The image shows three red pencils with grey erasers positioned on a piece of paper. The paper features a large, dense, circular scribble made of many fine, overlapping lines, creating a textured, greyish-brown area. The pencils are arranged in a triangular pattern, with their tips pointing towards the center of the scribble. The background is a plain, light-colored surface.

MARCO MOREIRA

PRIMUM MOVENS

MÁQUINAS DE DESENHAR

O INTERATIVO E A INTERATIVIDADE

ED. ANNE HEYVAERT

EDIÇÃO DA PUBLICAÇÃO

TÍTULO

Primum movens
Máquinas de desenhar, o interativo e a interatividade

TEXTOS

Anne Heyvaert
Marco Moreira

EDITORA

Anne Heyvaert

COORDENAÇÃO DA EDIÇÃO

Anne Heyvaert
Ana Soler Baena

EDITORIAL

CIEBA, centro de estudos e de investigação em belas-artes, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa
Largo da Academia Nacional de Belas-Artes
1249-058 Lisboa, Portugal
+351 213 252 100
investigacao@belasartes.ulisboa.pt
<http://cieba.belasartes.ulisboa.pt>

DESIGN GRÁFICO E LAYOUT

Marco Moreira

FOTOGRAFIA CAPA E CONTRA CAPA

Iván Casal Nieto

IMPRESSÃO

Torculo

ISBN

978-989-8944-69-6



Open Access. Esta obra está sujeita à licença de Reconhecimento - Não Comercial - Sem Obras derivadas de Creative Commons Internacional (CC-BY-NC-ND 4.0) cujo texto está disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Esta publicação é uma obra didática, de tiragem reduzida e para fins informativos. A finalidade das imagens que nela aparecem reproduzidas não é outra senão apoiar o texto do autor. As ilustrações reproduzidas neste livro são utilizadas a título de citação sob a proteção do direito de citação estabelecido no art. 32 da Lei de Propriedade Intelectual, para o seu comentário e para ilustrar o trabalho de pesquisa realizado pelos autores deste trabalho. Todas e cada uma das imagens reproduzidas são de propriedade dos seus respectivos autores.

GRUPO DE INVESTIGAÇÃO

dx5 digital_&_graphic_art_research
Facultad de Bellas Artes
Universidade de Vigo

CONTACTO

Facultad de Bellas Artes
Calle de la Maestranza, 2,
36002 Pontevedra, Espanha
grupodx5@gmail.com
www.grupodx5.es

DIRECÇÃO

Ana Soler Baena

LINHAS DE INVESTIGAÇÃO

Prática artística de campo expandido.
Arte múltipla contemporânea.
O múltiplo que ocupa o espaço.

ORGANISMO FINANCIADOR

Xunta de Galicia.
Consellería de Cultura, Educación e Universidade
Axudas do Programa de Consolidación e
Estruturación de Unidades de Investigación
Competitivas
Modalidade: Grupos de Referencia Competitiva

AGRADECIMENTOS

O grupo de investigação dx5 deseja expressar um agradecimento especial a todas as pessoas que tornaram este livro possível com a sua generosidade. Obrigado a todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram para a produção, publicação e divulgação das obras aqui documentadas e recolhidas.



MARCO MOREIRA



PRIMUM MOVENS

MÁQUINAS DE DESENHAR

O INTERATIVO E A INTERATIVIDADE

PRIMUM MOVENS
MÁQUINAS DE DESENHAR
O INTERATIVO E A INTERATIVIDADE

ÍNDICE

7

MÁQUINAS DE DIBUJAR, ARTE GRÁFICO E INTERACTIVIDAD

ANNE HEYVAERT

15

MÁQUINAS DE DESENHAR, O INTERATIVO E A INTERATIVIDADE

MARCO MOREIRA

- 17 **O ATO DE DESENHAR: FORMAR OU PADRONIZAR?**
25 Há linguagem no ato de desenhar? Ou interatividade?
34 O reconhecimento da representação como ato de desenhar
42 A ação de desenhar como transformação da aparência
- 51 **A AÇÃO DE DESENHAR COMO RELAÇÃO MECÂNICA E COMO MECANISMO**
59 A ação de desenhar ao gerar um desenho feito pela máquina
68 O interativo e a interatividade: o olho, o olhar e o ato
74 A transitividade do ato: o desenho
- 85 **O OLHO COMO INTERFACE SERÁ – COMO OLHAR – UM TRANSGRESSOR?**
96 Interações e mecanismos como primeiro-motor
109 Interatividade e ação de desenhar
117 Transgressão, usabilidade e interatividade
- 129 **O DESENHO COMO CORPORIFICADOR DAS INTERAÇÕES**
140 O corpo como paradoxo: os “desígnios” como ato e a sua narração
150 Corpo, interatividade e historicidade: do ato à ação
161 Do padrão e da forma a duração: determinação e indeterminação
- 171 **QUANDO O DESIGN SOCIAL ATRAVESSA AS MÁQUINAS COMO SÍMBOLO**
182 O interativo, a interatividade e a estética relacional
188 Pequena dissensão com a teoria comunicativa derridariana
237 O desenho como intenção e a máquina como interação
- 205 **CONCLUSÃO**
- 212 RESUMO EM ESPANHOL
222 BIBLIOGRAFIA



MÁQUINAS DE DIBUJAR, ARTE GRÁFICO E INTERACTIVIDAD
ANNE HEYVAERT



MÁQUINAS DE DIBUJAR, ARTE GRÁFICO E INTERACTIVIDAD

ANNE HEYVAERT

“Primum Movens. “Máquinas de dibujar: lo interactivo y la interactividad”, de Marco Moreira, presenta los resultados de una larga investigación teórico-práctica iniciada en 2014, que conjuga tanto publicaciones académicas como su práctica artística personal. En el ámbito universitario de las Bellas Artes se entiende la investigación como una interacción profunda entre la exploración teórica y la práctica artística, la cual contribuye —en su reelaboración de parámetros estéticos y simbólicos— en la manera de percibir, sentir y conceptualizar los valores que rigen en la sociedad¹.

Este proyecto de Marco Moreira se formalizó dentro de las actuaciones del grupo de investigación *dx5 digital & graphic art research* de la Universidade de Vigo. El grupo dx5 se interesa principalmente por el arte múltiple contemporáneo, cuya naturaleza poliédrica se sustenta sobre cualidades de reproductibilidad y versatilidad de la gráfica de campo expandido, cambiando la manera de transmitir y de percibir la obra y facilitando con ello su interacción con la sociedad. Esta realidad es la que inspira el proyecto del grupo dx5 actualmente en activo, titulado “el múltiple que ocupa el espacio”, y dentro del cual se inscribe la investigación de Marco Moreira. Dicha investigación se materializa en la publicación de este libro así como en la organización de una exposición², que recoge los resultados artísticos de la misma.

Para la edición y la difusión de esta publicación —en formato dual, tanto impresa como digital en acceso abierto— tenemos que agradecer la valiosa colaboración del *Centro de Investigação e de estudos em Belas-Arte* (CIEBA) de la *Facultade de Belas-Artes de Lisboa* (Portugal), un centro de contrastado prestigio

1 <http://doctorado.arte.webs.uvigo.es/es/>

2 Exposición de Marco Moreira, titulada “*Primum Movens*”, en la Fundación RAC (Rosón Arte Contemporáneo) en Pontevedra, entre los días 21/10/2022 y 04/11/2022. La exposición coincidió con la defensa de su tesis doctoral, el día 21 de octubre, así como con el seminario “Encuentros de Interacción Gráfica: El múltiple que ocupa el espacio”, organizado por el grupo de investigación dx5.

en el ámbito académico portugués y español en lo referente a estudios de Arte y Humanidades. Fue en esta misma facultad donde Marco Moreira realizó sus estudios de Bellas Artes y defendió en 2015 su tesina de Máster “Arte e vida: o paradoxo do objeto e do tempo”. Ese trabajo inicial dio origen a su proyecto doctoral³, desarrollado en la Universidade de Vigo, para el cual efectuó una estancia de investigación en el CIEBA en 2020. Asimismo, la colaboración del grupo dx5 con la Faculdade de Lisboa se plasmó anteriormente con la participación de varios integrantes del grupo dx5 en las actas del congreso CSO *criadores sobre outras obras* y en revistas asociadas al CIEBA⁴.

“Entender la evolución del arte gráfico a partir de su potencial multiplicador, gracias a la mediación de dispositivos y procedimientos”⁵ ha permitido llegar a una concepción más procesual y experiencial de la gráfica. A su vez, esto ha empujado a numerosos artistas a mostrar sus obras en forma de instalación espacial e inmersiva, provocando “que la creación y la praxis del arte gráfico se conviertan, a la vez, en fundamento y contexto”⁶. Ana Soler Baena habla de una experiencia artística vital compleja, “vivir, habitar, convivir en la pieza siendo parte de la matriz”⁷.

Fue, precisamente, con motivo de un certamen de arte gráfico⁸ cuando pude ver por primera vez una de las obras de Marco Moreira, realizada con lápices de grafito unidos en unos dispositivos circulares móviles, que permitían trazar y repetir diseños predeterminados. Esa pieza me llamó la atención porque encarnaba interacciones mecánicas y corporales, repetitivas y multiplicadoras que eran acordes con las técnicas gráficas. Se presentaba como una especie de máquina de dibujar en la que una matriz se asociaba a un patrón gráfico.

En el grupo de investigación dx5 nos interesan especialmente cuestiones como estas, que hablan de la relación y simbiosis del artista con procesos y herramientas, tanto en el ámbito de las técnicas gráficas tradicionales como en las nuevas tecnológicas más experimentales o digitales. La multiplicidad de las imágenes (gráficas) se hace posible a través de unos procesos indirectos que han

3 En el marco del programa de Doctorado en Creación e Investigación en Arte Contemporáneo de la Universidade de Vigo.

4 Como los artículos de Marco Moreira “Aproximações ao quotidiano com Enrique Lista” (Croma 15) y de mi autoría “El objeto del dibujo y su experiencia, para Marco Moreira” (Estudio 29), ambos del año 2020.

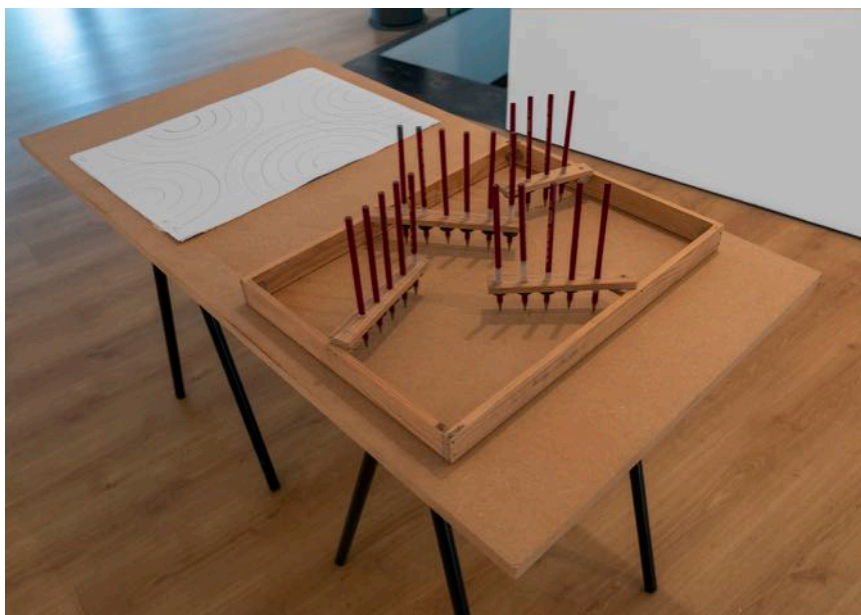
5 SOLER BAENA, A. “The Multiple that Inhabits Space. An Expanded Field of Graphics”, en IMPACT 12, Encuentro y conferencia internacional multidisciplinar de Gráfica, ed. UWE Bristol. University of the West of England, 2022, p. 17.

6 Ibid. p.17.

7 Ibid. p.17.

8 21 Premio Internacional de Gráfica Máximo Ramos PMR 2010, en el que formé parte del jurado.

determinado a lo largo de los siglos una metodología creativa en la que los tiempos diferidos y la reiteración han favorecido una reactivación continua de la experiencia del arte, en todas sus fases. Esto induce hoy a muchos artistas gráficos a mostrar y enfatizar los procesos, y a teorizar sobre la concomitancia entre artista, objeto, procesos y materiales. Los procedimientos gráficos “promueven una concepción creativa que es más relacional que determinista, una nueva sensibilidad a los resultados en desarrollo y a una reciprocidad confluyente entre materia e ideación”⁹. Por consiguiente, se abre la necesidad de transgredir los conceptos establecidos y las dicotomías como sujeto-objeto, intelectual-sensorial, material-simbólico; lo que conlleva un posicionamiento moral: estar preparado para traer algo a aparecer “a partir del movimiento procreante de la poiesis”¹⁰.



1

Marco Moreira,
Sin título, 2020

Con sus instalaciones y artefactos interactivos en forma de máquinas de dibujar, Marco Moreira elabora un “discurso retórico plástico en torno a la experiencia del dibujar a partir de sus elementos y principios esenciales”¹¹. Aunque sus obras, tal como el propio artista reconoce, se han gestado en un principio de

9 LEAL, E. “Flujo ambulante. Siguiendo la materialidad de los medios de impresión”, en IMPACT 10, Encuentro y conferencia internacional multidisciplinar de Gráfica, UWE Bristol. University of the West of England, 2018.

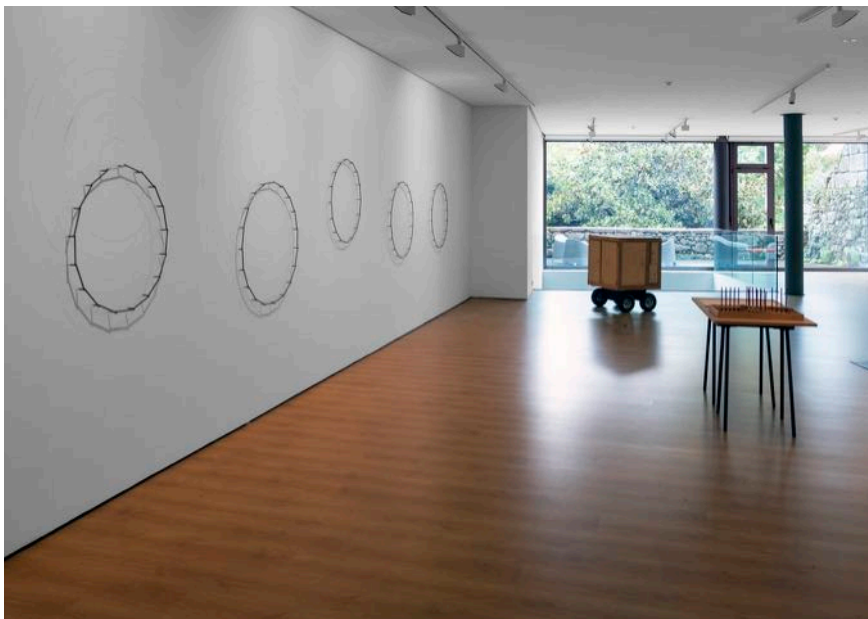
10 LEAL, E.: “Rayo Res: una exploración material de la performatividad gráfica”, p. 163-165. http://www.ub.edu/materiaimpresa/wordpress/wp-content/uploads/2022/03/A6.MartinezLeal_Enrique-1.pdf

11 HEYVAERT, A. “El objeto del dibujo y su experiencia, para Marco Moreira”, op. Cit., p.31.

manera intuitiva y empírica en la actividad del taller —atento a la materialidad, las herramientas, y a su procesualidad— estas han motivado los inicios de su reflexión sobre la naturaleza de la experiencia del arte, entre intención, formación material y recepción.

2

Exposición de Marco
Moreira, *Primum
Movens*. Fundación
RAC, Pontevedra, 2022



En la conjunción de su preocupación por entender las relaciones que se establecen entre arte y vida (tema de su tesina de Máster) con la observación de la experiencia receptora de sus máquinas de dibujar, nace para Marco la necesidad de una indagación más profunda y teórica en el seno académico, en torno a los conceptos de “interactivo” e “interactividad”, plasmada en la presente publicación.

Las primeras palabras del título del libro —y título de la exposición—, *Primum Movens*, aluden a una fuerza impulsiva, primigenia, profunda, preliminar a toda acción que, en nuestro contexto de estudios en arte, nos remiten al origen y a la transitividad del acto creativo, algo que podría ejemplificarse en las máquinas de dibujar. En efecto, a través de sus obras, Marco Moreira parece querer adentrarnos en la experiencia creadora del arte, en su génesis misma — el dibujo— que, según intuye, no se asienta sobre la intencionalidad, sino sobre su fenomenología. Gracias a la interactividad inherente de las máquinas — entendidas aquí en un sentido muy amplio, en tanto que dispositivos intermedios, analógicos o tecnológicos— podemos percibir las interacciones mentales y físicas del dibujo, en las que la condición del artista y la del espectador se unen en tanto que motores de la acción artística.

Los artefactos de Marco Moreira son potencialmente interactivos —aunque sea solamente en su posibilidad—, son objetos que involucran y emocionan —en su sentido etimológico, desde la idea de moción, movimiento—. Pues el verbo “emocionar” refiere literalmente a un “movimiento fuera de...”, a un fenómeno transformador que sitúa al yo fuera de sí, en un desplazamiento compartido, tal y como explica Didi Huberman en su pequeño ensayo “*Quelle émotion ! Quelle émotion ?*”¹² —recordado por la profesora Ana Rita Sousa Gaspar Vieira en la defensa de la tesis de Marco—; un desplazamiento compartido entre el artista y el espectador que pasa por la mente y el cuerpo gracias a los objetos artísticos, y en este caso intensificado al tratarse de dispositivos interactivos.

En su exploración ensayística y a lo largo de los capítulos de este libro, el autor-artista nos va guiando en el análisis de cómo esas relaciones entre “máquina, motor, interactivo, interactividad, cuerpo y dibujo” se constituyen en la formación y en la recepción de la obra creativa. A través de la revisión de textos fundacionales del arte y el análisis de otros artistas, Marco Moreira se va acercando a una comprensión razonada de su propia práctica, al mismo tiempo que nos aporta una mirada original sobre el hecho artístico en general, basada en la imbricación de las nociones de interactivo e interactividad, a través del paradigma de las máquinas de dibujar que, como metáforas de fusión de la experiencia creadora, nos evocan una relación fenomenológica del ser con el mundo.

12 DIDI-HUBERMAN, G.: *Quelle émotion ! Quelle émotion ?*, ed. Bayard, Paris, 2013.

MÁQUINAS DE DESENHAR, O INTERATIVO E A INTERATIVIDADE

MARCO MOREIRA

O ATO DE DESENHAR: FORMAR OU PADRONIZAR?

- 25 Há linguagem no ato de desenhar? Ou interatividade?
- 34 O reconhecimento da representação como ato de desenhar
- 42 A ação de desenhar como transformação da aparência

O ATO DE DESENHAR: FORMAR OU PADRONIZAR?

Começaremos este primeiro capítulo refletindo a partir do pensamento do crítico de arte e curador Nicolas Bourriaud (1965) que, na sua obra “*Estética Relacional*”, publicada em 1998, se perguntava:

«A que se devem os mal-entendidos que cercam a arte dos anos 1990, senão a uma falha do discurso teórico? Críticos e filósofos, em sua imensa maioria, não gostam de abordar as práticas contemporâneas: assim, elas se mantêm essencialmente ilegíveis, pois não é possível perceber sua originalidade e sua importância analisando-as a partir de problemas resolvidos ou deixados em suspenso pelas operações anteriores. É preciso aceitar o doloroso fato de que certas questões não são mais pertinentes — e, por extensão, demarcar quais delas são assim consideradas atualmente pelos artistas: quais são os verdadeiros interesses da arte contemporânea, suas relações com a sociedade, a história, a cultura? A primeira tarefa do crítico consiste em reconstituir o complexo jogo dos problemas levantados numa determinada época e em examinar as diversas respostas que lhes são dadas. Muitas vezes, a crítica contenta-se em inventariar as preocupações do passado apenas para poder lamentar a ausência de respostas.» (Bourriaud, 1998: 9).

A partir daqui, vamos iniciar a nossa reflexão, neste capítulo, sobre o ato de desenhar, para falar da sua forma (estética) e do seu padrão (de criação), procurando perceber, subjetivamente, como se opera a ortodoxia na arte para regular as práticas artísticas em geral; condição que, confesse-se, nos diz respeito e se faz, desde já, tão interessada nas práticas que envolvem o desenho com máquinas. Mas, por outro lado, devido à noção de ortodoxia prática na ação de desenhar – como relação interativa permeada e revelada pela forma (estética) como transgressão que ao partir das regras reconhecidas como padrão (de criação) - define-se no campo da técnica.

Assim, iremos avançar inicialmente a partir do pensamento de Nicolas Bourriaud, que nos seus 56 (cinquenta e seis) anos de vida, nos últimos 20 (vinte) anos de trabalho fez importantes intervenções e desenvolveu projetos de arte que se avolumam no seu vasto currículo - intervenções que vão desde a fundação

de Centros de Arte e Exposição em Paris, como o *Palais de Tokyo* até revistas e publicações que passam pelos olhos ávidos dos mais variados cidadãos das mais variadas culturas.

Desta forma, tendo na componente transgressão o que mobiliza novas capacidades e novos virtuosismos, como desestabilizando os esquemas tradicionais ao gerar novos caminhos expressivos, vamos partir de questões que definem a ação de desenhar em relação à tradição para se, atravessando as forças de ação e reação, integração e desintegração, transcender o tradicional, o reconhecido, procurando adentrar o que se acredita serem espaços ou lugares que propõem novas consciências.

Assim, atravessando por ações interativas segundo princípios estéticos estabelecidos, vamo-nos focar no que hoje é formalmente considerado uma obra de arte, no contexto de forma (estética) e padrão (de criação), para mostrar e demonstrar questões importantes sobre o que são as falácias referidas ao controle mental e à formação para a vida.

Isto porque são estas condições que evidenciam como as formas se categorizam como percepção, as quais sendo impostas pelo social, atravessam o estético procurando estabelecer-se e reconhecer-se ao instalar-se para submissão e ordem. Visto que o apreciável depende dos esquemas sociais que o geram e a ordenação social do que a estabelece e, como coisas, na prática funcionam para se realizarem como rituais socialmente aceitos - o que ocorre nos mais diversos campos do conhecimento, particularmente no terreno das artes e da criatividade, seguindo historicamente o seu caminho de transformação, transformando-se.

Portanto, invoca-se aqui a argumentação que se inicia nos conceitos de integração e desintegração, provenientes do pensamento de Fernando Pessoa (1888-1935) – e em conformidade com a tese de mestrado do autor desta dissertação – a partir da figura de Álvaro de Campos, assim encarando a arte como:

«[...] um indício de força, ou energia; mas, como a arte é produzida por entes vivos, sendo, pois, um produto da vida, as formas da força que se manifestam na arte são as formas da força que se manifestam na vida. Ora a força vital é dupla, de integração e de desintegração [...]. Sem a coexistência e equilíbrio destas duas forças não há vida, pois a pura integração é a ausência da vida e a pura desintegração é a morte. Como estas forças essencialmente se opõem e se equilibram para haver [...] vida, a vida é uma ação acompanhada automática e intrinsecamente da reação correspondente. E é no automatismo da reação que reside o fenómeno específico da vida.» (Campos, 2007, 46).

Desta forma, lembrando o que é uma experiência estética – algo que prima pelo desfrute de uma exposição de arte –, encontramos-nos perante um lugar de criação, tal e qual o *Palais de Tokyo* fundado por Nicolas Bourriaud em Paris em 1999 do qual foi diretor até 2006. Ora, desde a sua primeira exposição até à atualidade impera o contraste histórico e conceptual da sua exposição de abertura; com o atual edifício fechado devido à pandemia de COVID-19.

Intitulada *Anticorps* (2021), esta é “une exposition épidermique, qui tente de penser à travers les peaux, en s’attachant à développer plusieurs registres de l’affectivité”¹³; na sua exposição atual em destaque agora na sua morada virtual.

Tudo isto porque são as forças da vida que definem as expressões que atravessam a arte como ação mundana; porque o equilíbrio de forças é o que condiciona as relações sociais fazendo existir a razão e a intuição; ou como diria Álvaro de Campos: para integração e desintegração se equilibrarem.

O que faz surgir, portanto, a ideia de que é através das atividades que se instauram os envolvimentos. Condição que ao caracterizar as relações entre artistas e espetadores – a partir das quais o interativo e a interatividade são acontecimentos – se realizam materialmente, contribuindo para a formação de espaços que, considerados mentais, são como lugares; momentos que agora se encontram encerrados por motivos de força maior.

Portanto, perante essa inevitabilidade, queremos ampliar o conceito de consciência diante do qual, conseqüentemente, estamos colocados a partir dos factos acima referidos. Porque se conceitua conhecimento como consciência, e esta certamente é empírica.

O curioso é que foi preciso atravessar do interativo para a interatividade – e vice-versa – para se tornar possível perceber que a partir dos conceitos qualificamos erradamente as atividades, como também as relações humanas que as fundamenta.

Entretanto, como o equilíbrio precisa existir nas relações sociais e mundanas, a vida define-se na arte através das relações que se permita sustentar – num equilíbrio de forças – o que se perpetua como relação e criatividade; portanto, não como o que se define nos manuais de epistemologia, mas sobretudo como decorrência da sua forma empírica.

13 Tradução livre: “uma exposição epidérmica, que tenta pensar através da pele, procurando desenvolver vários registos de afetividade”; disponível a 17 de Fevereiro de 2021 em <https://anticorps-palaisdetokyo.com/fr/presentation>.

