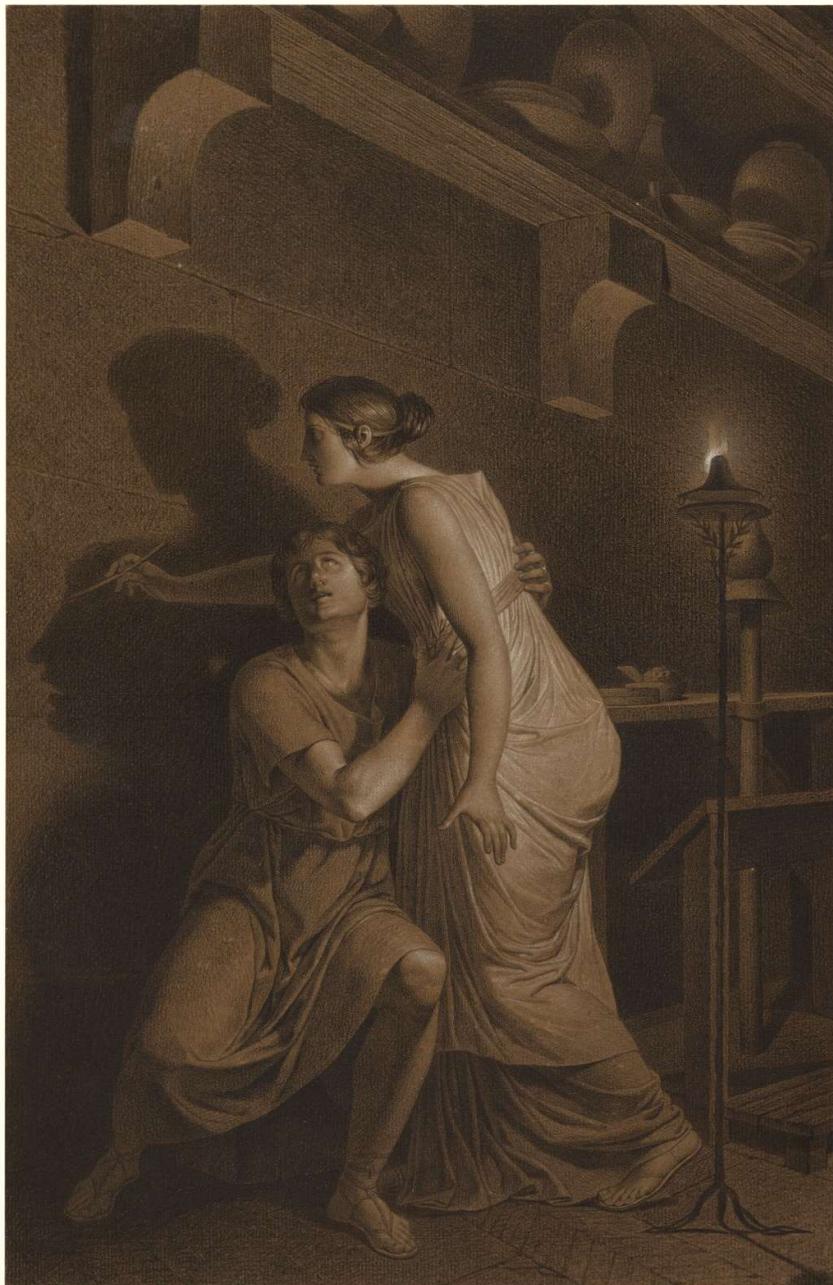
Em *Pensar em Não ver*, Derrida (2012) retoma uma questão sobre a origem do desenho levantada nos séculos XVII e XVIII, que deu lugar a inúmeras representações da personagem Cora, como no detalhe do desenho de Joseph-Benoît (Figura 7). Cora era, segundo a lenda, a filha de um oleiro coríntio chamado Butades, que, no momento em que seu amante estava prestes a partir para sempre, para conservar sua memória, desenhava sobre um muro a silhueta dele. Derrida aponta que ela não o via enquanto desenhava, pois para riscar o muro, ela se guiava através da sombra projetada na parede: desenhava os contornos daquele que ela não via. Derrida escreve que a origem do desenho surge de um gesto de amor, além de ser *um gesto para captar, fixar, guardar o traço ou o rastro do invisível, do amado que não se vê ou que não se vê mais, que se recorda simplesmente a partir da sombra* (DERRIDA, 2012, p.176). O desenho, entende ele, se faz, como contorno da sombra, da sombra carregada do outro. Assim surge o desenho.

Para Derrida, ao ser colocada a questão: *o que é o desenho?* a resposta seria: *eu não sei o que é o desenho*. Ele prossegue:

[...] incessantemente, sou tentado a reconduzir o desenho, na medida em que ele desenha alguma coisa e em que identifica uma figura, na medida em que é orientado pelo desígnio, isto é, por um sentido, ou uma finalidade, que permite sua interpretação. Sempre sou tentado a puxar o desenho para o insignificante, isto é, o traço. (DERRIDA, 2012, p.165)

Partindo do traço, e a partir do traço do desenho, Derrida, comparando o traço à escrita, chega ao entendimento do traço diferencial do desenho: o traço que separa duas superfícies, duas cores: o que permite toda identificação e toda percepção. O desenho seria aquilo que permite opor o mesmo e o outro, o outro e o outro, e distinguir. O traço é o que Derrida chama de *rastro* (2012, p.165), é aquilo que designaria a diferença pura, é o que faz com que alguma coisa possa ser determinada por oposição a outra coisa: o intervalo, o espaçamento, o que separa. E por ser intervalo, o espaçamento que separa, não está presente. Ele sempre remete a outra coisa, e, conseqüentemente, não estando presente, não se dá a ver. (DERRIDA, 2012, p.166)

Figura 7 – Desenho de Joseph-Benoît SUVÉE. *The Invention of Drawing* (detalhe). c. 1791. Lápis negro e giz branco s/ papel castanho. 561x356 mm.



Fonte: Los Angeles: The J. Paul Getty Museum. Disponível em: <http://www.getty.edu/art/exhibitions/classical_figure/classical_figure_checklist.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2019.

Mais do que reter o que se vai, tal qual o amado de Cora, eternizado como contorno de uma projeção, Derrida escreve que o desenho sempre foi mais que o desenho (DERRIDA, 2012, p.230). Segundo ele, o desenho sempre solicitou a arte e a técnica do desenhista, sempre

significou mais e outra coisa. O desenho e a responsabilidade do traço, atraindo com um único e mesmo gesto na direção das possibilidades, conjuntas e afins, de tudo o que faz signo (de toda referência e todo desígnio), ao mesmo tempo em que designa ou projeta a si mesmo, principalmente na direção do ensino, da experiência organizada do que se aprende ou se ensina. [...] *Não há desenho sem a aventura dessa experiência única. Experiência quer dizer travessia, transmissão, trajetória, tradução.* (DERRIDA, 2012, p. 231). Para essa viagem são necessários uma margem e um horizonte.

Assim como o desenho, esta dissertação é uma experiência, uma trajetória. E na tentativa de pensar o desenho, particularmente na contemporaneidade, ficam estabelecidos uma margem e um horizonte. Sendo de difícil definição concreta e assertiva, tanto no passado como na contemporaneidade, admitir algumas classificações ou colocações acerca do desenho, serviriam como a margem para iniciar a investigação: o que seria o desenho se não a linha, o traço, o esboço, a ideia e a projeção? Por outro lado, busca-se um horizonte: se o desenho é uma experiência, uma trajetória, ele é associado a uma ação: o desenhar. Isso remete ao processo do desenho, e desencadeia questões acerca do fazer, do desenhar, do tempo.

Mas antes, ficam estabelecidas algumas condições que moldaram esta pesquisa: ao pesquisar informações sobre exposições de desenho que aconteceram em museus, galerias e espaços independentes da cidade de Florianópolis nos últimos anos, encontrou-se um vasto material de potencialidade imagéticas e conceituais acerca do tema. Ficou então determinado que obras e artistas encontrados nestas exposições seriam alvo de investigação e reflexões. Muitos dos artistas encontrados trabalhavam com desenho sobre papel, e muitos utilizavam de outros meios para suas investigações, mas entendiam que o trabalho também poderia ser chamado de desenho. Com base nisso, buscou-se, em exposições e publicações sobre o desenho, material que fosse profícuo para se estabelecer diálogos com os trabalhos locais.

Em 1976, *The Museum of Modern Art*, o MoMa, inaugurou uma exposição que seria referência para qualquer pesquisador sobre desenho nos anos e décadas seguintes. Intitulada *Drawing Now 1955-1975* a exposição contou com trabalhos de renomados artistas que viviam e produziam naquele período. Bernice Rose, que escreve o texto curatorial e o catálogo dessa exposição, pontua as transições que ocorreram nos trabalhos com suporte de desenho nos últimos 20 anos. Uma delas seria que nos anos anteriores a 1976 teria crescido o número de artistas que investigavam seriamente a natureza do desenho, encaminhando-se para uma reavaliação fundamental do meio e de seus usos. Nesse processo, o desenho passaria de um

contexto menor, entendido como um complemento da pintura ou da escultura, e passaria a um contexto mais independente. Apesar disso, o desenho não teria abandonado funções tradicionais, mantendo essas funções como pontos de referência constantes para novas possibilidades: *mais recentemente, o desenho contemporâneo retornou às raízes clássicas do desenho como um meio de repensar suas prerrogativas* (ROSE, 1975, p. 9).

Em um trabalho mais recente, foram mapeados em galerias e museus de todo o mundo, artistas que trabalhavam com o desenho em suas práticas artísticas, resultando em um compilado de dois volumes o *Vitamin D* (2005) e *Vitamin D2* (2013) - *New Perspectives in Drawing*. O primeiro contando com um ensaio de Emma Dexter, que considera que existiriam dois aspectos do desenho na atualidade. O primeiro conceitual, como discurso teórico do desenho, onde a linha, como uma marca abstrata e em sua relação com o suporte gozam de potência simbólica que nos remete às origens primitivas do meio. O desenho nos interconecta à ancestralidade em um sentido amplo: *ele está lá, em todos os traços da atividade e presença humana, dos desenhos em paredes de cavernas do Neolítico até cabos de linhas telefônicas. Tudo pode ser visto como forma de desenho* (DEXTER, 2005, p.6).

Segundo a autora, parte da conceitualização do "tudo pode ser desenho" advém da arte conceitual dos anos 1960 e 1970. Em parte, essa relação é dada pelo interesse pela natureza tautológica do desenho: desenhar sempre descreve seu próprio fazer. Nesse sentido, o desenho seria nada menos que uma eterna incompletude que sempre reencena imperfeição e incompletude. Para a autora há um segundo aspecto do desenho, não baseado em teorias ou entendimentos filosóficos sobre o que é o desenho em si, mas em áreas de experiência humana em que o desenho veio a ser associado: intimidade, informalidade, autenticidade (ou ao menos com autêntica inautenticidade), imediatismo, subjetivismo, história, memória, narrativa.

Apesar de Emma Dexter afirmar a conceitualização de que *tudo pode ser desenho* como advinda da arte conceitual, Aristóteles já sugeriu na *Poética* que a arte remete sempre a ordem de uma ideia, que a arte procede do intelecto. Segundo ele, o desenho pressupõe uma antecipação do espírito que concebe abstratamente e concebe no material o que quer realizar (in: Lichtenstein, 2006. p.10). Portanto, a afirmação de Emma Dexter de que a ideia do desenho contemporâneo tem suas raízes na arte conceitual, pode ter outra forma de leitura, uma vez que, na verdade, essas raízes reportam a um tempo muito mais distante. Não seria a ideia do próprio desenho a raiz da arte conceitual? Talvez sua afirmação de que o desenho nos conecta a uma ancestralidade, seja na conceitualização do que é um desenho.

E o que seriam as raízes clássicas do desenho?

Algumas concepções tradicionais são apresentadas pela curadora Bernice Rose, estas remontam a classificações do desenho ao longo da História da Arte. Analisando o tema no decorrer dos séculos, entender o desenho contemporâneo como isso que retorna às raízes clássicas poderia ser ampliado, em primeiro lugar ao entendimento do desenho como ideia, tão particular da arte contemporânea advinda de entendimentos da arte conceitual, como o desenho como ideia que apontava Aristóteles na Grécia Antiga.

Para alguns autores, entre eles Pamella Lee (1999) pensar o desenho como o processo é quase tautológico, uma vez que ambos são questões intrínsecas e combinadas. A autora ainda determina que a investigação da relação do desenho com o tempo teve grande popularização a partir da década de 1960, principalmente entre artistas norte americanos ou que participaram de movimentos como a arte conceitual, arte minimalista e *landart*. Não que anteriormente a isso esse tema não fosse alvo de investigação, mas com o advento das artes performáticas e da incorporação de novas tecnologias nas artes visuais, como o vídeo, questões de temporalização foram recorrente e massivamente investigadas também na linguagem do desenho. Alguns autores questionam porque estaríamos vivendo o tempo do desenho, com tantas exposições e pesquisas e porque agora. Este é o caso dela e de Brian Fay .

Enquanto Pamella Lee relaciona a temporalidade ao processo do desenho, e ainda desenvolve a relação deste com a *process art*, Brian Fay (2008) entende que a popularização do desenho se dá, tanto em um aspecto prático: por ser mais viável de transportar, expor e mais fácil de vender que a pintura, como pela capacidade de lançar uma luz sobre a prática de um artista, como se fosse dele que a arte começasse.

Ao pensar-se que o desenho pode ser entendido como a ideia pré-materializada de uma ação, mas também como o instante inicial que se materializa e se torna um esboço, coloca-se a questão: em que tempo isso se dá? Como pensar o tempo em um trabalho de desenho que se dá em uma obra bidimensional e estática? Qual é o tempo do desenho? Ou ainda, quando esboços deixam de ser o rascunho que prefigura uma obra finalizada? Quando é desenho?

No texto intitulado *Some Kinds of Duration: the Temporality of Drawing as Process Art* (1999), a autora Pamela Lee analisa trabalhos de artistas que participaram a exposição *Afterimage: Drawing Through Process* no *Museum of Contemporary Art* em Los Angeles em 1999. O texto em questão faz parte do catálogo da exposição. Pamela inicia seu texto retomando uma citação de Richard Serra em que o artista afirma que “não existe uma maneira de fazer um

desenho, só existe o desenhar²”. Lee, partindo da citação de Serra, se propõe a pensar a questão da temporalidade em alguns trabalhos apresentados na exposição analisando os meios e fins do desenho. Isso porque desenho e processo são fatores intrínsecos e que carregam a temporalidade em si.

Lee entende que a palavra processo apresenta duas conotações: a literal e a histórica. Enquanto que a literal apresenta *evento ou ato pelo qual algo passa a ser ou simplesmente é* (LEE, 1999, p. 25), a histórica apresenta um grupo de artistas norte-americanos da década de 1960, que tinham os trabalhos orientados para o problema do processo, a *process art*. Ainda assim, Lee afirma que *por um lado, dizer que desenho é processo aproxima-se do tautológico, pois nada parece mais óbvio do que a maneira como o desenho registra o processo de fazer do artista* (LEE, 1999, p. 26-27). A autora cita os desenhos dos antigos mestres nas quais se vê os contornos que se desenrolam no espaço do papel como um caminho conduzido pela mão. Como se cada ação de desenhar encarada como um golpe fosse encarnado graficamente. As marcas deixadas pelo giz, lápis ou pastel, denunciam as tomadas de decisões por parte do artista, bem como a velocidade ou insistência do gesto. Assim, para Pamella Lee, essas são demonstrações literais do processo.

Já na acepção histórica, Lee determina que as noções tradicionais do desenho parecem pouco consonantes com a *process art*:

Resumidamente, se *process art* prescinde de legibilidade formal através da dispersão aparentemente aleatória do seu material, o contorno gráfico, a modelagem, o *chiaroscuro* – toda a variedade de técnicas de desenho – trabalham contra este modelo de processo em consolidação (LEE, 1999, p.27).

Lee busca evidenciar a relação do desenho com a *process art* por esta, apesar de enfatizar a aleatoriedade e rejeição ao formalismo, acaba por convergir e paradoxalmente se tornar uma categoria histórica de arte, um tipo de estilo. Se o desenho, como um sistema normativo e disciplinar, acaba por subordinar o gesto à intenção, ao planejamento ou ao método, isso diverge do interesse dos artistas da *process art*. Mas Pamela Lee enxerga na temporalidade implicada à materialidade uma correlação entre desenho e processo. *Se não há uma maneira de fazer um desenho, mas apenas o desenhar, existe aí um desejo de superar dicotomias tradicionais relativas aos meios e fins, uma vez que meios e fins estão inseparavelmente entrelaçados*, evidenciado tal fato na duração do fazer. Assim, Lee conclui que “O que isto

² There is no way to make a drawing - there is only drawing. Tradução da autora.

mostra é que desenho não é simplesmente um meio orientado para um fim. Pelo que isso revela, sua finalidade é uma mediação em si – a caminho de algo mais” (LEE, 1999, p. 48).

Para investigar o desenho contemporâneo, considerações acerca do tempo e do tempo do desenho foram indispensáveis para a pesquisa. Para a reflexão sobre o contemporâneo, tomase um breve e conhecido ensaio de Giorgio Agamben chamado *O que é o contemporâneo?* (2009). Nesse texto, ao se propor entender e fazer reflexões sobre o que é ser contemporâneo, Agamben lança a pergunta *de que e de quem somos contemporâneos?* Agamben esclarece que pensar sobre o contemporâneo é sempre estabelecer uma relação com o próprio tempo. Entender esse contemporâneo pressupõe primeiro entender que tempo é esse que estamos vivendo. Isso porque o contemporâneo adere-se ao próprio tempo e dele toma distâncias, ele sempre estará de alguma forma em desacordo com o seu tempo. Localiza-se metaforicamente na coluna vertebral do próprio tempo, mas trata-se de uma coluna quebrada, onde ele se configura como a própria fratura e o sangue que deve suturar a quebra. O contemporâneo enxerga a escuridão e as trevas advindas das luzes do seu tempo e ao mesmo tempo percebe no escuro do presente a luz que não chega até nós. Giorgio Agamben cita o exemplo da moda para entender esse tempo: qual é o tempo da moda? O instante em que o designer concebe a roupa, desenha, quando a roupa já está nas passarelas ou na rua? A moda funciona como um “ainda não – não mais”, uma suspensão do tempo, algo que não se pode apreender.

Se, para os gregos, o tempo se apresenta como *aion*, *cronos* e *kairós* – *aion* indicando o tempo de longo prazo, um tempo vindouro; *cronos* como o tempo medido pelo relógio, o tempo corrido e linear, finito, metódico, controlado, igual para todos; *kairós* indica um bloco de tempo, uma ocasião adequada ou uma oportunidade: um tempo que cessa de ser contado. Por uma grande emoção, o tempo se estende é impossível mensurá-lo em quantidade – entender o contemporâneo é entender esse tempo do *kairós*, o tempo em suspensão³, *kairós* não opera sozinho, mas também com os outros tempos. Explicar o contemporâneo é voltar-se ao passado, como a vanguarda que se volta ao primitivo e ao arcaico, aclarando que a via de acesso para o presente tem a forma de uma arqueologia. É o passado que não cessa de operar no presente, e entender esse presente permite reviver e reestabelecer conexões com o passado, projetando luzes sobre o futuro. O tempo aqui não opera segundo uma ordem linear ou cronológica. Agamben elucida que para entender o contemporâneo é preciso *desomogeneizar* o tempo,

³ Tema abordado em aulas na Disciplina Territorialidades Modernas e Contemporâneas (60h/a), oferecida no PPGAV/UDESC-CEART, pela Prof^a Rosângela Miranda Cherem, no período de 2017/2.

apreendê-lo, transformá-lo e colocá-lo à altura de outros tempos, de uma necessidade que vem de uma exigência que não se pode explicar.

Do passado que não cessa de operar no presente como definição do que é contemporâneo, surge a relação com o desenho, e não só com o desenho contemporâneo. É o passado que não deixa de operar no desenho e que remete à ancestralidade para repensar suas prerrogativas, retornando às raízes clássicas do desenho. Se o contemporâneo se volta ao passado para projetar o futuro, o desenho contemporâneo conectado à ancestralidade, também aponta para um porvir. Antes de tudo, o desenho parte de uma condição projetiva, condição auxiliar, antecipatória e que aponta para um resultado futuro. Como o desenho da projeção da sombra na parede. E o que acontece entre esses tempos?

Roland Barthes em *O Óbvio e o Obtuso* (1990) ao escrever sobre a obra de Cy Twombly, define assim:

O traço leve de Twombly é como que feito pelo rastro desse voo leve de abelhas. Singular aderência que contradiz a própria ideia de aderência é como uma carícia cujo valor estaria apenas na lembrança que deixou; mas esse passado do traço pode ser igualmente definido como seu futuro: o lápis de ponta fina ou grossa vai tocar o papel: tecnicamente a obra de Cy Twombly parece conjugar-se no passado e no futuro, nunca verdadeiramente no presente; dir-se-ia que há apenas a lembrança ou anúncio do traço: sobre o papel – e devido ao papel – o tempo está em perpétua incerteza. (BARTHES, 1990, p.152)

Na obra de Cy Twombly, Barthes entende que o traço sobre o papel se configura como uma lembrança ou um anúncio: um passado que já foi de um futuro porvir. O desenho não se encontra verdadeiramente no presente por apresentar o passado que não cessa de operar, anunciando um futuro. E qual seria o futuro do desenho?

O historiador de arte Norman Bryson (2003) propõe que o desenho tem uma relação com o tempo na medida em que *sempre existe no tempo presente, no tempo de desdobramento, uma incompletude contínua* (BRYSON, 2003, p. 151). Ao descrever o ato temporal de desenhar como um estado de devir, do incompleto, Bryson sugere um futuro status orientado para desenhar, designando como questões do desenho às de contingência, intermediação, intermediário e devir. Desenhar é projetar para riscar, riscar para designar, esboçar para um rascunho, rascunhar para uma obra final. A mão que está prestes a riscar o papel - mão, lápis e papel *engrenam juntos como engrenagens temporais interligadas; eles co-habitam um campo de devir irreversível, permanentemente aberto e exposto, cujo momento de fechamento nunca chegará* (BRYSON, 2003, p.150).

Os autores até aqui citados evidenciam o processo como questão essencial do desenho, do tempo do desenho e do “enquanto se desenha”. O processo não orientado para um fim, mas com a finalidade de ser a mediação. Em seguida, apresento dois artistas que trabalham com o desenho em suas práticas artísticas e que expuseram em Florianópolis obras em desenho e que evidenciam questões do processo: a exposição *Partituras: Desenho do tempo* de Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo e *Desenhos de Um Real* de Diego de los Campos. Em entrevista realizada com o artista Marcelino Peixoto, questionado sobre os meios e fins do desenho, se o desenho seria uma mediação para um fim ou a finalidade do meio, o artista responde: *eu poderia dizer que desenhar é meio de vida* (informação verbal)⁴.

2.1 Partituras: Desenho como construção de ruínas

Em novembro de 2016, a Fundação Cultural Badesc recebeu a exposição *Partituras: Desenho do tempo* (Figura 10), de Luis Arnaldo e Marcelino Peixoto, artistas atuantes no estado de Minas Gerais. O trabalho apresentado exibia desenhos do tempo em que foram executados a quatro mãos.

Em entrevista concedida para esta pesquisa, Marcelino Peixoto apresenta sua relação com o desenho em sua produção artística. O artista evidencia que trabalha com o desenho e que o entende como dois aspectos: primeiro como a dimensão do desenho enquanto projeto, uma vez que a ordenação de seu trabalho se dá em torno da escrita realizada a partir dos trabalhos de ateliê ou de exposições anteriores que são geradoras sempre de uma escrita e de um próximo projeto. Trata-se do desenho como projeto e como pensamento. A segunda dimensão do desenho seria a própria realização, o desenho como algo que pensa outras formas ou que pensa: a ideia de desenho como autonomia. O artista considera:

Então, o desenho além de pensar outras formas, pensa a si mesmo, e pensa se realizando – a própria dinâmica de ateliê. Mas, especificamente, eu trabalho com o desenho com a noção de desenho como acontecimento: o desenho que deixa rastro da sua realização. Neste sentido, o desenho seria o índice de um acontecimento (informação verbal)⁵.