A partir do que encontramos nas palavras do poeta Antonin Artaud (1896-1948), o que subscrevemos, visto que para Artaud:

«Van Gogh não era louco, e, no entanto, seus quadros constituíam mesclas incendiárias, bombas atômicas cujo ângulo de visão, se comparados com todas as pinturas que faziam furor na época, teria sido capaz de transtornar gravemente o conformismo de larva da burguesia do Segundo Império e dos vassalos de Thiers, de Gambetta, de Félix Faure, e mesmo os de Napoleão III.» (Artaud, 1947: 2).

Condição sobre a qual sempre é preciso refletir com cuidado a partir das atuais experiências da humanidade com uma pandemia, porque a lógica da arte é específica, sendo constituída mesmo pela produção interativa de signos diferenciados e distintivos que se fazem como produtos – atualmente – numa atividade que funciona para instrumentalizar e distinguir socialmente; e ao revelar-se na construção dos espaços sociais como espaços objetivos realiza-se como acontecimento que, seguindo as estruturas que se relacionam com os diversos estatutos de objetividade que atravessam, faz surgir nas formas estéticas determinações e determinismos.

Desta maneira, os anseios artísticos que representam o espírito dos espetadores – acontece mesmo segundo os anseios de toda a humanidade, e ocorrendo nos objetos de arte como reconhecíveis, são utilizados como estratégias na arte contemporânea atual. Diante do que acrescentemos: na atual exposição *Anticorpos do Palais de Tokyo* encerrada, experimentamos o que aqui se está a descrever.

E talvez por isto Leonardo da Vinci que:

«[...] pintava e inventava máquinas, e como pintor, arquiteto, inventor e poeta, que eram diferentes atividades ligadas por um único método objetivo de projetar, [...], pois uma máquina de Leonardo da Vinci não se fazia “em estilo” Mona Lisa, apesar de haver algo que as une como um método objetivo, numa sinceridade projetiva, ou numa honestidade profissional, como autenticidade de um ofício.» (Munari, 1971: 13)

Fazia Leonardo da Vinci arte como um trabalho que de facto produzia «[...] um mundo “artificial” de coisas nitidamente diferentes de qualquer ambiente natural [...]» (Arendt, 2001, 19), um mundo que tem dentro das suas fronteiras o que «habita cada uma das vidas individuais, embora esse mundo se destine a sobreviver e a transcender todas as vidas individuais» (Arendt, 2001, 20), uma condição que sendo humana – e do trabalho – ocorre como coisa mundana.

Entretanto, não nos esqueçamos que o autor, sendo um artista e não um filósofo, apesar de poder pensar (e sofrer), não se pode atrever a ser pessoal (pelo menos não aqui e agora, visto que não ser a hora nem o lugar); isto porque

se espera que aqui se seja um acontecimento epistemológico que, sendo quase como poesia, se procure criar o texto com razão e, a partir de vivências, intentar capturar dos momentos o que é mais preciso como facto contra a dispersão dos mesmos; e que seja isso o que se deve procurar, visto que a conversão que une os momentos poéticos (mesmo que sejam de completa dor e sofrimento) no nosso mundo atual estão no intelecto e não nas atividades que buscam por uma verticalidade pura dos instantes (Bachelard, 1970). Questão que se revela no que nos diz Ibáñez Langlois (1936) acerca dos seus sentimentos como poeta quando:

«[...] arroja su mirada sobre el mundo en busca de un ideal de vida que se torne poesía: La intuición creadora aparece en el poema en cuanto esta institución se hizo poema y pasó a vivir de un modo peculiar y distinto en los mismos sonidos, ritmos, palabras e imágenes. Su modo de ser psicológico en el alma del creador no tiene interés cuando es la obra la que se trata de comprender. La emoción es distinta en el poeta; en esta alcanza una nueva forma de ser no reductible a sus antecedentes que es la objetividad, la substantividad. La obra no aparece entonces como transmisión de un estado interior mediante las palabras, sino como algo íntimo y al final lleva en sí su sentido.» (Langlois, 1964: 41).

Isto porque, afinal, o que interessa descobrir numa investigação doutoral são coisas e não sentimentos; sendo isto o que me leva, como a profissional de comunicação Marina Lahr a indagar sobre «os limites entre o sucesso individual e as conquistas coletivas?»¹⁴ (Lahr, 2019).

Visto que Marina Lahr, ao colocar-se na tarde do dia 24 de Julho de 2019 diante das performances de Michel Groisman (1972), se vê obrigada a pensar e a escrever sobre a obra deste artista (ver figura 3) e pergunta-se: como «é possível reunir pessoas desconhecidas na busca por um único objetivo comum?»¹⁵ (Lahr, 2019); ou ainda: «como despertar reflexões dinâmicas sobre a cooperação e os impasses das relações sociais?»¹⁶ (Lahr, 2019). Tudo porque, ao deparar-se com uma atividade artística, se viu obrigada a pensar e, sobretudo, sentir a coisa e o assunto.

Afinal, o que diria Marina Lahr, como profissional de comunicação hoje, diante do *Palais de Tokyo* encerrado?

14 Marina Lahr, disponível a 16 de Janeiro de 2021 em <https://www.itaucultural.org.br/obra-busca-despertar-reflexoes-sobre-as-relacoes-individuais-e-a-coletividade>

15 Idem

16 Idem

Bem, não o sabemos, mas o artista Michel Groisman (1972) - conhecido pelas suas performances de controle corporal -, pareceu não precisar de uma pandemia para tomar decisões, e ao longo da sua carreira artística instalou-se numa procura por respostas interativas atravessando uma interatividade que, atualmente, permeia o seu trabalho como atividade marcada pela conceção de equipamentos, os quais utilizados e manipulados pelo corpo dos espetadores em performances, jogos e ações interativas, permitem ao artista afirmar-se sobre a ideia de que:

«[...] a experimentação seja feita sem que a pessoa fique falando ou indicando o que quer que o outro faça; condição que estimula questões como: “se não posso controlar os outros, como o grupo poderá ser bem-sucedido?”; ou, “posso me engajar sem antecipar o resultado?”»¹⁷ (Lahr, 2019)

Estas afirmações, acostadas às declarações de Dennis Oppenheim (1938-2011), levam-nos a interrogações acerca das intenções mentais – ao ser indagado sobre o lugar aonde nasceu Oppenheim torna relevante a sua resposta declarando conceber que o lugar de origem de uma identidade acontece “entre” duas forças (de ação e reação):

«I guess some people are born in between places, and they would have also the claim that the place that they were born in doesn't exist or never did exist»¹⁸ (Boettger, 1995), opinião com a qual o artista nos apresenta o tempo histórico como lugar e duração (Bergson, 1907) importante para a definição e formação de qualquer equação reflexiva sobre o que estamos a fazer, atravessando as interações que ocorrem entre as coisas (aqui considerados os humanos como seres reificados), para permitir que a intencionalidade (Brentano, 1874) se instale - mas, aqui como dúvida.

Esta questão permite-nos avançar sobre a ideia de que o histórico e o quotidiano – como existências materializáveis atravessam as interações da vida, não por decorrência das intencionalidades, mas antes para instalá-las. Por isso afirmamos que a intencionalidade (como vista atualmente), realmente, impede qualquer instalação de uma materialidade interativa visto que se estabelece sempre antes como um padrão (de criação) constituindo identidades ou consciências falaciosas.

Condição que tem mesmo consequências desastrosas diante da ideia de controle que se instala como intencionalidade “coletiva” tornada em ação e confundida com intenção - condição com a qual o coletivo tenta controlar as coisas

17 Marina Lahr, disponível a 16 de Janeiro de 2021 em <https://www.itaucultural.org.br/obra-busca-despertar-reflexoes-sobre-as-relacoes-individuais-e-a-coletividade>

18 Suzaan Boettger, disponível a 16 de Janeiro de 2021 em <https://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-dennis-oppenheim-12924#transcript>; tradução livre: “Eu acho que algumas pessoas nascem entre lugares, e eles também teriam a alegação de que o lugar onde nasceram não existe ou nunca existiu”.

– mas, atualmente, verifica-se ser esta uma ilusão da sua intenção controladora, visto que na prática não ocorre assim, e temos como exemplo a pandemia e as redes sociais.



3
Michel Groisman,
Máquina de desenhar,
2016.

A partir do que acabamos de dizer, e tomando como referência as exposições de arte que visitamos desde os finais do século XX até à atualidade, foi possível ver e analisar muitas obras de arte – mas às vezes nessas exposições não se apresentam pessoas como pessoas para pessoas que se expressam através das suas “almas ou emoções”; mas antes, através de um panorama profissional e estético, as artes são apresentadas como expressões que muitas das vezes ocorrem apenas como novas tecnologias, procurando assim, aparentemente, alojar nas “almas emotivas” como forma (estética), ideias e ideologias que se realizam na forma de instalações de todos os tipos, ou ainda e somente para apresentar questões epistemológicas, ou que se reservam à epistemologia da sua execução. Não decorrendo como acontecimentos estéticos para a vida visto que, sendo profissionalmente padronizados como viés de criação, visam o entretenimento. O que faz destas mostras de arte anti veículos para a reflexão e ou interrogações sobre as coisas da vida e da arte, mostrando mesmo serem estas um padrão que – mesmo morto – se edita como expressão marcada pela tradição estética que, procurando rompê-lo, se realiza como arte. Uma busca que notabiliza atitudes criativas preconizadas pelos manuais (como padrão) através da instalação de padrões (de criação) “oferecidos” à prática pelas formas (estética).

Por isso declaramos que devemos hesitar diante das argumentações “científicas” estabelecidas como verdades e definidas, ou antes oferecidas, por retóricas assertivas que ao acercarem-se das atitudes e dos comportamentos culturais consideram determinadas ações mais criativas e outras menos. É por isso que preferimos pensar sobre as coisas como questões de interação e a partir dos termos interativo e interatividade.

Entretanto, como não pretendemos iniciar guerras com pensadores doutrinários (que são muitos e se alastram) ou com moralistas contemporâneas (que batem no peito defendendo a liberdade com libertações falaciosas), ou mesmo com comissários e ou curadores de mostras que de facto não colocam os atos criativos de parte (e nem sequer o desenho), ao apresentar obras cujas referências são os novos padrões tecnológicos e técnicos, mas que foram viabilizadas, ativa e “criativamente”, como expressão artística para entreter, até porque estas obras envolveram, certamente, na forma dos seus projetos elaborados e apresentados sempre a partir de desenhos (muita interação), acontecendo mesmo, segundo os termos do interativo e da interatividade, desde o seu início até à sua conclusão.

Contudo, como estamos habituados a pensar a partir das capacidades artísticas individuais e imanes, esquecendo-nos das capacidades passíveis de ser ensinadas ou menosprezando os métodos da arte atual – achamos mesmo desnecessários os termos do que se considera artístico ou estético (forma) – colocando-nos do lado da formação dos artistas, apesar de ainda os considerarmos como simples afirmadores das sociedades. O que se torna curioso neste nosso modo de vida social nas dinâmicas sociedades atuais é que, ao valorizarem-se cada vez mais as definições de “criatividade”, faz-se com que as aparências tenham mais significado que as essências. Para mais, porque o ensino tão propalado e por vezes defendido adquiriu através dos métodos ares de desprezo por aqueles que não alcançam os resultados - condição que permeia as metodologias e as práticas artísticas profissionais contemporâneas e diante das quais, tememos, podem não se alterar devido à grave pandemia COVID-19. Isso porque julgamos que a vamos controlar. Visto que ao conseguir ultrapassar tudo isso, vamos considerar mesmo mais relevante a manutenção das nossas práticas nocivas ao meio ambiente do que a preservação da vida dos indivíduos humanos diante dos problemas que se apresentam.

Entretanto, como a educação e a política, apesar de importantes, não estão no horizonte dos nossos problemas sobre as “*máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade*”, utilizámos este contexto – aqui apresentado como introdução para os subcapítulos deste nosso primeiro capítulo – apenas para deixar claro, quase de uma forma profética, que a intencionalidade (atualmente) não salva vidas (e nem pretende) mas antes, sacrificando uma tantas, procura a manutenção dos padrões

(de criação) existentes que ao atravessarem as formas (estética) acontecem, deterministicamente, para instalar valores nas artes e nas linguagens mesmo naquelas que não falam; condições que certamente mostram o que estamos a tentar investigar como assunto neste empreendimento.

Mas, por agora será preciso passar da dor e do sofrimento (inseparáveis da alegria e da felicidade, e sempre presentes nas almas humanas), para o ato de desenhar propriamente dito e a sua linguagem; porque a vida que atravessa:

“um corpo humano está aí quando, entre vidente e visível, entre tocante e tocado, entre um olho e outro, entre a mão e a mão se produz uma espécie de recruzamento, quando se acende a faísca do senciente-sensível, quando se inflama o que não cessará de queimar, até que um acidente do corpo desfaça o que nenhum acidente teria bastado para fazer...” (Merleau-Ponty por Claude Lefort no prefácio acrescentado em 1984 ao livro “O olho e o espírito”; 9-10).

Há linguagem no ato de desenhar? Ou interatividade?

Segundo Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), no seu livro “O olho e o espírito”, Cézanne ao envelhecer perguntava-se se a novidade da sua pintura «não vinha de um distúrbio dos olhos, se toda a sua vida não se apoiara sobre um acidente de seu corpo» (Merleau-Ponty, 1962: 81). E numa carta¹⁹ para Sartre, citada e publicada no mesmo livro “O olho e o espírito” de 1962, Merleau-Ponty diz que, se aprendermos com Saussure que «os signos um a um nada significam e que cada um deles expressa menos um sentido do que marca um desvio de sentido entre si mesmo e os outros» (Merleau-Ponty, 1962: 41), será possível pensar e refletir sobre a linguagem como o que identificamos como atividade interativa. Ora, visto que, tendo na sua interatividade “corpo-mundo” o que se alicerça e fundamenta como forma (estética) e fenómeno (de criação) ao qual chamamos de representação e podemos tratar como mundo (interativo) na ação de desenhar. E isso ocorre numa qualquer obra de arte: realizando-se na forma de uma linguagem (padrão).

Questão que desde o nascimento das ciências faz do conceito de representação – a partir da sua origem etimológica – uma relação direta com a similaridade e o reconhecimento do real. Sendo que esta relação gradualmente passou de um reconhecimento empírico da realidade objetiva para a própria

19 Publicado originalmente em *Les Temps modernes*, jul. 1952, pp. 21,13-44; ago. 1952, pp. 70-94.

substituição da imagem do real pela representação; condição sobre a qual avançamos com esta investigação, numa relação entre a representação da coisa e a dependência da coisa representada ao *significante* material que se estabelece como formador enquanto ideia. Isto porque a representação, ao aderir formalmente ao social como forma (estética) mundana, torna necessário refletir sobre a ideia de linguagem em linha com a noção do que é uma ação de desenhar.

Assim, partindo da ideia de linguagem e da definição do que é o real artístico, um desenho – como a ação de desenhar – torna-se um acontecimento em constante querela entre o que se considera simbólico (padrão) e o que se tem como forma (estética). Por isso, ao procurar superar a dicotomia instalada historicamente entre uma representação do real e a realidade dessa representação, tentamos perceber como a ação de desenhar – ação subjetiva e objetiva caracterizada pela materialização e transformação – como forma de linguagem e interação, decorre ao atravessar do ato para a representação e realizar-se como uma existência (padrão); questão que, definida assim, preferimos chamar de coisa-interativa, referida à moda heideggeriana a partir do seu livro “*A origem da obra de arte*”, publicado em 1950. Obrigamo-nos a citar:

«A origem da obra de arte é a arte. Mas o que é a arte? A arte é real na obra de arte. Por isso, procuramos, antes de mais, a realidade da obra. Em que é que consiste? As obras de arte mostram sempre, se bem que de formas completamente diferentes, a coisalidade (das Dinghafte)²⁰. A tentativa de apreender o carácter coisal da obra, através dos conceitos habituais de coisa, fracassou. Não apenas porque estes conceitos de coisa não captam a coisalidade, mas porque, com a pergunta sobre o seu suporte coisal (dinglichen Unterbau)²¹, constrangemo-la segundo uma apreensão prévia, através da qual barramos o acesso ao ser-obra-da-obra. A coisalidade na obra nunca poderá ser encontrada, enquanto o puro estar-em-si-mesma (reine Insichstehen)²² da obra não se tiver claramente manifestado.» (Heidegger, 1950: 30-31)

Uma condição que na arte não é separável, ou seja, “o tipo de coisa” “da subestrutura real” da coisa como coisa “permanentemente pura em si própria”, a partir dos termos “*das Dinghafte*” como “coisalidade”, “*dinglichen Unterbau*” como “suporte coisal” e “*reine Insichstehen*” como “puro estar-em-si-mesma”; visto

20 Tradução livre: o tipo de coisa.

21 Tradução livre: subestrutura real

22 Tradução livre: permanente puro em si próprio

que estes são acontecimentos que ocorrem dentro de uma lógica sistemática e simbólica consistente que tem na sua ação uma realização material e sistêmica a que chamamos de “desenho”.

O que faz deste acontecimento estético – como representação real (como coisa-desenho) do real (como coisa-mundo) – coisas que decorrem a partir das condições técnicas e como ato de desenhar que se define e legitima em-si-mesmo. Ou seja, na sua condição estabelecida pela divisão entre o estético e o real que, juntos, se moldam para o mundo social como mundo-no-mundo, não deixando restar “coisas” entre os dois mundos (mundo do desenho e mundo-do-mundo).

Assim, o que definimos como forma e linguagem é, como expressão, o que atravessa das formas para a sua invocação ao unir os dois mundos (mundo do desenho e mundo-do-mundo) em um simultâneo, como desenho-do-mundo que se realiza como uma linguagem; pelo que nos referimos como sendo uma coisa que se refere aos dois mundos (mundo do desenho e mundo-do-mundo) como simultâneos no acontecimento da coisa “permanente pura em si própria” (Heidegger, 1950). Ou seja, uma coisa como arte (representação) e outra coisa como mundo (aqui apresentado como tema). Sendo por isto que estamos a investigar este assunto; mas nos termos do interativo e da interatividade inerentes ao “tipo de coisa” (Heidegger, 1950), que tem na sua “subestrutura real” “permanentemente pura em si própria” (Heidegger, 1950) um corpo que sendo como seu primeiro-motor²³ é também o ser da sua representação num simultâneo. O que não o divide como uma existência em duas existências distintas; ou seja, uma como existência como coisa-real (que é a representação)²⁴ e outra existência como coisa-que-representa esta coisa-real (que desta forma acontece como heurística)²⁵ como uma representação de uma representação. Visto que, afinal, o real não é senão a sua representação (e isto que aqui decorre com ares de pergunta é uma afirmação).

Portanto, quando a epistemologia da arte se refere à “representação” como o que define uma analogia entre o estético (forma) e o real (padrão), esta analogia decorre devido à capacidade humana instalada metodologicamente e capaz de materializar imagens, signos, símbolos ou figuras que tornam as coisas como sendo visuais ou passíveis de serem imaginadas como formas técnicas perceptíveis e caracterizáveis a partir dos sentidos no que se realiza amplamente como o que chamamos de ideia e as quais transformamos (mentalmente) em representações. O que, por consequência, ao realizar-se como uma noção de cópia, se instala

23 Ideia aristotélica acerca do motor-imóvel de todas as coisas.

24 Monteiro, 2018.

25 Idem

como conceito e fundamento para o que é tomado como estético e ou filosófico (Monteiro, 2018). Pelo que nos devemos perguntar se isso não é conhecimento antes de ser consciência.

Coisas que como acontecimentos, decorrem a partir de uma visão platônico-aristotélica clássica que, ao ter na ideia de representação a existência de uma condição mental, define que a coisa que é como um acontecimento expressivo e figurativo (a partir de um interativo), como o que existe como forma (estética) a partir de uma ação de desenhar. Entretanto, desta forma, como a coisa se separa, porque parece mesmo ocorrer primeiro como mental; isto faz parecer que a intencionalidade é uma intenção, quando na realidade a intencionalidade é o fenómeno (psíquico) que leva à representação (como coisa).

Coisa que ao encerrar-se na materialização como ação de desenhar, realiza-se como sua intenção. Ou seja, uma coisa para a qual estando sempre voltada à nossa psique, ao atravessar do objeto para a representação, realiza-se como intenção na forma de uma ação de desenhar. Um consecutivo ao fenómeno que como representação materializa-se como «[...] medida em que o significado polissémico do termo *mimese* ultrapassou em muito a sua tradução consagrada como “imitação” ao longo do desdobramento dos esforços formativos durante a trajetória ocidental nos últimos dois mil anos [...]» (Carvalho, 2019), visto que ao ocorrer como um «[...] convite, portanto, [...] para refletir sobre como a polissemia do termo *mimese* – abrangendo noções como imitação, representação e formação [...]» (Carvalho, 2019), por outro lado, aborda as condições que tem na obra de arte a precisa visão do seu objeto; visto que, uma obra de arte tem a sua carga mágica e emotiva (inclua-se aqui a tradição *sígnica* medieval, que não envolve propriamente uma ideia pura de *mimese*); condição que nos obriga a conhecer e reconhecer que os legítimos limites entre o que definimos como realidade e a sua representação são estabelecidos com alguma arbitrariedade; ou mesmo, acontecendo como estado santificado na forma de uma coisa-bela, não decorre assim como uma consciência que tem uma intenção, mas antes, como um padrão (de criação) que se estabelece sobre a forma (estética) de uma representação.

Portanto, o poder do interativo para a arte é o que se faz residir na potenciação das crenças e dos valores. Como o que na cultura se estabelece como afetivo ao atravessar da produção de uma obra de arte para o objeto “sacralizado” dotando-o de carisma e beleza para celebrar a criação como qualidade, substância e atividade; o que estabelece um padrão (de criação) que, invadindo as formas (estéticas), mesmo quando nos referimos à ideia de consciência, se realiza como determinação ou determinismo, sendo que é esta a forma atualmente imposta à intencionalidade brentiana. Para mais detalhes sobre este assunto convida-se

a espreitar a obra “*Descriptive Psychology*” de Franz Brentano (ver página 86 – anteriores e posteriores), publicada (postumamente) pela primeira vez em 1988.

Condição que se agrava a partir deste acontecimento quando estamos diante de transgressões técnicas que – tomadas como criatividade mas legitimadas a partir de reflexões acerca dos padrões (de criação) estabelecidos – se colocam diante da necessidade de capacitar os indivíduos para as atividades artísticas que, na realidade, segundo o ponto de vista que defendemos, ocorrem como realização e criar-ativo interativo (Monteiro, 2018), e não a partir de uma capacidade ou capacitação, visto que o interativo é o que permite que alguns artistas vivam do seu fazer como arte e bem sucedidos, e outros apenas sobrevivam; porque estamos submetidos a uma lógica determinística de um mercado. Estas condições são estabelecidas por intenções falaciosas com alguma confusão à mistura, entretanto referidas como intencionalidade brentaniana e assim definitivamente perdidas como conceito, apesar de alicerçadas sobre um conhecimento, pelo que nos vemos enganados pela própria consciência de um conhecimento.

Por isso a interatividade é importante do ponto de vista do interativo para que possamos pensar questões sobre a intencionalidade como condição mental que se instala. E digo isto porque:

«[...] discussões sobre o papel da afetividade na formação intelectual do indivíduo pautam-se desde a Antiguidade na dissociação entre razão e emoção (Arantes, 2000, 2003, 2008; Silva, 2002; Souza 2003, Damásio, 1996, 2000, 2004). De acordo com Silva (2002), Platão legitima essa ideia, ao definir a troca de todas as paixões, prazeres e valores individuais pelo pensamento como uma virtude. Assim, posteriormente, a frase de René Descartes na história da filosofia “Penso, logo existo” contribui para essa dissociação, assumindo implicitamente, uma hierarquia na qual o pensamento humano, a razão, reina de forma absoluta e intocável sobre a emoção.» (Reis, 2008: 45).

Talvez por isso a história (e os historiadores) observem que desde o paleolítico o homem se preocupa com a percepção da realidade e a sua representação como atividade artística e social, observando mesmo que – cuidadosamente ao transpor a natureza e a vida para o suporte parietal – esta condição lhes permitia reproduzir o mundo visível para influenciar e exercer poder sobre todas as coisas que os rodeava a partir das formas estéticas (uma visão falaciosa).

Pelo que nos vemos, quiçá, diante de evidências que de facto não existem desta forma, ou seja, como formações mentais, mas antes a partir da expressão e das interações com o quotidiano, como fruto e construção de uma constituição a que chamamos de conhecimento; e a qual nos permite estabelecer o “lugar” ao qual se convencionou atualmente chamar de mente (Monteiro, 2018).

Portanto, se pretendemos demonstrar como a ação de desenhar ou de pintar as faces parietais e rupestres com caçadas de animais do período Paleolítico torna-se num bom exemplo da dificuldade que o homem do paleolítico tinha para diferenciar a imagem representada da realidade que se apresentava para ele; fazemos isto associando o ritual de caça às representações que lhes serviam como estímulo, visto que os caçadores, desta forma, procuravam “dominar” (sentir) os animais que seriam caçados (mas não estando iludidos); como condição que bastaria, para nós, como evidência de que o interativo e a interatividade precedem todo e qualquer ato mental.

Mas por outro lado, diante da persistência daqueles que dizem ser a arte desde sempre um ato mental, e que as relações humanas no paleolítico através da arte também o eram; entretanto, ao refletir sobre a “perspetiva” utilizada por estes artistas do paleolítico para representar os chifres e os membros posteriores dos bisontes, demonstra-se que havendo uma necessidade de transpor da realidade do bisonte para as duas dimensões da gravura rupestre uma expressividade real, mas também, estando esta expressão – apesar de representar uma antecipação – também como antecipação não se faz discernível, cito:

«[...] a representação pictórica nada mais era, a seus olhos, do que a antecipação do efeito desejado; o evento real seguiria inevitavelmente a ação mágica da representação (...). Não era o pensamento que matava, nem a fé o que originava o milagre: era antes o ato concreto e atual, a representação pictórica, em si e por si mesma, que produzia o efeito mágico [...]» (Hauser, 1951: 21).

Ao que acrescentamos, não a intenção, mas, todo o ritual que ocorria à volta deste acontecimento.