Dentro dessa consideração Marcelino Peixoto entende que a base de sua pesquisa é o desenho como o ato de desenhar, como o processo e como a realização de uma ação. Apesar disso, o artista não encerra sua prática em categorias, permitindo os atravessamentos do desenho

⁴ Marcelino Peixoto em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

⁵ Idem.

nas artes do corpo, no desenho no campo expandido, em ações de desenho, em instalações e na ação performance do ato de desenhar.

Figura 8 – Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. Ação de Desenhar o que resta (início da ação). SESC Palladium, Belo Horizonte, 2015.



Fonte: Fotografia de Bernardo Zama, 2015.

Para a exposição *Partituras: Desenho do Tempo* em coautoria com o artista Luis Arnaldo, os artistas apresentaram 2 trabalhos: uma série de desenhos e um vídeo-performance chamado *pequenas audições*. Cada desenho foi executado em ateliê durante um tempo pré-determinado que variava de duas a três horas. Eles foram feitos a partir de fotografias P&B das estruturas de tijolos construídas em uma ação anterior realizada no Sesc Palladium em Belo

Horizonte/MG, ocorrida entre 26 de junho e 02 de agosto de 2015, chamada ação *restar*, que fez parte da ocupação *ação de desenhar o que resta* (Figura 8 e Figura 9). Naquela exposição, os artistas deslocaram para dentro da galeria 4 mil tijolos utilizando um carrinho de mão. Lá dentro, empilhavam os tijolos em colunas sem cimento até que atingissem seu ponto de equilíbrio, e em seguida, acabavam por desabar. Depois de deslocar todos os tijolos para dentro da galeria, os artistas passaram a desenhar os tijolos em processos de trabalho de quatro horas por dia, ao longo dos quarenta dias de exposição.

Para a exposição realizada na Fundação Cultural Badesc em 2016 (Figura 10), partindo de fotografias daqueles tijolos, os artistas se propuseram a desenhar, em encontros semanais também cronometrados, os tijolos projetados nos papéis, *a operação trabalho de nós que desenhávamos é que estava posta a ser vista dentro da galeria. Então, repetir este procedimento em ateliê dá imagem a experiência em galeria que já foi apagada* (informação verbal)⁶.

Durante nove meses, todas as sextas-feiras, a partir de um tempo pré-determinado, acionava-se um tempo no cronômetro e começavam a trabalhar em um desenho silencioso – silencioso apenas na fala, pois participavam da ação o som dos lápis executando o desenho e os grunhidos do outro: sons que o corpo emite durante um tempo longo de trabalho. Depois de duas horas, despertava um sinal e os artistas paravam onde estivessem. *Então este é um desenho sem retoque. Ele é um acontecimento de duas horas*. O artista Marcelino Peixoto explica que *a Fundação Cultural Badesc recebeu as imagens de uma exposição que estava em latência, que foi a posteriori, trabalhada então durante cerca de 9 meses em ateliê. Juntamente com um vídeo de uma das execuções de um dos desenhos* (informação verbal)⁷.

Para as sessões do ato de desenhar, os artistas convocavam um pequeno grupo de ouvintes que acompanhavam a ação de desenhar e posteriormente escreviam um texto sobre a ação. Este projeto aproximava o ato de desenhar e a escuta do desenho. Foram feitas sete ações de desenho que pediam um estado de escuta atento por parte do espectador. Uma dessas sessões foi registrada em vídeo e exibida na Fundação Cultural Badesc junto dos desenhos realizados nas sessões.

⁶ Marcelino Peixoto em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

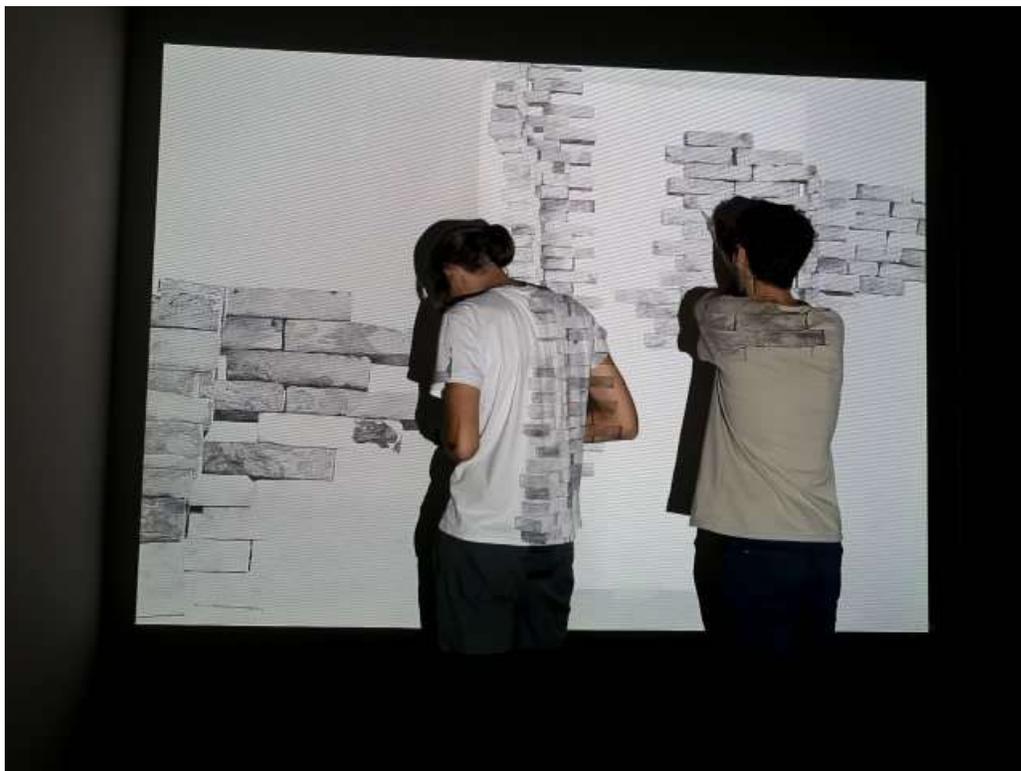
⁷ Idem.

Figura 9 – Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. Ação de Desenhar o que resta (processo). SESC Palladium, Belo Horizonte, 2015.



Fonte: Fotografia de Bernardo Zama, 2015.

Figura 10 – Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo Desenho do Tempo – Pequenas audições. 2016. Vídeo 01h39'58''. Captação da imagem Bernardo Zama. Captação do áudio Julia Baumfeld. Edição Luis Arnaldo.



Fonte: Arquivos Contemporâneos – Catálogo 2016-2017. Fundação Cultural Badesc.

O uso do vídeo nessa exposição traz para dentro da exposição *um tempo enquanto se desenha*, uma outra forma de apresentação do tempo e de construção do espaço expositivo. Em *Partituras* é possível que se veja os desenhos e, ao mesmo tempo, ouvir os gestos de sua fatura, os sons do fazer do desenho. Ao adentrar a galeria, via-se primeiro os desenhos expostos nas paredes. E enquanto se observava os desenhos, pequenos ruídos advindos da sala ao lado chegavam ao ambiente expositivo.

É evidente a preocupação dos artistas em desvelar aquilo que se perde do processo de desenhar: registrar em vídeo uma ação de desenho e convidar espectadores para assistir ao ato de desenhar de forma performática, atentando para os ruídos sutis do riscar, apagar e apontar, são situações e experimentações próprias do artista que produz o trabalho. Pede-se que o pequeno público fique atento às sutilezas do fazer do desenho. Ao mesmo tempo que desloca uma possibilidade de limite entre fazer e obra final, o processo no trabalho de Luis Arnaldo e Marcelino Peixoto desdobra-se para outras questões além do chegar a um desenho final. O registro do vídeo, as pequenas audições, o foco no som que emite o ato de desenhar, e acima de tudo a relação do fazer do desenho com o trabalho. Os artistas encaram o fazer do desenho, esse acontecimento como chamam, como um ofício, um trabalho a ser realizado. Constroem tijolos que posteriormente desabam para serem registrados em desenho. Registram o ato de desenhar em vídeo e atentam ao som que se faz no ato de desenho. O desenho enquanto se desenha. Os corpos dos artistas como instrumentos de desenho, como meio para o risco. Meio estendido e silencioso do fazer do desenho.

Processo, desenho e trabalho são questões casadas na investigação dos artistas. O trabalho é um ato, uma ação geradora de algo. O desenho também. Barthes (1990) escreve que o traço do desenho remete a uma força, a uma direção: *é um energon, um trabalho, que oferece à leitura o que ficou de sua pulsão, de seu desgaste. O trabalho é uma ação visível.* (BARTHES, 1990, p.154)

O desenho é o resultado do tempo que os corpos passaram trabalhando em cima deles. É a construção de uma obra, no sentido literal e poético. O desenho é o atestado de que ali aconteceu algo, tijolo por tijolo carregados para dentro da galeria, empilhados, que depois vêm a desabar. Tijolo por tijolo desenhados aos poucos, em tempo de trabalho pré-determinado, completam um desenho final: uma pilha de tijolos de uma parede incompleta. A experiência do trabalho com um fim determinado é o tempo da exposição. Tanto a ação performática de carregar tijolos como desenhar denunciam a ideia do processo do desenho, do desenho enquanto

se desenha. O desenho para Marcelino e Luis Arnaldo é o que acontece entre o começo e o fim do que está para ser feito, e o trabalho acaba quando se para de desenhar. Os artistas mensuram em números, em quantidade de tijolos, em tempo de trabalho, uma matemática de proporções tão própria do desenho como do processo que os orienta para o fim da exposição.

Tanto a ação quanto o vídeo apontavam para o aspecto da construção da imagem como forma de restituir aquilo que foi construído, ao mesmo tempo em que o trabalho finalizado apresentava uma incompletude, quase uma ruína. Para completar, o tema desenhado pelos artistas eram blocos de tijolos, como uma construção em andamento. Os artistas jogam com a questão da quantidade de tempo que se leva para construir algo que finalizará sendo inacabado, que ficará incompleto, e registram esse “meio tempo”. A opção pela exposição do vídeo do fazer do desenho, dos sons emitidos, denuncia a importância de se expor o processo do fazer do desenho. Se o traço inicial, o esboço, a velocidade com que a mão conduz o lápis são registros do processo do desenho, o som do desenhar não se encontra no papel, mas somente na imaginação de espectadores muito atentos. Expor a sonoridade do fazer do desenho é revelar um segredo de artista, uma relação íntima com o desenhar, que o artista experiencia enquanto desenha. Talvez por isso seja uma exposição muito coerente. Os sons que o corpo faz enquanto desenha não ficam registrados no papel. E expor isso seria uma necessidade que surge do desenho, que conduz os artistas a buscar em uma forma específica para a realização do trabalho.

A exposição *Partituras: Desenho do Tempo* de Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo traduz o ato de desenhar como algo que tende ao inacabado, a um devir que nunca chega. Representação de tijolos de uma construção que não se encerrou, que se constituía até que desabasse, o desenho dos artistas se coloca como uma tarefa da própria arte de produzir sentido àqueles que produzem, e que trabalham nela. Na tarefa de desenhar, sons e ruídos são incorporados na exibição do trabalho como uma intimidade secreta entre artista e obra; algo que aconteceu e que se resguarda apenas a quem viveu aquele momento, aquele presente. O registro em vídeo do processo é um recurso incorporado por artistas na contemporaneidade, como forma de desdobrar questões inacabadas daquele suporte ou linguagem, ainda que sejam questões pertinentes ao desenho, e não somente ao vídeo.

2.2 Desenho-Maquinaria: a antimáquina de desenho

Em 2016, Diego de los Campos apresentou no Museu de Arte de Santa Catarina a exposição *Desenhos de um real*. Formado na Faculdade de Artes da Universidade da República

Uruguai (1997) e vivendo em Florianópolis desde 1999, na ocasião, esse projeto completava dez anos desde que o artista se propôs produzir desenhos com o objetivo de vender pelo preço de um real cada, renovando e apresentando a série em galerias, museus e feiras de arte, inclusive no mercado virtual.

Partindo da constatação de que, comparado a um operário, para viver com um salário mensal digno, um artista deveria receber o equivalente a 20 reais por hora de trabalho, Diego de los Campos se propôs produzir um desenho a cada 3 minutos, e com isso, produzir 20 desenhos por hora, podendo vendê-los a 1 real cada. O projeto *Desenhos de um Real* teve início em 2006 e continua em execução pelo artista, tendo alcançado a produção de mais de 16 mil desenhos. Cada desenho é único, numerado, carimbado e assinado, garantindo o valor da sua originalidade. O projeto problematiza o valor da obra de arte e, com isso, a remuneração do trabalho do artista. Ao se impor a tarefa de fazer um desenho conforme um tempo previsto, Diego de los Campos atua como um trabalhador produzindo em uma fábrica de desenhar e, operando como uma máquina de desenhar, coloca-se numa escala de produção, produzindo um objeto comercializável.

No início, o projeto abarcava trabalhos em diferentes tamanhos de papéis reaproveitados e disponíveis em seu ateliê, utilizando diferentes técnicas de desenho com o uso de grafite, nanquim, lápis de cor, extrato de noqueira, giz de cera, caneta, aquarela, entre outros. Mas, ao longo dos anos, por necessidade de organização e armazenamento, Diego padronizou o tamanho do papel para o tamanho A5, de 21x14cm, ou uma folha sulfite dobrada ao meio. Por serem elaborados em cerca de 3 minutos, seus desenhos adquirem uma estética de *desenho rápido*, assumindo a expressividade do traço e do gesto, conforme o artista:

A velocidade de execução do desenho se traduz numa expressividade no traço ou na mancha, mas também, a velocidade elimina o crivo do julgamento, do preconceito ou da coisa premeditado. É como a escrita automática dos surrealistas, um canal para que aflore o subconsciente (informação verbal)⁸.

Para a exposição em questão (Figura 11), Diego de los Campos disponibilizou cerca de mil e quinhentos desenhos dispostos nas paredes do espaço. Na abertura e no encerramento da exposição, o público podia retirar os desenhos da parede e pagar ao artista R\$ 1,00 por cada trabalho. No dia seguinte ao da abertura, os desenhos foram repostos para seguirem em exposição no período proposto.

⁸ Diego de los Campos em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

Figura 11 – Diego de los Campos. *Desenhos de um Real*. Exposição no Museu de Arte de Santa Catarina 2016.



Fonte: Fotografia do artista.

Nos *Desenhos de um Real*, o tempo de execução do desenho é intrínseco ao conceito do trabalho. Na série, o tempo de execução fica explícito no discurso. Ele é um valor de troca. Quando o artista vende um desenho por um Real, equipara o tempo de trabalho próprio com o tempo de trabalho de quem compra. O projeto *Desenhos de um Real* problematiza o valor da obra de arte e com isso a remuneração do trabalho do artista. O artista opta por não produzir múltiplos, mas por fazer seus desenhos na condição de trabalhos originais únicos, uma vez que não se permite copiar e nem imprimir os desenhos já realizados, mas se exige produzir desenhos novos e originais, devidamente numerados e assinados. Para criar tantos trabalhos originais, Diego de los Campos produz retratos imaginados, corpos humanoides, desenhos-escrita entre outros temas que sugerem reflexões sobre criação, autoria e o gesto artístico.

O tempo no trabalho de Diego de los Campos opera como aquilo que seria a produtividade, a eficácia e a eficiência em um sistema industrial. Produtividade não só pela condição de produzir, mas em relação à produção e disponibilidade de materiais: produz-se muito, em pouco tempo e com materiais ao alcance do artista. Eficaz por produzir de forma que se propõe a produzir e eficiente por produzir da melhor forma e com os recursos possíveis. O

que é interessante nesse sistema criado pelo artista é que ele não produz de forma eficiente e eficaz para cumprir um trabalho recebido de um cargo superior. Ele é o próprio sistema de demanda, produção e venda da obra de arte. Diante disso, mais do que produzir algo em virtude da venda, que segue uma lógica capitalista, Diego vai contra as noções da produção industrial produzindo arte, uma vez que não contrata um trabalhador pra ser mão de obra na produção, mas se coloca ele próprio como máquina de produção para produzir arte que não cessa de operar.

Diego se coloca como um operário que desenha, e produz como uma máquina em uma sequência de movimentos numa lógica de linha de produção. Mas, dentro dessa série, ele ainda cria máquinas de desenhar (Figura 12), que também produzem desenhos de um real. Diego, ao ser questionado pela autora se consideraria o desenho da máquina como um desenho com seu gesto, considerando que ele assina os desenhos produzidos pela máquina, responde:

Quando desenho é como se instalasse um programa em mim, que me permite desenhar fluidamente sem pensar, como uma máquina. Menos que um gesto, entendo este ato como uma lógica de produção, como uma sequência de movimentos (informação verbal)⁹.

O artista ainda explica a relação entre desenho feito à mão e o desenho feito à máquina:

o desenho feito na máquina é com frequência mais trabalhoso que fazê-lo manualmente. Isto porque as máquinas requerem muito esforço e trabalho para serem produzidas. Não as produzo com o intuito de aliviar meu trabalho de desenhar: elas são feitas também por seu valor estético, sua funcionalidade e por ampliar as reflexões sobre o desenho. A máquina me ensina a fazer um desenho como uma máquina: ela também é o processo. Elas são percebíveis, talvez por isso o impulso de desenhar a mão sempre vence. A máquina é mais uma ferramenta, que não se supera por permanecer fazendo o mesmo. (informação verbal)¹⁰.

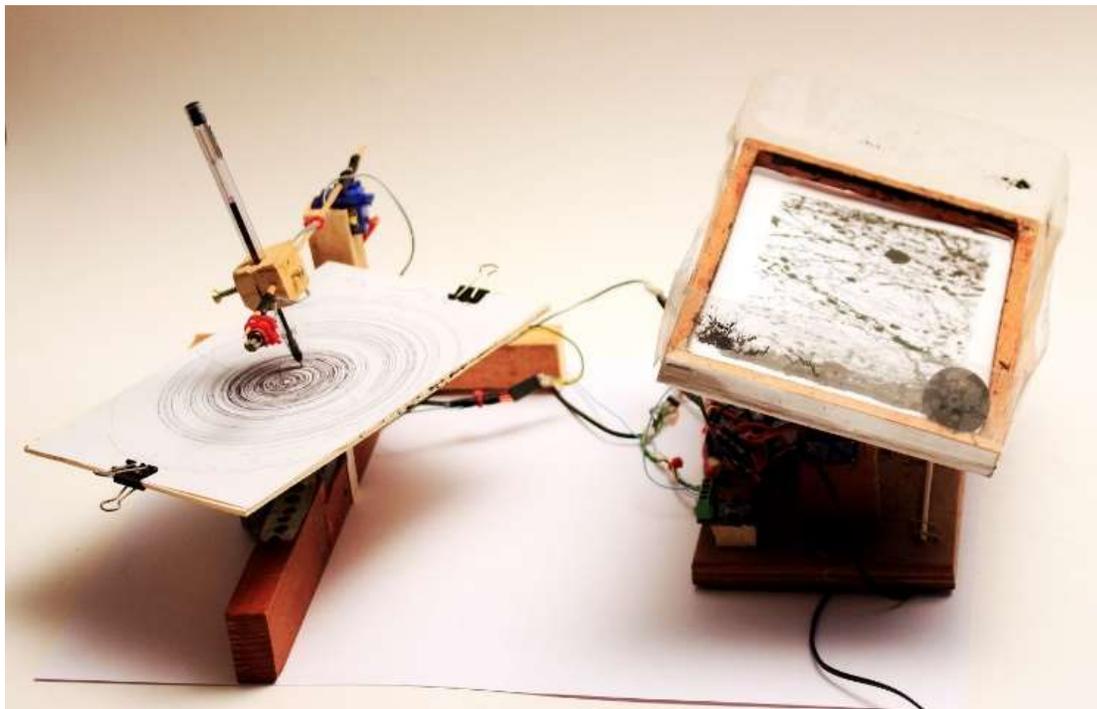
Por conceber e construir a máquina, Diego entende que esses desenhos produzidos por máquina também são de sua autoria, uma vez que os carimba, numera e assina, como os feitos à mão. Por serem máquinas, tornam-se obsoletas e são passíveis de manutenção, então o impulso do desenho feito à mão sempre se sobrepõe. Segundo o artista, suas máquinas/antimáquinas não têm desejo, *então elas podem ficar fazendo um mesmo desenho até colapsarem. Com elas, busco a profusão de linhas ou pontos que se organizam a partir de uma lógica simples, com um fator bagunça, que faz elas não pareçam tão mecânicas* (informação verbal)¹¹.

⁹ Diego de los Campos em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

¹⁰ Idem, em maio de 2019.

¹¹ Diego de los Campos em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em maio de 2019.

Figura 12 – Diego de los Campos. Máquinas de Desenhar. 2017. Madeira, Acetato, Arduino, clipes, 35x25x30cm (aprox.) /cada máquina.



Fonte: Foto do artista

Dentro do programa criado para a máquina produzir o desenho, o Arduino, Diego insere um fator bagunça, que desestrutura a linearidade binária do computador e se aproxima daquilo que seria o gesto do artista, tanto no desenho à mão, como na produção de máquina de desenhar. Isso seria uma tentativa de incorporar o acaso ou erro do desenho feito à mão no desenho feito pela máquina, para que o desenho não fique com a estética mecânica de algo feito por uma linguagem binária. Mais recentemente, Diego prossegue produzindo máquinas de desenhar e amplia seu processo artístico também à linguagem de programação, criando programas operacionais que desenharam no computador e salvam o arquivo para impressão: uma gravura digital.

O projeto *Desenhos de um Real* problematiza o valor da obra de arte e, com isso, a remuneração do trabalho do artista [...]. Mas o interessante é que há a preocupação de se manter o valor da originalidade, já que as máquinas que crio não sabem fazer dois desenhos iguais. Agora, no que tenho feito com *Processing*, a máquina é virtual, sendo que para viabilizar um desenho vendável, tenho que imprimir, ou seja, usar outra máquina que necessita de um custo. Isto, na escala de vendas em que trabalho, tornaria o processo mais caro e não conseguiria vender por apenas um real (informação verbal)¹².

¹² Diego de los Campos em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em maio de 2019.

Dos desenhos feitos à mão, passando às máquinas que desenham e à programação, fica claro que a produção de Diego de los Campos incorpora como um recurso próprio a figura do artista que não cessa de produzir desenhos e que se desdobra na máquina que desenha.

O artista considera que o desenho opera como uma ferramenta de representação ou de apresentação. *Desenhar é brincar com a proporção, o movimento, a fuga, a combinação, a repetição. Não sei se posso colocá-lo numa hierarquia de técnicas ou das formas do pensamento ou inteligências (informação verbal)*¹³. Para o artista, o desenho é o que se faz sobre papel ou outra superfície, com um material que por meio do atrito ou não, registra, deixando marcas, o movimento do corpo ou da mente. *Um desenho é um processo no qual o pensamento e a ação (que são indissociáveis) derivam em algo que é para ver, cria-se uma imagem visual (informação verbal)*¹⁴.

Questionado sobre os meios do desenho, ou do desenho como ferramenta para se entender outras linguagens, o artista afirma:

Tem coisas que faço ou que, sinto que para entender melhor, tenho que desenhar. O desenho funciona como a palavra que materializa um pensamento. O lápis funciona como um periférico do cérebro, como uma interface de comunicação, de sentido recíproco entre a mente e o mundo. Ele serve para pré-visualizar o trabalho ou pode ser ele mesmo o trabalho (informação verbal)¹⁵.