Desta forma, acreditamos estar nesta citação uma parte importante da resposta que procuramos para as dúvidas que se apresentam, mas devemos confessar, não é de fácil discernimento o que acima se explica. Mesmo assim, diante da afirmação de que a antecipação era mental, apesar da nossa justificação de um acontecimento indiscernível (como causalidade ou precessão) – vamos continuar a avançar sobre o problema e a argumentar que durante muitos séculos a representação esteve vinculada ao estilo naturalista e apenas a partir do período Neolítico esta forma de interação fiel à natureza deu lugar à explicitação de ideias e conceitos abstratos.

Visto que ao atravessar esboços geométricos e modelos tridimensionais para formar figuras – como os Petróglifos galegos por exemplo (ver figura 4) – o que se revela são transformações perceptivas nos indivíduos que, ao atravessar estes períodos para os próximos, como também da capacidade de mimese para a sua capacidade

de síntese e abstração, passam a representar as coisas com mais simplicidade, ou depurando mesmo as formas da realidade ao fazer as representações, fazem mesmo que pareçam estar a fazer com isto, uma intenção pré-definida, o que faria entrever que os nossos argumentos não são suficientes ou que há uma transformação constante que atravessa a aquisição empírica de conhecimento o qual, sendo transmitido oralmente, decorre também em constante transformação oral (Monteiro, 2018) visto que trabalhamos com a ideia de instalação de uma intencionalidade a partir de um interativo – como a linguagem, por exemplo.



4

Petróglifo de Mogor.
Pontevedra, Galiza,
Espanha.

Como nesta investigação se observa, fundamentam-se passagens como tipologias de transformação perceptiva para a formação de conhecimento; e estas transformações acontecem em diversos momentos da história humana através da arte. Perguntamo-nos então, se se pode afirmar que a realidade foi sempre representada ou se a aparência vem sempre de dentro de nós, como indivíduos, para fora de nós como existência coletiva, visto que para formar coisas objetivas que são deixadas como vestígios com os quais interagimos como interatividade, diante desta indagação, sempre se obtém uma resposta positiva, apesar de ver nesta pergunta algo bem complexo.

Podemos dizer que as formas materiais das coisas condicionam a realidade representada a partir da ação de desenhar (como intencionalidade); e que a coisa (intencionalidade) ocorre, numa perspetiva atual, como pensamento possível sobre essa etapa da qual já não somos mais capazes de perceber como um acontecimento vivo.

Acrescentamos que, mesmo que através dos processos de criação coletivos essas representações envolvessem ações de desenhar na forma de auxílios, estas realizavam-se mesmo e da mesma forma que as atuais noções de produção em série que nos levam à construção das máquinas atuais; o que pode parecer uma contradição. Mas se foi mesmo assim, estas condições, que nos suscitaram dúvidas relativamente à forma como a realidade era representada de dentro para fora, tornam-se mesmo relevantes para refletirmos sobre a arte atual.

Observando novamente a figura 3, é possível ver um exemplo do que argumentamos. Entretanto reeditado por um artista no século XXI - também acontece “ritualisticamente” em eventos de arte atuais, nos quais vários espetadores individual e coletivamente desenharam através de uma máquina cujo objetivo é, assim como o seu conseqüente objeto, a interação, o interativo e a interatividade como forma de realizar e fazer um desenho. Sendo que o objeto de arte aqui apresentado também apresenta na sua forma (estética), o que no final se realiza como obra materializada, a partir da interação e da interatividade, entre a máquina e os indivíduos (padrão), estruturada na realização da ação de desenhar que atravessa a obra (máquina) para fazer outra obra (desenho).

Desta forma, se etimologicamente o termo representação, que tem a sua origem no latim *repraesentare*, significa o “ato de representar, de expor, de exhibir ou de reproduzir uma imagem”, esse ato realiza-se, ele mesmo, como representação de um ato de desenhar (exemplo da figura 3) que, neste contexto, se inclui mesmo como imagem da ação no desenho ou como pintura, ou como escultura, visto que a forma (estética) que se realiza a partir da sua existência multidimensional se constitui a partir da interação e da interatividade com ou como uma máquina para permitir a execução do desenho que, neste exemplo, ocorre como ação de desenhar que atravessa uma máquina que foi desenhada e construída pelo artista para viabilizar a interação, o interativo e a sua interatividade, como uma obra de arte coletiva.

Condição que ao expandir mesmo o campo de atuação dos artistas através do desenho, sendo atual nos obriga a repensar, também como artistas, como o fazer artístico como linguagem e expressividade “se representa tanto a partir da realidade observada como de uma subjetividade sentida e também a partir de concepções abstratas” (Rodrigues, 2000: 76). A máquina de desenhar de Michel Groisman (1972) da figura 3 representa bem estas questões relativamente ao desenho e à ação de desenhar como linguagem em constante transformação.

Colocando mesmo no centro da interação a forma (estética) como ato de desenhar, e como padrão (de criação) que – a partir da interatividade individual ou coletiva – se realiza através de uma máquina como expressividade. Porém,

não expressando o anseio social de cada um dos indivíduos na existência coletiva, sendo, isso sim, a sua própria expressão de coletividade; condição que nos leva diretamente ao problema do interativo e da interatividade.

Nos dicionários é possível identificar o termo “desenhar” como significando uma «representação de coisas e seres, ou ainda de ideias que, por meio de linhas e de manchas, acontece na forma de um desenho». Contudo, nas línguas latinas, a palavra “desenhar” sempre teve relações com “*designu*”, como registo gráfico inscrito sobre um suporte bidimensional; condição que também se mantém com relação a “*desígnio*” como “intento, plano, projeto ou propósito”, mas que veio perdendo estas significações mais amplas para definir-se somente como coisa que representa outra coisa. Entretanto, através desta estranha máquina de Groisman - que tem as medidas de um cubo de 2,0 metros por 2,0 metros, sendo composto como uma estrutura conectada através de cordas, roldanas, rolamentos e eixos móveis contendo garrafas de tinta e mangueiras que permitem a quatro pessoas controlarem os movimentos de um pincel enquanto outras quatro controlam as cores que fluem - resulta numa pintura “ritual” que depois é ofertada aos próprios participantes da experiência como parte “ritualística” da ação coletiva, como coisa criativa completamente interativa.

Portanto, se cada uma das atividades individuais se circunscrevem à existência da ação de desenhar coletiva que atravessa a máquina de Groisman e fazem-no através de cada um dos espetadores e da sua oportunidade de conviver uns com os outros e com o artista. Esta é uma atividade criativa que convocando todos, tanto o público interessado em arte de vanguarda quanto como público leigo, demonstra que é possível atravessar uma ação de desenhar como ação coletiva, lúdica, experimental, sensorial e acessível a qualquer pessoa que queira dela participar com a finalidade de criar um objeto de arte realiza-lho. Pelo que, assim, cremos ter apresentado de forma clara o ponto de vista que defendemos, ou seja, que há linguagem no ato de desenhar e interatividade.

Para mais, porque tendo cada um a possibilidade de se reconhecer na sua potencialidade criativa, e reconhecendo as potencialidades dos outros parceiros de criação, ao criar mesmo um desenho em conjunto como uma obra coletiva de arte e cultura encerra-se a condição que aproxima o nosso questionamento sobre a ação de desenhar como linguagem e ou interatividade. Pelo que citamos:

«[...] (uma)-forma de interação, em e «entre», cada (um) dos sistemas vivos e (um)-sistema-meio, que se caracteriza pelo facto de que esta interação gera interações que são recorrentes e repetitivas Interações sistémicas que são relevantes à manutenção da organização de cada (um)

dos sistemas vivos. Visto que, desta forma, o acoplamento estrutural é (uma)-condição-de-existência que na forma de (um)-acontecimento, real(iza-se) como (uma)-sistemática-viva. E como (uma)-recorrência-interativa (estável), evidencia-se através de (um)-padrão-estável em cada (uma) das interações que tornam possível que (uma)-estrutura de cada (um) dos sistemas vivos encontrem-se acoplada de (uma)-forma-específica à (um)-sistema-meio.» (Monteiro, 2018: 16).²⁶

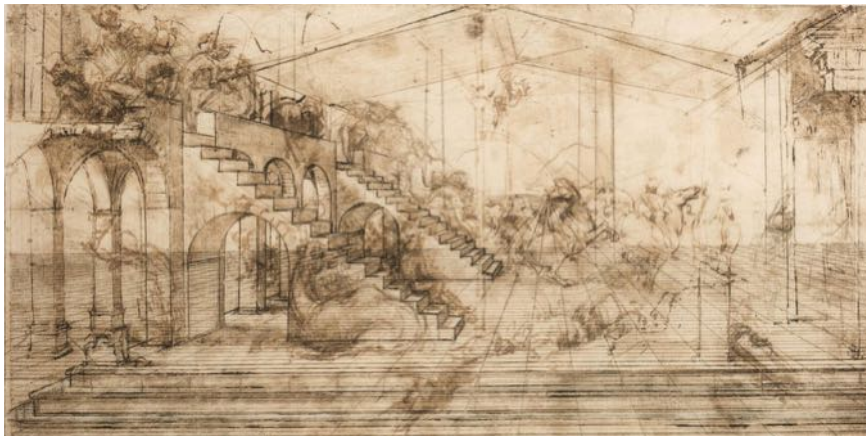
O reconhecimento da representação como ato de desenhar

Segundo Félix Guattari (1930-1992) «[...] a única finalidade aceitável das atividades humanas é a produção de uma subjetividade que auto enriqueça continuamente a sua relação com o mundo [...]» (Bourriaud, 1998: 145), portanto, ao seguir este mesmo caminho, Bourriaud argumenta no seu “*Estética Relacional*”, procurando definir o lugar da arte e dos artistas no panorama das sociedades contemporâneas, que a arte é «[...] apenas um lugar de importação de métodos e conceitos, uma zona de hibridações [...]» (Bourriaud, 1998: 142); assim definindo como início para o seu último capítulo em “*Estética Relacional*” uma condição na qual procura perceber como se realiza a “*ordem comportamental na arte atual*” e, para tanto, coloca-se diante da reflexão sobre si mesma (ou seja, da arte) para, partindo de uma pergunta feita por Guattari «Como uma aula pode ser uma obra de arte?» (Bourriaud, 1998: 144) avançar com uma procura e atravessar o problema estético da utilização e inserção da arte nos “rijos tecidos enrijecidos” das economias capitalistas atuais; levantando questões que nos levam «[...] a pensar que a modernidade se construiu, desde o final do século XIX, sobre a ideia da “vida como obra de arte”.» (Bourriaud, 1998: 144).

Entretanto, segundo «[...] a fórmula de Oscar Wilde, a modernidade é o momento em que “não é a arte que imita a vida, e sim a vida que imita a arte” [...]» (Bourriaud, 1998: 144); caminho a partir do qual segue Karl Marx (1818-1883) na mesma direção, mas antes para «[...] criticar a distinção clássica entre *práxis* (ato de transformar a si mesmo) e *poiésis* (ação “necessária”, servil, com vista a produzir ou transformar a matéria).» (Bourriaud, 1998: 144), como um raciocínio contrário, visto que «[...] pensava que “a *práxis* passa constantemente para a *poiésis*, e vice-versa”.» (Bourriaud, 1998: 144); chegando à ideia sobre a qual Georges Bataille faz a construção da «[...] sua obra sobre a crítica dessa “renúncia à existência em troca da função” que funda a economia capitalista”.» (Bourriaud,

26 Disponível a 23 de Fevereiro de 2021 em <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/28056>

1998: 144). Por isso é que os três registros «[...] ciência, ficção e ação – rompem a existência humana, calibrando-a em função de categorias preestabelecidas.» (Bourriaud, 1998: 144), segundo o que nos apresenta Bourriaud neste breve panorama histórico.



5

Leonardo da Vinci,
Estudo de perspectiva
para a Adoração dos
Magos, 1481.
Caneta e tinta, traços
de ponta de prata e
branco sobre papel,
163 x 290 mm, Galeria
degli Uffizi, Florença,
Itália.

Condição que leva atualmente a arte e os artistas a criar e a colocar em exposição máquinas que, como dispositivos, incluem nos seus trabalhos expressivos os modos de ser e os métodos que, ao realizarem-se como ação em vez de formas, delimitam o campo da arte à materialização de coisas que, sobre outras coisas, que antes não eram consideradas nem como arte nem como matérias expressivas como agora se tornam.

Assim, a estética (padrão) ao sobrepor-se às coisas (forma) permite-nos interpretar o que está instalado na criação artística que leva os espetadores a atravessar dos meios expressivos para as suas necessidades e desejos que, sendo de ordem social e simbólica, ultrapassam toda e qualquer intencionalidade individual para se comunicarem instalando-se como coisas expressivas para a existência coletiva que, como forma (estética) e condição institucional (padrão), legitimam-se.

Portanto, ao operar em e entre artistas e espetadores como “módulos temporais” que se tornam catalisadores de ideias estéticas (padrão), a expressão coisificada em vez de contemplada como objeto na sua imanência e como arte, mostra-se num mundo expressivo cheio de referências, para demonstrar como as formas (estética) se operam como linguagem (padrão); contudo, para persuadir e atravessar as necessidades, estabelecendo-se como meio para os desejos que, como coisas se realizam para a ordem social, ultrapassando assim as próprias pessoas individualmente e instalando-se como poder institucional e coerção (Monteiro, 2018).

Coisas tangíveis que através da experiência sensível com os objetos materiais no nosso quotidiano, como sistema e técnica, são muito eficientes em termos culturais; sendo que relativamente à arte, a institucionalização orienta as ações artísticas (inclua-se aqui o desenho) como consequências do social e que dele resultam a partir da contemplação coletiva; realizam-se assim como produção e objeto que, como ideia formada esteticamente, modela a cultura e a sociedade enquanto padrão.

Desta forma, ao refletir sobre a criação de objetos e sobre os processos técnicos gerados à volta da arte, vislumbram-se soluções que são incorporadas nas atividades acontecendo como encantamento que se volta para a técnica produzindo tecnologia, questão que nos permite fazer das coisas desenvolvidas verdadeiros aparatos tecnológicos que, lançados às sociedades e aos seus agentes institucionais, permite experimentar as coisas e instalar fascínios culturais. Questão que condiciona o que parece operar-se mentalmente como realização, mesmo sendo fruto da interatividade que, como interativo instalado sobre as formas, e como padrão, se realiza como massificação apresentada como individuação subjetiva (uma falácia).

Entretanto, como a realidade envolvente é um campo de estudo, isto também propicia à cultura visual – como coisa - desenvolvimentos históricos e comunicacionais na sociedade; visto que ao atravessar os objetos produzindo outros objetos reconhecíveis, cria novas identidades nos indivíduos e permite que, ao olhar para os objetos, hajam transformações a partir das visões individuais; condição que, podendo ser momentânea ou duradoura, faz-se ela própria juízo e ajuizadora do que se faz no mundo e contribui para que as experiências individuais se instalem coletivamente, provocando mudanças que parecem acontecimentos conscientes nas vidas individuais; mas pretendendo que estas sejam consumidas como consciências consumidoras.

Ora bem, se os novos campos das ações de desenhar se agregam a partir dos aspetos da cultura para utilizar o meio visual como modo de comunicação e expressão, a contribuição da cultura, sendo subjetiva contribui para que o ato de desenhar e a linguagem do desenho em particular sejam acontecimentos sempre efémeros do ponto de vista da razão; isto é assim porque, o ser e o ato, conseqüentemente, ao criar e registar persistentemente o que decorre como «[...] dupla vertente de um facto ou de um ato criativo [...]» (Marques, 2005), estabelece condições para o que se transformando em visão estética numa sociedade, podemos enfim chamar de consciência; condição que prefiro, e acho apropriado, chamar de interação.

Isto porque:

«Ser “materialista” não significa se ater à banalidade dos fatos, tampouco supõe aquela forma de estreiteza mental que consiste em ler as obras em

termos puramente económicos. A tradição filosófica que sustenta essa estética relacional foi admiravelmente definida por Louis Althusser, num de seus últimos textos, como um “materialismo do encontro fortuito” ou materialismo aleatório. Esse materialismo tem como ponto de partida a contingência do mundo, que não tem origem nem sentido preexistente, nem Razão que possa lhe atribuir uma finalidade. Assim, a essência da humanidade é puramente transindividual, formada pelos laços que unem os indivíduos em formas sociais sempre históricas (Marx: a essência humana é o conjunto das relações sociais).» (Bourriaud, 1998: 25);

Condição que faz do ato de desenhar como forma de linguagem, um atravessamento em e entre relações visuais e transformações constantes no conhecimento que, através das realizações materiais e mundanas, se realiza como expressão e significado.

Portanto, uma afetividade que ao depender do significado que lhe é atribuído, gera nos espetadores e nos artistas ideias e ideais que são construídas a partir dos sentidos, estabelecendo-se assim, de dentro para fora, como uma lógica oriunda de símbolos que lhes sendo próprios condicionam o que se desenvolve e se instrumentaliza transformando a realidade a partir da ideia em contenção e objeto, e não ao contrário; ou seja, fazem-se representações que não representam a vida, mas antes se definem como forma (estética) que ao definir a vida a partir das representações (padrão), impedem a formação de consciências, apesar de utilizar a intencionalidade como meio através de interações e interatividade.

Visto desta forma, como condições que se instalam como ideia e consciência que não ocorre através do fazer, mas antes do fazer, permitem observar que os agentes sociais ao reavaliar a realidade estabelecida transformam o que é procura em envolvimento e moldam a realidade como coisa passível de controle. O que serve de verdade, instalando-se constantemente como processo de transformação e voltando a acontecer novamente na sociedade.

As razões subjetivas que nos levam até estas transformações e que atravessam a linguagem, não podendo deixar de ser também pertinentes à arte como acontecimentos ou mesmo como ações, atravessam das ações de desenhar para o mundo, e vice-versa, procurando semelhanças e diferenças para serem levadas a cabo nas sociedades como institucionalização; condição que aparentemente é bem recebida como informação e atividade cognitiva, apesar de não ser permitida como afirmação individual; isto porque a forma da interação respetiva com a coisa é uma apreciação que, atribuída como significado, e selecionada e decidida como consciência, instala por fim uma tradição que parece, às vezes, ressurgir das cinzas.

É por isso que todos agimos para justificar os acontecimentos, e o que os fundamenta, atribuindo-lhes a determinação e significação correspondente e tornando-os socialmente aceites, como ideias na forma de consciência que, como forma de aceitação social, se realiza. A partir do que, e não colocando nas minhas próprias palavras, mas:

6

Abílio-José Santos,
sem título, 1968



«[...] conforme a tradicional sequência de interpretação do procedimento artístico, é comum assumir a coincidência entre a imagem e a conceção mental de uma obra, já que esta última pode persistir como memória ou um plano futuro mesmo após a perda dos suportes materiais com as quais esteve relacionada, conferindo-lhe certa primazia [...]» (Costa, 2015: 46).

Portanto, como se sabe desde o século XVI, descreve-se a utilização do desenho como o que nos permite desenhar novas abordagens que, através da visualização e materialização dos objetos, e associa-se a estas mudanças o nome de Leonardo da Vinci (1452-1519); desde então desenvolveram-se métodos de representação capazes de ilustrar o máximo de informação das existências tridimensionais que, combinadas com representações a partir de plantas e com perspectivas aéreas estabelecem formas que proporcionam interpretações corretas da totalidade de um objeto que, a partir de vários pontos de vista espaciais (figura

5), se pode considerar sempre a possibilidade da visualização a vários níveis de profundidade e ou complexidade, deixada por Leonardo, como lições acerca do visual e de outras coisas específicas do mundo, coisas a partir das quais se realizam hoje perspectivas e desenhos.

Diante disto é necessário refletir sobre, citando, «O ser especial é aquele que coincide com seu próprio “dar-se a ver”, com uma visibilidade, uma inteligibilidade, uma espécie; afirmação que evidencia tanto a presença quanto a separação da imagem dos seres.» (Costa, 2015: 46), e a partir de Agamben que, ao discorrer «[...] sobre a natureza insubstancial da imagem, da qual decorrem duas características, a geração “contínua e a indeterminação dimensional.» (Costa, 2015: 46), leva-nos, conseqüentemente, até à reflexão e necessidade de distinguir o que é “olho” do que é “olhar”, para tentar perceber o que é, como visualização, um ato interativo.

Isto porque o olho, que se opera como órgão recetor externo, e o olhar, que se opera como movimento interno, olho e olhar colocam-se numa busca pela informação e significação (Miranda, 2001), e desta forma estabelecem-se em conformidade com o significado renascentista de olhar e tornando mais claro; o que nos permite perceber que a educação do olho atravessa, em parte, a ideia do que é a perspectiva que provém do pensamento de Leonardo da Vinci; mas ao mesmo tempo também saber diferenciar como ideia de olho e de olhar o que se estabelece na educação atual para definir como estas formas (padrão) de ver o mundo como significado – por decorrência – ocorrem como distinção entre o que é real e o que é a realidade; sendo assim – como uma condição psíquica que define o mundo – mas que se torna antes de tudo, no que condiciona a psique e a sua “eventual” existência.

Portanto, ao procurar entender o olhar como um “movimento interno que busca por informação e significação para os objetos que estão à nossa volta”, o qual também trabalha como “olhar que valoriza a produção e o consumo de imagens que atravessam técnicas”, tais como a perspectiva ou os aparelhos tecnológicos como o computador, estamos alterando a forma como os nossos sentidos se relacionam com o mundo, É desta maneira que estas questões são valorizadas desde Leonardo da Vinci como pensamento racional; se se assume como forma cartesiana para definir o que é representação como decorrência da ação de desenhar e na forma do pensar atual como produto da razão e da consciência.

Condição que, de acordo com a noção de olhar e ver, como anteriormente se expôs, faz com que o homem se reveja numa possibilidade consciente que, como sujeito, existe diante do mundo que é necessário controlar. Assim como modo de existência que tem um limite nas formas e nas representações; mas que agora faz destes, como sujeito consciente, pensamentos que geram o que lhes parece próprios e estabelecem uma noção distorcida do que é intencionalidade.

Assim, é preciso repensar a ideia do que é o olhar, não se deixando de lado a noção de que este (olhar) existe como um facto cultural. Logo, fazendo-se imprescindível para o pensar a arte, a partir do fazer dos artistas, e ao ver-se diante de um objeto realizado, dentro da nossa existência cultural, que se faz acontecer conforme nos foi ensinado. Ou seja, a partir de um modo de olhar que ao ver não realiza uma consciência, antes a forma de uma tradição como condicionamento psíquico ao qual se instalam as definições de olhar e de intencionalidade. Pelo que, citando:

«[O] [...] ser especial não significa o indivíduo, identificado por esta ou aquela qualidade que lhe pertence de modo exclusivo. Significa, pelo contrário, ser qualquer um, a saber um ser tal que é indiferente e genericamente cada uma de suas qualidades, que adere a elas sem deixar que nenhuma delas o identifique.» (Agamben, 2009: 47).

A partir do que a história corrobora como fator importante para que a sociedade perceba a arte como um dispositivo (Agamben, 2005) e como esta se torna num conhecimento, permitindo aos artistas retirar os espetadores do quotidiano e confrontá-los como indivíduos no mundo que atravessam segundo a sua cultura, forma de olhar e a percepção que lhes permite ver e transformar todo o processo como seu querer e fazer disto uma verdade.

Um exemplo do uso do desenho como forma de conhecimento e transformação, como anteriormente levantado, está no trabalho criativo do artista Abílio-José Santos (1926-1992), poeta que frequentou o curso de Máquinas e Eletrotécnia do Instituto Industrial da cidade do Porto, em Portugal, e cuja obra está “[...] marcada por uma procura incessante de novos meios e renovados materiais [...]”²⁷, e também por uma “[...] aprendizagem permanente de uma estética [...]”²⁸ visual que ao abrir, a partir da organização de palavras, novos horizontes para o conhecimento visual, forma a partir do poético, e pondo palavras que ocupam o lugar central no visível, manipulações gráficas que fazem com que o simbólico assente todo o seu capital sobre a obra, o que faz considerar a escolha criativa um “[...] exercício de justiça poética radicalmente crítico [...]”²⁹ que se impõe como “[...] implosão dos discursos instituídos sobre a arte [...]”³⁰, a realizar-se como conhecimento interativo. O que faz da obra poética deste artista “[...] uma experimentação de signos que recorrem a um variado conjunto de técnicas e meios

27 Disponível a 28 de Fevereiro de 2021 em <https://po-ex.net/tag/abilio/>

28 Idem

29 Idem

30 Idem

materiais [...]”³¹ para, apropriando-se de fontes materiais existentes na forma das palavras, permitir enquadrá-lo perfeitamente na linha de subversão contínua dos discursos sobre a arte e, contudo, atravessam coisas reconhecíveis como palavras.

Diante disto, o próprio autor, ao refletir acerca disto e de toda a sua intervenção através de um dos seus manifestos diz-nos o seguinte, “[...] a arte como lixo / o lixo como arte [...]”³², visto que utilizava diferentes materiais nos seus trabalhos atribuindo a materialidade destes trabalhos, como no caso da figura 6, através da escrita as novas expressividades fazem o mesmo das suas criações na área da poesia visual, condições pioneiras radicais e criativas que na altura já ocorriam através de questões interativas instaladas para definir as formas como condições a partir das ideias que contêm palavras materializadas como imagem. Fazendo com que estas ideias e representações existam indissociáveis umas das outras (forma e padrão).

Mas será que Abílio-José Santos fazia isto com intencionalidade, à moda brentaniana? Ou instalava estas formas a partir de um interativo à moda que defendemos construindo, interactivamente, a imagem expressa na forma e organização estrutural destas palavras?

Diante do que respondemos, não com as nossas, mas através das palavras de John Dewey (1859-1952):

«A menudo, sin embargo, sobreviene la experiencia. Las cosas son experimentadas, pero no de manera que articulen una experiencia. La distracción y la dispersión forman parte de nuestras vidas; lo que observamos y lo que pensamos, lo que deseamos y lo que tomamos, no siempre coinciden. Ponemos nuestras manos en el arado y empezamos nuestro trabajo y luego nos detenemos, no porque la experiencia haya llegado al fin para el que fue iniciada, sino a causa de interrupciones extrañas o a una letargia interna.» (Dewey, 2008: 41).

Portanto, reconhecendo que a representação não está no ato de desenhar mas na sua experiência e na sua experimentação quando reconhecida como realização e a partir do que está desenhado, assim faz-se uma ação, como ser que percebido atravessa da forma para a palavra que, portanto, como imagem ou desenho se realiza como representação; e mesmo diante disso (sem saber ainda ao certo aonde tudo isto nos vai levar, avançamos nos mesmos termos de uma precessão da hipótese que mantemos), tendo para a nossa defesa o interativo e a interatividade como termos adequados para avançar adiante com “a ação de desenhar como transformação da aparência”.

31 Idem

32 Idem

A ação de desenhar como transformação da aparência

Neste subcapítulo, para refletir sobre “a ação de desenhar como transformação da aparência”, vamos partir da ideia de interativo e interatividade através do ponto de vista dos vocábulos criatividade e imaginação os quais, aparecendo frequentemente associados ao campo das atividades artísticas e muitas vezes tomados como sinónimos, são percebidos como palavras diferentes; outras vezes como antónimos referindo-se a algum virtuosismo exagerado. Seja como for, apesar de fazerem referência às mesmas coisas criadas, geralmente estão relacionadas a estas coisas como conceitos.

Por isso, iniciamos o nosso argumento tentando diferenciar os termos criatividade e imaginação, para poder tratá-los a partir das ideias de interativo e interatividade; questão aqui tomada como condição inerente à ação de desenhar.

Pelo que cito:

«Dos hombres se encuentran; uno es el solicitante de un empleo, y el otro es el que decidirá si lo consigue o no. La entrevista puede ser mecánica y consistir en preguntas, cuyas respuestas resuelvan el asunto de manera casual. No hay en la experiencia de los dos hombres nada que no sea una repetición, ya sea la aceptación o la negativa, de algo que ha sucedido muchas veces. La situación está dispuesta como si fuese un ejercicio de contabilidad; no obstante, puede interponerse algo que quizá desarrolle una nueva experiencia. ¿Dónde podríamos buscar una explicación de tal experiencia? No en el libro de contabilidad, ni tampoco en un tratado de economía o sociología o de psicología personal, sino en el drama o en la novela.» (Dewey, 2008: 50).

Assim, a partir da citação anterior e tomando a imaginação ou fantasia como «[...] tudo o que antes não existia, e ainda irrealizável [...]» (Munari, 2007: 133), cada um de nós é somente capaz de expressar sem exatidão, não sendo por isso uma existência material, não o fazendo, portanto, através de uma representação precisa apesar de ser uma existência mental.

Desta forma, como condição que não podemos tratar como intenção, apesar de ter uma intencionalidade à moda brentaniana. Para mais detalhes sobre este assunto convidamos-vos a espreitar a obra “*Descriptive Psychology*” de Franz Brentano (ver página 86 – anteriores e posteriores), publicada (postumamente) pela primeira vez em 1988.

Por outro lado, tomando a criatividade como o que é inventivo e «[...] tudo o que anteriormente não existia mas, sendo prático, não envolve problemas estéticos [...]» (Munari, 2007: 133), pelo que a criatividade será sempre «[...] tudo o que antes não

existia, mas realizável [...]» (Munari, 2007: 133): Desta forma, como condição que será como «[...] a fantasia, a invenção e a criatividade que se pensa através da imaginação e que vê [...]» (Munari, 2007: 133) o que não existindo ainda, não tendo ainda um nome ou uma forma, é realizável, visto que ao existir assim como uma representação mental, torna-se, devido a uma intencionalidade, numa intenção quando se realiza.



7
Fernando Calhau, # 99
(Materialização de um
quadrado imaginário),
1974

Recapitemos então: a fantasia foi tomada como uma sensação que não conseguimos expressar com exatidão, a qual não tendo por isso uma representação precisa, porque é como sensação que não utiliza uma representação que a possa descrever sendo por isso uma fantasia; porque a sensação não tem um parâmetro que, materializável, permita a visualização como imaginação, mas tão-somente como uma sensação sem um significado preciso. Por outro lado, a criatividade, tomada como uma experiência material que, apesar de também envolver os sentidos, da que faz parte como uma existência que tem uma representação definida, mesmo que esta não sendo material se torne material tornando possível transformá-la numa nova materialidade. Ambas as experiências são tomadas tanto a imaginação como fantasia (não material e imprecisa) como a criatividade como imaginação materializável, como condições oriundas de uma intencionalidade; contudo, a primeira (fantasia) imprecisa e imaterial, e a segunda (criatividade) precisa e material (Munari, 2007).

Voltamos à citação anteriormente referida, retirada de “El arte como experiencia” de John Dewey (1859-1952), para, imaginando que «[...] no hay en la experiencia de los dos hombres nada que no sea una repetición [...]», possamos

dizer que isto, como evocação material é um acontecimento que mobiliza a nossa criatividade como interlocutores. No entanto, «[...] la aceptación o la negativa, ... no obstante, puede interponerse [cómo] algo que quizá desarrolle una nueva experiencia [...]» que ao evocar sensações, atravessando a escrita de Dewey para a nossa fantasia como interlocutores, faz-nos imaginar, ou sentir, uma coisa que não se materializa como duração (Bergson, 1907) – a qual, não se tornando numa existência criativa, nos coloca diante da pergunta de Dewey:

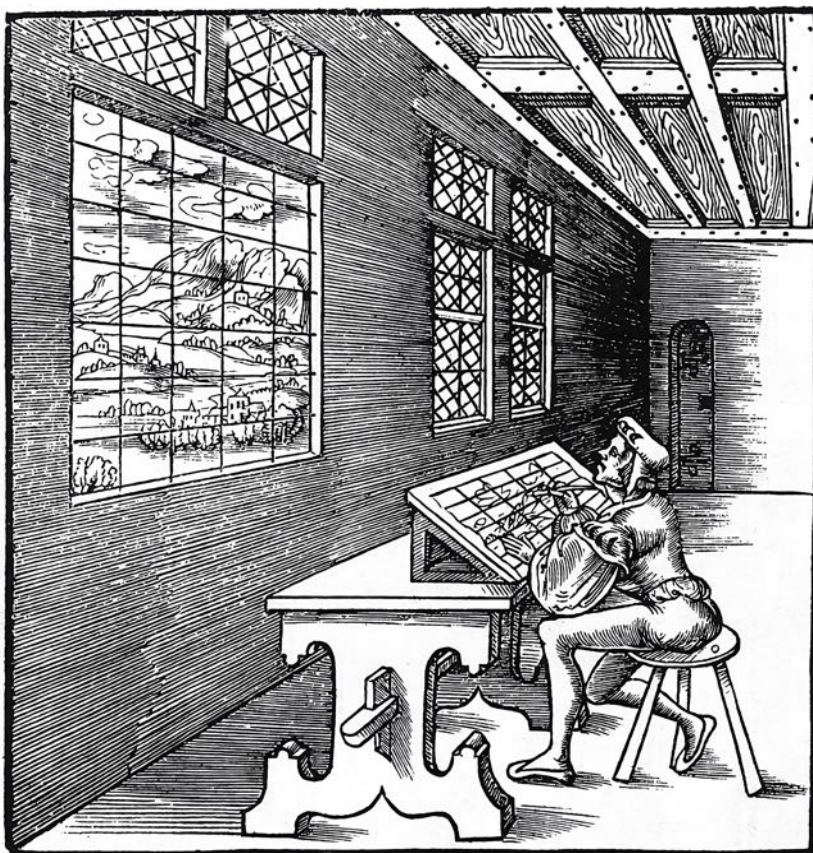
«¿Dónde podríamos buscar una explicación de tal experiencia? No en el libro de contabilidad, ni tampoco en un tratado de economía o sociología o de psicología personal, sino en el drama o en la novela.» (Dewey, 2008: 50).

É, utilizando novamente as palavras de Dewey retiradas ainda em “El arte como experiencia”, respondemos que a natureza e a importância do fazer está nas distinções que:

«[...] sólo puede ser expresada por el arte, porque ahí hay una unidad de experiencia que sólo puede ser expresada como una experiencia. La experiencia es de un material fraguado con incertidumbres que se mueven hacia su propia consumación a través de series conectadas de variados incidentes. Las primeras emociones, por parte del solicitante, pueden ser, al principio, esperanza o desesperación, y altivez o desconcierto al final. No obstante, puesto que la entrevista continúa, aparecen emociones secundarias como variaciones de la emoción primaria. Es aún posible que cada actitud y gesto, cada frase, casi cada palabra, produzca más de una fluctuación en la intensidad de la emoción básica; esto es, un cambio de matiz y de tinte en su cualidad. El que tiene en su poder la decisión de dar o no el empleo al solicitante ve por medio de sus propias reacciones emocionales el carácter de éste; lo proyecta imaginativamente en el trabajo que deberá hacer, y juzga su aptitud por la manera en que los elementos de la escena se reúnen, chocan o se acomodan entre sí. O la presencia y conducta del solicitante se armonizan con sus propias actitudes y deseos, o entran en conflicto y son discordantes. Tales factores, con inherente cualidad estética, son las fuerzas que conducen los varios elementos de la entrevista a un resultado decisivo. Entran en la composición de toda situación en que baya incertidumbre y suspensión, cualquiera que sea su naturaleza dominante.» (Dewey, 2008: 50).

Portanto, a arte, sendo material é capaz de evocar acontecimentos materiais, sendo também capaz de mobilizar a criatividade dos interlocutores e mesmo evocar sensações atravessadas da escrita para tomar a fantasia do interlocutor, fazendo-o imaginar ou até sentir coisas que não se materializam e não

se tornando, por isso, em existências criativas. Dito assim, em conformidade com os argumentos já levantados nos subcapítulos precedentes desta investigação realizados nas páginas 37 e 38 e todo o subcapítulo 1.1., “Há linguagem no ato de desenhar, ou interatividade?”.



8

Um artista a usar a “janela” de Alberti. Johann da Baviera e Hieronymous Rodler, Ein schön nützlich Büchlein und Unterweisung der Knust des Messens (Simmern, Alemanha, 1531).

Sendo que a partir destes argumentos o que pretendemos definir é que a inteligência (como existência mental) atravessa experiências explorando o mundo exterior através de manipulações e operações com o intuito de percebê-lo (Munari, 2007: 21) mas não se estabelecendo materialmente neste mundo, permanece apenas como uma ideia; o que nos coloca diante dos recetores sensoriais que entram em ação com os sentidos e, por consequência, com a noção de que «[...] a inteligência procura coordenar todo o tipo de sensação e tomar consciência do que se está a passar [...]» (Munari, 2007: 21), definindo-se assim como tudo o que existe, sendo apreendido e memorizado através das experiências materiais, tornasse numa coisa.

A partir daí, pretendemos afirmar que «[...] o pensamento pensa e a imaginação vê [...]» (Munari, 2007: 21) e o pensamento que pensa e a imaginação que vê, sendo mentais e não se materializando, apesar de surpreender os sentidos, ocorre como coisa mental que é intencionalidade; mas que ao materializar-se pode surpreender novamente outros sentidos, não sendo por isso mentalmente, como intenção, uma coisa que acontece em conformidade com a sua intencionalidade.

Diz-se isto para se ilustrar a questão que se apresenta neste capítulo a partir do que é um pensamento, e de como o pensamento é como funcionamento mental em relação ao mundo exterior. Isto porque as coisas acontecem como condições que sendo diferentes dos pensamentos que as origina operacionalizam-se possibilitando a produção de objetos mentais que, por ora, vamos apenas afirmar que são como duração (Bergson, 1907) num pensamento que não requer todas as nossas faculdades cognitivas, ocorrendo assim como fantasia desde a mais livre de todas elas, porque é imaterial, até ao pensamento, que vai do que é impossível até ao que passa pelo incrível para, utilizando os meios de expressão existentes, fazer-se então como intenção.

Desta forma, uma invenção que utiliza a fantasia como técnica para realizar conhecimento como uma finalidade prática faz criatividade ao utilizar a fantasia, ou o que é inventivo, para moldar «[...] a imaginação como meio para visualizar e tornar visível o que pensamos como fantasia, invenção e criatividade [...]» (Munari, 2007: 133). Portanto, criando coisas e ou objetos que permanecem materialmente, mas não correspondem à aparência da coisa material real como realizada mentalmente.

Ora, como são ideias que nos levam até aos relatos da história da arte, os sistemas de representação, que têm função simbólica, estando desprovidos de qualquer intenção de reprodução da realidade mundana, porque nos permitem interpretar para criar arte e expressão, e não passando de interpretações gráficas associadas às convicções individuais que aprendemos através dos sentidos e do conhecimento para formar os símbolos, tornam-se representações que mais se aproximam das sensações das suas formas como sensações expressadas pelo coletivo devido às tradições históricas.

Por isso retomar a questão da perspectiva para aproximar estes argumentos de que a ação de desenhar é importante do ponto de vista do interativo e da interatividade, diante do que acrescentamos que Marcos Vitruvius (Marcus Vitruvius Pollio, século I a.C.) afirma em “*De architectura libri decem*” que a perspectiva tem um significado mais amplo se considerada como aplicação das leis da ótica não só pela forma como representa o plano mas também como representa configurações arquitetónicas ou ainda como representa as formas ou ideias para uma escultura.

Condição que se revela na construção perspectiva segundo as leis da ótica de Euclides, como espaço representado a partir dos pontos de vista fixos que lhe podemos atribuir, porque:



9

Albrecht Dürer,
Draughtsman Making
a Perspective Drawing
of a Reclining Woman,
aprox. 1600. Xilografia,
7.7 x 21.4 cm, The
Met, Nova York.

«[...] a fixed center is taken for the outward glance of the eye and the projection of the radii [the apex of the cone of vision], we must follow these lines in accordance with a natural law [the laws of optics] such that from an indistinct object, distinct images may give the appearance of buildings in the scenery of the stage, and so that what is figured upon vertical and plane surfaces placed frontally can either seem to recede toward the back or to project forward.»³³(Gómez&Pelletier, 1997: 101).

Condição que, observada desde os tempos antigos quando se utilizavam as quadrículas para copiar imagens planas (Molina, 2002: 98), que no livro “Máquinas y Herramientas de Dibujo” (Molina, 2002) são descritas como utilização de instrumentos para observação que usados para viabilizar ações de desenhar, refletem a importância que estes métodos ou máquinas tiveram na evolução dos meios e das técnicas de representação.

A partir do que é possível afirmar, ao observar a Janela de Alberti (figura 8), que o conceito de quadrículas foi utilizado como forma para viabilizar a visão através da janela seccionada por quadrículas; condição que apresenta a Janela de Alberti como uma aplicação transformada a partir de uma técnica medieval de representação por quadrícula, numa técnica mais contemporânea. Ou como referem outros autores (Molina, 2002): este e outros instrumentos foram reconhecidos como instrumentos de desenho, inclusive por Leonardo Da Vinci que num dos seus textos recomenda a realização de desenhos por instrumentos.

33 Tradução livre: “se um centro fixo é tomado para o olhar para fora do olho e a projeção dos raios [o ápice do cone de visão], devemos seguir essas linhas de acordo com uma lei natural [as leis da ótica], de modo que de um objeto indistinto, imagens distintas podem dar a aparência de edifícios no cenário do palco, e de modo que o que é figurado em superfícies verticais e planas colocadas frontalmente pode parecer recuar para trás ou se projetar para frente.”

Assim vê-se que a adoção de métodos se manteve durante os últimos quinhentos anos por muitos artistas, sendo mesmo recomendados em manuais de desenho até à atualidade.

Um exemplo de atitude artística deste tipo apresenta-se no trabalho de Abelardo Morell (1948) que, ao cobrir todas as janelas de um quarto com plástico preto para bloquear a luz, cria uma câmara de escuridão total e fazendo um pequeno buraco cortado no material; ao entrar, a luz cria uma imagem invertida do que se vê no exterior, realizando o seu trabalho artístico numa ação de desenhar através da luz projetada.

Apesar do trabalho de Morrell ser mais pictórico do que gráfico, a luz projectada sobre a parede como uma reprodução da imagem da realidade exterior como representação, ocorre como expansão da ideia de desenho e da sua capacidade de transformação da realidade a partir de uma técnica ou metodologia; o que instala novos conhecimentos técnicos e novas ideias em torno dos modos de representação e através de subterfúgios mecânicos que se destinam à fabricação de desenhos, questões e condições estéticas que fazem dos artistas interessados nestes instrumentos divulgadores destes meios expressivos incorporados aos seus processos criativos.

Isto porque as máquinas permitem repensar cada uma das etapas conceptuais do desenho redirecionando o olhar para outras questões e condições difíceis e importantes da própria existência humana. Condições que mobilizam os artistas permitindo novas formas de observar as imagens e o mundo, coisas que fazem através das suas criações.

Assim, o olhar que pode ser ensinado a ver, instaura como modo de representação o que ao decorrer como significado e problema parte do desenho como ação para, ocorrendo como atividade, trazer de volta ideias oriundas de outros aparelhos e instrumentos já criados como modo de ver que, ao colocar-se diante das práticas e das técnicas como ação de desenhar, ganha novos significados ao criações que atravessam relações com máquinas que denunciam como a forma do olhar se transformou ao longo da história. O que impõe novos pontos estudar máquinas de desenhar que permitem conhecer e desenvolver técnicas e metodologias, como também através de saberes matemáticos intuitivos realizar de vista de transformação para a constituição das formas que, tomadas como racionais, mas sendo empíricas, realizam-se sobre as práticas artísticas como criatividade que, segundo algumas destas práticas, acontecem como de envolvimento a partir de alguns dos exemplos anteriormente já apresentadas.

Portanto, como uma *hecceidade*³⁴ (Merleu-Ponty, 1999: 38), estas ferramentas reaparecem num sistema de substituições que não conseguimos saber ao certo as razões – mesmo quando explicadas ou explicitadas pelos artistas; o que faz com que a percepção como significação e pensamento criativo torna-se apenas numa constelação de imagens, visto que assim «As imagens ou as sensações mais simples são, em última análise, tudo o que existe para se compreender [...]» (Merleu-Ponty, 1999: 38), isto porque, «[...] os conceitos são uma maneira complicada de designá-las, e, como elas mesmas são impressões indizíveis, compreender é uma impostura ou uma ilusão [...]» (Merleu-Ponty, 1999: 38).

Diante do que se invoca na figura 7 com o trabalho de Fernando Calhau (1948-2002), no qual ao materializar-se um quadrado duas vezes - uma como um lugar material com a sua existência e outra num documento fotográfico desta existência -, nos leva a pensar que este quadrado existe mesmo ou, fotografado, existe como representação material de um quadrado imaginário, conforme é referido na legenda. E assim definindo melhor como uma ação de desenhar acontece como forma e conhecimento que nunca tendo «[...] domínio sobre seus objetos, que se ocasionam um ao outro, [tem como] [...] espírito [o que] funciona como uma máquina de calcular que não sabe por que os seus resultados são verdadeiros [...]» (Merleu-Ponty, 1999: 38).

34 Conceito com o qual Merleu-Ponty no livro “Fenomenologia da Percepção” procura definir “as qualidades, propriedades ou características discretas de uma coisa e que a tornam particular”.



A AÇÃO DE DESENHAR COMO RELAÇÃO MECÂNICA E COMO MECANISMO

- 59 A ação de desenhar ao gerar um desenho feito pela máquina
- 68 O interativo e a interatividade: o olho, o olhar e o ato
- 74 A transitividade do ato: o desenho

A AÇÃO DE DESENHAR COMO RELAÇÃO MECÂNICA E COMO MECANISMO

A partir da “a ação de desenhar como transformação da aparência”, temos na ação de desenhar um auxiliar para as representações, ou também como coisa que pode ser auxiliada tecnicamente por máquinas ou mecanismos para se obter melhores resultados técnicos, ou ainda uma maior precisão ao realizar a ação de desenhar; e ao utilizar estas condições para caracterizar ideias que foram utilizadas em diversas épocas por centenas de artistas, cientistas, engenheiros, e também por espetadores comuns, simplesmente para se procurar representar com rigor o mundo ou as suas próprias ideias e fantasias, realizando assim ações de desenhar como entretenimento ou diversão.

Portanto, combinando instrumentos como microscópios ou telescópios, profissionais de diversas áreas tornaram possível controlar ângulos de visão artificialmente, o que, por consequência, fez também com que novas abordagens dos objetos e dos espaços atravessassem as ações de desenhar mudando a nossa visão do mundo, para se instalarem tradições que se transformaram numa sucessão de acontecimentos criativos.

A partir disto podemos mesmo afirmar que ao utilizar instrumentos como a câmara clara (figura 10), os artistas reconheciam que estes instrumentos não eram de fácil utilização ou manejo; visto que W. H. Fox Talbot (1800-1877), pioneiro no uso da fotografia, considerava mesmo difícil obter boas imagens ou revelações perfeitas através das invenções e dispositivos óticos, porque estes requeriam muito esforço e experiência ao serem utilizados.

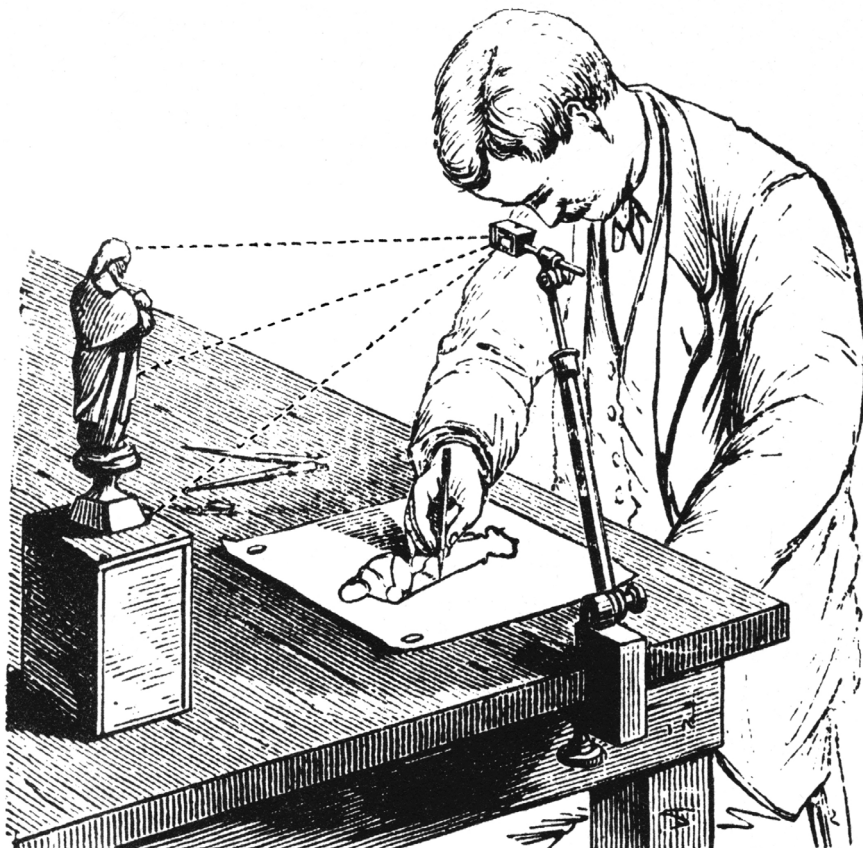
Pelo que podemos afirmar como Fox Talbot que, «[...] en este sentido, se ha dicho que, de haber tenido más habilidad en su manejo, no hubiera tenido la necesidad de fijar una imagen con productos químicos, contribuyendo así a la invención de la fotografía [...]» (Molina, 2002: 345).

Entretanto, durante o século XVIII realizaram-se as primeiras experiências fotoquímicas em vários países da Europa. O que se tentava era a fixação de imagens. A sucessão de experiências consolidou-se na primeira metade do Século XIX (1826) através do trabalho do litógrafo Joseph Nicéphore Niepce

(1765-1833) que realizou a primeira fixação de uma imagem com materiais químicos que, ao fotografar uma janela com um suporte e registar apenas a ação da luz sobre uma película (figura 11), fixou a primeira fotografia numa placa metálica.

10

Autor desconhecido,
ilustração do
suplemento da
American Scientific, 11
de janeiro de 1879.



Uma solução técnica que depois de algumas décadas permitiu que as fotografias sucedessem às paisagens e às naturezas mortas; fazendo com que alguns artistas trocassem os pincéis pela fotografia como procura de dar resposta expressiva aos interesses desenfreados pelas novidades que agradavam às classes burguesas, até pelos custos reduzidos; o que fez com que as fotografias se tornassem boas alternativas para muitos pintores.

Portanto:

«[...] uma lâmina de cobre polida era sensibilizada com vapor de iodo, que se transformava em iodeto de prata ao aderir à superfície da placa. Depois de exposta aos raios luminosos na câmara obscura, a imagem

latente (imagem já sensibilizada pela ação da luz sobre a chapa, porém ainda não visível) era revelada através de vapor de mercúrio aquecido sobre um fogareiro a álcool. O mercúrio aderiu às partes do iodeto de prata que haviam sido afetadas pela luz, tornando a imagem visível. A imagem era finalmente fixada com hipossulfito de sódio (para que não continuasse sensível à luz), e lavada com água destilada. O resultado era um positivo único, pois não havia negativos que permitissem a confecção de cópias. A sua imagem de alta-definição era, contudo, invertida como num espelho, além disso, a superfície extremamente delicada da chapa de metal precisava ser protegida por uma placa de vidro contra a abrasão e fechada hermeticamente em um estojo para prevenir o contacto com o ar [...]» (De Paula, 1999: 56).