Enquanto isso, Diego de los Campos, ao conceder entrevista ao Jornal Diário Catarinense, confessa que *Meu trabalho sempre teve como base o desenho. É uma expressão dentro do corpo. Não sou como os dualistas, que separam mente e corpo. Para mim é tudo uma coisa só. O movimento é uma conexão com o todo. É como música, ou dança.*¹⁶ Segundo o artista, que trabalha com pintura, arte multimídia, vídeo, instalação, programação e escultura, seu trabalho tem por base o desenho, algo como um fio condutor e gesto em sua produção.

Ao produzir uma máquina de desenhar que não alivia o trabalho do artista mas trabalha por também mostrar ao artista questões do processo ou da produção dos desenhos, Diego de los Campos nos possibilita interrogar qual seria a lógica de produzir uma máquina que não abarca as necessidades da produção do artista, que tende a se tornar obsoleta e inútil em pouco tempo. E por que, mesmo tendo em mãos material e conhecimento para produzir por meio de sistemas computacionais, o artista ainda insiste na questão do desenho feito à mão?

¹³ Diego de los Campos em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em maio de 2019.

¹⁴ Idem.

¹⁵ Idem.

¹⁶ Entrevista concedida à Carol Macário no jornal Diário Catarinense em 25 de maio 2016.

O trabalho de Diego de los Campos não opera pela lógica da máquina, mas da antimáquina de desenhar. É a máquina que não o poupa do trabalho, pelo contrário. Mas que existe pelo prazer de existir, pelo prazer do artista de criar, ainda que ela se torne obsoleta. Sua produção é voltada para produzir desenhos de um real, mas que diferentemente de uma feira de artesanato, não são feitos somente com fins comerciais, carregando conceitos de originalidade, reprodução e principalmente o trabalho do artista como mão de obra da arte e o trabalho remunerado do artista. Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo empilham tijolos para virão a desabar e desenharam desenhos inacabados, ao se colocarem como operários de produção, acabam por produzir algo que não tem uma lógica de construção. Eles trabalham com o tempo cronometrado, o tempo do trabalho, o tempo do entre, em que algo acontece. O tempo que segue a lógica de uma construção que depois acaba em ruínas. Ainda assim, esses artistas apresentam questões do tempo de trabalho em suas produções que se desdobram em outros conceitos ligados em suas poéticas, ligados ao desenho, mas também ao vídeo, à ação, às máquinas e ao processo do desenho.

2.3 Trabalho e Obra: aproximações e distâncias

As duas exposições apresentadas neste capítulo retomam questões relacionadas ao processo artístico, ao processo como questão essencial da obra final cuja finalidade se compõe da mediação em si, noção abordada por Lee(1999). Além disso, ambas apresentam a questão do trabalho na obra de arte: o artista como trabalhador que realiza uma obra, que constrói algo. O artista como um trabalhador braçal, um prestador de serviço, que opera em uma lógica de tempo de produção.

Mesmo quando o desenho não se situa mais em uma relação de dependência com o quadro e se mostra como ele mesmo e não mais como prefiguração de um objeto a surgir, mesmo quando ele joga com as possibilidades específicas dos meios utilizados, é ao ser "definitivamente inacabado" (Duchamp) que ele exerce sua atração sobre o observador - o poder de sedução do desenho contra o poder de convicção da obra. [...] A simplicidade e as propriedades dos meios engajados fazem do desenho uma prática arriscada. (HASS, P. 1992, p.2).

A questão do inacabado, de uma obra em construção, também aparece nas duas produções, ainda que trata-se de um inacabado poético, comparado a algo acabado no senso comum; uma parede de tijolos incompletos denota um inacabado ou uma ruína: um vir a ser ou um já foi. Os desenhos de Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo, por serem desenhados em um tempo cronometrado, são "acabados" no soar do relógio, sem um risco ou correção a mais.

Enquanto isso, a produção de Diego de los Campos se mostra inacabada pela estética do desenho como um rascunho, ou desenho rápido: algo resolvido em pouco tempo.

Ainda assim, essas produções apresentam singularidades. Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo registram suas produções em vídeo e captação de som. E mais: criam pequenas audições em que convidam outros artistas, pesquisadores, curadores para escreverem sobre o processo do desenho enquanto desenhavam no período cronometrado e pré-determinado escolhido semanalmente. Seus registros apreendem uma intimidade entre o trabalho e obra por registrarem em áudio questões que não ficam só marcadas graficamente no trabalho final: o ruído do atrito do lápis no suporte em papel, a respiração própria e do colega, os barulhos do corpo realizando o trabalho do desenho, o apontar do lápis etc. São ruídos que se escuta e não ficam registrados no papel de forma gráfica. O trabalho dos artistas registra algo que já se foi mas que se reincorpora: eles retomam uma exposição que fizeram juntos e ficou em latência para produzir *Partituras: Desenho do Tempo*. A exposição opera como um *ad continuum* do desenho e do processo dos artistas, que desenhavam algo que já foi, uma parede de tijolos que não chegou a ser uma parede completa.

Enquanto isso, Diego de los Campos não cronometra sua ação de desenhar: ele estipula um tempo aproximadamente e realiza o desenho até que o considere finalizado. Diferente de Marcelino e Luis Arnaldo, Diego opta por não ter uma plateia enquanto desenha, restringe essa atividade ao seu ofício em ateliê de forma cotidiana, mas permite que o público interaja com a obra em momentos preestabelecidos no tempo da exposição: na abertura e encerramento, o artista propõe que os visitantes escolham e retirem as obras da parede e que paguem diretamente a ele o valor de um real por cada desenho ao sair do museu. Para finalizar, Diego incorpora máquinas em sua produção dos desenhos de um real, e não se limita apenas ao desenho “feito à mão”. Mesmo assim, as máquinas fazem desenhos únicos, como a proposta do artista de não produzir múltiplos, o artista entende que o desenho feito por essas máquinas também são objetos produzidos por suas mãos, uma vez que toda a concepção das máquinas, a produção e a programação utilizada são criações suas. Essas máquinas não otimizam o trabalho do artista, que produz em escala maior de quantidade os desenhos feitos à mão. Mas elas possibilitam uma extensão infinita na produção do artista que não cessa de se reinventar e produzir, quase que obsessivamente.

Nestas exposições a obra artística atua como uma obra em construção, enquanto a figura do artista atua como um trabalhador ordinário. Ainda pontua questões da remuneração do artista

e da construção de obras que tendem ao inacabado elucidando a importância dos processos na constituição das obras dessas duas exposições.

3 GESTO LINHA: A REPETIÇÃO, A DURAÇÃO

Para além de ser associado e relativo ao processo, o desenho ainda é um termo de difícil definição. Existe um consenso, entre pesquisadores desse tema, quanto à resitência a uma definição assertiva, preferindo-se reconhecer o desenho como um meio de definição fluida. Alguns sugerem que o desenho é marca, trabalho no papel, ou marcas que expressam ideias visuais. Neste capítulo e artistas estudadas aqui, se manterá a ideia do desenho como linha e enquanto gesto, principalmente.

Ao escrever sobre o desenho contemporâneo, Patrick de Haas em texto chamado *O desenho contemporâneo* (1992) afirma que o debate sobre possibilidades de conceituações tanto no desenho quanto na pintura, parece resistir a qualquer tentativa de definição ou imitação. O autor afirma que, para muitos artistas, a pintura tornou-se desenho e vice-versa, mas que o desenho permanece ainda como código, como se impôs no decorrer dos séculos ou gravado em nossa memória. Ainda assim, alguns aspectos tradicionais definem o desenho de acordo com seus dados materiais: suporte em papel e recursos essencialmente gráficos; em relação aos códigos desenho/pintura, o desenho englobaria a linha, o gesto, a delineação, enquanto a pintura estaria ao lado da cor, da superfície, da mancha.

O desenho permanece, no entanto, como código, tal como se impôs no decorrer dos séculos e tal como se grava ainda em nossa memória. O desenho, em sua tradição, é definido de acordo com seus dados materiais: seu suporte é o papel e seus recursos são essencialmente gráficos (mina de chumbo, carvão, pena etc.). Em seguida vêm-se inserir outros traços característicos que contribuem à oposição dos códigos desenho/pintura: o desenho estaria ao lado da linha, da delineação e do gesto, enquanto a pintura estaria ao lado da cor, da superfície, da mancha. (HASS, 1992, p.1).

No catálogo da exposição *Drawing Now*, Bernice Rose (1976) escreve que no sentido mais geral, desenhar é simplesmente marcar em uma superfície de fundo com qualquer material com a finalidade de criar uma imagem. Para a autora, principalmente na arte ocidental, o desenho é geralmente discutido nos termos de uma divisão entre a ideia e a execução de um trabalho finalizado. O desenho passou assim a associar-se a técnicas e modos de expressão particulares (ROSE, 1976, p.12). Ao ser questionada sobre alguma possibilidade sobre definição do desenho, a artista Flávia Duzzo, em entrevista concedida à autora, relata:

Acho que não há uma definição que abarque o que é o desenho. Encontro no desenho uma extensão do pensamento. É o meio com o qual me identifico e tenho intimidade para a concepção, reflexão e expressão do meu trabalho. É, também, um meio muito direto de colocar as 'coisas' no mundo. Há o prazer de lidar com os instrumentos da linguagem. A fatura sempre me interessa e me aproxima do que vou fazer. Poderia dizer, que, em alguns momentos os materiais é que são determinantes, por suas especificidades possibilidades e limitações a acabam por aguçar a minha prática.

Passo a investigar em cima dessas propriedades, somando, evidentemente, os conceitos que os trabalhos trazem (informação verbal)¹⁷.

Ao jogar com o duplo sentido da palavra *disegno*, Giorgio Vasari (1511-1574) definiu o desenho segundo dois aspectos: um teórico e outro prático. Isso porque a palavra *disegno* significa ao mesmo tempo concepção e contorno, projeto e execução manual do traçado. Vasari acreditava que era do desenho que as artes visuais derivavam, assim como a arquitetura, a escultura e a pintura, por ser o desenho oriundo do intelecto, *que não é senão a expressão e manifestação de um conceito elaborado na alma, mentalmente imaginado por outros e elaborado em uma ideia* (LICHTENSTEIN, 2006, p.20). Ainda assim, para tirar do intelecto a invenção de alguma coisa, a ideia precisa que a mão, mediante o estudo e o exercício incansável, esteja apta a desenhar.

Além do entendimento do desenho como algo pertencente ao mundo das ideias, dos projetos e projeções, é importante destacar essa primeira ação que retira o desenho do plano intelectual e o coloca em uma posição material. O desenho, em sua tradição, é reconhecido como grafismo sobre papel. Sobre a marca, compreende-se o gesto impregnado no suporte com o material escolhido, e, de igual forma, a linha, uma vez que o desenho é o contorno de uma forma, esse limite do contorno se dá pela linha. Bernice Rose (1976) considera que existem algumas conceitualizações básicas sobre o desenho e que o primeiro e mais simples modo de desenho é o delineamento, que é o uso da linha em sua forma mais pura, marcando o contorno. A autora explica que no desenho de contorno, os diferentes aspectos de um objeto são reduzidos a uma imagem ideal não modulada por efeitos de luz e sombra. A linha do contorno pode ser contínua ou interrompida; por vezes ela se apresenta quebrada para provocar respostas cinéticas no observador correspondentes aos movimentos do ato de desenhar. A segunda forma de desenho, posterior ao delineamento, segundo Rose, seria o esforço de inserir os efeitos da luz e da sombra. Para alcançar diferentes tons do material utilizado para desenhar, são investigadas uma variedade de marcações lineares: hachura ou hachura cruzada, por exemplo – ou também aguadas em sombras e realces com um meio líquido e pincel.

Da ideia à materialização surge o rascunho, o primeiro esboço. E assim a linha é conduzida no suporte branco: risca, traça, molda um espaço, delimita uma forma, instaura horizontes, contorna e preenche. São muitos os autores que escreveram ou citaram a potência da linha no desenho.

¹⁷ Flávia Duzzo em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

Se um dos caminhos do desenho consiste em jogar com os deslocamentos, o deslizamento, a passagem, o fluido, o instável, a fuga, em sua tradição acadêmica o desenho teve, no entanto, a função inversa. Geralmente identificado com a linha, ele se faz contorno, limite de um objeto sólido, estabelecendo assim a cor em um espaço de subordinação onde ela nada mais é do que o preenchimento da determinada forma preexistente, coloração. No espaço perspectivista e geométrico da Renascença, o desenho também tem uma parte ligada à ciência: as representações minuciosas [...] são tidas como a marca da verdade objetiva. (HASS, 1992, p.3).

Walter Benjamin, ao escrever sobre pintura e desenho, afirma que a linha do desenho é determinada pelo contraste com a superfície; e que esse contraste não se limita a ter nela apenas um significado visual, tem também um significado metafísico. A linha do desenho marca a superfície, definindo-a, na medida em que a subordina a si como seu fundo. Isso significa que ao fundo está destinado um lugar preciso, indispensável ao sentido do desenho. A linha desenhada confere identidade ao seu fundo, tornando-o diferente da superfície branca do papel onde se encontra, fazendo o contorno e determinando os limites de um objeto sólido. Mais que isso, a relação com o fundo no desenho e na pintura são apreendidas de diferentes formas: na pintura, tradicionalmente a tinta preenche o fundo com massas tonais, criando a ilusão de que o fundo não está lá, o desenho apresenta uma relação diferente com o fundo. Ao definir a diferença entre a pintura e o desenho, segundo Benjamin, a aquarela está diretamente entre os dois: *O único exemplo em que a cor e a linha coincidem é na aquarela, em que os contornos dos lápis são visíveis e a tinta é colocada de forma transparente. Nesse caso, o fundo é retido, mesmo que seja colorido* (BENJAMIN, 1996, p.83). É também a partir da linha que se desenvolve a questão da perspectiva no desenho, criando a ilusão de profundidade. Também é na linha que se vê o gesto do artista ao desenhar no suporte, os movimentos feitos com a mão, os vacilos e retomadas.

Segundo Bernice Rose, Henri Matisse (1869-1953) foi o mestre do século XX da linha de contorno simplificada, linha na qual a expressão gestual é reduzida a uma essência. Desde seus primeiros anos de estudante, Matisse procurara reduzir os elementos de uma forma em um desenho de única linha de contorno que abrangesse não apenas a forma, mas também a cor. Para a autora, é significativo que a questão formal fundamental para Matisse seja o contorno.

Existe uma relação entre o desenho como tentativa de representação do real e a autonomia da linha no desenho que tem sido difícil de romper. Bernice Rose sugere que a linha em seu estado puro descreve apenas a si mesma. É a relação entre uma linha e outra que sustenta a função da linha descritiva. À medida em que o desenho se afasta da descrição do contorno, ele se define em termos de sua unidade primária, a linha não descritiva. Bernice Rose cita artistas como Cézanne (1839-1906), Pollock (1912-1956) e De Kooning (1904-1997), que se

utilizavam da linha que opera sempre no equilíbrio mais tênue e delicado entre essas duas funções. No desenho contemporâneo, o entendimento da linha autônoma, o uso de linhas não-descritivas como unidades modulares e a compressão de gestos são, segundo a autora, dispositivos formais inerentes a esses usos anteriores de gesto e linha.

Ao escrever sobre a obra de Cy Twombly, Roland Barthes (1990) se pergunta: *o que vem a ser um gesto?* E em seguida responde: *um gesto seria algo como o complemento de um ato* (1990, p.145). O ato é transitivo, objetiva apenas suscitar um objeto, um resultado; já o gesto é a soma indeterminada e inesgotável das razões, das pulsões, das preguiças que envolvem o ato em uma atmosfera. Segundo o autor, o artista, por estatuto, é um operador de gestos: o de querer e o de não querer, ao mesmo tempo, produzir um efeito. Os efeitos que produz não são necessariamente intencionais: são efeitos inversos, derramados, que lhe escaparam, que voltam a ele e provocam então modificações, desvios, leveza do traço. No gesto é abolida a distinção entre causa e efeito, a motivação e o objetivo, a expressão e a persuasão.

O que diz o traço é o corpo que arranha, que roça[...] por leve ou incerto que seja, remete sempre a uma força, a uma direção; é um trabalho que oferece à leitura o que ficou de sua pulsão, de seu desgaste. O trabalho é uma ação visível. (BARTHES, 1990, p.146).

Por ser ação, o gesto é sempre algo entre, uma ação que resulta da ação manual do artista e seus anseios, vacilos e decisões tomadas na ação de desenhar. Barthes, ao estudar a obra de Cy Twombly, entende que a obra do artista é baseada em seu gesto; o grafismo em seus trabalhos opera como forma de expressão e pensamento, ligando-se aos materiais e técnicas escolhidos pelo artista. As direções em que a mão guia o traço, o movimento com que o artista percorre o suporte material, a intensidade com que risca e deposita a matéria sobre o suporte são características de seu gesto artístico; o gesto do desenho pode ser comparado à letra da pessoa escreve:

Ora, desde que a humanidade pratica a escrita manual, exceção feita à impressão, o trajeto da mão - e não a percepção visual de sua obra - é o ato fundamental pelo qual as letras são definidas, estudadas, classificadas: esse é o ato dirigido que é o que se chama, em paleografia, o *ductus*: a mão conduz o traço (de cima para baixo, da esquerda para a direita, girando, apoiando, interrompendo etc.); evidentemente é na escrita ideológica que o *ductus* é mais importante: rigorosamente codificado, permite classificar os caracteres de acordo com o número e a direção das pinceladas, cria a própria possibilidade do dicionário para uma escritura sem alfabeto. (BARTHES, 1990, p.147).

As exposições a serem apresentadas em seguida retomam essas questões colocadas pelos autores acerca da linha e principalmente do gesto; a manualidade do desenho que se apresenta pelo gesto, a amplitude do desenho feito à mão e que incorpora toda a extensão do

braço e a forma com que o gesto conduz a linha no suporte. O caminho ou a direção que o gesto incorpora para riscar o papel com o material e o suporte escolhidos pelas artistas e como esse material se deposita no suporte evidenciando indícios da pressão inserida sobre o suporte, direção do movimento. As exposições são: *Ação|Desenho* da artista Malvina Sammarone realizada no Museu de Arte de Santa Catarina (MASC) em 2016; e as exposições *Desenhos* realizada no MASC em 2016 e *Olhar o Desenho* realizada na Fundação Cultural Badesc em 2018, ambas da artista Flávia Duzzo.

O esforço aqui, não é só entender as maneiras como as artistas conduzem a linha sobre o suporte a partir do gesto, mas também como linha e gesto estão relacionados com o tempo em suas obras, estas que partem de desenho sobre o papel, mas incorporam outros dispositivos para pensar o trabalho tais como o vídeo e peças tridimensionais.

3.1 Ação desenho: o tempo circular

Em março de 2016, no 2º Ciclo do Edital de Exposições do MASC, Malvina Sammarone, artista visual e pesquisadora independente que vive e trabalha em São Paulo, apresentava a exposição *Ação|Desenho*, apresentando instalações audiovisuais e cadernos de desenhos. Foram apresentados os trabalhos *caderno_desenho* (2013-2014), com desenhos como registros de ação em uma sequência de registros editados e com duração aproximada 16 minutos em looping; uma sequência de registros de ação (*caderno_desenho#34*, *caderno_desenho#36* e *caderno_desenho#40*); *cadernos_desenhos* (2013-2016), que são fac-símile de cadernos de desenho, apresentados sobre mesas de madeira onde o público podia folheá-los; e *desenhos* (2011-2014) apresentados como registros de ação; além do *desenho#9*, registro de ação, 15 minutos em looping.

A exposição de Malvina Sammarone também dialoga com questões do registro do processo do desenho em vídeo. Registrando etapas do desenho, Malvina apresenta aquilo que o desenho foi em algum momento, e as decisões e desvios incorporados que o consolidaram até a etapa em que é exposto. Retomando a noção de que o desenho nunca cessa de ser um processo, um devir contínuo que retoma e incorpora o anterior a vir a ser. Aqui, utilizando a extensão dos dois braços simultâneos, Malvina risca o papel repetidas vezes, sem cessar, registrando esse ato em vídeo que depois é apresentado em looping. O desenho é conduzido à sobreposição de camadas de matéria e o vídeo se repete como o próprio ato de desenhar se repete.

Para esses desenhos, a artista utiliza papéis de aproximadamente 150 cm x 100 cm, e dois bastões de grafite, um em cada mão. A ação explora movimentos repetitivos, partindo de enunciados mentais pré-estabelecidos pela artista, de como as linhas irão ocupar o espaço do papel, seguindo uma regra geral: ordens de movimentos inversos estipulados *a priori*. Se a mão direita começa riscando um semicírculo para a direita, a mão esquerda espelha esse movimento, riscando para a esquerda. E assim a artista começa um “jogo” de movimento, risco e registro. Esses desenhos são sempre apresentados através de vídeos. A artista desenha objetos geométricos como cubos, mas especialmente para esta pesquisa, o enfoque passa a ser os desenhos circulares e ondulados (Figuras 13, 14 e 15).

Desenho para mim não é apenas a relação entre o grafite e o papel, está relacionado com o corpo e a tudo que faço, inclusive mentalmente. Pode ser um conceito, uma instrução. Por exemplo, um ato de caminhar num espaço qualquer, seguindo algumas regras, mentais ou não, poderia ser considerado um desenho. Penso numa convergência entre a observação, a memória, e o corpo. Minha investigação e pesquisa em arte não é o desenho em si, mas o seu processo. Uso o acaso, a repetição, a circularidade e o jogo de memória em diferentes suportes que podem ser um vídeo, uma instrução para criar um desenho dobrando-se uma folha de papel, ou usando o clássico grafite sobre papel (informação verbal)¹⁸.

Além do registro do processo desses desenhos, encontra-se aqui um aspecto relevante para o estudo da questão do tempo no desenho: o movimento circular, que é o movimento próprio da marcação do tempo pelo relógio analógico. Se Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo registravam o trabalho enquanto desenhavam estruturas sólidas e retilíneas compostas por tijolos, Malvina registra o tempo de desenhos circulares feitos simultaneamente com as duas mãos e apresenta esse vídeo em *looping* estabelecendo um círculo infinito que não deixa de operar até que se desligue o projetor. Outra questão pertinente quanto ao desenho da artista é que, enquanto Marcelino e Arnaldo trabalham com o desenho “a quatro mãos”, ainda que não utilizem as quatro mãos para desenhar, Malvina Samarone utiliza tanto a mão direita quanto a esquerda simultaneamente em seu desenho.

Durante meu processo de trabalho estipulo regras para mim mesma. Exploro os movimentos repetitivos, com instruções mentais de como as linhas irão ocupar o espaço do papel. Um jogo entre atividade mental e física, usando as possibilidades e limitações do corpo, onde ainda são incorporados o erro e a exaustão. O processo é a obra final, mostrado através do vídeo, e não o desenho. Nessa exposição pretendi mostrar processos de desenhos, o seu fazer numa duração de tempo. Nos cadernos de desenho e nos vídeos percebe-se a simetria, a inversão, repetição, e circularidade nos desenhos de figuras geométricas, quase arquitetônicas. Há concentração, como se fosse um ritual, por um período contínuo e indefinido no qual os movimentos irão

¹⁸ Malvina Sammarone em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

acontecer. Durante esse processo mostrado em vídeo, dou ‘pistas’ para o espectador folhear os cadernos de desenho (informação verbal)¹⁹.

O trabalho não deixa de ser uma ação performática utilizando o desenho, e que tem como registro a utilização do vídeo. O movimento circular feito ao mesmo tempo com as mãos direita e esquerda retoma noções de simetria e de experimentação do corpo. Os círculos não são feitos em traços contínuos, eles começam riscados até metade, como uma meia lua ou um semicírculo, retornam, são riscados novamente, às vezes alternam o sentido do círculo. O processo funciona como um jogo em que a artista cria as próprias regras, em que assume o aleatório, ainda que assuma limitações do corpo (a extensão do braço) e de espaço (o tamanho do papel a ser riscado).

Os desenhos de Malvina absorvem questões do tempo para além do tempo linear, cronológico. Ao riscar o papel em meia lua, o gesto da artista emprega um movimento pendular, como o antigo relógio de pêndulo, que media o tempo baseado na oscilação do movimento do pêndulo e sua amplitude. Além disso o gesto concilia a sincronicidade de ambas as mãos da artista (Figura 13). Do movimento pendular, a artista passa a repetir gestos circulares que se sobrepõem. E mais do que produzir gestos espelhados, Malvina ainda inverte a direção cima-baixo: as mãos fazem um movimento espelhado, riscando de um lado por cima e do outro por baixo. Trata-se de uma lógica de combinação, um sistema criado pela artista (Figura 14 e Figura 15).

Ainda assim, a relação com o tempo continua: a sincronicidade do movimento de riscar o papel acaba por gerar um ritmo, ritmo do tempo cíclico, da eternidade em looping. *Rythmos*, do grego, significa movimento regular das ondas. E esse movimento trata-se de um ir e vir das ondas; água que flui mas que retorna. É o ritmo da natureza, fluxo contínuo. Já *Órbis* significa círculo. Dentro dessa eternidade, o tempo é segmentado pela humanidade em medidas que se renovam: divide-se o ano em doze meses, o mês em trinta dias, a hora, o tempo, o minuto. Sem esquecer que todos esses “tempos” são órbitas, ou seja, movimentos circulares do ritmo da natureza: o ano é uma órbita do planeta em torno do sol, o dia é uma órbita do planeta sobre seu próprio eixo. Se o tempo é medido nos padrões das órbitas cósmicas e da natureza, então seria o tempo também circular?

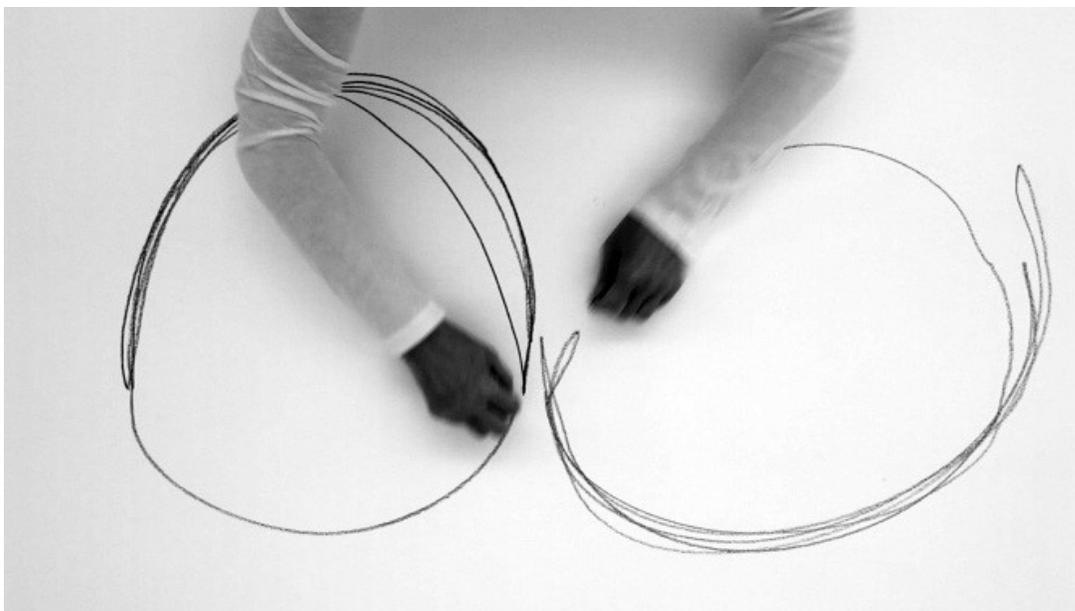
¹⁹ Malvina Sammarone em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

Figura 13 – Malvina Sammarone, Ação | Desenho. um em cada mão_#9_, 2011-2012. Vídeo, projeção na parede. 5'21" em looping.



Fonte: Coleção da artista. Disponível em: <<https://www.msammarone.com/desenhos>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Figura 14 – Malvina Sammarone. um em cada mão_#9_ “lado a”, 2011-2012. Still de vídeo (início), projeção na parede. 5'21" em looping.



Fonte: Coleção da artista. Disponível em: <<https://vimeo.com/100115761>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Figura 15 – Malvina Sammarone. um em cada mão_#9_ “lado a”, 2011-2012. Still de vídeo (final), projeção na parede. 5’21” em looping.



Fonte: Coleção da artista. Disponível em: <<https://vimeo.com/100115761>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Da mesma forma que a natureza, a sincronicidade dos gestos do riscar o papel da artista denotam o tempo do próprio corpo humano: respirar pressupõe inspirar e exalar, o coração bate no pulsar e contrair, para enfim criar um ritmo. O ritmo do corpo desenha e cria movimento, sincronia, repetição e alternância. Para a curadora da exposição, a professora e pesquisadora Galciani Neves, Sammarone

faz do desenho um processo para atuar no tempo. São gestos que lidam com o tempo enquanto percepção, unidade de medição. São exercícios de um tempo que os atravessa. Assim, cada traço, cada incursão na folha parece afastar-se da lógica construtiva de uma imagem que pretende dar conta de uma realidade a ela externa²⁰.

Aos poucos, os traços simultâneos de Malvina dão forma ao símbolo do infinito, e a repetição dos grafismos cria camadas em que a definição exata de onde o traço começa e termina torna-se impossível de perceber. Como o *looping* do vídeo, que reinicia ao chegar ao final, até que algo faça o vídeo parar ou pausar, o desenho se torna um *looping* de gestos e combinações de gestos. Dentro disso, a artista incorpora arranjos e rearranjos do ir e vir da mão que não se dão em um movimento circular que segue sempre no mesmo sentido.

O tempo e a duração estão muito presentes em meu trabalho, assim como o corpo, com suas possibilidades e limitações. O corpo é como uma ferramenta de medição

²⁰ Texto disponível no catálogo da exposição.

para registrar geometrias, figuras, números. Os movimentos são executados enquanto a consciência flui, por um período contínuo e indefinido durante o qual os movimentos acontecem. Quanto maior a duração da ação, mais mudanças físicas e psicológicas, trazendo à tona as noções de possibilidade e imprevisibilidade, erro e exaustão (informação verbal)²¹.

O vídeo então, sendo medido em tempo e incorporando questões de temporalidade, amplia a investigação da artista assumindo as incorporações do processo, o vacilo da mão, a quantidade de tempo que levou para realizar um desenho. Malvina Sammarone, ao registrar o fazer do desenho em círculos e apresentando-o em vídeo em *looping*, incorpora questões do tempo e da repetição, do vacilo da mão que risca um tempo não linear, não comensurável e quantificável.

O registro do processo do desenho é um recurso que artistas incorporaram em suas produções para talvez entender o desenho ou como o desenho atua em suas produções enquanto um gesto aberto, incompleto e inacabado que não cessa de atuar, de rever, de retomar questões. Cabe salientar que o registro em vídeos da ação de desenhar não é a única forma de apreender o processo do desenho no trabalho final. Em muitos desenhos, o processo se faz presente na própria linha que é incorporada ao desenho que o artista decide não apagar, ou até mesmo na observação das muitas camadas da matéria que compõem o desenho final. É o caso que será tratado a seguir para continuar a investigação acerca de algumas questões contemporâneas do desenho.

3.2 A vulnerabilidade da linha

Na exposição *Olhar o Desenho* que aconteceu na Fundação Cultural Badesc no início de 2018, a artista Flávia Duzzo apresentou dois trabalhos em desenho com uma diferença temporal de seis anos entre a produção de cada um. Flávia Duzzo é natural de Porto Alegre e vive em Florianópolis há mais de vinte anos. Anteriormente a isto, a artista apresentou trabalhos no Museu de Arte de Santa Catarina, o MASP, em 2016, em exposição chamada *Desenhos*.

Uma das séries da exposição mais recente chama-se *Corporeidade do Desenho* (Figura 16), e decorre da sobreposição de traços feitos com barras de grafite inscritos em camadas que denunciam a gestualidade no ato de preencher o fundo branco do papel. Em papéis que vão até 100x150cm, torna-se visível a intenção de preencher o fundo em um ato de cobrir a superfície até que se visualize um aspecto uniforme, quase um objeto polido num cinza escuro, quase

²¹ Malvina Sammarone em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

preto brilhante e uniforme do grafite. A artista opta por deixar espaços em branco, que denunciam alguns traços que “escapam” das camadas de grafite. Essas camadas de traços tornam-se então superfície, embora o fundo esteja presente e visível, assim como o gesto e o traço da artista. No esforço de cobrir o fundo em uma forma perfeita e polida que agride o papel, a artista se coloca em um jogo impossível, fazendo com que a linha construa uma superfície sem ser protagonista do desenho. Esta superfície não se espalha por todo o papel, deixando o gestual e o fundo à vista, como uma fissura, um rastro dos limites e potencialidades do desenho. Esse reconhecimento dos limites e fronteiras no desenho e sua relação com figura e fundo são recorrentes no trabalho da artista. Além disso, a artista entende a relação do tempo com seus desenhos da seguinte forma: *Para mim, a passagem do tempo, o tempo gasto na construção de um desenho, consiste no meu espaço de resistência, é a condição de existência desses trabalhos (informação verbal)*²².

Os trabalhos mais antigos apresentados na exposição *Olhar o Desenho* foram realizados em 2011 (Figura 17) e se configuram como desenhos *tridimensionais*. Esses desenhos são realizados com fios de telefone, constituindo pequenos círculos agrupados com nós do próprio fio. Diferentemente das inscrições com trações feitos em linha reta e seguindo uma mesma direção, a forma circular denota outro movimento das mãos quando a artista produziu o desenho. A sobreposição se dá nas amarras entre um círculo e outro com o fio de telefone para que a forma fique agrupada no trabalho final. Quando exposto na parede, o fundo/suporte desse trabalho é a própria parede, que, com a iluminação da galeria, ainda projeta as sombras desses círculos na parede, criando uma sobreposição de fundo/sombra/forma.

Visualizar essa produção da artista no intervalo de alguns anos permite reconhecer algumas incorporações no fazer artístico até trabalhos mais recentes: de um lado um gestual circular e concêntrico, de outro um traço solto e impositivo que se faz em determinada direção sobre o papel, por exemplo. Este último traço também é visto na exposição realizada em 2016, em que a artista também preenche papeis quase que obsessivamente, mas, neste caso, utilizando canetas e não o grafite. É possível reconhecer questões do desenho sobre as quais a artista se debruça: a insistente inscrição da matéria sobre suporte e a relação da forma e fundo se faz presente em ambos trabalhos, assim o fundo não é somente complementar, mas essencial para

²² Flávia Duzzo em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

a realização da obra final. Além disso, aqui o desenho também permanece em um lugar de ser um desenho e uma “outra coisa”, como uma instalação, ou objeto.

Flávia, em entrevista, entende que:

O afastamento que percebo entre essas duas fases, não se dá pela diferença dos materiais utilizados ou pela fatura, mas sim pelas suas questões e conceitos. A linha é apresentada de maneira diferente numa e outra. Nos arames, ainda que a sobreposição e o entrelaçamento dos fios acenem ao plano, vejo a linha como protagonista, sua visualidade enquanto elemento construtor da obra se destaca. Nos desenhos de ‘Corporeidade do desenho’, a linha atua por meio da insistência de sua inscrição, sua presença, porém, se dissolve, pois, o mote do trabalho é justamente esse contraponto: inúmeras traçada configurando uma massa densa onde os grafismos quase desaparecem (informação verbal)²³.

O trabalho atua como traço sobre papel, traço incessante que resulta quase em uma massa pictórica, ou ainda, matéria condensada sobre a superfície que incorpora características de um objeto polido que reflete a luminosidade e a luz projetada da galeria. Além da sobreposição de matéria de grafite, seu trabalho opera com três camadas para ser apresentado ao público: o suporte do papel, o grafite inserido no suporte, e a luz projetada no desenho que compõe brilho e luminosidade no trabalho. Já o trabalho tridimensional opera como uma instalação de um objeto de arame feito manualmente que, pensando conceitualmente, atua como linha sobre um suporte branco – a parede da galeria – mas que acaba por ampliar a quantidade de linhas em decorrência também da luz projetada no espaço expositivo, que produz sombras e forma novas linhas com a sombra na parede.

Os desenhos de Flávia remetem à visualidade da ação do processo: nota-se a proximidade com problemáticas pertinentes ao desenho e a compreensão de noções de massas tonais e de formas; também se apreende o gesto, a inscrição sobre o suporte, o acréscimo da matéria sobre o papel e a repetição incisiva desse gesto conduzindo a abstrações da imagem que desvelam o fazer e o processo artístico. É importante destacar que desenho de observação pressupõe um objeto/paisagem a ser observado e representado, porém Flávia investiga um entendimento sobre o desenho não como “algo que representa o que está para ser representado”, mas como “as ferramentas disponíveis para representar algo operam, norteadas por uma intenção”²⁴. O material, a inscrição e a repetição do gesto sobre o suporte são noções operatórias que se fazem presentes em quase todas as suas obras. A representação, no trabalho de Flávia, se apresenta como a vivência da *experiência do desenho*, do fazer e do processo, que adquire

²³ Flávia Duzzo em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

²⁴ Em visita ao seu ateliê em Florianópolis, em novembro de 2018, a artista concedeu uma entrevista à autora, na qual salientou o interesse por desenhar formas e investigar materiais e como se relacionam material e suporte.

corpo material impregnado da matéria e preocupado com a visualidade da imagem. Sobre o processo do desenho, ela relata:

O meio vai construindo, configurando a visualidade do desenho, cada traço vai determinando o próximo, incorporando os desvios e assim sucessivamente. No início de um desenho acontece esse processo muito rapidamente, num segundo momento, começo a interferir mais conscientemente sobre as escolhas, no rumo que o trabalho irá tomar. Entra aí, a intuição, a prática, os desdobramentos de um processo anterior e suas questões (informação verbal)²⁵.

Conceber seus trabalhos como gestos que conduzem a uma materialidade acarreta um entendimento da imagem que escapa da representação visual, mas que, em contato com o espectador que busca entendê-la, nela mesma e partindo dela, amplia e dilata compreensões a que ela se propõe e conduz. Além disso, o desenho permite uma reflexão sobre a obra de arte e a relação com o termo “contemporâneo”, entendido por Agamben (2009) como aquilo que lança luzes ao passado projetando no presente, e com o hipertexto, apreendendo-a tanto na dimensão física, da matéria sobre o suporte, que sobrepõe camadas de matéria, como no entendimento da imagem onde se incidem outros tempos.

Vejo que esses desenhos carregam intrinsecamente o tempo. (assim como tantas que venho produzindo, acho que desde 2008). Para mim, a passagem do tempo, o tempo gasto na construção de um desenho, consiste no meu espaço de resistência, é a condição de existência desses trabalhos. As áreas em branco são respiros, não saberia como explicar, mas, eu diria, que elas aparecem quase que por necessidade (informação verbal)²⁶.

Flávia Duzzo compreende que suas problemáticas sempre giram em torno do desenho. E que uma das instâncias de seu trabalho em desenho é a linha, ainda que, em determinado momento, *percebi que me valho dela para a construção de planos, explorando conceitos que, tradicionalmente, pertencem ao vocabulário da pintura: massas tonais, configurações de volumes etc.* (informação verbal)²⁷.

Além de construir planos que partem de linhas, a artista ressalta que em determinado momento passou a se interessar em explorar as possibilidades da linha na sua tridimensionalidade na relação com o espaço (Figura 17 e Figura 18).

Mantive o registro plano, uma vez que sempre lidei com a linha na relação com o plano, fundo branco da parede. Nessa investigação, outros elementos surgiram como, a projeção das sombras das linhas na parede, as diversas possibilidades de configuração de um mesmo trabalho, na medida em que se pode circundá-lo. Então

²⁵ Flávia Duzzo em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

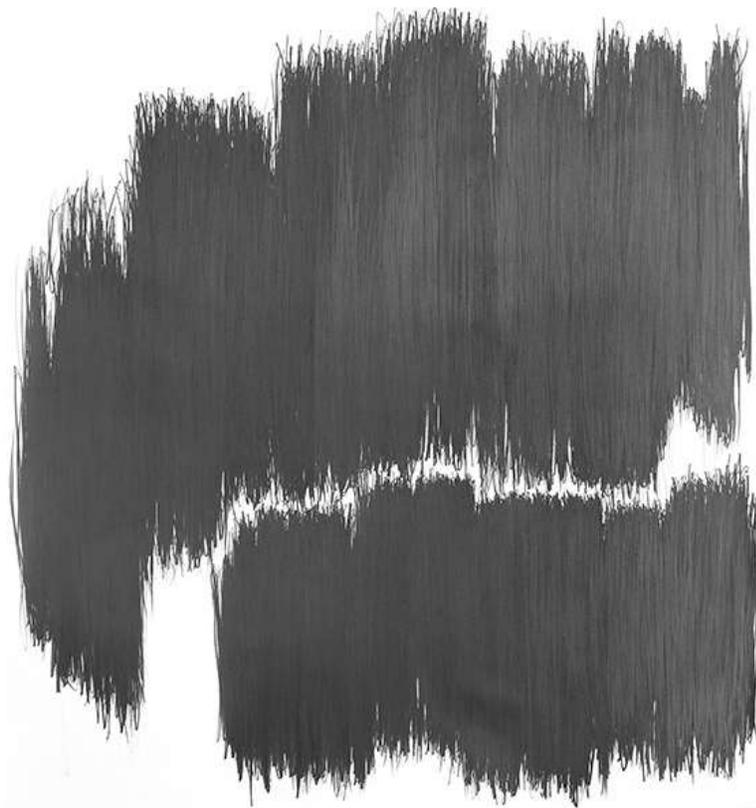
²⁶ Idem.

²⁷ Flávia Duzzo em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

posso afirmar que, invariavelmente, estou tratando das questões do desenho (informação verbal)²⁸.

Em um texto chamado *Pintura e Desenho*, Walter Benjamin escreve sobre a relação do limite entre a linha do desenho e o fundo: *Por sua vez, uma linha desenhada também só existe sobre esse fundo, de tal modo que, por exemplo, um desenho que cobrisse totalmente o seu fundo deixaria de o ser.* (BENJAMIN, 1991, p.2). Esses limites entre linha, superfície e fundo no desenho de Flávia (Figura 16) conduzem à compreensão da relação figura-fundo que Benjamin cita ser indispensável no desenho: assim como a forma preenche o fundo, esse fundo se faz presente na forma (ou na linha).

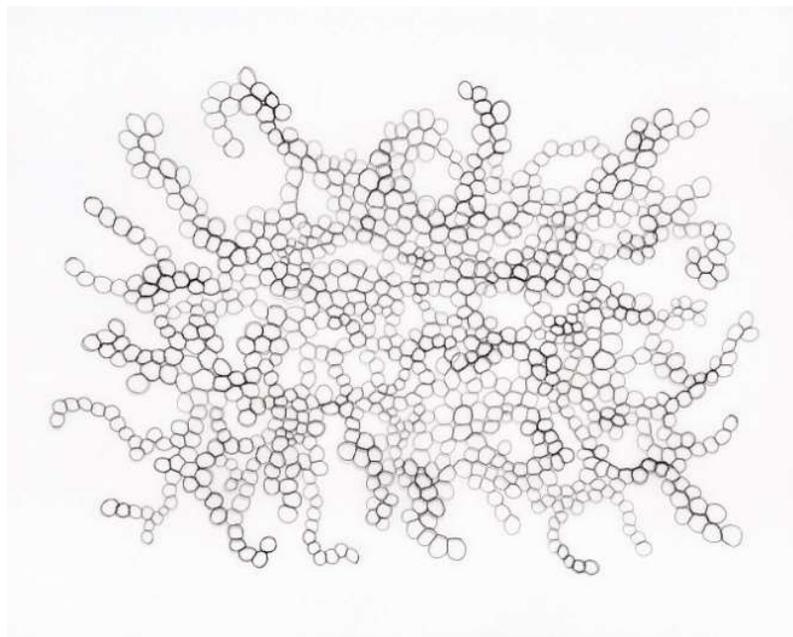
Figura 16 – Flávia Duzzo. Corporeidade do desenho. Exposição Olhar o desenho. Desenho vulnerável XIX, 2017, bastão de grafite sobre papel, 130x134cm.



Fonte: Disponível em: <<https://www.flaviaduzzo.com.br>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

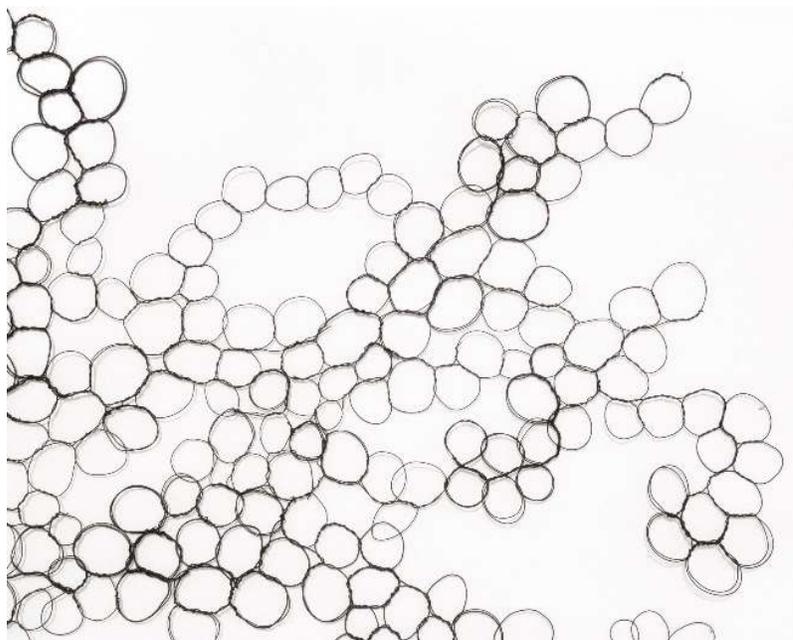
²⁸ Flávia Duzzo em entrevista concedida à autora em Florianópolis, em março de 2019.

Figura 17 – Flávia Duzzo. Olhar o desenho. Sem título (DFT 05), 2011, fio de telefone e prego sobre parede, 120x140x2cm.



Fonte: Disponível em: <<https://www.flaviaduzzo.com.br>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Figura 18 – Flávia Duzzo. Olhar o desenho. Sem título (DFT 05), 2011, fio de telefone e prego sobre parede (detalhe), 120x140x2cm.



Fonte: Disponível em: <<https://www.flaviaduzzo.com.br>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Walter Benjamin (1999) ao escrever sobre a linha desenho, entende que ela é determinada pela oposição linha/superfície:

...esta oposição tem nesta linha, não apenas uma significação visual, mas metafísica. À linha do desenho corresponde, de facto, o seu fundo. A linha do desenho designa a superfície e, assim, a determina, na medida em que a linha chama a si, como seu fundo, a superfície. Inversamente, uma linha desenhada também só existe sobre este fundo, de modo que, por exemplo, se um desenho cobrisse o seu fundo inteiramente, deixaria de o ser. Consequentemente, ao fundo é atribuído um lugar determinado e indispensável ao sentido do desenho, de modo que, no interior do desenho, duas linhas só podem determinar as suas relações recíprocas por comparação com o seu fundo, aliás, um fenómeno no qual a diferença entre a linha do desenho e a linha geométrica sobressai com especial clareza. A linha desenhada confere identidade ao seu fundo. A identidade que tem o fundo de um desenho é completamente diferente da identidade da superfície branca do papel onde se encontra e à qual até, provavelmente, ela deveria ser recusada, mesmo que se quisesse captá-la como uma sucessão de ondas brancas (eventualmente não perceptíveis a olho nu). O desenho puro não alterará a função da sua linha, que dá sentido ao seu fundo, pelo facto de o deixar em branco. (BENJAMIN, 1999, p.2).