Estes acontecimentos marcam o surgimento da fotografia e alteram significativamente os hábitos de representação dos artistas, instalando um novo paradigma que faz com que alguns artistas, como André Bazin (1918-1958), acreditassem que a evolução da câmara escura resultaria na libertação do desenho da sua obsessiva procura por realismo. Por outro lado, artistas como Charles Baudelaire (1821-1867) acreditavam que estas mudanças seriam absorvidas como metodologia e técnica pelos artistas.

Mas havia os artistas que ofereciam resistência a estas novas técnicas, dando origem a novas questões e inquietações estéticas com relação ao realismo; gerando novas preocupações com o desenho, decorrentes das liberdades que se adquiriam para as artes e também para toda a sociedade.

Com o desenvolvimento da mecânica fotográfica que se misturava com o artesanato técnico que a envolvia, o ato de fotografar desencadeou a formação de novos métodos, em parte devido a novos incrementos técnicos que permitiram aos espetadores sem conhecimentos específicos de fotografia utilizarem máquinas fotográficas para fazer destes aparelhos meios expressivos simplificados para produção de imagens que expressavam os seus anseios e fantasias.

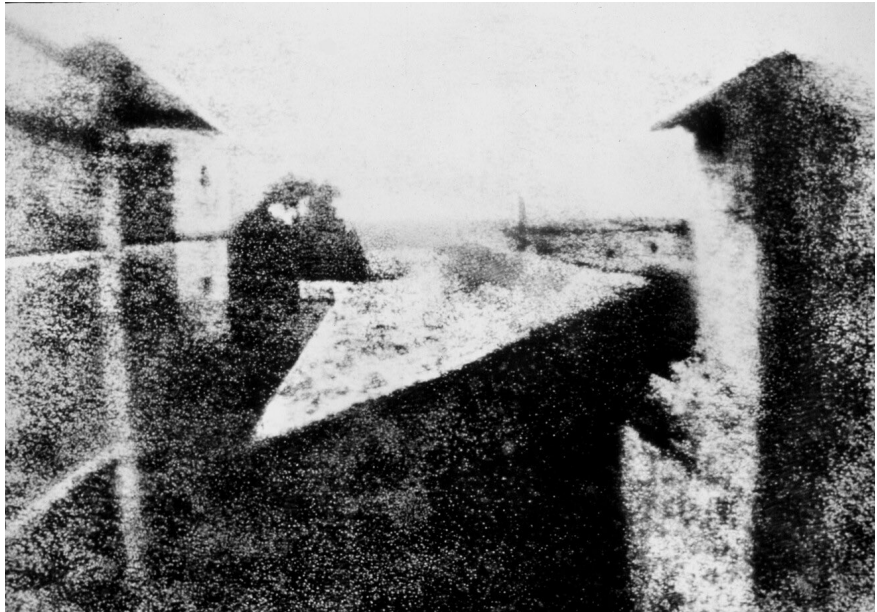
Entretanto, o ato de desenhar era entendido como um meio de projetar e designar formas realistas, conceito que vem do italiano “di-segno” do qual derivou “dessein” (francês), “diseño” (espanhol), “desenho” (português) e “design” (inglês), estando na origem da palavra desenho ainda como termo latino medieval designare (Rossi, 2008) que, tendo o sentido e significado de “designar, achar meios para, formar alinhando-se com a ação de projetar”, entre outros significados possíveis, mantinha firme a questão e a ideia de que o realismo era condição insuperável e estética.

Como o ato de desenhar era também entendido como um meio de projetar e designar formas, e sobre isso Molina diz-nos que:

«[...] marca a intenção mais radical do homem para superar a necessidade dos acontecimentos, o desejo de voltar a fazer presente, por meio da imagem da ideia que temos dela mesma. Apreendendo o objeto, de um modo obsessivo, para tentar compreender o nosso ser e as relações que mantemos e o meio ambiente que nos rodeia através das coisas. Apreensão intuitiva, conceptualizada ou ideal, através da qual o concreto é concebido sob uma forma de pensar categórica e diferente [...]» (Molina, 1995: 23).

11

Joseph Nicéphore Niépce, View from the Window at Le Gras, aprox. 1952. Capturado em betume tratado com óleo, 20 × 25 cm, Harry Ransom Humanities Research Center, University of Texas, Austin, USA.



Embora tendo a origem relacionada com a produção de um signo (de–signo), o desenho na língua portuguesa e o design da língua inglesa, não se mantiveram como sinónimos (Rossi, 2008), fazendo existir muitas outras definições para desenho que vão desde a dimensão prática até à componente conceptual que lhe é associada, como também à sua transversalidade como disciplina. O que faz com que não seja simples ou direto definir o que é desenho, visto que convoca um campo alargado do fazer artístico e do pensar criativo que acompanha o homem desde a sua origem até aos dias atuais; para não dizer que em termos de interativo e interatividade o campo fica ainda mais alargado.

Entretanto, como o desenho é um instrumento de observação que constitui desde de Leonardo e Dürer um paradigma de observação da realidade em-si-mesmo, assegurando uma descrição clara e minuciosa das coisas, até

porque Leonardo constitui o paradigma do desenho como investigação e análise dos “objetos” na qual se percebe uma extrapolação do campo artístico que satisfizes as suas necessidades científicas, condição que se propagou pela Renascença, o desenho que permitia apresentar soluções para os problemas mais diversos de ordem documental e para o desenvolvimento das ciências, atinge mesmo «[...] uma extensão relevante no quadro do Iluminismo Seiscentista [...]» (Faria, 2001: 31).

Condições que nos dias atuais invadem as ciências de uma forma generalizada desde as ciências médicas e biológicas, até às ciências espaciais, físicas e matemáticas; e com o desenvolvimento de modelos feitos através de desenhos digitais em 2D e 3D temos bons exemplos de desenho que utilizam técnicas matemáticas geradas por um computador como nos trabalhos de Benjamin Laposky (1914-2000), um dos pioneiros da arte computacional, sendo que em 1950 Laposky criou as primeiras imagens gráficas geradas por uma máquina eletrônica, as quais na altura ainda eram analógicas.

E para isso utilizou um osciloscópio de raios catódicos com geradores de onda e vários outros circuitos elétricos e eletrônicos, criando arte abstrata através de imagens eletrônicas; e ao registar através de fotografias os feixes eletrônicos gerados, chamou-as de “composições elétricas”, visto que foram manipuladas e exibidas através da face fluorescente dos tubos de raios catódicos que depois Laposky as gravou utilizando um filme de alta velocidade, obtendo assim imagens fotográficas.

Estas obras chamadas por Laposky de “oscilações” eram como “abstrações eletrônicas” projetadas que se pareciam com curvas matemáticas, porém, criadas por métodos semelhantes às Curvas de Lissajous: algumas destas imagens captadas fotograficamente foram publicadas na revista Scripta Mathematica de 1952 e receberam o nome de computação gráfica na publicação.

Outro exemplo importante, mas da ordem do desenho urbano e arquitetónico, está na obra do escultor Andy Goldsworthy (1956), que na figura 12 nos apresenta a sua “sombra da chuva” desenhada pela simples presença do seu corpo sobre o solo e captada fotograficamente; sendo apresentado também o desenho da luz sobre a película como obras efêmeras que se tornaram atemporais num único documento fotográfico. Como alguns dos materiais usados por Goldsworthy incluem flores, pingentes de gelo, folhas, lama, pinhas, neve, pedra, galhos e espinhos de cores vivas; e tendo sido citado por Alastair Sooke (1981) no “The Daily Telegraph” londrino de 24 de Março de 2007, no qual declara sobre si mesmo que, «I think it's incredibly brave to be working with flowers and leaves and petals. But I have to: I can't edit the materials I work with. My remit is to work with

nature as a whole» (Sooke, 2007)¹, nestes trabalhos efêmeros de Goldsworthy, que frequentemente usa apenas as mãos, dentes e ferramentas encontradas ou improvisadas para preparar e organizar as suas fantasias materiais criativamente, também se emprega a utilização de máquinas-ferramentas fazendo com que as estruturas criadas persistam temporalmente na natureza em espaços públicos e arquitetônicos externos em museus e centros culturais.

12

Andy Goldsworthy,
Rain Shadow, St. Abbs,
Scotland, 1984.



A partir daqui refletimos sobre o seguinte, para encerrar este subcapítulo:

«Padecemos las sensaciones como estímulos mecánicos o irritantes sin tener un sentido de la realidad que hay en ellos y tras de ellos: en la mayor parte de nuestra experiencia los diferentes sentidos no se unen para decirnos una historia común y más amplia. Vemos sin sentir; oímos pero solamente información de segunda mano, porque no está reforzado por la visión. Tocamos, pero el contacto permanece tangencial porque no se funde con las cualidades sensibles que están bajo la superficie. Usamos los sentidos para despertar la pasión, pero no para satisfacer el interés de la intuición, no porque ese interés no esté potencialmente presente en el ejercicio de los sentidos, sino porque cedemos a condiciones de vida que obligan a los sentidos a quedar como una excitación superficial. El prestigio llega a los que usan sus mentes sin participación del cuerpo y que actúan, en compensación, por medio del control de los cuerpos y la labor de otros.» (Dewey, 2008: 24).

1 Tradução livre: “Acho que é incrivelmente corajoso trabalhar com flores, folhas e pétalas. Mas eu tenho que: não posso editar os materiais com que trabalho. Minha missão é trabalhar com a natureza como um todo.”

A ação de desenhar ao gerar um desenho feito pela máquina

Walter Benjamin (1892-1940) em “A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica”, publicado pela primeira vez em 1936, diz-nos o seguinte relativamente à relação da imagem com o olho e o olhar na realização de um filme:

«A realização de um filme [...] oferece um espetáculo jamais visto em outras épocas. Não existe, durante a filmagem, um único ponto de observação que nos permita excluir do nosso campo visual, as câmaras, os aparelhos de iluminação, os assistentes e outros objetos alheios à cena. Essa exclusão somente seria possível se a pupila do observador coincidissem com a objetiva do aparelho, que muitas vezes quase chega a tocar o corpo do intérprete. [...] o teatro conhece esse ponto de observação, que permite preservar o caráter ilusionístico da cena. Esse ponto não existe no estúdio. A natureza ilusionística do cinema [...] está no resultado da montagem. Em outras palavras, no estúdio o aparelho impregna tão profundamente o real que o que aparece como realidade “pura”, sem o corpo estranho da máquina, é de fato o resultado de um procedimento puramente técnico, isto é, a imagem é filmada por uma câmara disposta num ângulo especial e montada com outras da mesma espécie. A realidade, aparentemente depurada de qualquer intervenção técnica, acaba-se revelando artificial, e a visão da realidade imediata não é mais que a visão de uma flor azul no jardim da técnica [...]» (Benjamin, 1955: 9-10).

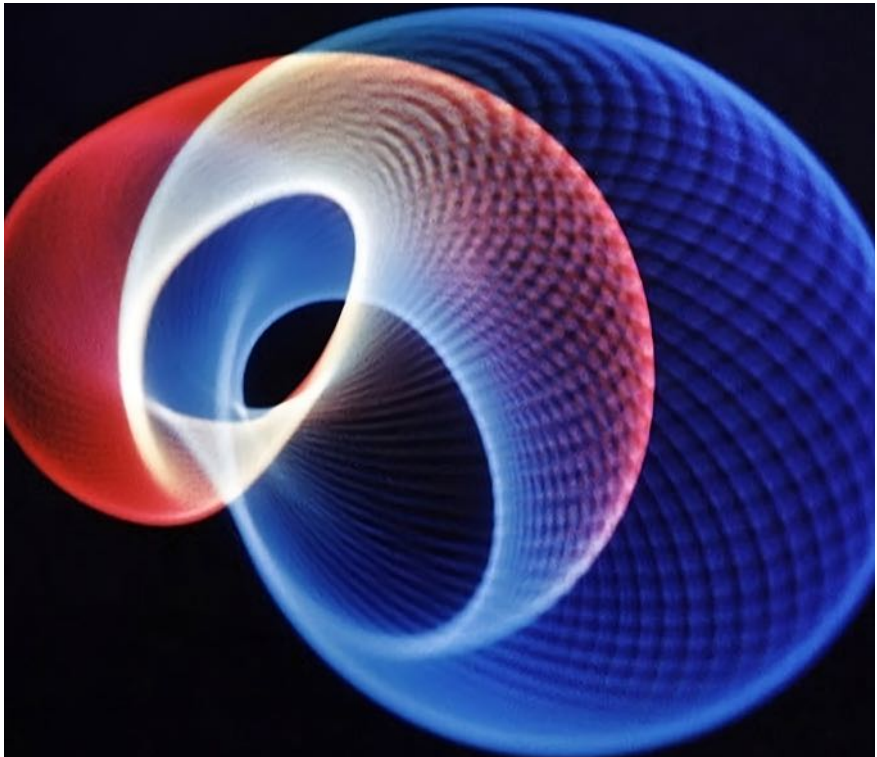
A partir das palavras de Walter Benjamin, pretendo refletir sobre o olho como órgão recetor externo que ao captar o movimento das coisas transforma internamente esses movimentos em objetos que existem como percepção e imagem, e forma e informa significações próprias para o olhar, ocorrendo para refletir-se como ideia; coisa que se realiza como o que se considera consciência e que desde o início desta investigação temos avançado, procurando argumentar através do interativo e da interatividade, para questionar a intencionalidade como a sua causalidade.

Dizemos isto porque as coisas geradas por máquinas formam ideias sobre as quais procuramos pensar como interações que, ocorrendo à volta das representações, se movem a partir das máquinas como existências interativas para o que, sendo como interatividade, se realiza como obra de arte como é possível ver na figura 14 a partir de um trabalho do artista Dragan Ilic (1948) que em 2013, ao utilizar um robot controlado por um humano, realizava uma ação de desenhar performativa.

Entretanto, por agora, não vamos contextualizar tudo o que até aqui foi abordado porque a ideia com a qual avançamos já se realizou nas etapas anteriores a partir dos vocábulos interativo e interatividade. Diante do que nos vamos manter perante o problema e espreitá-lo mais uma vez; contudo, observando e tratando a ação de desenhar como coisa considerada externa à substância com a qual interage e com a qual procura consubstanciar-se. Condição que se realiza como interativo e interatividade e, decorrendo como forma não depurada é vista como realidade diante desta como tendo a sua natureza interventiva na sua existência técnica; isto acontece como condição para a formação e padronização dos sentidos e das percepções que, conseqüentemente, condiciona os pensamentos.

13

Benjamin (Ben) F.
Laposky, Oscillon 4,
1953.



Por isso precisamos distinguir o que pertencendo ao olho também pertence ao olhar, mas a partir de uma ação de desenhar, concomitante ao que estas noções atravessam a partir da utilização de uma máquina. Visto que isto é o que nos permite compreender a origem do problema a que chamamos de consciência, e avançar por questões do desenvolvimento perceptivo que atravessam os nossos pensamentos, por vezes tratados como opostos; porém, buscando argumentar por pensamentos que procuram através destas questões, compreender o problema da consciência estabelecendo-se como terreno para ideias

importantes a partir dos desenvolvimentos da psicologia cognitiva, tendo em dois psicólogos do século XX importantes considerações: Lev Vigotsky (1896-1934) e Jean Piaget (1896-1980).

Desta forma pretendo deixar claro que uma ação de desenhar como matéria visual e expressiva é o que educa o olho de forma diferente da que educa o olhar, ou a sua prática; isto porque o olho (passivo | ação) é entendido como um movimento interno e expressivo que se faz sobre os objetos (como pensamento ou intenção) sobre os quais o olhar (ativo | reação) propõe-se como imagem e representação que, partindo do que existe à sua volta, cria objetos simplesmente afirmados como coisa intencional e consciente.



14

Dragan Ilic,
Roboaction, 2013.
10, 30th Biennial of
Graphic Arts, Modern
Gallery, Ljubljana,
Eslovénia.

Portanto, uma ação de desenhar realizada por uma máquina, vista desta maneira, propõe mudanças na forma como pensamos a interação do olho com o olhar; e isto é o que vou considerar como uma questão importante neste subcapítulo, visto que ao tratar de mudanças que marcam as formas como coisas representadas, estando estas coisas na representação decorrente desta forma de ação, fica estabelecido que a relação de predominância do sentido da visão sobre os demais sentidos existe.

A partir disto vamos nos colocar diante desta ideia, e dos demais sentidos como sendo menos importantes, mas ainda presentes, e priorizando a visão, procurar perceber e entender também como os demais sentidos acontecem como duração (Bergson, 1907) numa ação de desenhar que, realizada por humanos, poderia também, em contrapartida, ser realizada por uma máquina.

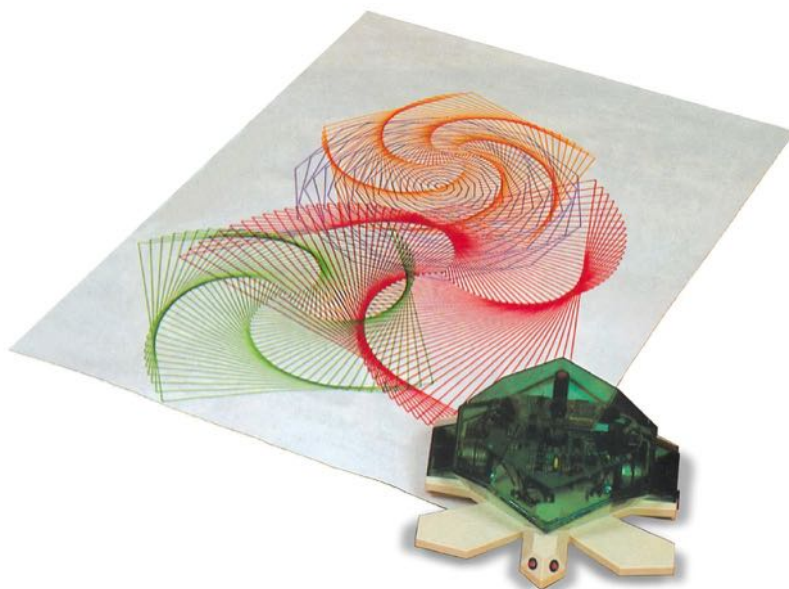
Dizemos isto porque as ideias de Piaget sobre o desenvolvimento cognitivo das crianças foram utilizadas no desenvolvimento de campos da ciência da computação, por exemplo, e Seymour Papert (1928-2016), um matemático que baseou o seu trabalho sobre as ideias de Piaget, desenvolvendo uma linguagem de programação para crianças que utilizando um robot que tem a forma de uma tartaruga gráfica (figura 15), permitiu que os comandos do usuário-criança realizassem interatividade com um programa para colocar a “tartaruga” em ação e desenhar quadrados, círculos, triângulos entre outras figuras geométricas; uma ferramenta educacional que tem na sua origem a investigação dos desenvolvimentos cognitivos de crianças nascidas dentro de um meio cultural nas nossas sociedades atuais.

Ou como fez Alan Kay que usou as teorias de Piaget para fundamentar o sistema conceptual de programação Dynabook (Figura 16), o qual deu origem ao modelo de interface gráfica da empresa Xerox, em 1972, a partir do desenvolvimento do protótipo que fez uso pela primeira vez dos elementos de uma interface gráfica. Investigação que ainda hoje influencia a criação de interfaces de usuário nos computadores, ocorrendo assim desde os anos de 1980 em todo o mundo.

Condições que a partir das ideias de Vigotsky tornam possível compreender porque as percepções que temos do mundo se alteram transformando tudo à nossa volta; visto que para Vigotsky a linguagem era uma ferramenta que utilizamos à nossa maneira para viver e pensar e compreender o mundo. A linguagem, segundo Vigotsky, operacionalizando-se como método condiciona a criatividade e também as demais atividades humanas que, desta forma, precisam ser pensadas em suas relações e como questões interativas (Monteiro, 2018).

Ao que acrescentamos que para Vigotsky a capacidade de utilização de instrumentos, ou o que se define como inteligência prática, tem a sua origem anterior à capacidade da fala (numa criança por exemplo). O que conduz o nosso argumento sobre a intencionalidade até à perspectiva geométrica que, ao moldar o nosso olhar (interatividade) acerca do mundo desde o Renascimento até aos dias atuais, entre outras coisas que acontecem nos nossos dias através de outras formas de transformação que são promovidas por tecnologias; ou ainda no âmbito das metodologias artísticas, ao utilizar técnicas para desenhar ou desenvolver performances artísticas que, envolvendo novos métodos, transformam tanto as capacidades perceptivas quanto as sensoriais realizando-se como percepção transformada através de linguagens que se instalam como técnica (Monteiro, 2018) que atravessam as relações sociais como interação e interatividade.

Portanto, do surgimento da perspectiva à transformação da ideia de espaço, atravessando assim o pensamento como método de construção e sistema, a ação de desenhar influencia a forma e os padrões de construção sistematicamente como também toda a geometria possível do espaço real; o que faz do plano dos objetos como representações uma coisa sem limitação que, não pertencendo ao espaço do real, parte da ideia do plano do papel para, ultrapassando a limitação deste plano, se tornar infinita como forma na edificação de uma geometria espacial utilizada como meio de comunicação social e interatividade.



15

Valiant Technology Ltd.
Valiant Turtle Robot,
1983.

Desta forma, existimos definindo-nos num sistema de coordenadas cartesianas e de percepção matemática que, tomando-nos os sentidos, transforma o mundo coisificando-o, para não dizermos que esta artificialização se assume também noutras formas de valor.

Pelo que vamos considerar necessário refletir sobre a consciência em termos dos espaços e, como interativo e interatividade, visto que se torna mesmo imprescindível entender como tudo isso funciona para podermos avançar sobre a compreensão dos desenvolvimentos tecnológicos como ação de desenhar; isto porque ao ganharmos percepções ou sentidos, diante das transformações promovidas pelas tecnologias, as novas gerações, não tendo a história vivida ou experimentada destas mesmas vivências empíricas se vão alijando do processo histórico da interatividade instalada e crescem sem problemas diante das constantes transformações atravessadas fisiologicamente às nossas sensações de

espaço que, agora se transformando interactivamente, acontecem assim mesmo como corpo presente num espaço que como um ser matemático (Panofsky, 1998) existe como um animal humano dentro de uma existência interativa com a sua interatividade inerente. Pelo que, cita-se: «Não foi por descrever o mundo com exatidão que a perspetiva se tornou um prometedora tema para estudo, mas pela descrição do mundo segundo um processo racional e passível de repetição.» (Panofsky, 1999: 15).

16

Allan Kay, Dynamic book (replica), 1972.



Ora, o surgimento de máquinas de desenhar instala estes novos cenários nos quais a representação perspectiva, por exemplo, se torna mais complexa, chegando mesmo até aos modelos de edificação em 3D atuais. Visto que a partir do que é representar um objeto, um leigo está sempre diante de uma tarefa difícil mas, diante das atuais tecnologias que tornam a tarefa menos complicada com o auxílio de máquinas, é permitido experimentar um ato de desenhar que: seja através de computadores que aperfeiçoam ou mesmo fazem a tarefa de desenhar autonomamente e são de fácil utilização permitindo criar e desenhar objetos complexos em perspectiva que, mesmo que o usuário não conheça as técnicas perspectivas ou a matemática e a geometria necessária para a ação, é possível produzir modelos que situem os diferentes pontos de vista, posicionando assim os objetos em formas que os próprios usuários nem compreendem.

Sem a necessidade de recordar princípios óticos ou falar de teorias da psicologia do ato, é possível perceber que para traçar um objeto com a ajuda de computadores ou outros instrumentos ou técnicas, ou colocar a sombra de um

cubo sobre uma superfície sem saber bem como ou porque isto acontece, é mesmo possível realizar sem nenhum conhecimento sobre o assunto; o que nos leva a questionar a intencionalidade em conformidade com o pensamento brentiano atualmente utilizada como forma de conhecimento, e propor mesmo uma revisão a partir dos termos interativo e interatividade; ou mesmo uma ampliação da abrangência do termo intencionalidade, desde que revisadas algumas das formas atuais; visto que novos padrões perceptivos se instalaram nos últimos 100 anos, para não falar dos novos léxicos associados ou mesmo das intenções decorrentes.

Como os dispositivos mecânicos de perspectiva apareceram a partir de outros dispositivos suplementares, sendo que isto levou até aos computadores atuais que permitem desenhar um nu artístico de forma viável e facilitada, a criação de dispositivos mecânicos ou digitais ajuda o ato de desenhar objetos e até a formação das suas perspectivas complexas a partir de pontos de vista nunca dantes vistos; e estes procedimentos técnicos e tecnológicos novos e diferentes permitem imaginar coisas que, consistentemente imobilizadas não pelo olhar do desenhista mas antes pelo ponto de vista das máquinas ou das técnicas que atravessam o olho dos espetadores, e propor novas perceções que ao tornarem-se numa imagem para o olhar realizam uma realidade que nem os criadores sabem bem como ocorre.

Por isso é preciso refletir sobre acontecimentos mentais e as suas formas perceptivas para podermos compreender de facto o que propõe formalmente uma obra de arte; para mais, para não ficarmos a especular através de sensações que já não existem mais, ou nunca existiram, quer seja no âmbito de uma epistemologia do empírico ultrapassada ou como condição neurofisiológica investigada, entretanto instalada como verdade retórica visto que algumas “decisões” são apenas “escolhas” interativas diante de uma interatividade inerente (Monteiro, 2018); perante o que, propomos uma reflexão mais aprofundada.

Para mais, porque o olho do artista pertence à determinação de uma interseção entre o objeto e a técnica visual com a qual o objeto será enfim representado através de uma ação de desenhar, e isto acontece porque entre o objeto e o olho há um plano que ao materializar-se como uma janela quadriculada acontece no ecrã do computador ou numa máquina digital fotográfica ou noutro instrumento equipado com certas diretrizes matemáticas que formam os pontos, as linhas e os planos, o que de forma invisível faz com que os componentes básicos do desenho como objetos em perspectiva com os seus pontos de fuga e linha do horizonte se obriguem a refletir acerca da linha do horizonte definida nestes dispositivos; tudo porque se tornam como limite do desenho, como representação num ecrã; ou como limite da interação que, através do desenho, finaliza a interatividade com a máquina através de uma ação de desenhar ou como um desenho simultaneamente.

Diante do que estas questões perceptivas como objetos realizados em máquinas, são utilizadas como técnica para os artesãos que em cada época e através das suas máquinas específicas construíram e ainda constroem as suas criações através dos meios como compreensão das ideias que têm acerca do mundo e como estas atravessam as ações de desenhar através dos respetivos dispositivos (Agamben, 2005). Condições técnicas que, ao obter grande êxito com ferramentas e mecanismos para representar uma realidade, difundem também as reproduções que, ao atravessar os meios expressivos permitem replicar os seus originais e a sua expressão, fazendo chegar o mesmo conhecimento a todo o lado em todo o mundo.

Assim, a solução encontrada, sendo prática tanto para a reprodução de obras de arte, como para os seus autores, para resolver diversos problemas relativos às representações e estando definitivamente a utilizar relações de interatividade como as que propomos, criam coisas interativas como obras de arte, reproduzindo padrões de intencionalidade, que em massa não permitem a instalação de consciências transformadoras individuais. Condição que nos impede, por exemplo, de falar sobre certas questões em termos de decisões ou consciências. Isto porque a partir da ideia de uma máquina como ação de desenhar, é possível criar modelos que, sendo como obras de arte se instalam como interativo e interatividade, e constituem-se também como meios expressivos coletivos que constroem uma didática que, eficazmente, estabelece padrões de coerção que, experimentados como princípios básicos para uma ação de desenhar, por exemplo, permitem exibir de forma prática e com muita clareza, teoremas geométricos nos quais a perspectiva se fundamenta como regra, mas que ao efetivar-se como ação se realizam através de desenhos sem nenhuma interação com o olhar, apesar de estar a utilizar o olho ou o corpo como espaço; ou como nos exemplos já acima citados, dos programas didáticos referidos, ou como na figura 17, na qual se apresenta um trabalho da artista Karina Smigla-Bobinski (1967).

Diante do que a utilização de máquinas que facilitam artistas e espetadores por todo o mundo (ou divertem), em diferentes culturas de diferentes tempos e lugares, permitindo estudar arte ou observar o mundo para apreender como as suas coisas acontecem como vida entre muitos outros conhecimentos dos mais variados, ou mesmo como acontecimentos da história da humanidade que ao atravessar interações que envolvem desenhos (ou a sua ação de desenhar) possibilitando a formação de ideias e percepções que se constituem e refletem sobre a alteridade existente entre as diferentes culturas; contudo, através de uma mesma forma estética que, ao favorecer o transito destes conhecimentos empíricos através do que está diretamente ligado às percepções, as quais são determinantes para a formação dos pensamentos, estabelece assim modos que antes sendo diferentes de conceber

e olhar o mundo se realizem como maneiras indiferentes de as aprender e formar para o futuro. Condições que, ao utilizar máquinas com o objetivo de facilitar interações que atravessam ações de desenhar, permitem a transmissão e o ensino, mas também a formação de um padrão de conhecimento que ao atravessar o olhar faz com que se percam influências que antes se faziam sentir entre as diferentes culturas como condição que foi tão importante para o desenvolvimento da humanidade que hoje ainda conhecemos.



17

Karina Smigla-Bobinski,
ADA - Analog
Interactive Installation,
2010.

Além do mais, ao colocar em prática teorias sobre o desenho, ou cognitivas, para formar o que se torna conhecimento, realiza-se a ação de desenhar como sendo menos importante do que a sua própria prática (de desenhar), perante o que muitas vezes é difícil de compreender os estudos de anatomia quando somos estudantes de arte por exemplo desta forma, atravessando a interatividade com máquinas para se tornar mais fácil, mas nem por isso mais bem aproveitado.

Diante do que toda esta:

«[...] extraordinária imbricação, sobre a qual não se pensa [o] suficiente, proíbe conceber a visão como uma operação de pensamento que [se] ergueria diante do espírito [de] um quadro ou [de] uma representação do mundo, [diante de] um mundo da imanência e da idealidade. Imerso no visível por [...] [nosso] corpo, ele próprio visível, [...] [como] vidente [que] não se apropria do que vê; apenas se [...] [aproximando] dele pelo olhar, se abre ao mundo. E esse mundo, do qual ele faz parte, não é, por seu lado, em si ou matéria. [...] [isto porque o] movimento não é uma decisão do espírito, um fazer absoluto, que decretaria, do fundo do retiro subjetivo, uma mudança de lugar milagrosamente executada na extensão. Ele é a sequência natural

e o amadurecimento de uma visão. Digo de uma coisa que [...] [a partir da visão] é movida, mas, meu corpo, ele próprio se move, meu movimento se desenvolve. Ele não está na ignorância de si, não é cego para si, ele irradia de um si... [...]» (Merleau-Ponty, 1962: 14).

Portanto, a consciência, o mundo e o corpo como coisas perceptíveis são interativos com as suas interatividades inerentes e, existindo interligados, estão mutuamente engajados. Desta forma, a coisa interativa não é um objeto imutável como nas ciências naturais, antes um correlato do nosso corpo e das suas funções sensório-motoras que, ao interagir com as qualidades sensíveis que encontra, se realiza como subjetividade que, encarnada intencionalmente como coisa, de dentro para fora emoldura o mundo, sempre presente, operando como meio, uso e compreensão predicativa e elaboração “inesgotável” (Merleau-Ponty, 1945).

Assim, como coisas que sendo como sensações e percepções no nosso corpo acontecem como “pegadas” que, tendo a sua forma no mundo que são, emergem continuamente diante do interativo e da interatividade para renunciar das sensações como “impressões puras” (Merleau-Ponty, 1945), realizando-se simplesmente porque:

«[...] ver é obter cores ou luzes, ouvir é obter sons, sentir é obter qualidades e, para saber o que é sentir, não basta ter visto o vermelho ou ouvido um lá? O vermelho e o verde não são sensações, são sensíveis, e a qualidade não é um elemento da consciência, é uma propriedade do objeto. Em vez de nos oferecer um meio simples de delimitar as sensações, se nós a tomamos na própria experiência que a revela, ela é tão rica e tão obscura quanto o objeto ou quanto o espetáculo perceptivo inteiro.» (Merleau-Ponty, 1945: 28).

Questões e condições que me fazem refletir sobre toda a prática material ligada à materialidade e à coisalidade das nossas existências materiais e sensoriais, para mais quando atravessam a ação de desenhar ou a realização de uma obra de arte; visto que em forma de pensamento nada se perde e nada se ganha mas, certamente, coloca-se detidamente para ser pensado e repensado e depois reelaborado através dos sentidos para fazer-se sensível como expressão e cultura, numa reflexão infinita das realidades individuais nas sociedades humanas.

O interativo e a interatividade: o olho, o olhar e o ato

Ao atravessar uma técnica, uma ação humana realiza-se como significado para um procedimento (interativo) ou para um conjunto de procedimentos (interatividade) que, obtido como resultado final e realizado como um objeto assim dotado da

interioridade do olhar (interativo), e estando vinculado culturalmente ao universo simbólico de uma tradição (interatividade), torna-se como ser inventado (obra de arte), no que partindo do olho que vê o mundo e das interações incessantes entre o olhar individual e a sua atividade no que se edifica como aquilo que, não transgredindo formalmente uma tradição estética transgride a sua formalidade moral.

Portanto, uma atividade que ao operar-se como significado sobre um procedimento (interativo) como uma ação de desenhar (interativo) na forma de uma obra de arte (interativo), faz-se como:

«[...] (um)-juízo-sintético que, sendo interactivo [...], é (um) acontecimento na forma de (uma)-interacção, na qual o predicado é estranho ao conteúdo formal do sujeito. Mas como o conteúdo formal do predicado não é (uma)-atribuição-semântica, outrossim, (uma)-epistemologia, [isto é o que] [...] sugere que (um)-conteúdo que se real(iza) na forma de (um)-predicado, desta forma, estranho à (um)-sujeito, é (uma)-representação tanto quanto o é também (um)-conteúdo-sujeito. [Assim,] [...] real(mente) real(iza-se) como (um)-juízo-analítico. Do que se pode afirmar que o “conteúdo formal do sujeito” é (uma)-representação, e o “conteúdo formal do predicado” também.» (Monteiro, 2018: 25).

Desta forma, o olho (sujeito) e o olhar (predicado) edificam aquilo que o ser individual dotado de interioridade (interativo) e vinculado culturalmente ao seu universo simbólico (interatividade) inventa a partir das incessantes interações entre o que estando no seu interior e o que lhe sendo exterior, realiza-se como uma representação (interativo) para o mundo.

Isto porque toda a ação de desenhar é uma ação interativa que estando sujeita à sua interatividade (representação) inerente, realiza-se através do olho (interativo) e do olhar (interatividade) para o espetador (sujeito) que se fazendo na ação de desenhar (predicado), interage com o seu ser cultural e simbólico (interatividade), para fazer com que «[...] a obra de um artista assume a condição de um conjunto de unidades que podem ser reativadas por um observador-manipulador.» (Bourriaud, 1998: 28).

Diante da qual a tecnicidade, como o que remete o ser humano dotado de interioridade ao seu estado de vinculação cultural, encontra na linguagem a «[...] noção de sensação que parece imediata e clara: eu sinto o vermelho, o azul, o quente, o frio. Todavia, vamos ver que ela é a mais confusa que existe, e que, por tê-la admitido, as análises clássicas deixaram escapar o fenômeno da percepção.» (Merleau-Ponty, 1945: 23).

Ora bem, se esta divisão entre a técnica (percepção) e a matéria (sensação) é o que resulta para a formação das diferenças entre o que é tido como conhecimento, no plano da abstração, e o que é tido como domínio metodológico, no campo dos

recursos técnicos; este acontecimento que é tecnológico e específico é o que define a expressão e as diferenças com as quais, ao fazer desenhos o artista realiza-se expressivamente no âmbito da sua atividade a partir das muitas e diversificadas técnicas existentes e, portanto, como gravador, pintor, desenhista, performer, encenador entre outras modalidades e atividades artísticas existentes e nomináveis ou inomináveis.

Contudo, como a fenomenologia da percepção também nos diz que:

«[...] uma figura sobre um fundo é o dado sensível mais simples que podemos obter, isso não é um carácter contingente da percepção de fato, que nos deixaria livres, em uma análise ideal, para introduzir a noção de impressão. Trata-se da própria definição do fenómeno perceptivo, daquilo sem o que um fenómeno não pode ser chamado de percepção. O “algo” perceptivo está sempre no meio de outra coisa, ele sempre faz parte de um “campo”. Uma superfície verdadeiramente homogênea, não oferecendo nada para se perceber, não pode ser dada a nenhuma percepção. Somente a estrutura da percepção efetiva pode ensinar-nos o que é perceber.» (Merleau-Ponty, 1945: 24).

A partir disso, podemos refletir que a figuração humana e animal, que se origina nos esquematismos e nas formas geométricas e abstratas constituídas como legado pré-histórico, desde os suportes parietais ou amovíveis e arquitetónicos ou assemelhando-se aos ideogramas da escrita hieroglífica do Egito chegando até aos dias atuais, acontece como desenhos ou como atividades diretamente relacionadas com as ações de desenhar que, instaladas nas sociedades como forma de comunicação, representação ou transmissão de conhecimentos artísticos e não artísticos, traz-nos até aqueles que «[...] não gostam de abordar as práticas contemporâneas [...]» (Bourriaud, 1998: 9), porque estas práticas, tanto quanto o ato de desenhar, como formas, acentuam a expressão sinalética ou outras manifestações gráficas de contorno que nos permitem deslocar e nos localizar diante das existências urbanas, por exemplo; mas aqui suscitado como clara definição de perfis de representação e de aspeto, visto que surgem para evidenciar o carácter essencial do ato de desenhar como método que, ao formar-se como processo de desenhar, estabelece as condições que viabilizam a contemplação do social ao atravessar interações estéticas.

Portanto:

«Como toda experiencia se constituye por la interacción entre el sujeto y el objeto, entre un yo y su mundo, no es ni meramente física ni meramente mental, cualquiera que sea el factor que predomine. Las experiencias llamadas mentales, en virtud del predominio de la contribución interna, se

refieren directa o lejanamente a experiencias de un carácter más objetivo; son productos de la discriminación y, por tanto, pueden entenderse si tomamos en cuenta la experiencia normal en su totalidad, en la cual tanto los factores internos como los externos están incorporados en tal grado que ambos han perdido su carácter especial.» (Dewey, 2008: 278).

Como nas ações estéticas e criativas humanas, o transgressor (sujeito) e o transgredido (predicado), como experiências, tendem a fundir-se no ato de criação como ação de desenhar e, visto que estas não se processam em série nem como numa linha de montagem determinada; assomado como criador, como artista ou espetador, ou como transgressor e formando-se como agente solitário que se opera para se superar em si mesmo a partir da interatividade com o mundo que o rodeia.

Desta forma, ao buscar inventar ou tentar inventar o que ainda não foi feito, ousado, este ser solitário realiza-se numa coisa nova incorrendo numa transgressão que, não subvertendo a ordem, mas implementando-a, cria o que se fundamenta na história mas, “transgredindo” normas vigentes, técnicas ou simbólicas, revoluciona a sua área de atuação através do seu ato interativo. Mas isto não é exatamente como fazer uma coisa que está contra, é antes, estando a inovar em termos técnicos ou simbólicos, como coisa que fica associada a uma transgressão porque atravessa a linguagem.

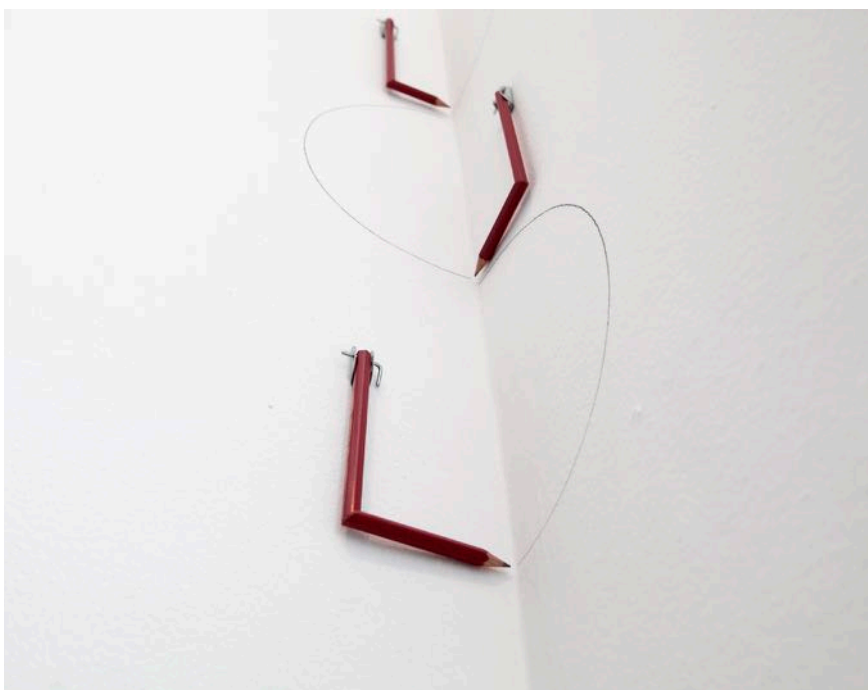
Entretanto, desde os atenienses com as suas ânforas e com a sua vasta tipologia de peças cerâmicas de grande qualidade técnica e com uma iconografia expressiva e descritiva dos acontecimentos, chegamos até aos dias atuais com métodos e expressões que surgem como desenhos que, às vezes, temos mesmo muitas dúvidas se os podemos definir como reais ou sequer como ações de desenhar (comparar figura 18 com a figura 19).

A partir do que nos voltamos para o que consideramos como sendo um paradoxo na tese de mestrado; na qual se afirma que, «[...] a mundanidade é fundamental para o entendimento de toda a argumentação, sendo certo que a investigação parte da vida para a arte através da ideia de atividade que tem no homem simplesmente um ator que suporta as relações na realidade mundana.» (Moreira, 2015: 22). Isto porque, «[...] sem a coexistência e equilíbrio destas duas forças [homem | arte] não há vida, pois a pura integração [arte] é a ausência da vida e a pura desintegração [homem] é a morte.» (Campos, 2007: 46), diante do que tendo sempre os olhos voltados para argumentos sobre uma ação de desenhar, visto que o ato de desenhar, por exemplo, em Roma era subjacente às pinturas murais e aos tapetes de mosaico, integrando-se na arquitetura e formando uma rede expressiva colorida ou monocromática que através de cópias, realizava-se como modelo e figura que se constituíram na base didática para o formulário

gráfico que atravessou a história chegando até nós trazidos da Idade Média até os nossos dias através de ações de desenhar executadas à pena, estilete de chumbo ou de prata as quais obedecendo sempre a uma linearidade caligráfica evidente e nítida tanto nos contornos como nas linhas internas, atualmente decorrem como realidade virtual da qual não se pode afirmar mais nada sobre a sua existência como forma ou desenho como estamos habituados, visto que diante de uma realidade imersa em representações é impossível afirmar como as coisas materiais realmente acontecem.

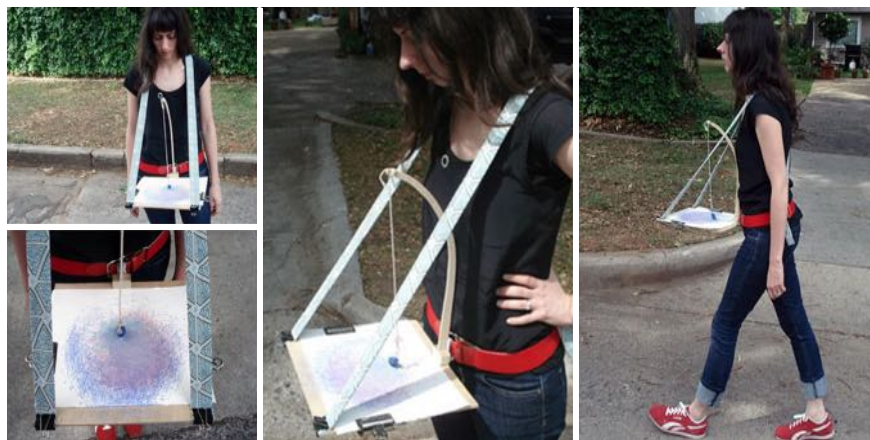
18

Marco Moreira, Sem título (Lápis e desenho sobre parede #1), 2014. Lápis Viarco, dobradiças metálicas e desenho sobre parede, dimensões variáveis.



Questão que se nos coloca diante do que se estabelece como código e fundamento para a figuração (como ação de desenhar); entretanto, como condição que nos aparece sempre integrada na arquitetura, na escultura, na pintura mural, na tapeçaria, nos vitrais ou nas iluminuras de manuscritos. Visto que diante dos copistas anônimos que se organizavam em oficinas, e que podiam ser monges que se tornavam copistas sendo também possível identificar que todos davam particular interesse aos factos e aos acontecimentos reais; assim viemos formalmente através das técnicas desde o século XIII até ao século XXI, passando pelo Renascimento, com a perspectiva, a anatomia e tantas técnicas novas e tradicionais que contribuíram para a afirmação de uma ação de desenhar como área ou disciplina autónoma e expressiva que hoje se realiza na arte ou noutras atividades como desenhos.

Entretanto, diante da arte, vemos-nos a considerar o desenho como base de todas as artes, sendo mesmo possível identificar, em diversas tecnologias, a sua utilização como princípio conceitual para interpretação de modelos ou protótipos. Acontecendo isto porque a linha, que é o fator básico para a definição das formas, evoluiu desde um sentido “caprichoso” dos maneiristas, passando pelo ideário neoclássico, para finalmente chegar até aos nossos dias e ser abundantemente realizada por máquinas (ou simuladas como tal, como nas figuras 18 e 19).



19
Sage Dawson,
Kinetograph, 2014.

Portanto, do desenho que realizava Poussin, Claude Lorraine e Rembrandt com grande autonomia, assumindo mesmo uma expressão “pictórica” nas obras, passamos pelo século XVIII do desenho veneziano de Canaletto e Guardi, associado ao virtuosismo e à liberdade gráfica, seja no retrato ou no nu feminino para suceder-se através da tradição nos modelos e nus masculinos e chegar ao século XXI com o “sensualismo” a ganhar a sua expressão a partir do que a representação dos oitocentistas que era obediente tanto ao espírito como ao rigor e contenção das academias, até se tornar diversidade de formas e expressões tanto individuais como coletivas.

Pelo que voltamos ao paradoxo acima referido, «[...] como estas forças [homem | arte] essencialmente se opõem e se equilibram para haver [...] vida, a vida é uma ação acompanhada automática e intrinsecamente pela reação correspondente. E é no automatismo da reação que reside o fenómeno específico da vida [...]» (Campos, 2007, 46) que, ao opor-se às convenções do desenho académico, inicia com Delacroix, Degas, Corot, Daumier, Toulouse-Lautrec, Turner e Rodin o que deve interessar ao mundo contemporâneo como autenticidade e valor subjetivo, o que ganha expoente nas ações de desenhar atualmente, consideradas degradadas ou transgressoras, não importa, visto que efetivamente ocorrem dentro de um padrão de interatividade.

Talvez por isso o desenho associado às principais correntes e ou tendências dos movimentos da arte atual surja com grande diversidade de modos de expressão e como condição que o mantém como disciplina autônoma ao longo de séculos com um reconhecimento pleno de uma atividade artística que se torna mesmo numa área de especialização e conhecimento ligada a muitas das novas tecnologias.

20

Karina Smigla-Bobinski,
SIMULACRA, 2013.
4 monitores, mini
leitor de vídeo, divisor,
cabos e lentes de
aumento, medidas
variáveis, a maioria:
3 m de comprimento
por 3 m de largura por
4 m de altura. MoTA
Museum of Transitory
Art, Ljubljana, Slovenia.



Sendo que, «[...]então, o dispositivo é: um conjunto de estratégias de relações de força que condicionam certos tipos de saber e por ele são condicionados (Dis et écrits, v. II, p. 299-300) [...]» (Agamben, 2005: 25), acontecendo, desta forma, como existência conceptual e material, visto que a geometria, as proporções, os códigos e a perspectiva deram lugar ao desenvolvimento de técnicas expressivas com tecnologias mecânicas próprias que, também como técnica, foram absorvidas pelas tecnologias gráficas e digitais atuais.

Ou seja, como um fenômeno da arte que – segundo Álvaro de Campos – sendo automático e específico; dá-nos ensejo para voltar à reflexão sobre o que nos trouxe até aqui com este empreendimento: ocorrendo como “as máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”.

A transitividade do ato: o desenho

Investigamos até aqui as ações de desenhar como formações estéticas caracterizadas a partir de uma criação artística a qual, como padrão concomitante ao que se forma como existência material numa obra de arte permitida por um

interativo instalado pela sua interatividade inerente, nos serve de condição e correspondência ao interesse de investigação: “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”.

Perante isto, as ferramentas e os utensílios, como dispositivos (Agamben, 2005), tomados como mecanismos físicos quando utilizados por artistas e espetadores para a realização de alguma atividade, como condição demonstrativa de como decorre o interativo e a interatividade inerente, entre uma existência material e uma intencionalidade (Brentano, 1874), mas existindo segundo o que sentimos (olho) e o que percebemos (olhar) (Merleau-Ponty, 1945); e estabelecendo-se como uma linguagem, aqui identificada como atividade interativa.

A partir daí é preciso distinguir que «[...] el escritor, el compositor de música, el escultor o pintor, pueden rehacer durante el proceso de la producción lo que han hecho previamente. Cuando no es satisfactorio para la fase perceptiva de la experiencia, ya pueden empezar de nuevo [...]» (Dewey, 2008: 59); dos arquitetos, para quem:

«[...] esta repetición no puede ser realizada en el caso de la arquitectura, lo que quizá es la razón de que haya tantos edificios feos. Los arquitectos están obligados a completar su idea, antes de que la traduzcan en un objeto acabado de percepción. La incapacidad para construir simultáneamente la idea y su encarnación objetiva impone una desventaja. Sin embargo, ellos también están obligados a pensar sus ideas, en el medio que concreta el objeto de la percepción definitiva, a menos que trabajen mecánicamente y como prácticos. [...]» (Dewey, 2008: 60).

Para definir enfim porque:

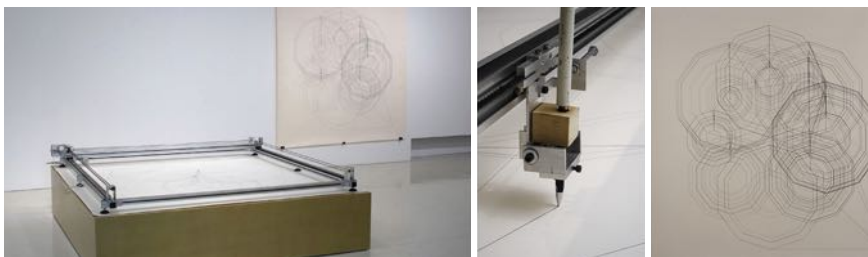
«[...] o sentir é esta comunicação vital com o mundo que o torna presente para nós como lugar familiar de nossa vida. E a ele que o objeto percebido e o sujeito que percebe devem sua espessura. Ele é o tecido intencional que o esforço de conhecimento procurará decompor. Com o problema do sentir, redescobrimos o da associação e da passividade. Elas deixaram de representar questão porque as filosofias clássicas se situavam abaixo ou acima delas, e lhes atribuíam tudo ou nada: ora a associação era entendida como uma simples coexistência de fato, ora era derivada de uma construção intelectual; ora a passividade era importada das coisas para o espírito, ora a análise reflexiva reencontrava nela uma atividade de entendimento [...]» (Merleau-Ponty, 1945: 84);

e, iniciando enfim a nossa argumentação neste subcapítulo, recorrendo ao trabalho de Karina Smigla-Bobinski (1967) para, partindo da ideia de transitividade, avançar sobre o interativo como relação evidente entre a mobilidade como interatividade ou capacidade de escolha e a formação de uma consciência (Bergson, 1907), porque:

«[...] quanto mais o sistema nervoso se desenvolve, tanto mais numerosos e precisos se tornam os movimentos entre os quais pode escolher, mais luminosa também é a consciência que os acompanha. Mas nem essa mobilidade, nem essa escolha, nem, por conseguinte, essa consciência tem por condição necessária a presença de um sistema nervoso: este último não fez mais que canalizar em sentidos determinados e elevar a um grau mais alto de intensidade uma atividade rudimentar e vaga, difusa na massa da substância organizada [...]» (Bergson, 1907: 120).