Cobrir todo o fundo não está em questão nesse trabalho da artista, pois o fundo se faz imprescindível na obra. Em *Corporeidade do Desenho* (Figura 16) e em *Desenho Vulnerável* (Figura 19) o preenchimento sobre o fundo se faz em diferentes direções e sentidos em relação ao desenho anterior, mas o fundo aqui também se destaca da forma, não só nas bordas, mas sutilmente, em uma região média entre um padrão e outro. Essa possibilidade de o desenho ser uma composição de linha e fundo, de inscrição e vazio destacada na produção de Flávia Duzzo, remete a um entendimento metafórico da arte de ser aquilo que é e o que não é. Convém salientar que esse fundo que pertence à forma do desenho, e que o desenho como obra final, apreendem tanto a linha como o fundo. Uma composição em que matéria e suporte, risco e fundo se complementam no todo, remetendo à consideração sobre a atividade artística ser não somente essa região média entre o ser e o não ser, afirma aquilo que é e não é ao mesmo tempo. Entender a arte como algo que não mais se restringe ao simples jogo de dualidades tais como o par binário shakespeariano “ser ou não-ser”, é compreender os desenhos de Flávia Duzzo como aquilo que tende a um esgotamento de estabilidade de qualquer significado; é a ficção que joga com o real, como as linhas jogam com o fundo, criando camadas de matéria, de luz e de sombra.

Os desenhos de Flávia, além de conduzirem ao entendimento dos limites e fronteiras do desenho e da incorporação do fundo para a existência da forma, arriscam ser “outra coisa” para além da compreensão do desenho como linha sobre fundo em um suporte bidimensional. A linha que se transforma em superfície e plano nesses desenhos lembra superfície polida de um objeto, como tentativa da linha de, ao repetir-se sobre o fundo, torna-se uma forma, deixando de ser linha para ser “outra coisa”. O desenho situa-se num limiar entre *desenho-objeto*, pois a

matéria fica impregnada no suporte de papel, passando de barra de grafite para camadas de matéria assim o desenho não se pauta em uma estabilidade de significado, mas, talvez, como aquilo que se arriscaria chamar *desenho contemporâneo*.

Evidenciando a relação figura/fundo na obra de Flávia e evidenciando esse fundo como objeto que integra o desenho, como o que não é, mas que se faz também desenho, chega-se a uma problemática já existente na História da Arte. Ao nos reportarmos a um tipo de desenho que também apresenta como característica essencial a inscrição da forma sobre o fundo, como a apresentada por Flávia, chegamos a uma das características do desenho egípcio. O fundo branco e frio da arte egípcia opera como espaço abstrato de um eterno presente que não está aqui nem lá. Os trabalhos de Flávia remetem a outra temporalidade, esta que incorpora o branco do fundo no eterno presente. O fundo do suporte atua como parte integrante e indispensável da obra, que não só funciona como suporte da matéria por ela utilizada, mas que se desdobram e ampliam potencialidades da imagem, tanto nos respiros entre os grafites como no fundo branco da parede em que a sombra projetada dos fios não cessa de ampliar possibilidades do desenho. Ora, se desenho é marca e gestualidade sobre o fundo, este se torna peça fundamental no entendimento do desenho.

Figura 19 – Flávia Duzzo, Desenho Vulnerável, 2013-2016.



Fonte: Disponível em: <<https://www.flaviaduzzo.com.br>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Como uma imagem produzida por meio de inscrições de determinado material sobre um suporte branco, que acolhe questões do gestual e apreende noções do contemporâneo, como nos desenhos de Flávia Duzzo, conduziria o espectador a outra temporalidade? Conhecer o tempo em que se vive permite voltar ao passado com os olhos desse presente e com isso inteirar-se do passado sabendo que ele é também aquilo que formou o presente e lança luzes sobre o futuro. E é justamente no durante, no presente enquanto este é presente, como no processo do desenho, que esse conhecimento se torna evidente.

3.3 Aproximações e distâncias

Dentro da produção das duas artistas, encontram-se semelhanças e afastamentos entre seus processos. Ambas apresentam a relação com o gestual ao marcar o suporte com o material utilizado, e, como o grafismo depositado no suporte, indicam a direção e o movimento da ação de riscar de cada uma. Enquanto Malvina Sammarone joga com o simultâneo do desenho feito com as duas mãos, o espelhamento do movimento e o registro em vídeo, Flávia Duzzo apresenta trabalhos distintos: os trabalhos em grafite incorporam um movimento mais impositivo do traço conduzido em uma mesma direção, enquanto aqueles feitos com arame são resultado de um gesto de menor amplitude, também repetitivo, como a ação de tecer ou tricotar uma peça em lã por exemplo.

A linha é investigada na produção de ambas artistas. Malvina Samarone apresenta desenhos feitos com a linha contínua, a linha riscando o papel simultaneamente com as duas mãos espelha o movimento. Já o trabalho em grafite de Flávia opera na repetição da linha até que essa se torne preenchimento, até que essa se torne um plano; enquanto o desenho com arame também opera com a linha contínua que cria pequenos círculos agrupados com nós da própria linha, transformando-se em trama, em também, plano.

No trabalho de Malvina Sammarone, o tempo age como unidade de medição do tempo de duração da ação de desenhar, quando o desenho começa e termina. Isso porque a artista registra em vídeo “o tempo enquanto desenho”, tornando possível pressupor que o tempo de duração do vídeo é o tempo que o desenho levou para terminar. Além disso, a artista opta por riscar o papel com linhas que representam o símbolo do infinito ou órbitas espelhadas riscadas como o movimento de um pêndulo. Essas linhas carregam intrinsecamente relações com o tempo; principalmente, o tempo que conhecemos pela repetição ou eterno devir: o tempo do ano solar ou o tempo de um dia por exemplo.

Já nos trabalhos de Flávia, o tempo do fazer do desenho não pode ser medido em uma unidade de tempo exata, apenas pode-se presumir que houve ali uma relação de trabalho e de insistência do gesto e da ação de desenhar até que o trabalho estivesse completo. Nos desenhos feitos em arame, cada nó é circundado na linha, abrindo para um novo círculo que se repete. Mais do que evidenciar um tempo circular ou uma órbita, esses trabalhos correspondem a um fazer insistente e repetitivo da ação do processo. Enquanto isso, os desenhos feitos em grafite evidenciam maior rapidez e movimento do corpo no processo de desenhar, uma vez que as barras de grafite são investidas contra o papel em uma mesma direção e uma pressão considerável exercida contra o suporte, chegando a causar deformidade no papel. Essas variações de pressão criam volumes no papel que podem ser visualizados no momento da exposição como a luz refletida sobre o trabalho permite entender as camadas do trabalho: o papel, o grafite depositado e a luz que incide sobre o trabalho, criando pontos de luminosidade, como uma superfície polida. Os brancos do fundo que se fazem visíveis ou mesmo o fundo da parede no trabalho dos arames, denunciam um estado anterior ao desenho que permanece ali, mas que não cessa de interferir no trabalho posterior, seja ampliando as possibilidades da linha em sombra ou introduzindo “respiros” entre os traços de grafite.

Nos trabalhos das duas artistas é evidente a opção pelo fazer manual em desenhos que incorporam a gestualidade dos desenhos feitos à mão. Longe de um desenho digital ou feito por meio de tecnologias, ou ainda que se utiliza de suportes como régua ou compassos, o desenho feito à mão incorpora vacilos e ranhuras, insistências e desvios ao longo do fazer. Poderíamos talvez chamá-los de desenhos analógicos, distantes de serem entendidos como desenhos de questões binárias e digitais. Isso também se aplica aos artistas do Capítulo 1, uma vez o “feito à mão” também é evidente. Agora cabe entender a relação do gesto, do processo e do tempo na obra desses artistas e a relação com o analógico e o digital.

4 GESTO TEMPO: O DIAGRAMA, O ANALÓGICO

Os trabalhos apresentados nesta pesquisa, com foco em seus processos, apresentam também uma questão pertinente às imagens produzidas: todas elas estreitam uma relação com o fazer manual. Em *Partitura: Desenho do Tempo*, Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo evidenciam o desenho feito à mão – inclusive a quatro mãos, e o tempo cronometrado para realizá-lo. O gestual do desenho dos dois artistas se faz de forma mais sutil, com movimentos cuidadosos dos dedos e do punho, de modo que o trabalho final não apresente retoque. Diferentemente da fotografia dos tijolos, que atua na representação do muro de forma a produzir uma semelhança com o que é visto, o desenho incorpora questões do fazer manual e apresenta o resultado desse trabalho que acaba por ficar incompleto. Mais do que representar algo, o desenho desvela o fazer do próprio desenho, incorporando elementos deste fazer: o incompleto, o aberto e o sem finalização.

Enquanto isso, Diego de los Campos apresenta, em seus *Desenhos de um real*, desenhos feitos em um tempo mais curto que o apresentado pelos artistas mineiros; determinando que cada desenho deveria ser realizado em três minutos, os desenhos assumem um movimento mais ágil no desenhar, com um gestual que marca o papel de forma expressiva. O artista utiliza papéis de tamanho 21x14 cm, o que induz a que amplitude dos seus gestos fique sob o comando dos dedos e do punho principalmente. Ainda que se utilize de máquinas para criar os desenhos, Diego entende que essas máquinas também apresentam um gestual próprio do artista, uma vez que ao produzir os códigos que operam os movimentos das máquinas, o artista adiciona aquilo que chama de *fator bagunça*, que seria um fator que quebra uma linearidade na produção e incorpora acasos no fazer da máquina. Isso porque o artista entende que no fazer manual acontecem acasos, desvios e tomadas de decisão da mão, como se essa, em alguns momentos, subordinasse a intenção do artista na hora de riscar o papel criando grafismos que são próprios da mão.

Já os trabalhos de Flávia Duzzo apresentam o fazer manual de duas formas: a primeira é o fazer manual automático, aquele que conhecemos das avós que bordam ou tricotam: a mão parece aprender a fazer o movimento enquanto o olho averigua se o trabalho está de acordo. Os trabalhos com arames são inferências visuais do movimento da mão conduzindo a linha em formas circulares que se completam e se unem em nós feitos na própria linha. A segunda forma é a ação de riscar o papel repetidas vezes colocando pressão do material sobre a superfície. Esse gesto incisivo e controlado que intenciona preencher o fundo acaba por deixar escapar alguns grafismos no papel, criando uma borda ou um espaço entre as manchas de um descontrolado-

controlado. Isso porque, ainda que escape, a intenção da artista não é cobrir todo o fundo ou criar formas lineares precisas: a mão opera o gesto de riscar e cobrir o papel enquanto o olho averigua a imagem que se cria. Por utilizar papeis maiores, a ação de riscar o papel para Flávia incorpora não o dedo e o pulso, mas a amplitude da extensão até o cotovelo para preencher o fundo. A amplitude do gesto, comparada aos artistas anteriores, é maior.

Por último, Malvina Sammarone apresenta o gestual do feito à mão em seus trabalhos de forma evidente, apresentando em vídeo a ação da mão ao desenhar. A artista se vale das duas mãos desenhando de forma simultânea num papel de dimensões maiores. Sua ação de desenhar se vale de uma amplitude ainda maior que os demais artistas, pois a artista incorpora os ombros para conduzir as mãos a riscar o papel. Desse gestual, ela apresenta questões de aleatoriedade, combinação e recombinação, que se dão no “enquanto se desenha”. O que acontece, quando a artista inicia o desenho até quando finaliza, são tomadas de decisões e ações que nem sempre estavam previstas no começo, fazendo com que o vacilo das mãos, que seguem a regra da simultaneidade, seja incorporado no desenho, atuando em duplicidade. Aqui se apresenta um desenho de amplitude de gesto grande e operando com seu duplo.

Dentro dessas questões, este capítulo é uma tentativa de entender como o gesto manual situa-se em relação ao tempo, uma vez que está inscrito em uma linguagem analógica, que se opõe ao digital, ao binário. Fica estabelecido então que os desenhos apresentam relação com questões do analógico, mais propriamente da linguagem analógica, proposta por Deleuze.

4.1 Sobre a linguagem analógica na obra

Entre março e junho de 1981, Deleuze produz um curso sobre pintura que é transcrito no livro *Pintura: El Concepto de Diagrama* (2010), e escreve algumas considerações sobre a história da pintura e a relação entre a filosofia e pintura, tentando determinar que a filosofia pode esperar da pintura e que conceitos pode-se criar ao se relacionar com imagens pictóricas. Ainda assim, mesmo que explore esses conceitos, como de código e diagrama, Deleuze entende da singularidade de cada artista, e de cada obra, como se os conceitos estudados por ele servissem para alguns casos, a fim de evitar generalizações.

Ao escrever sobre questões pertinentes à pintura do século XX, Deleuze entende que como espectadores da obra, temos a impressão de estarmos posicionados em uma fronteira da pintura. Ele explica que toda pintura se encontra em uma fronteira, e nos encontramos ali porque teríamos a impressão de que aquilo que se nos apresenta é uma espécie de código cujo segredo

não teríamos (2010, p. 118). Para Deleuze, os pintores não pintam segundo códigos, e não seriam pintores se fizessem um quadro a partir de um código. Mas esse código que ele refere não se trata abstração ou aplicação de figuras geométricas do quadro. Isso porque a geometria apresenta seus próprios códigos, que não é o código da pintura, pictórico.

O que é um código? Me parece que uma das condições para que exista um código é, por um lado, que se determinem unidades, unidades significativas descontínuas, discretas - como dizem. Unidades significativas discretas em número finito. Pode ser mais ou menos grande, mas finalmente sempre constitui um conjunto finito. Para o momento digo de modo abstrato. Segunda condição: cada uma destas unidades significativas deve ser portadora de relações binárias, de um certo número de relações binárias. É efetivo que, de nenhum modo é somente por comodidade que os códigos sejam binários. O binarismo e os códigos estão essencialmente ligados. (DELEUZE, 2010, p. 118).

O autor determina que o código está relacionado a uma articulação, que por sua vez está relacionada a uma unidade determinada ou é determinada por uma série de relações binárias. Ele cita que a inserção da cor na pintura se trata de uma relação binária, como a composição de um disco cromático e sua relação com as cores primárias, complementares, todo o círculo cromático com essas relações de oposições apresenta um sistema de eleições binárias entre as cores.

Logo, o código, segundo ele, é digital por ser da natureza da eleição binária, que determina uma unidade. E o termo que se opõe ao digital seria o analógico. Pensando em digital e analógico como dispositivos de envio ou recepção de dados ou de marcação do tempo, por exemplo, como o relógio, um dispositivo analógico opera por sinal analógico, caracterizado como sinais contínuos cuja variação em relação ao tempo é a representação proporcional de outra variável temporal²⁹. Já o formato digital, diferente do analógico, é menos complexo por apresentar apenas valores discretos no tempo e na amplitude. Em uma faixa de frequência variável, o sinal digital apresenta apenas os valores inteiros (0, 1). A tecnologia digital converte o sinal em um formato binário, no qual os dados de áudio e de vídeo são convertidos em uma série de zeros e uns³⁰.

O sinal analógico é assim chamado por ser análogo a alguma medida ou convenção estabelecida. Ele é contínuo e varia em função do tempo, sendo representado por uma curva. Para serem processados em um computador, os dados analógicos precisam ser convertidos em dados digitais, dados binários, descontínuos e finitos. Por exemplo, se na natureza temos um

²⁹ Ferreira, A. B. H. Novo dicionário de língua portuguesa. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986, P. 113.

³⁰ <http://cgrbrasil.com.br/artigos/diferenca-entre-sinal-digital-e-analogico/>

certo tipo de som como o canto de um pássaro ou certo grau de visibilidade da luminosidade da lua cheia, para que essas informações sejam passadas para o computador, em captação de som ou imagem, os dispositivos digitais as transformam em informações binárias. Se o canto de um pássaro apresenta alcances de sons dados por infinitos números de uma curva, o sinal digital generaliza ou arredonda esses números em escalas de números finitos, impossibilitando possibilidades de números decimais ou dízimas periódicas. É como se o sinal analógico pudesse chegar a alcances e ruídos sutis e valores diversos dentro de um intervalo, enquanto o digital assume condições binárias (0,1) e exclui todos os números infinitos dentro desse intervalo por convenção, generalização ou praticidade.

Assim, o sinal analógico é representado por uma onda contínua que varia em função do tempo, passando por infinitos valores existentes entre 0 e 1; assume valores como 0,2 ou 0,97778 ou ainda 0,55555. Há também a tecnologia analógica que é caracterizada como o processo de receber um sinal de áudio ou vídeo e traduzi-lo em pulsos eletrônicos. Os dispositivos podem ser trabalhados a mão, com pedra e papel, para a interpretação direta de sinais análogos, como um relógio de ponteiro, um termômetro analógico de mercúrio ou uma balança de mola – que são exemplos de dispositivos que contêm sinais analógicos. Nessa última, a resposta do mecanismo a um estímulo físico de peso desdobra-se ao apontar um valor numérico, o ponteiro é deslocado em relação a uma escala numérica desenhada por onde o ponteiro se desloca, com um valor obtido pela interpretação analógica e direta.

E o que isso teria a ver com a pintura, com o desenho, com a arte?

A linguagem analógica, por não apresentar uma codificação binária, apresenta nuances e alcances da amplitude dos ruídos de forma que o digital não chega a alcançar. Comparando ao gestual de um artista, como vinha sendo considerado, o analógico é aquilo que escapa, são os alcances da mão e do fazer manual que uma máquina não é capaz de alcançar sozinha. Deleuze (2010) então determina que a linguagem analógica está em relação ao conceito de diagrama, enquanto a linguagem digital está em relação ao código.

Assim, sua hipótese é de que a pintura, em especial a pintura abstrata, seria a elaboração de um código submetido ao diagrama. A pintura abstrata teria um certo número de unidades discretas. Longe de ser fácil de pintá-la, é uma pintura de código, é a invenção de um código propriamente pictórico, que não existe mais na pintura senão na medida em que é inventado. Um código interior óptico. O autor compara com a fotografia, que opera por semelhança a

imagem “produtora”, enquanto a semelhança analógica da operação da pintura é pelo contrário “produzida”.

Segundo Deleuze, um código é digital porque pressupõe uma convenção. O diagrama analógico considerado uma linguagem analógica, seria uma linguagem de semelhança. Assim os dois conceitos se distinguem: semelhança para a analogia ou diagrama; regra convencional para o código digital. Mas o autor ainda vai além. Um código digital também implica em semelhança de duas maneiras: semelhanças ilustrativas e semelhanças narrativas que visam alcançar uma unidade. O código relaciona-se a uma articulação. Já a linguagem analógica assumiria uma relação com a modulação, e uma série de sub conceitos e operações.

Aos poucos, na atualidade, a tecnologia incorpora o sistema digital por sua agilidade e qualidade na transmissão e recepção dos sinais, qualidade de imagem e som, otimização etc. Aos poucos, os humanos também vão deixando de ser analógicos, de evidenciar os ruídos, de incorporar o erro e de admitir os chiados e falhas. Aos poucos, nos acostumamos com leis binárias, para além da tecnologia, incorporando-as também na vida. E qual seria o papel da arte frente a isso?

Talvez a arte esteja no lugar do analógico, e não do digital. Mesmo que se valha de tecnologias, a criação ainda se dá por questões analógicas do artista. Se o analógico é uma variação em relação ao tempo representado por uma curva e o contemporâneo, proposto por Agamben está uma relação com o tempo, com o próprio tempo, por meio de aproximações e distâncias, o contemporâneo seria também analógico?

Em seguida, será apresentada uma relação dos artistas aqui trabalhados nesta pesquisa em relação ao conceito de diagrama, proposto por Deleuze, a fim de aclarar as questões apresentadas por meio das imagens.

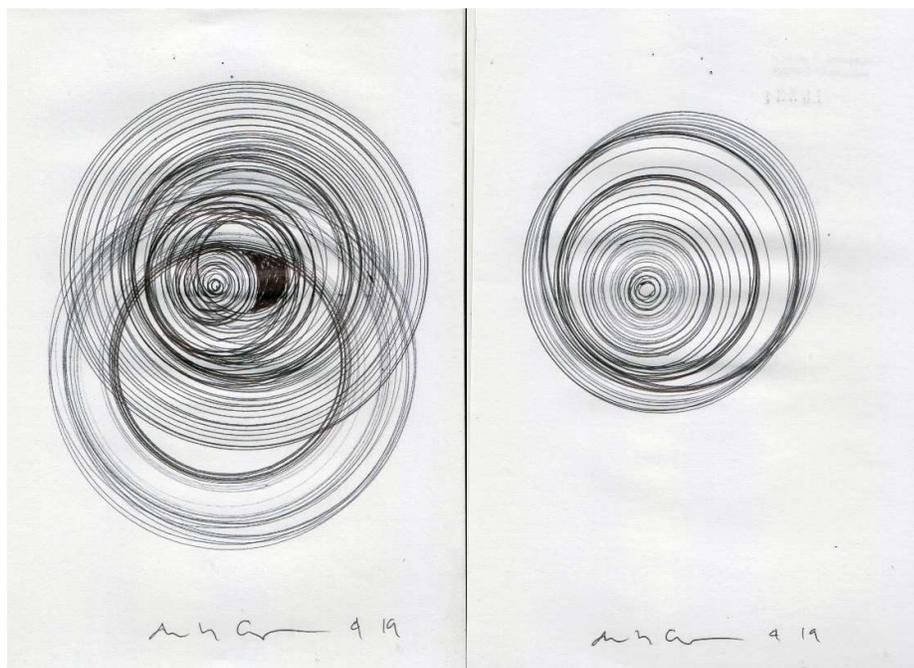
4.2 Relações do diagrama da pintura no desenho

Ao escrever sobre a pintura, Deleuze (2010) retoma o conceito de *diagrama* para pensar sobre aquilo que escapa da representação do real. O diagrama seria um meio pelo qual a realidade se apresenta sem que haja formas de representação figurativa. Nesse textos de Deleuze, junto a Guatarri, encontram-se definições sobre o diagrama para pensarmos uma relação de signos como forma de conceber distinções entre conteúdo e expressão, entre significado e significante, para além da linguagem verbal. Pelo diagrama, estabelece-se conexões, não com o objetivo de representar o real, mas constituir um real porvir. Disto,

apreende-se que a arte, mais do que representar a realidade, cria sua própria condição de existência. Deleuze se dedica em vários textos a esse tema, e é partindo dessa relação entre o diagrama e a pintura que será pensada a relação com o desenho. Para pensar o diagrama na pintura, que se daria por aquilo que se opõe ao código binário, e que tem relação com a linguagem analógica, Deleuze (2010) estabelece cinco relações: a catástrofe, o fazer manual, o cinza, as semelhanças e a experiência temporal.