21

Cadú, Nefelibata,
Habitante das Nuvens
Cadú, Nefelibata,
Habitante das Nuvens,
2005. Traçadora
mecatrônica,
anemômetro e caneta
esferográfica sobre
papel..



Isto porque ao experimentar a instalação SIMULACRA de Bobinski, é possível verificar o arranjo que a artista faz para o olho, ao construir um atravessamento interativo entre a tecnologia e a percepção, viabilizando interatividade para o olhar, condição que envolvendo um certo movimento do corpo (figura 20) decorre da percepção, e da forma, como está organizada a instalação.

O curioso é que diante desta obra não se opera a intenção da artista na forma da organização espacial, quer seja para o olho (interativo) quer seja para o olhar (interatividade). Mas antes uma forma esperada pelo espectador (imaginação), e dizemos isto porque com quatro painéis de monitor LCD no centro, montados na forma de um quadrado oco e instalado ao nível dos olhos, está um conjunto emaranhado de cabos e dispositivos de controle e à sua volta estão várias lentes de aumento penduradas através de correntes; dos monitores sai um raio ofuscante sem imagens aparentemente.

Entretanto, a partir desta “essência de luz”, que emana dos ecrãs, não podemos dizer que estamos diante de uma “transcendência estética” à moda kantiana; mesmo estando diante de várias lentes ao redor, e a partir de uma que está localizada sobre a superfície de um dos monitores, se faça possível ver que há imagens nos monitores, apenas parecendo que estas imagens não estão lá.

O que, acontecendo assim, ao despertar uma intuição, mas não ocorrendo como uma aparência (pelo menos não como haver e aparência nos monitores LCD), faz disto uma coisa interativa que não podemos definir através de uma “transcendência estética” (Kant, 1781). Mas também não podemos falar numa

fantasia (ou ilusão), visto que os ecrãs contêm imagens, mas porque os monitores LCD têm vários filmes polarizadores à frente e atrás das camadas de pixel para produzir imagens visíveis, os quais foram raspados pela artista mas colocados sobre as lentes penduradas, tornando-se novamente possível restaurar a função original e ver as imagens dos ecrãs; mas isto precisaria ser descoberto; e a artista dá uma ajuda para que este procedimento, que precisaria ser “descoberto”, seja “descoberto” utilizando um certo padrão da tradição estética e da curiosidade do espetador. Diante do que, a sua intenção não está na “descoberta” nem na “intuição” do espetador, mas antes no seu olho e no seu olhar como condição semântica e de conhecimento (epistemologia); questões que condicionam o espetador a espreitar através de pelo menos uma das lentes penduradas.



22

Cadú, Nefelibata, Habitante das Nuvens, 2005. Traçadora mecatrônica, anemômetro e caneta esferográfica sobre papel.

Ou seja, esta obra está a lidar com o que defino como “precessão à intencionalidade que ocorre como interativo e interatividade”, visto que o espetador tem uma expectativa ao entrar na sala, e esta expectativa (como interativo e interatividade) é o que lhe condiciona a intencionalidade nos termos da sua existência (através da sua imaginação), dentro de uma tradição estética conhecida.

Ora, se a geometria foi historicamente, como técnica e um método, uma condição importante para o desenho. Esta condição conceptual do desenho, como acima referida através da obra SIMULACRA inclui códigos icónicos e escalas das formas que, desenhadas e depois instaladas atravessando sistemas de proporção perspetiva e diferentes sistemas de representação desde sombras até ao conjunto de técnicas que permitem desenvolver desenhos com correção e realismo, fazem deste dispositivo aquilo em que este se torna ao utilizar os olhos e o olhar como técnica para fazer da anatomia (e do lugar), o que ao atravessar a ideia e o traçado de um ecrã, também ocorrendo como desenho e representação, pode ser chamado nos dias atuais de criatividade, visto que aqui em SIMULACRA, tanto na sua forma artística como tecnológica, acontece como transitividade.

Isto porque a partir do interativo e da interatividade, a ideia de criatividade é transitiva, pelo que podemos destacar que a ação do espetador se desenha à volta de um dispositivo escultural, como uma cenografia marcada e condicionada pelo seu olho o qual atravessa o seu olhar. A partir do que, através de uma seleção inclusiva e exclusiva, o que existe relativamente à atividade de desenhar é uma simplificação ou uma acentuação sempre utilizada para fins de formalização gráfica e não codificada; o que, como técnica de desenhar, se transforma em conceito e ideia com a qual hoje definimos o que é um desenho.

Desta forma, partindo do dispositivo (Agamben, 2005) anteriormente apresentado para pensar o conjunto heterogéneo de mecanismos que inclui quase todo o tipo de estratégia concreta e permite estabelecer, através dos elementos de um desenho, metodologias e técnicas para a construção de representações gráficas que resultam de um cruzamento entre o que se pode fazer com dispositivos técnicos de desenhar, e o que resulta disto como conhecimento; vamos estabelecer para a ideia de desenho a noção de interface.

Assim, podemos afirmar que há uma vocação expressiva nos materiais que condicionam as ações gráficas, quer no sentido do rigor, quer no sentido da exatidão. Visto que um sentido do acaso, ou um sentido de indeterminação (Bergson, 1907) se instala fazendo do desenho uma técnica que, atualmente, atravessa tecnologias e materiais que atuam através de interações na construção de uma “expressão” gráfica, como meio metodológico sobre o qual se pode definir a forma da técnica, e como tradicionalmente se vem fazendo, chamar estas técnicas de “secas”, “líquidas” ou “mistas”.

Portanto, alguns dos exemplos mais comuns de técnicas materiais em desenho, desta forma, e a partir destas características significativas como expressão gráfica ainda servem de fundamento material e técnico, e como expressão e conteúdo, para o que em grande parte converge para o que atualmente

fazemos como arte; permitindo que se entenda o desenho como técnica e método que atualmente realiza-se como criatividade artística através de dispositivos nos quais o desenho se opera como uma interface.

A partir disso, vamos avançar com uma experiência, ocorrida algures entre 2018 e 2005 para, dispersando-nos numa sensação de conquista, alcançar na prática o que ocorre como uma duração (Bergson, 1907).

Desta forma, entre Nefelibata (figura 21), do artista Cadú (1977), e SIMULACRA (figura 20), da artista Karina Smigla-Bobinski (1967), discutem-se relações entre realidade, símbolo e sociedade, do mesmo modo que um Habitante das Nuvens, que percorrendo através das cópias o que estas representam dos elementos nunca vistos, ou como o que existiu não possuindo mais nada como equivalente real; ficamo-nos pelo princípio destes projetos que, a partir desta descrição, se realizam para descrever algo que já é em grande parte descrição e entendimento, visto que:

«O valor das metáforas, levantadas pelos resultados visuais alcançados, são decorrência da “eficiência” desta descrição. Quanto mais profunda maior será seu potencial sensibilizador. Um potencial controlado apenas no momento de criação do sistema de aferição e não mais durante a realização do trabalho, assumindo a posição de mais um espectador no longo processo de “autorias” devidas pelo qual o trabalho passa e do qual depende para existir. Tradicionalmente, o desenho de paisagem está ligado a uma perspetiva renascentista e mimética do ambiente»².

Condição que a partir do interativo e da sua interatividade inerente (entre a coisa que está na página 99 e a coisa que está na página 96 deste volume):

«Funciona como um recorte estático da natureza e depende da mão de um intérprete contemplador para existir. Não é um processo autónomo e não pode ocorrer sem seu controle. Aquilo que se apresenta no interior da moldura é apenas a seleção de um campo que continua além de seus limites. O interesse por métodos e sistemas está no desejo de aplicá-los à produção de imagens relacionadas à descrição da paisagem, que não só garantem um meio livre de manifestação para a própria paisagem dentro da obra, como permite a mesma qualidade de aferição nos mais diversos tipos de espaço. A contribuição artística está na elaboração do código, não no resultado, surgindo este não de um desejo humano isolado, mas sim combinado com um conjunto imprevisível de variações do estado do meio ambiente.

2 Disponível a 13 de Março de 2021 em https://www.galeriavermelho.com.br/sites/default/files/artistas/pdf_portfolio/CADU_bx.pdf (páginas 85).

O projeto nefelibata é um sistema mecatrônico que possibilita a realização de desenhos, em tempo real, a partir de sucessivas leituras de dados relacionados ao comportamento do vento no ambiente em que o sistema está inscrito. Dados colhidos por um anemômetro são transmitidos através de sinais de comunicação, dimensionados sob medida para esta aplicação e interpretados pelo software de leitura para um robô que, utilizando a velocidade como vetor de deslocamento e a direção dos pontos cardeais como coordenadas, produz comandos que movem o suporte de uma caneta em uma área de desenho respeitando heurísticas de representação pré-definidas. A duração de cada desenho depende apenas do tipo de investigação gráfica que se pretende observar, podendo ser de curta ou longa exposição. Seu conjunto é formado por um anemômetro (equipamento de medição eólica), computador, software de interpretação e transmissão de dados, sistema de comunicação e, para registo, um braço robótico.»³

E tudo isto acontece porque os artistas sempre necessitaram de objetos para poder desenhar convenientemente, ou para desenhar a partir dos gestos (ou como aqui, do vento), quer fossem estes amplos ou minuciosos, utilizando desde varetas feitas de liga de chumbo e estanho tais como a ponta de prata com Albrecht Dürer (1471-1528), para realizar desenhos subtis que necessitavam de bases especiais nos séculos passados, até aplicar o desenho e surgir com técnicas de gravura em metal ou outros métodos de gravação chegando às serigrafias e às impressões digitais; pelo que se pode dizer que um desenho foi sempre uma interface entre a visão e a representação porque atravessava sempre um dispositivo e uma técnica através do olho (interativo) e o olhar (interatividade).

Mas foi apenas no ano de 1400, que se descobriu na Baviera o grafite. Isso permitiu o avanço das tecnologias para desenhar com riscadores, assumindo assim a forma atual; mas da descoberta do grafite até ao seu uso como material para riscar desenhos levou-se algum tempo, sendo somente em 1504, em Inglaterra, ao ser encontrada uma jazida de grafite pura, que este material passou a ser utilizado na produção de lápis.

Contudo, ainda pensavam que o grafite era chumbo, e durante muito tempo chamaram-no de “lápiz de chumbo”, e esta designação, que era corrente, apenas mudou em 1789, quando este mineral passou a ter a designação correta de grafite; e os riscadores passaram a ser chamados de lápis de grafite.

Assim, em 1662, os primeiros lápis de grafite foram fabricados. Como o grafite era um mineral escasso, ao aumentar a pasta base com resinas e outras formas de aglutinantes, obtinha-se alguma vantagem adicional, o que permitiu a descoberta de uma mistura que resultava quando comprimida nos sulcos feitos na madeira e tornava possível fazer um lápis. Mas os primeiros sistemas de envolvimento foram de corda ou de tubos de metal, aos quais se chamavam portecrayons, e eram semelhantes aos atuais porta-minas.

Em 1761, em Inglaterra, surgiu Kasper Faber que produziu os seus primeiros lápis com base numa mistura de duas partes de grafite com uma parte de enxofre. Na França foi Nicolas-Jacques Conté, que a pedido de Napoleão, no século XVIII, encomendou uma maneira de substituir os componentes do processo para confeccionar lápis, porque não queria importar os ingredientes. O resultado desta encomenda uma mistura de grafite, água e massa endurecida que, em fornos a grande temperatura, tornava possível introduzir a mistura nos sulcos de madeira para fazer os primeiros riscadores antecessores dos atuais lápis existentes no mercado.

Assim, passamos da técnica para os dispositivos que, tomados como conjuntos de partes dispostas numa máquina ou num mecanismo para unir esses conjuntos como um meio. Tivemos que os dispor em conformidade com o conhecimento histórico e material existente para construir e conter de uma forma organizada o que hoje podemos definir como um desenho.

Começamos num lápis e agora falamos sobre o desenho que, como uma “interface”, é um termo conceptualmente amplo que, expressando a ideia de coisa capaz de se movimentar em meio a um conjunto de outras coisas, é dessa forma que gera um resultado; uma forma material a partir da qual se operacionaliza todo um conjunto de realizações físicas e mecânicas que permitem formar uma coisa comum ou duas coisas diferentes como um conjunto, e fazem assim chegar à visão o que é um desenho através da sua transitividade, ocorrendo como ação de desenhar.

Portanto, através da ideia de mecanismo ou mecânica com as quais nos podemos referir às máquinas, e argumentando sobre as formas do olho e do olhar através do interativo e da interatividade, ativa-se a ação de desenhar que, como técnica e método, é como uma atividade prática que, artística ou não artisticamente, serve de interface entre os indivíduos numa sociedade que através do que se vê se realiza como meio técnico materializado num desenho, como uma representação, a forma que se comunica.

Uma conformidade com a qual nos confronta Claude Lefort (1924-2010), no seu prefácio para “O olho e o Espírito” como, «[...] uma paisagem que já havia captado o espírito com o olhar, em que o próximo se difunde no distante e o

distante faz vibrar o próximo, em que a presença das coisas se dá sobre um fundo de ausência, em que o ser e a aparência se permutam [...]» (Lefort, 1962), assim fazendo-se como palavra para o “olho e para o espírito”.

«[...] quando vejo através da espessura da água o revestimento de azulejos no fundo da piscina, não o vejo apesar da água, dos reflexos, vejo-o justamente através deles, por eles. Se não houvesse essas distorções, essas zebruras do sol, se eu visse sem essa carne a geometria dos azulejos, deixaria de vê-los como são, onde estão, a saber: mais longe que todo lugar idêntico. A própria água, a força aquosa, o elemento viscoso e brilhante, não posso dizer que esteja no espaço: ela não está alhures, mas também não está na piscina. Ela a habita, materializa-se ali, mas não está contida ali, e, se ergo os olhos em direção ao anteparo de ciprestes onde brinca a trama dos reflexos, não posso contestar que a água também o visita, ou pelo menos envia até lá sua essência ativa e expressiva [...]» (Merleau-Ponty, 1962: 8).

Com toda a sua transividade, como uma ação de desenhar.



O OLHO COMO INTERFACE SERÁ - COMO OLHAR - UM TRANSGRESSOR?

- 96 Interações e mecanismos como primeiro-motor
- 109 Interatividade e ação de desenhar
- 117 Transgressão, usabilidade e interatividade

O OLHO COMO INTERFACE SERÁ – COMO OLHAR – UM TRANSGRESSOR?

Até aqui procurámos demonstrar como o olho e o olhar, como ação de desenhar, sendo um interativo (olho) com sua interatividade inerente (olhar), e acontecendo como expressividade individual no coletivo em e entre cada um dos indivíduos numa sociedade, ocorre no sentido de uma produção material (criação) que tem a forma (estética) revelada numa obra de arte. Ora, confrontados com os conceitos de “estética” e de “criação”, procuramos perceber como o interativo (desenho) como interatividade (ação de desenhar) inerente, decorre esteticamente (forma) como padrão (de criação) que, ao tornar-se em algo inventado (obra de arte) partindo do olho que vê (interativo) para o mundo (interatividade) através das incessantes interações entre o olhar individual e a sua atividade no seio de uma sociedade, se legitima edificando-se de forma a não transgredir formalmente a tradição estética, apesar de eventualmente acontecer como transgressão moral, e viabilizando-se através das interações sociais, em constante transformação como realização de diversidade individual num coletivo como forma de comunicação.

Assim, no atravessamento de uma técnica, as ações humanas realizam-se para significar os procedimentos (interativo) e criar (padrão) sobre um conjunto de procedimentos (interatividade); o que como resultado da formação de um objeto (representação) dotado da interioridade do olhar e vinculado culturalmente ao universo simbólico de uma tradição (interatividade) irá dar origem á obra de arte e, conseqüentemente, a novos desenvolvimentos tecnológicos.

Entretanto, diante disto, resta-nos ainda responder a uma pergunta:

“... o que é a arte?” (Heidegger, 1950: 30).

Através desta pergunta (e numa tentativa de responder adequadamente): há linguagem no ato de desenhar? Ou interatividade? Mesmo que já respondida pelo próprio Heidegger no subcapítulo 1.1., podemos argumentar que as formas do olho e do olhar através do interativo e da interatividade simplesmente se afirmam como resposta para o que a arte é como forma (estética) de se mostrar na sua

coisalidade (das Dinghafte)³⁵ como uma existência, isto é, através de uma ação de desenhar (como um fazer da arte) é possível mostrar um “tipo de coisa” que tendo uma “subestrutura real” é, numa existência pura que, como “reine Insichstehen”, ocorre como “coisa permanentemente pura em si própria” sendo essa coisa o que defino como arte. As partir daí pode-se mesmo afirmar, em linha com o pensamento heideggeriano, que

“a arte é real na obra de arte” (Heidegger, 1950: 30).

Condição importante do ponto de vista do olho (interativo) – e mais importante ainda para formação do nosso argumento sobre as “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”, visto ser através de uma ação que se realiza uma representação como “subestrutura real” na sua existência pura, ou seja, um desenho é, neste caso uma “coisa permanentemente pura em si própria” que, dessa forma, interessa ao que se define como interativo e, tendo na sua interatividade própria a sua ação de existir, ocorre como desenho e representação ou como coisa representada em-si-mesma para, existindo como coisa diferente da coisa realidade, estar separada em e entre o estético (forma) e o real como coisa moldada por uma ação humana (criação).

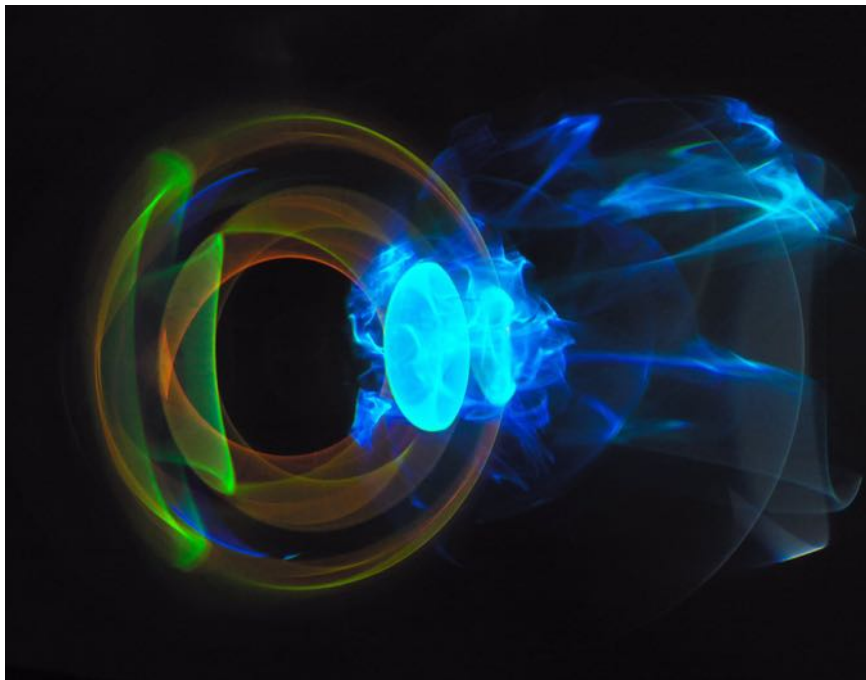
Ao desenhar, essas coisas que existem juntas (como coisa-mundo-real e coisa-invenção-arte) não se dispersam como coisas entre dois mundos, transformando-se numa obra de arte. Além disso, a ação de desenhar pode ser vista como uma “coisa permanentemente pura em si própria” que se realiza como um desenho como uma expressividade. Sendo por isso que a ação de desenhar remete para uma existência pura e, conseqüentemente, o olho (interativo) e o olhar (interatividade) também. Ora, se são da mesma ordem de “coisas permanentemente puras em si próprias”, são também por isso que ação de desenhar, olho e olhar, acontecem como elementos edificadores de toda e qualquer transgressão.

Diante do que, citamos:

«[...] se atentarmos para os estudos diversos enquanto fato estético, empreendidos por estudiosos da arte e não por psicólogos, perceberemos imediatamente a impressionante semelhança de conclusões a que chegam, por um lado, os estudiosos da arte e, por outro, os psicólogos. Duas séries de fatos — psíquicos e estéticos – revelam uma impressionante coincidência, e nessa coincidência vemos a confirmação e a definição da fórmula por nós estabelecida. É o que acontece com o conceito de ritmo na nova poética. Há muito ficaram para trás os tempos da interpretação ingênua do ritmo, quando este era entendido como simples metro, como simples medida. Os estudos

35 Tradução livre: o tipo de coisa.

desenvolvidos na Rússia por Andriêi Biéli e fora da Rússia por Saran mostraram que o ritmo é um fato artístico complexo em perfeita consonância com a contradição que lançamos como fundamento da reação estética. O sistema tônico do verso russo se baseia na alternância regular de sílabas átonas e tônicas, e, se dizemos que a medida é o iâmbico tetrâmetro, isto significa que o verso deve ter quatro sílabas tônicas situadas entre uma sílaba átona e sempre em segundo lugar depois do pé. Naturalmente o iâmbico tetrâmetro é quase irrealizável na prática, uma vez que exigiria quatro palavras dissílabas e na língua russa cada palavra possui apenas um acento. O que temos na realidade é coisa bem diferente. Nos versos escritos com essa medida encontramos três, cinco e seis palavras, vale dizer, um número maior ou menor de acentos do que requer o metro. A teoria da literatura, estudada na escola, ensinava que essa divergência entre as exigências do metro e o número real de acentos no verso acabava compensada porque, na leitura, nós dissimulávamos os acentos supérfluos e, ao contrário, acrescentávamos novos acentos artificiais, ajustando a pronúncia ao esquema métrico. Esse tipo de leitura é próprio das crianças, que se deixam levar facilmente pelo esquema e leem cortando artificialmente o verso no pé. Na prática a coisa é bem diferente [...]» (Vigotsky, 1999: 274).



23

Olafur Eliasson,
Interpretive flare
display of unthought
thoughts, 2020.
Refletor LED, lentes,
vidro de filtro de efeito
de cor, espelho de
vidro côncavo, espelho,
alumínio, latão, aço,
motores, unidade de
controle.

Ora bem, não falamos russo, e pensamos que também não o fale o interlocutor, mas diante deste argumento de Lev Vigotsky (1896-1934) fica claro o que ocorre com o argumento, em termos de ação de desenhar. Visto que, interactivamente, um desenvolvimento técnico ocorre como uma interface, existindo como “coisa permanentemente pura em si própria” que, como uma ação de desenhar, consequentemente, ao realizar-se como ideia (forma) não ocorre como num pensamento, mas antes, tal e qual com uma criança, como interação cognitiva em constante transformação.

A partir do que podemos argumentar que a máquina, de facto, faz assim, como uma ação que, ao acontecer, por exemplo, a partir da mão, existe como interface em e entre o que se sente e o que se é capaz de traduzir da linguagem para uma forma (através da ação da mão, tal qual uma máquina), ocorrendo uma forma de desenho que se realiza como obra de arte e que se pode definir como realizada por uma máquina (mão) sem decorrer de uma tradição. Está assim localizado e definido o que se define, neste campo, por transgressão. Sendo mesmo por isso que uma ação de desenhar é sempre como “coisa permanentemente pura em si própria” o potenciador de toda e qualquer transgressão na medida em que a forma (estética), ao romper o padrão (de criação), acontecendo no âmbito de uma formação técnica, realiza-se de facto como uma transgressão moral; isto porque mesmo o desenho mais realista de uma árvore não representa a árvore, visto que não é a árvore como “coisa pura em si própria”, mas antes, um resultado de uma ação de desenhar que, como “coisa permanentemente pura em si própria”; é como um desenho da árvore mas também como a ação de uma máquina de desenhar, o que nos coloca diante de um paradoxo.

Diante do que, para avançar, recordamos que na investigação de mestrado, diante desta questão, avançámos com o seguinte:

«A natureza temporal dessa existência histórica [...] é de realidade contínua, sendo por esse motivo impossível definir os seus limites extremos, ou seja, o seu princípio e o seu fim. Mas esclareço que as circunstâncias históricas pertinentes a essa condição não me interessam neste momento [...] o que procuro neste capítulo são os polos intuitivos e intelectivos segundo as suas naturezas temporais. Para Henry Bergson, existem duas formas de natureza temporal distintas: uma determinável (quantitativa) imposta pela razão e outra indeterminável (qualitativa) imposta pela intuição. Ora, qualquer existência temporal na mundanidade é da ordem do indeterminável, devido à natureza contínua da duração mundana, podendo assim concluir-se que as duas formas polares de existência do homem na temporalidade mundana (intuitiva/intelectiva), apesar da sua distinção, existem enquanto continuidade na duração mundana.» (Moreira, 2015: 22).

Então, uma máquina que desenha não é senão uma interface em e entre a coisa a ser desenhada e a ação de desenhar que, ao resultar na construção da própria máquina como desenho, e visto que a vida, existe sendo trazida, tecnicamente, para o seio da arte através de uma expressividade deixa de ser existência de vida para ser como “coisa pura em si própria”, uma realização interativa com uma interatividade própria; chamamos-lhe de interface (ação) que constrói uma interface (máquina) através de uma interface (desenho). Questão que ao se realizar-se como forma (estética) numa representação (máquina); sendo uma coisa “pura em si”, é também como arte (interatividade) a partir da ação de uma máquina (interativa), o que ocorrendo como forma (estética) é como autorrepresentação e formação de uma tradição.