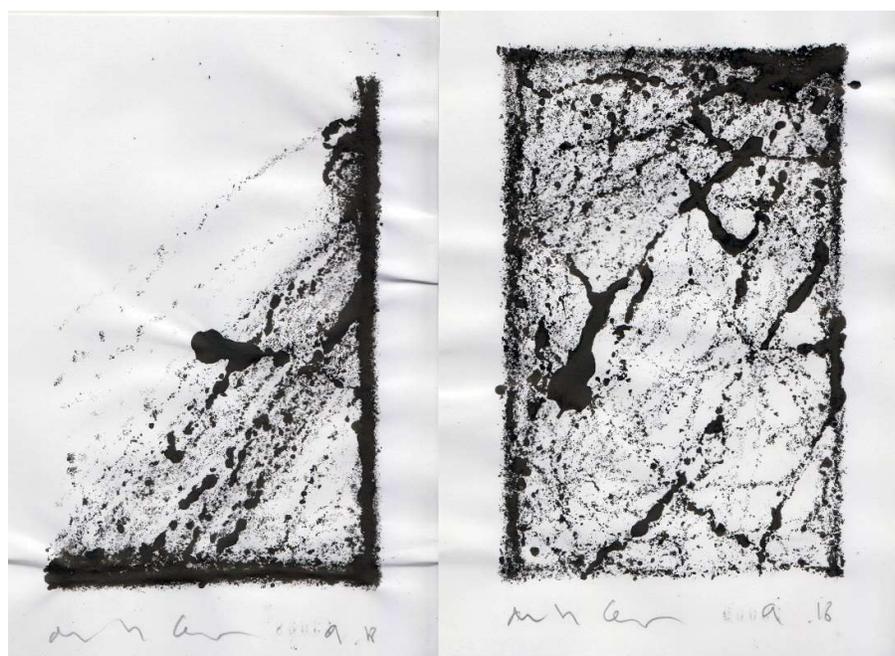
A primeira relação discutida entre pintura e a catástrofe. Este tema não está relacionado à pintura de situações de catástrofes tais como avalanches, dilúvios etc. Corresponde ao próprio ato de pintar, ou ao ato conceitual. Segundo Deleuze, trata-se de algo que gera certa instabilidade na composição da pintura, algo que faz com que se trave uma luta contra os clichês, evitando que se pinte imagens-clichês. Assim, o conceito de diagrama remete à relação da pintura com a catástrofe e a possibilidade de se criar imagens que sustentem essa relação. Dentro dessa catástrofe, a pintura tomaria como a gênese, ou a germinação de um mundo próprio, novo, um mundo a ser criado. Assim, essa seria a primeira noção de diagrama, a de caos-germe, que entende a pintura como um caos, mas um caos do qual deve sair algo. O caos-germe está presente sobre a tela de maneira que saia algo dela. Essa colocação do caos-germe pode ser compreendida, em partes, no trabalho de Diego de los Campos e em suas máquinas de desenhar. Para que elas reproduzam imagens, o artista busca inserir na programação um “fator bagunça”, um fator que rompe a linearidade da máquina e cria uma confusão para incluir aquilo que a máquina não poderia fazer, aquilo que escapa à intenção do artista. Ao produzir imagens circulares (Figura 20) ou imagens por uma máquina com uma bola de nanquim que percorre a extensão do papel (Figura 21), nota-se que os movimentos da máquina não seguem uma lógica linear. O fator bagunça desestrutura a lógica de produção linear criando solavancos na caneta do desenho circular e no desenho feito com bola de nanquim, deixando rastros e ruídos no papel. Diego entende que o desenho, e a obra de arte no todo, trava uma luta com os clichês visuais como colocado por Deleuze, produzindo uma imagem que apreende o olhar do espectador, que convida o olho a investigar, olhar mais a fundo, sem que o trabalho passe despercebido. Ainda assim, esse fator bagunça não é uma generalização a todos os artistas, sendo impossível criar um código para que se aplique na produção de arte.

Figura 20 – Diego de los Campos. Desenhos de 1 real / máquina. 2017. Caneta sobre papel feito por máquina, 21x15cm cada.



Fonte: Acervo do artista

Figura 21 – Diego de los Campos. Desenhos de 1 real / máquina. 2017. Nanquim sobre papel feito por máquina, 21x15cm cada.



Fonte: Acervo do artista

O segundo caráter do diagrama seria o “fazer manual”. A mão que conduz o material sobre a tela, segundo Deleuze, somente essa mão pode traçá-lo. Mas seria a mão apenas

conduzida pelo olho, subordinada a coordenadas visuais? O caos-germe, o diagrama na pintura, para o autor, é essencialmente manual. Deleuze se pergunta quantas variedades seriam possíveis nas relações mão-olho, entendendo que essa relação é um tanto oblíqua. Ele escreve:

[...]se o caos a instaurar sobre a tela existe, se o caos como o ato de instauração da pintura existe, ele é essencialmente manual. Mas isto não compreende todos os momentos do quadro, pois posso dizer que o diagrama é manual, que é a expressão da mão liberada de toda submissão do olho. E por isso é um caos. (DELEUZE, 2010, p. 92).

O caos, instituído pela mão, não pode estar presente em toda obra, assim ela não se sustentaria. Existiria uma certa ordem no fazer do desenho, mas que escapa daquela ideia inicial, inclusive do julgamento do olho, enquanto se desenha. Henri Matisse em seus escritos e reflexões sobre arte escreve assim: *Quando executo meus desenhos, a linha que meu lápis traça sobre a folha de papel faz lembrar um pouco o gesto de um homem tateando seu caminho no escuro. Quero dizer que o percurso é imprevisto: não conduzo, sou conduzido.* (MATISSE, 2007, p.183).

Figura 22 – Flavia Duzzo. Sem título III, 2017, barra de grafite sobre papel 30x28,5cm.

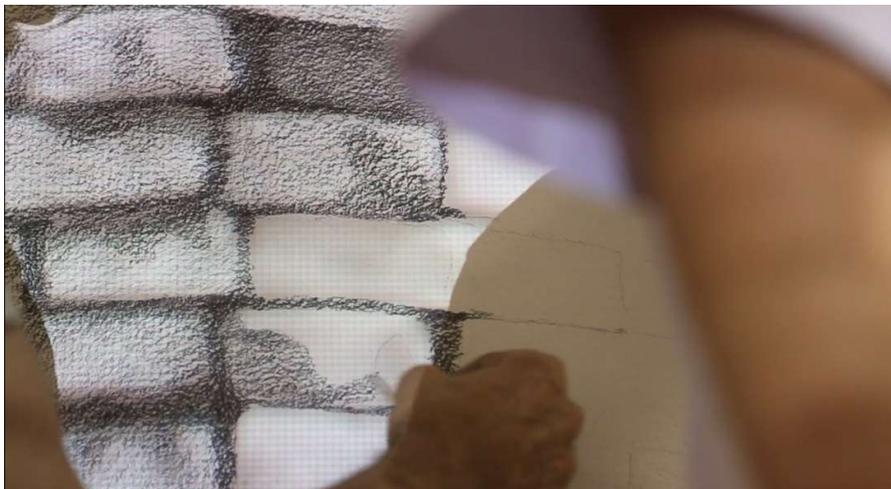


Fonte: Disponível em: <<https://www.flaviaduzzo.com.br/sem-titulo-III-1>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Nos trabalhos de Flavia Duzzo, podemos perceber a condição de caos associada à mão que desenha. A mão que aprende o movimento, mas que segue a produção independentemente do olho: tanto ao produzir a trama de arames como o desenho feito com o grafite. O gesto da

mão obsessiva que visa preencher o fundo e a amplitude do gesto não segue uma linearidade ou uma borda, possibilitam que escapem traços enquanto a mão risca o papel (Figura 22). Mas Deleuze considera que o diagrama seria uma ação manual de uma mão liberada do olho. Trata-se da potência da mão do artista: uma mão liberada do olho é uma mão cega. Posto isso, o diagrama é manual, é exclusivamente manual pertencente à mão independente do olho. Deleuze escreve que é a revolta da mão quando ela tem seu grande momento de independência. A mão se sobrepõe ao olho. Como se houvesse um momento na pintura ou em um aspecto do quadro em que mão e olho agem como inimigos. E, para o autor, esse seria um dos momentos mais interessantes da realização da pintura. No trabalho de Flávia, além da composição da repetição das linhas em grafite que criam um plano, os “entre-planos” com os grafismos da mão que risca independente, seria a prova que a mão atuou naquele trabalho, incessantemente e independentemente. O diagrama é um caos, posto que derruba as coordenadas visuais no ato que a mão se libera. Disso resulta um conjunto de traços que não constituem uma forma visual, que o autor chama de *não-significantes* (DELEUZE, 2010. p.98). Aliado à mancha que é determinada por cores não-diferenciadas, apresentam um caos, um derrubamento.

Figura 23 – Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo. Ação de desenhar o que resta. Still de vídeo 6'37". 2015.



Fonte: Disponível em: <<https://vimeo.com/245635601>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

Deleuze considera que eleições binárias que permitem determinar a unidade significativa se chamam dígitos. *O que é o dedo e o que ele vem fazer aqui dentro?* (DELEUZE, 2010, p.120). O dedo está reduzido ao dedo que se apoia sobre o teclado, como uma redução da mão. Para o autor, o dígito seria o estado manual do homem sem mãos. E o que isto significa? Da relação feita entre olho e da mão no diagrama, aqui se poderia então distinguir o manual, o táctil e o digital. A mão que segue as direções do olho, em subordinação, poderia se chamar de táctil. *O "propriamente manual" seria a mão que se impõe ao olho* (DELEUZE, 2010, p.120). E segundo Deleuze o digital é o extremo da subordinação da mão ao olho, como se a mão tivesse se fundido ao olho. Só lhe resta um dedo para operar a eleição binária visual. É a mão da informática, é o dedo sem a mão. Assim, Deleuze pensa a relação do diagrama e do código às linguagens analógicas e digitais.

Se o diagrama é aquilo que Deleuze assume como o caos-germe na pintura, o vacilo manual da mão que conduz a linha, o que escapa da pintura de cores pictóricas e linhas pictóricas, seria o cinza. O cinza é o terceiro caráter do diagrama. Para o autor, o cinza se apresenta de duas formas: é no cinza em que se derrubam coordenadas visuais de preto e branco, e de onde se inserem gamas de luz. Mas também o cinza verde/vermelho que se formam as gamas de cores. Sua tensão se encontra na própria mancha. Existe aqui uma tensão que não pertence mais ao olho e à mão, mas a tensão da própria mancha. O desenho, em sua tradição de esboço ou preparo para uma obra em pintura, seria caracterizado por apenas uma cor – o grafite, o carvão, sanguínea – e dentro desta cor única, a partir de grafismos e pressões exercidas, se estabelece uma gama de tonalidades e degrados, que criam perspectivas tonais, sombras e volumes. Dentro da pintura, o cinza se daria por uma ausência de cor, ou da mistura das cores que rompem o tom da cor, caracterizado como um “meio”. Já no desenho, o cinza é tudo que compõe dentro desse cinza, encontram-se muitas possibilidades de tonalidades para se dar a ver aquilo que se desenha. No trabalho de Flávio Duzzo, o cinza escuro quase preto é tão potente que reflete a luz projetada sobre ele, criando camadas de luz sobre o cinza. Então além das pressões exercidas e possibilidades de tons de cinza, a luz que se reflete sobre o trabalho também compõe um tom, não exercido pela pressão da mão, mas pela luminosidade.

Outro aspecto do diagrama, ainda na questão da mancha cinza, seria o do traço. Deleuze diferencia o traço da linha, explicando que o traço não é, todavia, uma linha, mas que a linha é que é composta de traços. O traço seria o elemento de composição manual da linha, seria uma linha que não tem nenhum momento de direção constante, é uma linha que muda de direção a cada instante. Como no trabalho de Marcelino Peixoto e Luis Arnaldo (Figura 23), a linha entre

os tijolos e os próprios tijolos enquanto linhas, são resultado de uma infinidade de traços feitos em grafite até que se estabeleçam as linhas. Aqui, as gamas de cinza do grafite tomam potência ao definir massas tonais que compõem os tons da parede em ruínas. Linha, traço, mancha, grafismo, ausências de preenchimento, tudo isso está presente enquanto se desenha.

Para explicar o quarto caráter, Deleuze retoma as funções do diagrama, compreendendo que é o de desfazer as semelhanças. E que desfazer semelhanças sempre pertenceu ao ato de pintar. A pintura oferece a imagem sem semelhança, oferece um ícone, que não se define pela representação, mas pela presença. É a presença da imagem. É a presença do amado da Cora, filha de Butades, contornado na parede, mas que não estava lá, e nem no momento do desenho, era ele quem ela desenhava, mas sua projeção. O desenho de Cora, como o diagrama seria a instancia em que se desfaz a semelhança a fim de se produzir presença.

Dizem ao meu respeito: este encantador gosta de encantar monstros. Nunca achei que minhas criações fossem monstros encantados ou encantadores. Alguém me disse que eu não via as mulheres tal como as representava, ao que respondi: se encontrasse alguma assim na rua, fugiria apavorado. Antes de mais nada não crio uma mulher, faço um quadro. (MATISSE, 2007, p. 180).

Assim, a presença apreende um aspecto: do antes e do depois. Nesse entre tempos está o diagrama: o feito pictórico, composto de traços e manchas pictóricas pela mão cega que determina o caos-germe da pintura. Mais do que representar algo, os artistas desta pesquisa apresentam o desenho em sua condição de “ser desenho desenhando”. Seja a imagem de uma parede em ruínas, seja em desenhos rápidos feitos em papel, ou desenhos feitos de linhas obsessivas a fim de preencher um plano: mais que representar algo, eles apresentam questionamentos sobre o desenho: traços que formam linha, a linha que contorna, que preenche, que cria manchas. O desenho pelo desenhar.

O diagrama por fim é algo que está ali, é um testemunho de algo que aconteceu, de um atravessamento. Deleuze entende que não se experiencia o quadro como uma realidade espacial, e sim temporalmente. E seria essa síntese do tempo própria da pintura: o antes, o diagrama e o depois. É algo que se estende pelo quadro, mas que nem ocupa todo o quadro e nem está reduzido ao mínimo. O desenho é um processo, e assim ele se apresenta no suporte: do rascunho ao desenho finalizado, por vezes é possível apreender o processo do desenhar quando se observa as linhas do esboço que não foram apagadas, ou quando o material parece indicar onde se inicia o gesto, o ponto inicial. No caso do trabalho de Malvina Samaronne, o vídeo é o testemunho do que aconteceu, do que se passou ali. Sua duração revela o tempo para que o desenho fosse realizado.

Surge então um questionamento: seria o diagrama na pintura o próprio desenho? Aquilo que é o caos-germe, o vacilo manual, o cinza, o preparo da imagem para ser além de semelhança e ainda ser o testemunho que algo ali aconteceu? Torna-se evidente que o diagrama na pintura também pode ser pensado no desenho, uma vez que esses limites de definições na atualidade tornam-se tão fluidos a ponto de se confundirem. O desenho é um caos-germe da criação artística e ali se encontram elementos gráficos próprios e exclusivos do artista. O desenho é processo, e por ser processo, ele apresenta relação com o tempo, mesmo se apresentado como uma arte espacial e não temporal em seu suporte. Ainda assim, para experienciar uma obra espacial, percebem-se “momentos” em que ela acontece, em que ela se dá. É um entendimento do tempo em algo estático que se dá na duração de experiência. A experiência do desenho então se dá temporalmente, algo ali acontece quando se está em frente a uma obra. O gesto manual aplicado ao suporte em traços que se transformam em linhas, as variações de entonações para a criação de massas e volumes de algo que não necessariamente represente algo, mas que desfaça semelhanças e se afirme pela presença: tudo isso é desenho. Ele é o registro de que algo se passou ali, ele é um acontecimento. E está em relação ao tempo.

4.3 Existe um desenho contemporâneo?

Pamella Lee (1999) escreve que o desenho sempre ocupou um papel ambíguo dentro da historiografia da arte; sendo considerado ao mesmo tempo essencial e periférico, central e marginal na criação artística. Por pertencer à ordem dos projetos ou esboços, foi considerado “a mãe das artes”, e base para outros meios, principalmente a pintura e a escultura. O desenho tem sido compreendido como a base da qual todas as outras artes se originam. Mas por ter esse *status*, ele chega a um ponto que, por ser um esboço preparatório para uma obra de arte, considera-se que ele não alcançaria a plenitude visual de um trabalho completo. Mais recentemente, o desenho passou a ser também destinado à exposição enquanto trabalho final apresentado em sua incompletude. Falar na atualidade sobre o desenho, ou sobre desenho contemporâneo, é compreender essa transição do entendimento do desenho como suporte e obra final, e que também deriva em outros suportes, pertencendo a um lugar fronteiro de desenho-escultura, desenho-pintura, desenho-performance, desenho-escrita. Assim, dentro dos trabalhos estudados nesta pesquisa, entendeu-se que a incorporação de outros meios para apresentar uma exposição de desenho é ferramenta para se pensar questões pertinentes ao desenho no contemporâneo.

Antes de encerrar, retorna-se ao início desta reflexão, onde fora lançado o conceito de contemporâneo de Agamben (2009) para se pensar o desenho contemporâneo. Para pensar esse termo, Agamben cita Nietzsche, que se vale do termo “intempestivo” e situa sua exigência de atualidade em relação ao presente, em uma desconexão e numa dissociação. Isso quer dizer que pertence verdadeiramente ao seu tempo aquele que não coincide perfeitamente com esse, nem está totalmente adequado, ou seja, aquele que é inatual. Por meio desse deslocamento e desse anacronismo é possível entender o contemporâneo:

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. (AGAMBEN, 2009, p. 59).

O tempo presente, não que esteja distante, ele apenas não pode nos alcançar. Não é uma relação apenas com o tempo cronológico, é dentro desse cronológico que se libera uma faísca e que o transforma. É um anacronismo que permite entender que um “muito cedo” pode ser também um “muito tarde”. Utilizando como exemplo o caso da moda, que a temporalidade da moda tem um caráter segundo um “não mais” e um “ainda não”: ela pode ser inspirada em um passado que não cessa de atuar, inclusive que já poderia ser considerado morto, e reutilizar esse passado em uma relação particular com o futuro. A moda atualiza outros tempos para viver o tempo do agora, uma exigência do presente orientado para um futuro próximo. O contemporâneo assume nisso nuances do arcaico:

Os historiadores da literatura e da arte sabem que entre o arcaico e o moderno há um compromisso secreto, e não tanto porque as formas mais arcaicas parecem exercitar sobre o presente um fascínio particular quanto porque a chave do moderno está escondida no imemorial e no pré-histórico. Assim, o mundo antigo no seu fim se volta, para se reencontrar, aos primórdios; a vanguarda, que se extraviou no tempo, segue o primitivo e o arcaico. É nesse sentido que se pode dizer que a via de acesso ao presente tem necessariamente a forma de uma arqueologia que não regride, no entanto, a um passado remoto, mas a tudo aquilo que no presente não podemos em nenhum caso viver e, restando não vivido, é incessantemente relançado para a origem (AGAMBEN, 2009, p. 59).

Assim, quando Bernice Rose escreve o catálogo da exposição *Drawing Now*, que nas décadas da 1960-70 *o desenho contemporâneo retornou às raízes clássicas do desenho como um meio de repensar suas prerrogativas* (ROSE, 1976, p.9), e Emma Dexter em 2005 escreve que o desenho nos interconecta à ancestralidade: *ele está lá, em todos os traços da atividade e presença humana* (DEXTER, 2005, p.6), o desenho estaria, de certa forma, associado ao contemporâneo. A questão a ser respondida seria: existe um desenho contemporâneo?

Retoma-se algumas questões relativas aos artistas aqui estudados para se pensar o desenho contemporâneo: o desenho como obra, o desenho enquanto processo e em relação ao

tempo, o desenho em relação ao gesto, o desenho como linguagem, o desenho analógico, o desenho em relação ao fazer manual. Torna-se evidente que essas questões não são exclusivas do desenho contemporâneo, mas de definições, ou ao menos tentativas de definições, do desenho como um meio, suporte ou linguagem ao longo da história da arte. O tempo do desenho seria a atualidade em que ele se desenha, a condição projetiva baseada em um *anterior a ser* orientado para um *vir a ser*. Quanto é contemporânea essa relação com o desenho?

O desenho é contemporâneo no sentido que nele atuam outros tempos. O desenho assume não só o fazer cronológico— o tempo medido pelo relógio, o tempo corrido e linear, finito, metódico e controlado do desenho como obra – mas também assume o tempo em suspensão, o *kairós*, o inapreensível. Isso porque, seguindo o posicionamento de Derrida, o desenho ao se riscar dá a ver algo por meio do traço, que não necessariamente seja algo que está ali, como a sombra do amado de Cora; o desenho é carregado daquilo que se foi como forma de fixar para interagir com o depois. No desenho, atuam tempos concomitantes: passado, futuro e um presente inapreensível. E não seriam esses termos que Agamben utiliza para pensar o contemporâneo?

Todos os desenhos apresentados nesta dissertação se relacionam com questões do tempo, e todos são entendidos como desenhos contemporâneos por pertencerem a esse tempo, do hoje. O desenho de Flávia Duzzo aponta para outras temporalidades, e carrega o tempo do fazer na obra final por meio do gestual; os desenhos de Malvinna Sammarone apresentam o tempo da duração do fazer, mas apresentado em eterno retorno no vídeo em *looping*. Diego de los Campos apresenta em obras finalizadas gestos rápidos de desenhos de esboço, realizados por meio de tempos de curta duração. Já Luis Arnaldo e Marcelino Peixoto apresentam desenhos de uma construção em ruínas, remetendo a trabalhos anteriores que deram origem ao trabalho apresentado nesta dissertação, feitos em sessões cronometradas. Os desenhos então incorporam e remetem a outros tempos, do passado ao devir, aclarando vias que se voltam ao passado. Emma Dexter escreve:

O desenho tem uma característica primária e elemental: ele goza de um status místico como a forma primeira e imediata de construir uma imagem. A ideia e a execução do desenho permanece a mesma, sem alteração, ao longo de centenas de anos: ele é uma atividade humana que nos conecta diretamente em uma linha direta com o primeiro humano que esboça algo sobre a poeira ou sobre as paredes de uma caverna (DEXTER, 2005, p.5).

Pensando ainda sobre a definição de arcaico, Agamben (2009) escreve que *somente quem percebe no mais moderno e recente os índices e as assinaturas do arcaico pode dele ser*

contemporâneo (AGAMBEN, 2009, p.69). Segundo ele, a origem de algo não está situada apenas em um passado cronológico: a origem é contemporânea ao devir histórico e não cessa de operar e agir. A distância-proximidade que define a contemporaneidade se fundamenta na proximidade com a origem, que em nenhum ponto pulsa com mais força do que no presente. Essa relação se faz com a noção de caos-germe que Deleuze propõe ao pensar o diagrama, e estando presente no desenho, aponta a origem da criação artística. O diagrama carrega a temporalidade do desenho, nos “momentos” que ele dá a ver, indicando um atravessamento. Se atravessa, ele passa de um ponto a outro: apresenta uma origem e um ponto final.

Então, mais que entender e definir o que é um desenho, esta dissertação buscou entender quando o desenho está sendo desenho, o quando o desenho se torna sinônimo do “desenhar” que o produz, ou quais seriam os tempos do desenho. Incorporando que o desenho carrega a temporalidade em si, que ele se dá em um antes do desenho que projeta um depois do desenho, o que acontece entre esses tempos? O que acontece é o próprio desenhar, o desenho é o acontecimento. Sendo o gesto compreendido como o complemento de um ato, ele vislumbra uma ação, que começa e termina. Então o gesto carrega em si a temporalidade também. O desenho é então um acontecimento de linguagem analógica, que se vale das mãos que riscam o suporte. *Quaisquer que sejam o suporte, a moldura, fazemos sempre a mesma pergunta: o que se passa aqui?* (BARTHES, 1990, p.161). O desenho dá a ver não aquilo que representa, mas o que se passou ali, o gesto, a relação com o material, e incorporar os acasos.

Dentre os autores estudados, existe um consentimento de que estudar questões pertinentes ao tempo na obra de arte teve uma efervescência na década de 1960, principalmente entre Estados Unidos e Europa. Talvez por influência e incorporação de novas mídias pela arte, tais como a performance e o vídeo, e de movimentos como o expressionismo abstrato, a *land art*, a arte conceitual e o minimalismo. Esses movimentos deslocam uma possível definição do entendimento do que é a arte, e artistas dessa época buscaram jogar com dualidades arte/não arte, dentro/fora do museu. Não que isto não tenha acontecido em diferentes momentos da história, até porque sabe-se que muitos artistas e poetas foram contemporâneos ao seu tempo, justamente por não estarem totalmente em e acordo com o próprio tempo e produzirem obras que se inserem no atravessamento e que podem ser lidas e relidas em diferentes tempos. De qualquer forma, a bibliografia estudada para esta dissertação é formada por textos de catálogos de exposições e materiais que se voltam à arte conceitual da década de 1960 para pensar as atualidades do desenho e mudanças significativas dentro do sistema de arte nas últimas décadas.

O desenho contemporâneo existe no sentido em que ele existe no tempo presente. Esse desenho retoma características de suas origens, se conecta à ancestralidade como uma atividade indissociável do ser humano. Mas dentro de ser contemporâneo, o desenho admite questões conceituais dos seus modos de fazer, retomando procedimentos e ressignificando suas definições e pertinências. Além disto, incorpora questões do próprio fazer do desenho, da linguagem analógica, em que nem tudo que é projetado ou carregado de intenções ou certezas por parte do artista é incorporado na obra; mais que isso, ela incorpora acasos, desvios e vacilos manuais no fazer. Mas, seguindo a afirmação de Derrida, de não saber o que é um desenho, o desenho se apresenta em um território fluido de significâncias e significados e permite, em seu vir a ser, reflexões sobre seus meios e fins, sua origem e seu devir. Assim, mais do que conclusões assertivas, encerra-se este tópico que, assim como o desenho, continua aberto e exposto para seguir em novas reflexões e considerações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação teve início em meio a muitas inquietações. E finaliza (ou se torna começo de outra) sem ser diferente. De qualquer forma, assim como o desenho, ela foi uma experiência, uma trajetória. Mais do que chegar a um destino pontual, quantos pontos existiriam nesse horizonte almejado? Sinto que ainda há muito que se estudar e refletir acerca deste objeto de pesquisa tão rico que é o desenho. Mas, algumas considerações são necessárias para se pensar de onde se saiu, onde se chegou, e quais outros caminhos esta viagem me indica.

Em primeiro lugar, meu papel enquanto pesquisadora na linha de teoria e história de arte, me fez ver o quanto é importante escrever sobre arte, e principalmente sobre artistas do contexto local. Muito da bibliografia estudada para esta pesquisa foi realizada em catálogos de exposições disponíveis para consultas on-line. Diante disto, percebi que há uma valorização de artistas norte americanos e europeus que atuam no suporte/meio e linguagem do desenho contemporâneo, talvez pela quantidade de material disponível sobre suas obras. Algumas exposições das décadas passadas podem ser acessadas e inclusive revisitadas no ambiente virtual de alguns museus. Não que isto substitua a experiência de ver a obra on-line, mas como se sabe da impossibilidade de deslocamentos de pesquisadores a outros países para estudar certas obras, possibilita que o trabalho seja facilitado nesse sentido. Para mim, ter acesso aos catálogos, textos curatoriais, imagens em boa resolução para análise e entrevistas com artistas estrangeiros, me fez valorizar a produção artística local, principalmente no desenho, por perceber que temos aqui um rico potencial de trabalho que precisa ser pesquisado e documentado para pesquisas futuras. Sinto que de alguma forma, escrevo parte da história da arte daqui, ainda que eu tenha conhecimento de que há muito trabalho pela frente, uma vez que elegi apenas quatro exposições de um número muito maior em um recorte pequeno de tempo. De qualquer forma, esta pesquisa possibilitou muitas reflexões acerca do desenho, do contemporâneo e da linguagem analógica, que se inserem em um ponto de partida muito satisfatório para pesquisas futuras.

Sobre o desenho, ainda que eu atue como professora de desenho, trabalhe com o desenho em minhas práticas artísticas e, mais recentemente, como curadora de artistas que trabalham com o desenho e com pesquisadora do tema, penso que este tema ainda é de difícil definição e demanda que eu tome algumas decisões quando falo do desenho. Entendo que o desenho se configura como um território instável, de definições fluidas, é algo que se relaciona com questões do “meio” e do “entre”. Assim, se o desenho está entre algo, entre o lugar onde algo termina e o lugar onde algo começa, o desenho está intimamente relacionado ao processo do

desenhar e ao tempo. Meu interesse por questões do tempo do desenho já estava em evidência na graduação, quando estudei para o TCC questões acerca do efêmero em minhas práticas de desenho. Ao ingressar no mestrado, ainda sem um projeto definido, minha intenção de estudar na linha de teoria e história já me conduzia a entender questões do tempo que foram se consolidando ao longo do mestrado nas disciplinas cursadas, leituras recomendadas por minha orientadora e bibliografias pesquisadas. O interesse por estudar este tema foi crescendo ao longo do mestrado e penso ser ele um tema a ser investigado posteriormente em uma pesquisa de doutorado ou como pesquisa independente. Isso porque, quando eu estudava textos mais clássicos sobre o desenho, o enfoque era o desenho enquanto um suporte espacial, em uma perspectiva formalista em que se evidenciam os eixos, a perspectiva, os espaços negativos, as gradações, entre outros. Não que isto não me interesse, mas eu gostaria de ir mais a fundo e pensar mais relações em cima do suporte bidimensional.

Assim, ao definir os artistas para esta dissertação, observei que, se existia um fio condutor neste conjunto de obras, esse era a questão do tempo, tão singular e tão potente em cada um dos trabalhos. O tempo ao estruturar o projeto, o tempo cronometrado, o tempo de um desenho rápido, o tempo do desenhar, a que tempo a obra remete, o tempo cronológico, o tempo não-linear. O tempo era uma condição a ser estudada, mas surgiu minha primeira problemática: como entender o tempo em um suporte tido como espacial? O desenho não se enquadra em categorias de artes temporais como a dança, o vídeo, a performance. Então, como pensar o tempo no desenho? Ao longo da pesquisa percebi que o tempo no desenho estava relacionado ao processo do desenhar, àquilo que ocorre “entre”, e dentro da produção contemporânea, na assimilação de outros suportes para o entendimento de questões do desenho, como o vídeo, a dança, a performance etc. Compreende-se que o tempo do desenho está voltado para o futuro, um tempo projetivo, ao mesmo tempo em que atua como registro que aponta para o passado. Além disso, não se pode deixar de compreender e experimentar o desenho como experiência presente, e nele sustentar uma temporalidade não linear na qual atuam outros tempos, questão abordada no ensaio de Giorgio Agamben que foi fundamental para nortear a pesquisa.

Dentro disso, quando comecei a pesquisar artistas que trabalham com o desenho na contemporaneidade, ou que investigam o desenho contemporâneo ao incorporar em novas mídias em seus trabalhos, mais uma inquietação me ocorreu: se, no tempo contemporâneo os artistas estariam deixando de produzir o desenho “feito à mão” e estariam incorporando desenhos digitais em seus processos. E, por mais surpreendente que pareça, encontrei, sim,

desenhos digitais na produção contemporânea, mas também uma quantidade significativa de produções “feitas à mão”.

Menos do que negar a produção digital na contemporaneidade, penso que meu esforço ao investigar o analógico, ainda que brevemente, seria um compromisso fundamental, talvez até político, enquanto artista e pesquisadora. A supervalorização e até a imposição do digital na atualidade inviabiliza questões referentes ao fazer manual do processo, induzindo a uma eficiência ineficiente, a uma padronização sem coerência ou a uma sistematização que não é interessante na produção artística. O ‘não saber o que é um desenho’ que Derrida menciona e que também é um eixo construtivo desta pesquisa, permite que se incorpore questões do “enquanto se faz”, do imprevisível, da surpresa, do inalcançável ou irresoluto. Se a arte é definida segundo códigos binários, perde-se o espaço dos desvios do processo, tão importantes, se não fundamentais em uma pesquisa artística. O desenho analógico atua como forma de resistência à imposição digital atual.

Assim, dentro do que Deleuze investiga como uma linguagem analógica, é analógica por estar em relação ao tempo e à amplitude do gesto manual. A mão que conduz o traço no papel nem sempre é subordinada ao olho, e é justamente quando ela não se subordina que o diagrama se instaura, que a linguagem analógica se faz presente. O gestual no desenho feito à mão carrega o tempo em si e está intimamente ligado ao desenho: tempo e gesto atuam juntos na linguagem analógica do desenho contemporâneo.

Tenho a consciência que muitos temas não foram estudados com profundidade para esta pesquisa, devido ao curto tempo dedicado à escrita ao longo do mestrado e da concentração em temas que julguei pertinentes no momento. A questão da autoria abordada nas máquinas de desenhar de Diego de los Campos poderia ter sido mais bem aprofundada em textos teóricos e conceitos, mas escolhi acatar o depoimento do artista para a escrita. Também pensei em estudar como atuariam os diferentes tipos de tempo nos desenhos estudados: *aion*, *cronos* e *kairós*, mas escolhi reservar este tema para um artigo ou pesquisa futura. Após a defesa, ainda os membros da banca gentilmente me sugeriram autores e questões, tais como a noção de

Enfim chego a me perguntar se existe um desenho contemporâneo. O contemporâneo não se define como aquilo que é mais atual ou novidade deste tempo, mas atua como um tempo em suspensão que compreende a atuação de outros tempos concomitantes. É contemporâneo aquele que se volta ao passado e projeta um futuro. Menos do que uma nostalgia, ao voltar-se ao passado o desenho contemporâneo não se subordina a ele, mas juntos – passado e

contemporâneo – atuam neste presente inapreensível que nos encontramos e projetamos o futuro.

As máquinas de desenhar de Diego de los Campos retomam máquinas e engenhocas pensadas no Renascimento por exemplo, e são contemporâneas por esses tempos que a atravessam. O fundo branco do desenho de Flávia Duzzo instiga a pesquisar mais sobre os desenhos egípcios e o fundo enquanto espaço místico que projeta outras temporalidades. Os desenhos circulares de Malvina Sammarone carregam a noção do tempo do eterno retorno, daquilo que não cessa de operar e riscar em cima do que já foi constituindo vários tempos que se preenchem. Já os desenhos de tijolos de Luis Arnaldo e Marcelino são inscritos daquilo que já se foi, ou talvez do que nem chegou a ser feito uma construção em ruína. Estudar esses artistas e essas exposições oportunizou entendimentos sobre o desenho, o tempo, o gesto e a contemporaneidade nesse curto período em que me dediquei a eles, me instigando a realizar uma exposição com curadoria sobre esse tema, viabilizando também textos e catálogos que venham a ser pesquisados na posteridade. Assim, finalizo esta pesquisa do mesmo jeito que iniciei: se me perguntarem o que é um desenho, responderei tal qual Derrida: eu não sei o que é um desenho. Talvez seja necessário que eu desenhe para começar a riscar a linha que conduza a um entendimento.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios /Giorgio Agamben; [tradutor: Vinícius Nicastro Honesko]. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ALCIDES, Eneléo (org.). **Arquivos Contemporâneos: Artes Visuais na Fundação Cultural Badesc 2016/2017.** 204 p. 2018.

BARTHES, Roland. **O Óbvio e Obtuso:** ensaios críticos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BENJAMIN, Walter. **Pintura e Desenho Sobre a Pintura ou Sinal e Mancha** In: MOLDER, Maria Filomena. *Matérias sensíveis.* Lisboa: Relógio d'água Editores, 1999.

BOIS, Yve-Alain. **Matisse e o Arquidesenho** In: A Pintura como Modelo. São Paulo: Martins Fontes. 2009.

BRYSON, Norman. **'A Walk for a Walk's Sake'** In: ZEGHER, Catherine de (ed.). *The Stage of Drawing*, New York: Tate Publishing and The Drawing Centre, 2003, pp.149-158.

LEE, Pamela. **Some Kinds of Duration:** The temporality of drawing as process art. In BUTLER, Cornelia H. *Afterimage: drawing through process.* The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. 1999.

DE LOS CAMPOS, Diego. **Entrevista concedida à Anna Moraes.** Florianópolis, 20 de mar. de 2019. Entrevista.

_____. **Entrevista concedida à Anna Moraes.** Florianópolis, 05 de mai. de 2019. Entrevista.

_____. In: MACÁRIO, Carol. *Conheça Diego de los Campos, um dos nomes mais importantes da cena de arte contemporânea de SC.* Florianópolis, 25 de mai de 2016. Disponível em < <http://dc.clicrbs.com.br/sc/entretenimento/noticia/2016/05/conheca-diego-de-los-campos-um-dos-nomes-importantes-da-cena-de-arte-contemporanea-de-sc-5809649.html> > Acesso em: 20 de nov. 2018.

DELEUZE, G. **Pintura - El concepto de diagrama.** Editora Cactus. 2010.

DERDYK, Edith (org). **Disegno. Desenho. Desígnio.** São Paulo: SENAC, 2007.

DERRIDA, Jacques. **Memórias de Cego:** O auto-retrato e outras ruínas. Tradução: Fernanda Bernardo. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

_____. **Pensar em não ver - escritos sobre as artes do visível (1979-2004).** Organização de Ginette Michaud, Joana Masó e Javier Bassas. Tradução de Marcelo Jacques de Moraes. Revisão técnica de João Camillo Penna. Florianópolis: Editora UFSC, 2012.

DEXTER, Emma. **Vitamin D** – New perspectives in drawing. Londres: Phaidon, 2005.

DUZZO, Flávia. **Entrevista concedida à Anna Moraes**. Florianópolis, 15 de mar. de 2019. Entrevista.

FAY, Brian. **Casting a net** : contemporary drawing practices and strategies. Dublin, 2008.

FAY, Brian. **What is Drawing** – A Continuous Incompleteness, Irish Museum of Modern Art, Dublin, 2013.

HASS, Patrick de. Tradução Richard John. **O desenho contemporâneo**. In : Le dessin contemporain: vers un élargissement du champ artistique. Chamecy: Imprimerie Laballery, 1992.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (org). **A Pintura – textos essenciais**. Volume 9: o desenho e a cor. Rio de Janeiro: Editora 34, 2006.

MATISSE, Henri [1869-1954]. **Escritos e reflexões sobre arte: Henri Matisse**. Seleção dos textos, notas e bibliografia: Dominique Fourcade. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MENDES, Murilo. **Poesia completa e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1995.

PEIXOTO, Marcelino. **Entrevista concedida à Anna Moraes**. Florianópolis, 20 de mar. de 2019. Entrevista.

RAYCK, Diego. “O Desenho Desenha a Si - Convulsão, Potência e Continuum No Processo Artístico.” Palíndromo, 2017. Disponível em < https://www.academia.edu/33058104/O_desenho_desenha_a_si_-_convuls%C3%A3o_pot%C3%Aancia_e_continuum_no_processo_art%C3%ADstico > Acesso: em 20 de jun. de 2019.

ROSE, Bernice. **Drawing Now**. Nova Iorque: Museum of Modern Art, 1976. Disponível em < www.moma.org/calendar/exhibitions/2034 > Acesso: em 15 de nov. de 2018.

SAMMARONE, Malvina. **Entrevista concedida à Anna Moraes**. Florianópolis, 30 de mar. de 2019. Entrevista.

TEMKIN, Ann. **Thinking is form: the drawings of Joseph Beuys**. Philadelphia Museum of Art; The Museum of Modern Art. 1993. Disponível em: <www.moma.org/calendar/exhibitions/387> Acesso em: 04 de nov. 2018.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Exposições visitadas

ASP, CARLOS. In: Útil Paisagem. Coletiva. Museu Victor Meirelles, 2017.

Clube do Múltiplo. Coletiva. Museu Victor Meirelles, 2018.

DUZZO, Flávia. Olhar o Desenho. Fundação Badesc, 2018.

HOFFMAN, Juliana. O Exprimível do Vazio. Fundação Badesc, 2017.

MASC 70 Anos. Coletiva. MASC, 2018.

NEGRÃO, ROGÉRIO. Máquinas do Abismo, Fundação Badesc. 2017.

SANTOS, Adriana. In: Dizer e Ver Cruz e Sousa. Museu Cruz e Sousa, 2017.

sono. Coletiva. Memorial Meyer Filho, 2018.

STAHELIN, Isadora. De tanto que se vai algo fica. Fundação Badesc, 2018.

SUCI, Junior. Corpo Vencido. Fundação Badesc, 2018.

TOMITA, T; NECKEL, R. TA.RAFA - Desenho a quatro mãos. Fundação Hassis, 2018.

APÊNDICE B – Lista de catálogos

Arquivos Contemporâneos: Artes Visuais na Fundação Cultural Badesc 2016/2017.

Exposições Individuais Temporárias 2016 – MASC (Jociele Lampert e Diego de los Campos).

Exposições Individuais Temporárias 2016 – MASC (Flávia Duzzo | Karina Zen | Neide Pelaez de Campos | Roberta Tassinari | Sonia Beltrame).

What is Drawing? Education and Community programmes, Irish Museum of Modern Art, IMMA. 2013.

New to the Modern : recent acquisitions from the Department of Drawings. Museum of Modern Art (New York, N.Y.). 2001. Disponível em <www.moma.org/calendar/exhibitions/166> Acesso em: 23 de abr. 2019.

APÊNDICE C - Entrevista 2 com Diego de Los Campos em maio de 2018

Sobre Máquinas de desenhar

ANNA) como surgiu a ideia das máquinas que desenham?

DIEGO) Comecei a fazer máquinas quando era criança. Meu pai me deu de presente um *Mecano* com peças de metal, parafusos e porcas. Com isto eu montava carrinhos e aviões com tração feita com elásticos. A primeira máquina para desenhar fiz em 1993, e em 2002 fiz uma exposição com desenhos feitos por uma máquina "Desenhos de não eu".

A) Os desenhos feitos na máquina de desenhar integram os desenhos de um real? O formato A5 das folhas adaptadas à máquina foi por isso?

D) Desde 2006, que começou o projeto *Desenhos de um Real*, tenho feito algumas máquinas para desenhar e alguns dos desenhos ficam para o projeto dos desenhos de um real. O formato A5 surgiu por uma necessidade de organizar os desenhos de um real em caixas. No começo utilizava qualquer tamanho de folha, mas era muito difícil de guardar.

A) Você vê relação no gesto do seu desenho na forma que as máquinas desenham?

D) Sim, às vezes me sento para desenhar, e sinto que quando desenho parece que instalo um programa em mim, que me permite desenhar fluidamente sem pensar, igual que uma máquina. Mas não é tanto no gesto, e sim numa lógica de produção, ou sequência de movimentos.

A) Ainda que sejam máquinas desenhando, o resultado é um desenho do Diego de los Campos ou um desenho de máquina?

D) Boa pergunta. É um desenho meu porquê está assinado por mim e porque concebi e construí a máquina.

A) Você considera que o artista está acima da máquina, comparando a produtividade, a máquina não supera a eficiência da produção do artista?

D) Às vezes fazer um desenho na máquina dá mais trabalho que fazê-lo manualmente. a máquina me ensina a fazer um desenho como uma máquina, ela também é processo. As máquinas também são percíveis, elas não duram muito tempo, o impulso de fazer com à mão sempre vence. Ela é mais uma ferramenta, ela não supera porque não muda.

A) Por que produzir máquinas que desenham que se tornam obsoletas?

D) Não é que faça as máquinas para me aliviar o trabalho, já que elas dão muito trabalho para serem feitas. São feitas porque elas em si, tem seu valor estético e os desenhos feitos por elas também, isto é, nos fazem pensar sobre isto tudo que estamos falando além de serem bonitas.

A) Você vê relação na produção dos desenhos de um real, nas máquinas que desenharam e, atualmente, na programação do Processing ao produzir gravuras digitais?

D) O projeto *Desenhos de um Real* problematiza o valor da obra de arte e com isso a remuneração do trabalho do artista. Com as máquinas o projeto flerta com a industrialização da produção, mas sem o capitalista nem o operário, ou sendo estes o próprio artista. Mas o interessante é que sempre é mantido o valor da originalidade, já que as máquinas que crio não sabem fazer dois desenhos iguais. Agora, no que tenho feito com *Processing*, a máquina é virtual, e para tornar-se um desenho vendável, tenho que imprimir, ou seja, usar outra máquina que tenho que pagar pelo seu uso. Isso, na escala de vendas em que trabalho, tornaria o processo mais caro e não conseguiria vender por um real. Mas a lógica de usar o Arduino para fazer as máquinas o *Processing* para fazer as gravuras digitais, é muito similar.

APÊNDICE D – Entrevista com Diego de Los Campos em março de 2019

Sobre Processos e desenhos de um real

ANNA) Dentro da sua poética e processos, é possível definir “o que é um desenho”? Ainda que não seja possível definir, o que significa ou em que consiste um desenho para você?

DIEGO) Para mim desenho é o que faço sobre papel ou outra superfície, com um material que, por meio do atrito ou não, registre, deixando marcas, o movimento do corpo ou da mente. Um desenho é um processo no qual o pensamento e a ação (que não são diferenciáveis) derivam em algo que é para ver.

A) Você poderia dizer que a base da sua investigação e pesquisa em arte é em cima do desenho? Se sim, ele se desdobra em outros suportes (escultura /vídeo/ instalação/ programação)? Em que sentido esses outros suportes ampliam considerações sobre o desenho em sua pesquisa?

D) Não sei se o desenho está em cima ou na base, ele é mais uma ferramenta de representação ou de apresentação. Não sei se posso colocá-lo numa hierarquia de técnicas ou das formas do pensamento ou inteligências. Desenhar é brincar com a proporção, o movimento, a fuga, a combinação, a repetição etc., São coisas que estão presentes também nas demais técnicas, O desenho está em tudo, assim como em tudo podemos encontrar poesia ou música.

A) Comente sobre a relação do processo de desenhar e a obra final: o desenho enquanto meio, enquanto processo, como incorporação dos desvios enquanto se desenha: quanto o meio justifica o fim em seu processo?

D) Tem coisas que faço ou que sinto que para entender melhor, tenho que desenhar. O desenho funciona como a palavra que materializa um pensamento. O lápis funciona como um periférico do cérebro, como uma interfase de comunicação, de sentido recíproco entre a mente e o mundo. Ele serve para pré-visualizar o trabalho ou pode ser ele mesmo o trabalho.

A) Como você enxerga a relação com o tempo em seus desenhos?

D) A velocidade de execução do desenho se traduz numa expressividade no traço ou na mancha, mas também, a velocidade elimina o crivo do julgamento, do preconceito ou da coisa premeditada. É como a escrita automática dos surrealistas, um canal para que aflore o subconsciente.

As máquinas não têm desejo, então elas podem ficar fazendo um mesmo desenho até colapsarem. Com elas busco a profusão de linhas ou pontos que se organizam a partir de uma lógica simples, com um fator bagunça que faz elas não parecerem tão mecânicas.

Nos "Desenhos de um Real" o tempo de execução do desenho tem a ver com o conceito do trabalho. Aqui o tempo de execução fica explícito no discurso. Ele é um valor de troca. Quando vendo um desenho por um Real, estou equiparando o tempo de trabalho meu com o tempo de trabalho de quem compra.

A) Você considera que seu trabalho assume uma estética de rascunho em “obras acabadas”. Como definir quando uma obra está finalizada?

D) Comparados com meus rascunhos, minhas obras são super acabadas. Mas se comparadas com obras hiper-realistas, elas são algo que mal começou a ser esboçado. Não sei se consigo responder como defino quando uma obra está finalizada. Deve ser quando ela começa falar o que veio dizer. Ou ela tem que acabar antes que essa fala fique muito evidente ou repetitiva.

APÊNDICE E – Entrevista com Marcelino Peixoto em março de 2019

Sobre Processos e a exposição Partituras

ANNA) *Dentro da sua poética e processos, é possível definir “o que é um desenho”?*
Ainda que não seja possível definir, o que significa ou em que consiste um desenho para você?

MARCELINO PEIXOTO) eu trabalho essa dimensão do desenho que tem a instância projeto, uma vez que a ordenação do meu trabalho se dá em torno da escrita realizada a partir dos trabalhos de ateliê ou a partir de exposições anteriores que são geradoras sempre de uma escrita e um projeto. Então essa dimensão do desenho como projeto e como pensamento está no cerne do trabalho já há muito tempo. Aliás, desenho e trabalho estão no foco do meu trabalho a muito tempo, e o desenho, se for citar uma definição, o desenho do italiano, esta palavra que tem a dimensão do desígnio, ou seja, o projeto. O desenho em si que é a realização. Essa seria a segunda dimensão do desenho, da própria realização, o desenho como algo que pensa outras formas ou que pensa, esta é mais antiga que a ideia de desenho como autonomia, que é própria da virada do século XIX para o XX. Então, o desenho além de pensar outras formas, pensa a si mesmo, e pensa se realizando – a própria dinâmica de ateliê. Mas, especificamente, eu trabalho com o desenho com a noção de desenho como acontecimento: o desenho que deixa rastro da sua realização. Neste sentido, o desenho seria o índice de um acontecimento.

A) *Você poderia dizer que a base da sua investigação e pesquisa em arte é em cima do desenho? Se sim, ele se desdobra em outros suportes (escultura/vídeo/instalação)? Em que sentido esses outros suportes ampliam considerações sobre o desenho em sua pesquisa?*

M) Sim, a base da minha pesquisa é desenho. Embora tenha feito bacharelado em pintura, muito cedo eu comecei a dar aula de desenho na universidade, há 20 anos. Fui professor na UFMG, na Fundação de Arte Ouro Preto, e na Escola Guignard, onde atuo até os dias de hoje. Essa experiência como professor de desenho já se dá há 20 anos com trabalho constante e essa necessidade deste saber e de estudar, elaborar, entender os modos, as estratégias e as estruturas que levaram o desenho a ser esta potência de não mais pensar outras formas e não mais ser a si, tem uma dimensão nova que se evidencia com os atravessamentos. É um pouco complicado falar em categorias. A questão é saber como essas formas, gêneros e modos de trabalhar arte atualmente buscam seu originário. Eu tenho uma relação muito direta com as artes do corpo, com o desenho no campo expandido, com as ações de desenho (que não irei nomear de performance) que apresentam a performatividade do ato de desenhar e a instalação.

Recentemente fiz um trabalho em uma fundação que consistia no deslocamento de 80 toneladas de areia para dentro da galeria da Funarte, e o trabalho de desenho a partir dessa areia em 40 dias de trabalho. Allan Kaprow, pensador americano e artista, vai dizer que performance e instalação foram, ao ser sistematizadas como disciplina no final da década de 80, incorporadas na academia ainda que eletivas, essas disciplinas transformam a galeria em uma sintaxe para ser lida, acaba por perder a força de experimentação ou experienciar que tinham os *enviroments* e *happenings*. Para que as coisas aconteçam algo deve ser feito. Esse algo a fazer ou este fazer é o que eu denomino de ação. Nas ações não existe corpo preparado e não existe em si a construção com os protocolos da performance. Então eu chego nestas outras formas: o vídeo, a animação a partir do desenho: são necessidades do desenho que me levam a buscar uma forma específica para a realização do trabalho.

A) *Comente sobre a relação do processo de desenhar e a obra final: o desenho enquanto meio, enquanto processo, como incorporação dos desvios enquanto se desenha: quanto o meio justifica o fim em seu processo?*

M) Eu poderia dizer que desenhar é meio de vida. Este fato é atual onde nós somos híbridos das coisas. A própria noção de obra não pode se dar na atenção a um trabalho. Se perdi 30 anos de trabalho, pode-se dizer que o desenho é o meio e que a palavra trabalho em si é casada com o desenho como uma operação, como um ato, como ação geradora de acontecimentos. Então, todo desenho independentemente do tamanho, dimensão, a relação entre uma quantidade de tempo que um corpo ficou sobre determinado espaço, que serve no tri ou multidimensional, é o atestado que algo aconteceu ali, ou seja, um tempo de ação de agir sobre um formato, transformando este espaço em lugar a partir dos agenciamentos do corpo. Coisa que experimento muito com Luis Arnaldo que trabalha comigo, meu antecessor no desenho, e dividimos essa experiência de trabalho cuja determinação do fim é o tempo de exposição. Já fizemos trabalhos de 40 dias de execução, que terminava no último dia da exposição, na hora que a galeria fechava, para ser apagado no outro dia. Então imagina, que 40 dias de desenho por mais de uma vez, que tem por fim acabar, evidencia de fato que o que está sendo mostrado é o trabalho, os agenciamentos do corpo. Pensando em uma certa pauta que leva o corpo para outras espacialidades como a rua, na paisagem, as caminhadas, os deslocamentos, as mensurações do corpo, as construções de similitudes que o corpo faz com o mundo, tudo isto são agenciamentos do desenho.

A) *Você poderia contar um pouco sobre a exposição “Partituras: Desenho do tempo” que ocorreu na Fundação Badesc em 2016? Como determinavam o tempo das sessões, e como definiam estar acabado, ainda que com aspecto inacabado? Sobre a importância de ter sido realizado a quatro mãos.*

M) A exposição Partituras é fruto de um trabalho de ateliê realizado durante 9 meses, todas as sextas feiras, onde, a partir de um tempo pré-determinado, cronometrávamos e começávamos a trabalhar em um desenho silencioso – apenas na fala, pois passávamos também a escutar o som dos lápis executando o desenho além dos grunhidos do outro, que o corpo durante um tempo longo, passa a responder, criando uma linguagem sem referente. São determinados e cronometrados e depois de duas horas despertava um sinal e nós parávamos onde estivesse. Então este é um desenho sem retoque. Ele é um acontecimento de duas horas. Nós fizemos essa série que foi mostrada na Fundação Cultural Badesc, dando resposta a uma exposição feita no ano anterior, no SESC Palladium, uma exposição de 40 dias que teve um deslocamento da rua para a galeria, de 4 mil tijolos em carrinho de mão. Ao chegar dentro da galeria, empilhávamos em colunas sem cimento que, quando passavam de seu ponto de equilíbrio, desabavam. Então essa foi uma exposição que durou 40 dias, e depois de ter deslocado essa quantidade de tijolos para dentro da galeria, nós começamos a desenhar esses tijolos em processos de trabalho de 4 horas por dia. Então, repetir esse procedimento em ateliê dá imagem à experiência em galeria que já não existe mais. A Fundação Cultural Badesc recebeu as imagens de uma exposição que estava em latência, que foi a posteriori, trabalhada durante 9 meses em ateliê. Juntamente com um vídeo de uma das execuções de um dos desenhos. Um dos desenhos da exibição no Badesc era o vídeo que estava sendo exibido. Optamos por essa montagem que deixa o papel suspenso para que o papel pudesse trabalhar na ambiência. Em Santa Catarina, ao longo do dia, presenciamos, coisa que para nós em Minas Gerais não acontece, uma manhã extremamente úmida, com o final da manhã e começo da tarde com uma temperatura altíssima e pancada de chuva ao fim da tarde. O papel tracionava todo o tempo, como se estivesse vivo. No Badesc, a imagem do trabalho ficou mais evidenciada. Penso ter sido uma exposição muito coerente.

A) *Conte um pouco sobre a utilização de outros meios, como o vídeo e o som, para a apresentação da exposição.*

M) Estávamos dizendo há um tempo atrás sobre as formas do desenho, e das formas de dar forma a uma exposição. O uso do vídeo nessa exposição traz para dentro da exposição um “tempo real”, ou uma outra forma de apresentação do tempo e de construção do espaço

expositivo. Uma vez que o vídeo tem uma dimensão aí que – ao contrário dos desenhos em seus 150x100cm fixos – podem ter o tamanho regulado dentro da exposição, solucionando questões de composição. No Badesc tivemos outra questão: o vídeo apresenta uma pauta sonora que é o áudio do barulho que faz o ato de desenhar, o ato de apontar o lápis. Esse vídeo está colado na execução. Ao colocar na galeria, sincronizar imagem e áudio, é uma tarefa muito difícil. A gente sempre trabalha com as condições do lugar, e a exposição no Badesc, onde a galeria é em L com uma sala central, a nossa opção foi por trabalhar em cada sala com um aparelho de áudio, de forma que tivemos que sincronizar, digamos, o play, tínhamos que ficar sempre atentos pois os aparelhos tinham certo *delay* que não era o desejado do trabalho. É sempre mesmo uma sensação de presença, se eu estiver em uma sala em que eu não estou vendo o vídeo, mas eu estou escutando algo que está acontecendo lá, e, estou fazendo diante de um desenho que é resultado daquilo que se vê em vídeo nas ações, a ideia de tornar o espaço um campo para os sentidos, provocados a partir de ideias do desenho. Cada ideia de desenho (pensamento de desenho) requer a busca da melhor forma de tornar visível o acontecimento. E a exposição em galerias, o acontecimento é a chegada das pessoas no trabalho.

A) *Por fim, você poderia contar um pouco sobre sua pesquisa “Desenho e Acontecimento”?*

M) Desenho e Acontecimento é um grupo de pesquisa que abre inscrições para participação no início de semestre, que trabalha essa questão do desenho como acontecimento como centro dos interesses. Nesse grupo, coordenado por mim, e nós construímos um espaço virtual, onde são lançados os arquivos de textos que trabalhamos em conjunto em encontros regulares. A ideia de trabalhar o texto é diferente de ler o texto, então trabalhamos o texto ao modo de ateliê, muito em sintonia com o modo de fazer ciência, mais especificamente de uma modalidade de história da arte, próxima das práticas de Didi-Huberman, Hans Belting que definem então o trabalho e a importância de Mnemosyne de Aby Warburg, e de pensar as imagens de forma que se possa fazer perguntas a ela. Então o grupo de estudos recolhe os textos específicos de desenho, em livros, catálogos de exposição, trabalho de bienal, quase sempre sem iconografia. Buscamos também as imagens que muitas vezes estão ausentes nestes textos. O grupo articula ideias de desenho como acontecimento, uma noção construída por Barthes no livro *Óbvio e Obtuso* ao falar do desenho como acontecimento na obra de Cy Twombly. Barthes lê a obra de Cy Twombly como acontecimento a partir de cinco palavras que os gregos utilizavam para definir o que é o acontecimento. Em torno desta noção e do desenho como rastro, risco, ação que deixa rastro, trabalhamos o desenho e seus diversos formatos.

Basicamente esse é o projeto, que é muito casado com minha pesquisa do doutorado, que investigo questões no trabalho de William Kentridge, *Fortuna*, exposta em São Paulo, que gerou um livro. Este livro é uma animação chamado “De como não fui ministro de estado”. O que eu faço é testar o conceito de acontecimentos proposto por Barthes na obra de Kentridge.

APÊNDICE F – Entrevista com Flávia Duzzo em março de 2019

Sobre Processos e Corporeidade do Desenho

ANNA) Dentro da sua poética e processos, é possível definir “o que é um desenho”? Ainda que não seja possível definir, o que significa ou em que consiste um desenho para você?

FLÁVIA DUZZO) acho que não há uma definição que abarque o que é o desenho. Encontro no desenho uma extensão do pensamento. É o meio com o qual me identifico e tenho intimidade para a concepção, reflexão e expressão do meu trabalho. É, também, um meio muito direto de colocar as ‘coisas’ no mundo. Há o prazer de lidar com os instrumentos da linguagem. A fatura sempre me interessa e me aproxima do que vou fazer. Poderia dizer, que, em alguns momentos os materiais é que são determinantes, por suas especificidades possibilidades e limitações a acabam por aguçar a minha prática. Passo a investigar em cima dessas propriedades, somando, evidentemente, os conceitos que os trabalhos trazem.

A) Você poderia dizer que a base da sua investigação e pesquisa em arte é em cima do desenho? Se sim, ele se desdobra em outros suportes (escultura/vídeo/instalação)? Em que sentido estes outros suportes ampliam considerações sobre o desenho em sua pesquisa?

F) Sim, as minhas problemáticas sempre giram em torno do desenho. Uma das instâncias do meu trabalho em desenho é a linha, ainda que, em determinado momento, percebi que me valho dela para a construção de planos, explorando conceitos que, tradicionalmente, pertencem ao vocabulário da pintura: massas tonais, configurações de volumes etc.

Ressaltando a questão da linha, em determinado momento, me interessei em explorar as possibilidades da linha na sua tridimensionalidade se relacionando com o espaço. Mantive o registro plano, uma vez que sempre lidei com a linha na relação com o plano, fundo branco da parede. Nessa investigação, outros elementos surgiram como, a projeção das sombras das linhas na parede, as diversas possibilidades de configuração de um mesmo trabalho, na medida em que se pode circundá-lo. Então posso afirmar que, invariavelmente, estou tratando das questões do desenho.

A) Comente sobre a relação do processo de desenhar e a obra final: o desenho enquanto meio, enquanto processo, como incorporação dos desvios enquanto se desenha: quanto o meio justifica o fim em seu processo?

F) O meio vai construindo, configurando a visualidade do desenho, cada traço vai determinando o próximo, incorporando os desvios e assim sucessivamente. No início de um desenho acontece esse processo muito rapidamente, num segundo momento, começo a interferir mais conscientemente sobre as escolhas, no rumo que o trabalho irá tomar. Entra aí, a intuição, a prática, os desdobramentos de um processo anterior e suas questões.

A) Você enxerga as camadas de grafite em “Corporeidade do desenho” como um registro de tempo? Qual a importância em deixar os espaços em branco nestes desenhos?

F) Vejo que esses desenhos carregam intrinsecamente o tempo. (assim como tantos outros que venho produzindo, acho que desde 2008)

Para mim, a passagem do tempo, o tempo gasto na construção de um desenho, consiste no meu espaço de resistência, é a condição de existência desses trabalhos. As áreas em branco são respiros, não saberia como explicar, mas, eu diria, que elas aparecem quase que por necessidade.

A) Sobreposição de arames a sobreposição de camadas de grafite: comente sobre a exposição “Olhar o Desenho” que aconteceu na Fundação Badesco em 2018: o recorte temporal apresentado te aponta considerações sobre o seu processo? O que você enxerga que se aproxima e o que se afasta nestes trabalhos?

O afastamento que percebo entre essas duas fases, não se dá pela diferença dos materiais utilizados ou pela fatura, mas sim pelas suas questões e conceitos.

A linha é apresentada de maneira diferente numa e outra. Nos arames, ainda que a sobreposição e o entrelaçamento dos fios acenem ao plano, vejo a linha como protagonista, sua visualidade enquanto elemento construtor da obra se destaca.

Nos desenhos de ‘Corporeidade do desenho’, a linha atua por meio da insistência de sua inscrição, sua presença, porém, se dissolve, pois, o mote do trabalho é justamente esse contraponto: inúmeras traçadas, configurando uma massa densa onde os grafismos quase desaparecem.

APÊNDICE G – Entrevista com Malvina Sammarone em março de 2019

Sobre Processos e Ação/Desenho

ANNA) Dentro da sua poética e processos, é possível definir “o que é um desenho”? Ainda que não seja possível definir, o que significa ou em que consiste um desenho para você?

MALVINA) Desenho para mim não é apenas a relação entre o grafite e o papel, está relacionado com o corpo e a tudo que faço, inclusive mentalmente. Pode ser um conceito, uma instrução. Por exemplo, um ato de caminhar num espaço qualquer, seguindo algumas regras, mentais ou não, poderia ser considerado um desenho. Penso numa convergência entre a observação, a memória, e o corpo.

A) Você poderia dizer que a base da sua investigação e pesquisa em arte é em cima do desenho? Se sim, ele se desdobra em outros suportes (escultura/vídeo/instalação)? Em que sentido estes outros suportes ampliam considerações sobre o desenho em sua pesquisa?

M) Minha investigação e pesquisa em arte não é o desenho em si, mas o seu processo. Uso o acaso, a repetição, a circularidade e o jogo de memória em diferentes suportes que podem ser um vídeo, uma instrução para criar um desenho dobrando-se uma folha de papel, ou usando o clássico grafite sobre papel.

A) Comente sobre a relação do processo de desenhar e a obra final: o desenho enquanto meio, enquanto processo, como incorporação dos desvios enquanto se desenha: quanto o meio justifica o fim em seu processo?

M) Durante meu processo de trabalho estipulo regras para mim mesma. Exploro os movimentos repetitivos, com instruções mentais de como as linhas irão ocupar o espaço do papel. Um jogo entre atividade mental e física, usando as possibilidades e limitações do corpo, onde ainda são incorporados o erro e a exaustão.

O processo é a obra final, mostrado através do vídeo, e não o desenho.

A) Você poderia contar um pouco sobre a exposição “Ação|Desenho” que aconteceu no MASC em 2016? Sobre a importância de apresentar o vídeo do processo e os cadernos de desenho.

M) Nessa exposição pretendi mostrar processos de desenhos, o seu fazer numa duração de tempo. Nos cadernos de desenho e nos vídeos percebe-se a simetria, a inversão, repetição, e

circularidade nos desenhos de figuras geométricas, quase arquitetônicas. Há concentração, como se fosse um ritual, por um período contínuo e indefinido no qual os movimentos irão acontecer. Durante esse processo mostrado em vídeo, dou ‘pistas’ para o espectador folhear os cadernos de desenho.

A) Por fim, como você entende o gesto circular que se repete do desenho e a relação com o tempo? E a relação do desenho com o corpo?

M) O tempo e a duração estão muito presentes em meu trabalho, assim como o corpo, com suas possibilidades e limitações. O corpo é como uma ferramenta de medição para registrar geometrias, figuras, números. Os movimentos são executados enquanto a consciência flui, por um período contínuo e indefinido durante o qual os movimentos acontecem. Quanto maior a duração da ação, mais mudanças físicas e psicológicas, trazendo à tona as noções de possibilidade e imprevisibilidade, erro e exaustão.

ANEXOS

ANEXO A – Tabela exposições de desenhos em espaços expositivos de Florianópolis 2016-2018

MUSEU GALERIA	2016	2017	2018	Obs.
MASC	<p>2º CICLO DO EDITAL DE EXPOSIÇÕES Anderson Alberton (SC) <i>Buscas Inconscientes</i> Janor Vasconcelos (SC) <i>Plano B</i> Malvina Sammarone (SP) <i>ação/desenho</i> Margarida Holler</p> <p>3º CICLO DO EDITAL DE EXPOSIÇÕES Diego de los Campos (SC) – Desenhos de 1 real</p> <p>4º CICLO DO EDITAL DE EXPOSIÇÕES Flávia Duzzo (SC) – Desenhos Sônia Beltrame (SC) – Linha 3</p>	<p>ARNALDO ANTUNES <i>Passiva em Movimento</i></p> <p>- "Umás e outras" – <i>acervo de fotografia e vídeo da MASC</i></p> <p>Fabiola Scaranto: <i>VÍDEO LINHA DE FUGA</i>.</p> <p>Evandro Machado: <i>Futura do Pretérito</i>.</p>	<p>MASC 70 ANOS – COLETIVA "Vale das estranhezas" - desenho - Cynthia Werner</p> <p>Continente Antropométrico" vídeo/desenho de Evandro Machado</p> <p>Meninas-etelefante Julia Amaral</p>	
FUNDAÇÃO HASSIS	<p>BETA MONFRONI – desenhos de observação SUSANO CORREIA – <i>Embruxados</i></p>	<p>TA.RAFA – <i>Desenho a quatro mãos</i></p>		
FUNDAÇÃO CULTURAL BADESC	<p>TAMARA RIBEIRO: <i>Linha do tempo</i>; LUIZ ARNALDO E MARCELINO PEIXOTO: <i>Partituras</i> JOÃO AIRES: <i>Habitar</i></p>	<p>JULIANA HOFFMAN: <i>O Exprimível do Vazio</i> DE TANTO QUE SE VAI ALGO FICA: <i>Isadora Stahelin</i> ROGERIO NEGRÃO: <i>Máquinas do Abismo</i></p>	<p>FLÁVIA DUZZO: <i>Olhar o Desenho</i> JUNIOR SUCI: <i>Corpo Vencido</i></p>	
MUSEU DA ESCOLA CATARINENSE MESC				
MUSEU VICTOR MEIRELLES	<p>Peles – Célia Braga (Badesc) (inscrição com agulha em foto)</p>	<p>Paulo Galad – <i>Obra Lençóis 1994</i> Carlos Asp: <i>In Útil Paisagem</i> trabalhos em nanquim e tempera Flávia Fernandes (fotografia): <i>Floresta</i> MVM 65 anos. COLETIVA Roberto Freitas. <i>Nebulina</i> 20013</p>	<p>Clube do Múltiplo Michal Kirschbaum, Anna Moraes, Patricia Galeli, Kellyn Batistela Kamilla Nunes E Bianca Tomasselli, Fê Luz.</p>	
MUSEU CRUZ E SOUSA		<p>Dizer e Ver Cruz e Sousa – COLETIVA <i>Adriana dos Santos</i></p>		
GALERIA PEDRO PAULO VECHIETTI	<p>09/03 a 01/03 Desenhos: <i>Beta Manfroni</i> 11/05 a 18/06 <i>Antirretratos 3 – Diego de los Campos</i></p>	<p>12/01 a 01/03: <i>Onde te dói – Nyoelle Corrêa</i> (Bordado)</p>	<p>18/07 a 24/08: <i>No mar elas não podem estar – Yara Gusaque</i>. 20/10 a 23/09: <i>Clae Espindola</i> (in memoriam) / Françoise (curadoria) COLETIVA DE AUTORRETRATOS</p>	
MEMORIAL MEYER FILHO	<p>Desenho <i>Vulnerável</i>. Individual de Flávia Duzzo. 19 de maio a 10 de junho</p> <p>Desenho <i>De Monstro</i> - 5ª Edição. Coletiva com: Adson Loth, Adriana dos Santos, Arthur Veek, Diego de Los Campos, Fernando Boppre, Giba Duarte, Isabela Sielki, Jonathan Belusso, Marta Martins, Paulo Facre, Ricardo Ramos, Silvana Macedo e Susano Correia. Idealização, curadoria e participação como artista: Adriana dos Santos. 4 a 21 de outubro.</p> <p>(FECHADO)</p>		<p>"sono". Coletiva com Julia Amaral, Raquel Stoff, Diego Rayck, Aline Dias, Augusto Bennett, Ana Lucia Vilela, Elke Coelho, Tom Boachat, Camila Silva, Gisele Ribeiro e Raquel Garbelotti. 25 julho a 3 agosto</p>	
GALERIA DO MERCADO PÚBLICO		<p>Entre Rendas e Narrativas – Curadoria Sandra Nunes COLETIVA Afrobrasileira</p>	<p>Mercado. Artes e Afetos – Marcelos Seixas COLETIVA Patricia Gonzaga – Rendas</p>	
O SÍTIO	<p><i>Faz de conta que são regras – Cynthia Werner</i> Bauplane – <i>Leandro Lopes de Souza</i></p>			<p>Encontros "Drink'n Draw"</p>
ESPAÇO CULTURAL ARMAZÉM		<p>Entre Rendas – COLETIVA Juliana Crispe / Rosângela Cherem</p>	<p><i>Diego de los Campos: Desenhos de um real</i> <i>Anna Moraes: Desenhando a História da Arte Brasileira</i></p>	
NACASA	<p><i>Pra Quê Tudo Isso. Se Em Cinco Bêlhês De Anos o Sol Se Apagará Por Completo? Koostello e Julie Zimmer</i></p> <p>Marear – <i>Anna Moraes</i></p> <p><i>Ação de Abraçar árvore – Marcelino Peixoto e Carla Linhares</i></p>	<p><i>Amorfo – Jan M.O</i></p> <p><i>Outras Meninas – Mansu Cunhas</i></p> <p>Reabitáveis – <i>João Aires</i></p> <p>Reposicionamentos – <i>JP (desenho digital)</i></p> <p><i>Faz de conta que são regras – Cynthia Werner</i></p> <p><i>Cruzos – Bruno Felipe</i></p>	<p><i>Um breve passeio pela região – Galvão Bertozzi</i></p> <p><i>Liberteto – Cathy Burghi</i></p> <p><i>Experimento turístico n2 – Marcos Gorgatti</i></p>	

MEDIADORES

Núcleo de Documentação do MASC, muito receptivas e material organizado

Denilson da Fundação Hassis: muito receptivo e disponibilizou as informações.

Rita: Museu Vitor Meirelles, muito atenciosa

Sandra Meyer, pela documentação do Memorial Meyer Filho

Sandra Nunes – Galeria Pedro Paulo Vechietti e Mercado Público

Fundação Cultural Badesc: pesquisa no catálogo Bienal da Fundação

Espaço Cultural Armazém – Fran Fávero

João Aires - O Sítio

Cassiano e Arte-Educadores do MESC