Diante do que, por ora, ainda não vamos tratar da “coisa permanentemente pura em si própria” como uma consciência, preferindo primeiro defini-la a partir do interativo (olho) e da interatividade (olhar) para, somente depois, avançar sobre o problema que nos traz até a este ponto, ou seja: as “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade” como hipótese sobre a qual a intencionalidade brentaniana, e deixando de preceder uma edificação consciente, enfim, mas ocorrendo como coisa precedida pelo interativo, acontece como interatividade numa “coisa permanentemente pura em si” que, ao constituir-se como um ato psíquico na forma de uma intencionalidade que se volta para um objeto, enfim, “puro em si” e edificado como experiência, ocorre como consciência concomitantemente.

Para mais, porque a ação de desenhar é, como técnica e dispositivo (Agamben, 2005), uma coisa imprescindível para a contemporaneidade, diante do que o desenho realizado por uma máquina é o que nos permite, como indivíduos, observar novamente através da fronteira que persiste entre o que é real e o que é representação; o que ao viabilizar tudo o que sendo como comunicação gráfica diária, e estando mesmo marcada pela nossa existência social como coisa essencialmente pura e “permanentemente pura em si própria”, existe como coisa visual.

Assim, as ações de desenhar, a partir do aspeto, operam-se também como entes políticos porque, sendo comunicativos nas sociedades, existem mesmo como coisas puras que acontecem inerentes à condição humana da ação (Arendt, 1958), e a partir da ideia de “palavra” como representações, entendidas como coisas abstratas que se realizam a partir de coisas concretas para se estabelecerem como entes com a sua duração (Bergson, 1907) própria e individual, realizam em cada uma das interações humanas uma condição que ao atravessar o olhar (interatividade), e decorrendo através do olho como uma interface, transforma os indivíduos permitindo a identificação das diferenças em e entre as suas existências que, ao mesmo tempo que são comuns umas às outras, como real e representação, também podem ser tratadas como coisas percebidas que se relacionando e

interagem umas com as outras ao atravessar o que é uma interatividade inerente, e se realizam como coisas interativas visuais ao tornarem-se materiais, e atravessam uma imaterialidade através da luz que interage com o olho para luminosamente invadir o olhar como interatividade.

A partir do que, diante do trabalho de Olafur Eliasson (1967) apresentado na figura 23, e das declarações já acima referidas, com o sugestivo título: “*interpretive flare display of unthought thoughts*”³⁶, aparentemente realiza-se como condição que marca a mesma fronteira referida que, sendo como “uma existência interior numa vida interior que acontece no interior de cada indivíduo humano” ocorrendo como olhar (interatividade) e remetendo para a forma de um olho (interativo), através de uma máquina realiza-se como vida exterior para se definir através de um ser interativo ao atravessar a máquina que o projeta como interatividade, visto que ao atravessar do olho para o olhar transgredir a forma (estética) não transgredindo a forma moral que, ao realizar uma tradição estabelece sobre a diferença em e entre o que sendo íntimo e que sendo privado, ocorrendo também como público urbano, contudo, realiza coerção através da visão ao se realizar numa coisa simbólica (interatividade).

A partir do que se cita:

«The team at Studio Olafur Eliasson consists of craftsmen and specialized technicians, architects, archivists and art historians, web and graphic designers, film-makers, cooks, and administrators. They work with Eliasson to develop, produce, and install artworks, projects, and exhibitions, as well as on experimentation, archiving, research, publishing, and communications. In addition to realizing artworks in-house, Eliasson and the studio work with structural engineers and other specialists and collaborate worldwide with cultural practitioners, policymakers, and scientists. The studio hosts workshops and events in order to further artistic and intellectual exchanges with people and institutions outside the art world.»³⁷

36 Tradução livre: “exibição de reflexos interpretativos de pensamentos impensados”.

37 Disponível a 16 de Março de 2021 em <https://olafureliasson.net/studio>. Tradução livre: “A equipa do Studio Olafur Eliasson é formada por artesãos e técnicos especializados, arquitetos, arquivistas e historiadores de arte, designers da web e gráficos, cineastas, cozinheiros e administradores. Eles trabalham com Eliasson para desenvolver, produzir e instalar obras de arte, projetos e exposições, bem como na experimentação, arquivamento, pesquisa, publicação e comunicação. Além de realizar obras de arte internamente, Eliasson e o estúdio trabalham com engenheiros estruturais e outros especialistas e colaboram em todo o mundo com profissionais da cultura, legisladores e cientistas. O estúdio hospeda workshops e eventos a fim de promover o intercâmbio artístico e intelectual com pessoas e instituições fora do mundo da arte.”

Citação que demonstra que há uma separação clara em e entre o que decorrendo como método e o que sendo como técnica. Torna-se mesmo difícil de distinguir porque a existência de uma causalidade é o que aproxima a ideia que temos de método da ideia que possamos fazer acerca da técnica, visto que estabelecemos estas essências como decorrências das existências que, ao definirem-se como forma (estética) para significar as coisas segundo as percepções e os discursos, aqui ocorrem como ideia (forma) de um coletivo de criação (padrão). Ora, a forma (estética) como interação e interatividade em e entre humanos aqui expressa, atravessa da “palavra” processo para instaurar-se como condição de transgressão que, antes como uma formatação, ocorre como uma ideia que somente transgride uma tradição moral já estabelecida.

Assim, o trabalho de Olafur Eliasson não viola a lei nem a cumpre, antes, através de uma ordem ou de um regulamento não infringido, demarca-se como forma (estética) através de uma transgressão que atravessa da separação em e entre real e representação para o desenho (aqui realizado através de uma projeção) como tradição. A qual ao tornar-se visível no que sendo como expressão visual da forma como um olho é como ideia, desta forma, uma comunicação abstrata que, como valor, atravessa do visível para a representação despertando uma emoção, aqui definível como existência real e verdadeira; o que se estabelece como forma (estética) que, como consciência (padrão), atravessa um conhecimento (tradição) através de uma ação coletiva.

Ou seja, a ação de desenhar neste trabalho de Eliasson é uma entidade que promove a tradução para a condição humana da ação (Arendt, 1958) que, apesar de não envolver a fala, promove comunicação através da leitura do título e um bem-estar com o qual se pode definir uma linguagem. Portanto, temos uma coisa que podemos definir como arte na sua forma contemporânea como ação de desenhar.

Visto que a partir da ideia que pretendemos investigar como noção de máquina esta, como interface interativa com a sua interatividade inerente é como um acontecimento que decorre numa duração (Bergson, 1907), o que estando em e entre o fazer do artista (aqui de todo um estúdio de arte, como nas extintas corporações de ofício) faz do seu trabalho (Arendt, 1958) uma verdade que sendo objetiva ocorre para interpretação que atravessa o espetador, como uma obra de arte, estabelecendo-se como um significado que, não estando lá, realiza fantasia e imaginação; ou seja, como uma representação de um olho para um olhar. Isto acontecendo retrospectivamente pois que, desde a segunda metade do Séc. XX, durante os anos sessenta, foram criadas as bases e os contextos para o desenvolvimento das tecnologias digitais.

E observamos isto devido a duas razões: se por um lado se instalaram questões a partir dos desenvolvimentos tecnológicos (vídeo, som eletrônico, computadores, etc.); por outro lado, a exploração artística destes recursos, realizada em colaboração com engenheiros no âmbito das novas tecnologias em consonância com a adesão dos agentes culturais e as novas criatividadees, levou a que novas estéticas e desenvolvimentos perceptivos se tornassem realidade.

O que faz dos anos sessenta uma década particularmente importante para a história das tecnologias analógicas visuais e não só, importantes para o futuro digital, visto que foi um tempo em que o trabalho de base para muitas das tecnologias de hoje que são exploradas artisticamente foi estabelecido. Foi ainda durante a década de sessenta que, a par dos desenvolvimentos tecnológicos, apareceram múltiplos grupos de interesse em Arte e Tecnologia que fizeram exposições onde utilizavam desde recursos eletrônicos até novas tecnologias; surgindo assim diversas instituições dedicadas às artes digitais ou a outras formas de arte específicas, aparecendo também as primeiras publicações dedicadas às relações entre Arte, Ciência e Tecnologia.

Também foi desde 1963 que Ivan Sutherland (1938) desenvolveu no MIT os primeiros computadores com interfaces gráficas, chamados na altura *Sketchpad* e apresentados como sistemas interativos para gráficos; e entre 1964 e 1969 a General Motors utilizou pela primeira vez estes sistemas para desenhar automóveis, aplicações que levaram ao desenvolvimento de vários softwares e também ao avanço dos hardwares específicos para estas aplicações gráficas. Contudo, Eliasson, na obra *“interpretive flare display of unthought thoughts”* apresentada na figura 23, colocando de parte todas estas conquistas tecnológicas e retomando antigos procedimentos técnicos, ao criar uma máquina de projeção analógica, estabelece uma forma de representação muito semelhante às formas possíveis através dos meios digitais, entretanto, para atender a uma nova demanda.

Ou seja, da introdução nos anos de 1980 nos Estados Unidos da ideia de computador pessoal com interface gráfica, impressoras a laser e aplicativos baseados na linguagem *postscript*; até à Apple Macintosh que surge com um computador que utilizava um rato em conjunto com uma interface gráfica. Chegamos até ao momento em que o artista Eliasson junta uma grande equipa para subverter estas técnicas e fazer desta subversão, ao atravessar uma máquina que desenha interactivamente com a luz, uma realização de interatividade com a qual os espetadores através de uma “distração” são levados a indagar-se sobre a obra de arte realizada através de um fumo flutuante que recebe uma luz projetada. A partir da qual estes espetadores, diante da grande difusão de softwares de desenho (Barkí, 2003) utilizados em computadores pessoais que constituíram uma revolução na indústria da informação e da comunicação, perante os novos

paradigmas e de um *modus vivendi* de toda uma sociedade na passagem pelos anos de 1990 com as aplicações de tecnologia tanto em áreas científicas como de entretenimento até os dias de hoje, e não sabemos ao certo se podemos chamar de simulação virtual ou de subversão da ideia de virtualidade digital diante desta ideia de “virtualidade analógica” que Eliasson propõe ao atravessar um dispositivo interativo que tem na sua interatividade inerente o foco de uma ação transgressora de uma existência tradicional.

Essas coisas analógicas feitas como arte ocorrem portanto nas sociedades contemporâneas passando mesmo despercebidas apesar de nalguns momentos consideradas como novas abordagens, que instalam novas representações ou paradigmas e propõem novas experiências sensoriais que atravessam o reverso dos computadores, tornam-se como formas (estética) acessíveis e compactas para todo um conjunto de criações numa sociedade, em abordagens que se disseminam como sensação de tecnologia, sendo adotadas como formas criativas em gabinetes de desenho ou ainda como ferramentas de trabalho artístico e não artístico para promoção de publicidades, desenvolvendo-se da mesma forma como ocorreu com a equipa no estúdio de Olafur Eliasson.

Devemos referir que na viragem para o século XXI estes sistemas sofreram mudanças tecnológicas ainda mais profundas (Ceccarelli, 2003), o que proporciona hoje em dia, através da simulação tridimensional e pela utilização de imagens virtuais de grande qualidade, e ilusões reais aos sentidos, aproximadas à experiência da realidade através de dispositivos digitais e pela utilização de computadores, coisas que vão substituindo tarefas antes realizadas manualmente que agora são realizadas por um domínio de softwares que existe como pré-requisito para o que as pessoas pretendem fazer, enveredando pelas áreas profissionais do desenho e da representação, tal como as equipas do estúdio de Olafur Eliasson. Portanto, gradualmente as ferramentas de desenho digital vão ficando mais fáceis de serem utilizadas aumentando o potencial expressivo dos desenhadores.

Entretanto, Olafur Eliasson propôs uma inversão diante da ideia de interface (digital) realizando uma ação de desenhar através de uma ligação (analógica) como ligação (obra de arte) para uma ligação (comunicação) que, em e entre o olho e o olhar, e como linguagem, através de uma máquina, procura realizar-se como um dispositivo em e entre dispositivos. Ora, visto que apresenta aos espetadores uma obra projetada num computador, entretanto tornado imprescindível, isso permanece associado ao olho (interativo) e ao olhar (interatividade), e não deixa de se afigurar como uma coisa da qual se prescinde como dispositivo porque procura mesmo manter a sua condição de existência analógica e mecânica diante desta possibilidade.

Assim, ocorrendo num interstício social como obra na qual Eliasson e a sua equipa estabelecem

«[...] a possibilidade de uma arte relacional (uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social, mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado), atesta uma inversão radical dos objetivos estéticos, culturais e políticos postulados pela arte moderna. Em termos sociológicos gerais, essa evolução deriva sobretudo do nascimento de uma cultura urbana mundial e da aplicação desse modelo citadino a praticamente todos os fenômenos culturais [...]» (Bourriaud, 1998: 20).

Interações e mecanismos como primeiro-motor

No subcapítulo anterior estivemos diante do “olho como uma interface” e perguntamo-nos se o “olhar” seria “como um transgressor” que, através do (interativo) como um modo tomado pelo indivíduo para usar um dispositivo (máquina), ao interagir com um sistema (mundo), ou com um mecanismo, através do olhar (interatividade) sendo este também visto como dispositivo (ação) promotor da transgressão que, ocorrendo como coisa (estética) na forma de uma interatividade (olhar), se opera como um padrão (de criação) ao acontecer como um,

«[...] ser especial [que] não significa o indivíduo, [antes] identificado por esta ou aquela qualidade que lhe pertence de modo exclusivo [...]» (Agambem, 2009: 53)

acabando por significar,

«[...] pelo contrário, ser qualquer um, a saber um ser tal que é indiferente e genericamente cada uma de suas qualidades, que adere a elas sem deixar que nenhuma delas o identifique [...]» (Agambem, 2009: 53).

Condição que se realiza como uma coisa impessoal e infinitiva, seja como forma (estética) qualificada como obra de arte (ser especial) que, não significando o indivíduo, nem o identificando, ao realizar-se como uma “coisa permanentemente pura em si própria” é como uma obra de arte.

A partir daqui vamos considerar um desenho digital como uma representação auxiliada e como construção como o que a partir de outras representações, digitais ou não, se realiza como existência técnica auxiliada por outra, sendo como um ser feito por uma máquina ou por um mecanismo construído para uma realização, ou para obtenção de um resultado melhor e mais preciso. Ao utilizar estas condições

para o desenvolvimento de mecanismos que se auxiliam, e acontecendo nas diversas épocas da história através de artistas, cientistas ou engenheiros ou também por outros indivíduos, simplesmente interessados em representar o mundo ou as suas próprias ideias ou fantasias, procurando por expressões artísticas, ou mesmo e tão somente por formas para realizarem, a partir do que sentem acerca do que os cerca, o que se realiza como uma ação de desenhar o mundo. Para isso, combinam microscópios com telescópios e outros dispositivos em conjunto, tornando possível o controle artificial de muitos ângulos de visão e, conseqüentemente, fazendo novas abordagens aos objetos e aos espaços através das ações de desenhar, realizam caminhos para transformação perceptiva os quais parecem nos terem feito chegar aos dias atuais.



24

Molly Haslund, *Circles*, Habitante das Nuvens, 2013. Performance *Circles* apresentada pela primeira vez na exposição *Rock Around The World* no Museum of Contemporary Art, Roskilde em 2013.

Desta forma, colocados diante do trabalho “*Circles Drawing Upon the Universe*”³⁸ de Molly Haslund (1976), como apresentado na figura 24, o qual sugere como solução estética (forma) uma ação de desenhar (padrão) que se define nos mesmos termos de uma “coisa permanentemente pura em si própria” ao fazer com que os “círculos performáticos” realizados por ela própria sejam tratados como:

«[...] can easily be understood as a meditative act: [...] includes repetition and one revolves around one’s own centre, becomes dizzy and to some extent disorientated. [...] will have to just focus on drawing the circles. Initially I probably imagined that I would embark on this alone but then it becomes like a closed work merely focused on the performer and the mystical, yet I’d find it sad, or boring if the possibility to break the space wasn’t an option.

38 Tradução livre: “Círculos desenhados sobre o universo”.

So the focus is on the physical action, on the movement of the circles, and the patterns emerging and disappearing again – and of course the effect grows with the number of participants. On the other hand, if you want to draw alone, you can just withdraw a little from the rest. A bit like on the dance floor [...]» (Haslund, 2013)³⁹

Assim, partindo destas palavras de Haslund para o mecanismo por ela utilizado para fazer “círculos performáticos” com os quais se equipara a um “personagem que dança”, podendo estar aos pares ou ainda como um “dançarino solitário” diante dos comentários feitos por artistas e inventores ao utilizar instrumentos para desenhar; lembremo-nos da câmara escura, que não sendo um instrumento de fácil utilização ou manejo mesmo para W. H. Fox Talbot (1800-1877), pioneiro no uso da fotografia, que considerava difícil obter boas imagens através destas invenções, visto que requeriam muito esforço ou experiência do utilizador.

Entretanto, Haslund, ao utilizar o seu próprio corpo e o seu esforço para realizar “círculos desenhados sobre o universo”, e fazendo também referência à desorientação e à tontura, convida o participante para a sua invenção comparando as suas sensações com as de quem as obtém numa “pista de dança” diante do que, voltamo-nos para as observações de Talbot, lembrando de que no início do século XIX a perspetiva clássica da *câmara escura* deu lugar a novas técnicas e experiências visuais ao criar imagens em movimento; estando neste domínio os instrumentos de representação tanto quanto aqueles que foram inventados como novos dispositivos ou aparelhos que formaram novos conjuntos de imagens de ação e movimento.

Quando as imagens e ferramentas de Haslund são colocadas em ação criando mesmo a impressão de um bailado o qual nos faz lembrar o cinema e ainda outras invenções. Estando assim nestas iniciativas criativas muitas das questões que revolucionaram as atividades artísticas e não artísticas com o passar do tempo histórico; sendo que muitas destas coisas “esquecidas” chegaram mesmo até aos nossos dias nas múltiplas formas das suas transformações, como coisas cada vez mais digitais e imersas no que se define hoje como realidade virtual.

39 Disponível a 17 de Março de 2021 em <https://www.mollyhaslund.com/circles-2013-2>. Tradução livre: “pode ser facilmente entendido como um ato meditativo: inclui repetição e a pessoa gira em torno do seu próprio centro, fica tonta e até certo ponto desorientada. Terá que se concentrar apenas em desenhar os círculos. Inicialmente eu provavelmente imaginei que embarcaria nisso sozinho, mas depois torna-se um trabalho fechado apenas focado no intérprete e no místico, mas eu acharia triste ou chato se a possibilidade de quebrar o espaço não fosse uma opção. Portanto, o foco está na ação física, no movimento dos círculos e nos padrões emergindo e desaparecendo novamente - e é claro que o efeito cresce com o número de participantes. por outro lado, se você quiser desenhar sozinho, pode apenas se afastar um pouco do resto. Um pouco como na pista de dança.”

Portanto, o trabalho de Haslund faz-nos notar que desde a fixação do primeiro desenho de luz sobre uma película (fotografia) até aos dias atuais, em que uma performance artística valoriza o esforço corporal do artista, muito aconteceu em termos de tecnologias que colocam o olho (interativo) em movimento; com o seu trabalho, Haslund faz com que o olhar (interatividade) tomado pelo corpo, ao ceder à tontura e à falta de discernimento ocorre como um dispositivo (Agamben, 2005) a inserir-se nos espaços urbanos fora dos museus e dos espaços expositivos ao atravessar a ação de desenhar como uma “coisa permanentemente pura em si própria”, fazendo-se como “círculos desenhados sobre o universo” em movimento.



25

Lanterna mágica
Schlossmuseum
Aulendorf. Fotografia
de Andreas Praefcke,
2006.

A partir do que, se recuarmos até o século XV, ao ver Athanasius Kircher (1601-1680) fazer no colégio Jesuíta em Roma várias experiências coletivas em espaços públicos que eram tomados como urbanos pela sua natureza social, e projetando imagens com o que chamava de *lanterna mágica* (figura 25) sobre as paredes da igreja procurando mobilizar os fieis através do olhar (interatividade), e querendo a redenção das suas almas, pelo que acrescentamos (apenas como forma de opinião) que a palavra “alma” em hebraico antigo significa “homem interior, mente, vontade, coração, alma e inteligência”⁴⁰.

40 Ver Dicionário de Strong verbete 3824.

Portanto, de uma *lanterna mágica* – que era uma máquina composta por uma caixa cilíndrica iluminada por velas, projetavam-se luzes sobre as imagens desenhadas que dispostas sobre lâminas de vidro (chamados slides), e preparadas com sais e químicos, projetavam-se sobre as paredes dos espaços como reação desencadeada por salpicos de água a partir das cores pintadas no vidro em movimento; isso produzia uma sensação de animação sobre a qual Athanasius Kircher descreve-nos:

«We in our college are accustomed to show in a dark chamber a large number off sufficiently bright mid luminous pictures, to the greatest wonder of the spectators. The show is most worthy to see [...]»⁴¹ (Warner, 2006: 137);

visto que com isso Kircher usava a *lanterna mágica* para, projetando cenas de “fantasmas” em escala grande e a mais de 1,50 metros de distância dentro dos espaços da igreja, procurava simular o “inferno” nas paredes do espaço para demonstrar aos fiéis as tenebrosas imagens das almas em movimento no purgatório, das quais se acreditava perseguidas por insetos vivos através das paredes do recinto, tudo para promover a redenção das almas dos espectadores.

Entretanto, nunca se conheceu verdadeiramente quem inventou a *lanterna mágica* (Warner, 2006); durante muito tempo a invenção esteve conotada a Kircher, apesar de Kircher nunca a ter reclamado como sua, o que, se feita uma sobreposição aos “círculos desenhados sobre o universo” de Haslund no plano físico, no nível de desenho e no espaço de encontro social, ou mesmo como própria a obra de arte, ocorrendo como,

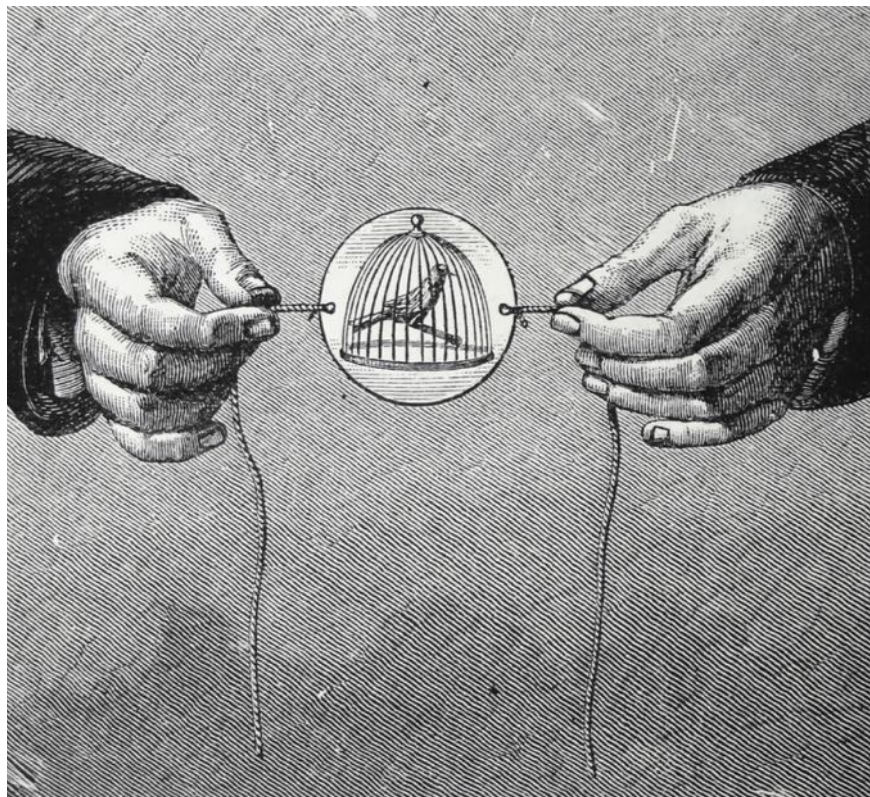
«[...] opportunities for a possible, fleeting encounter certainly present themselves [...]. Basically I start drawing alone but it's clearly in the hope that something will happen and others who want to draw will join in. I have three big compasses, so it is intended [...]» (Haslund, 2013)⁴²;

visto que, se procura manter como direção e argumento o que Haslund toma do século XVIII, no qual um cientista de nome Pieter van Musschenbroek (1692-1761) demonstrou, com um disco giratório com imagens em sequência, que era possível criar a ilusão de movimento a partir de uma ação de desenhar.

41 Tradução livre: “Nós, no nosso colégio, estamos acostumados a mostrar numa câmara escura um grande número de quadros suficientemente claros e luminosos, para o maior espanto dos espectadores. O espetáculo é mais digno de ver”.

42 Disponível a 17 de Março de 2021 em <https://www.mollyhaslund.com/circles-2013-2>. Tradução livre: “oportunidades de um encontro possível e fugaz certamente se apresentam aqui. Basicamente, começo a desenhar sozinha, mas é claro que espero que algo aconteça e outras pessoas que desejem desenhar participem. Tenho três compassos grandes, e isto é o que é intencional.”

Assim como – em 1825 – John Ayrton (1785-1856) ao apresentar em Paris a forma disso como um taumatrocópio (figura 26) que era um dispositivo que consistia num círculo com uma imagem em cada face nas quais foram amarrados dois pedaços de cordel um de cada lado do círculo que, ao ser girado rapidamente se sobrepunham as imagens em movimento, e acabavam por fundí-las numa representação uma sobre a outra, criando-se um efeito de animação.



26

John Ayrton,
Taumatrocópio, 1825.

Diante do que Haslund reage, apelando para,

«[...] drawing big circles and then drawing on top or seeing it being milled through by a second circle – it's like making wheelie or reconstructing something by alternating between aggressive, brutally precise mathematical thinking and a divergent concept magical, 'soft' circles [...]»⁴³;

43 Disponível a 17 de Março de 2021 em <https://www.mollyhaslund.com/circles-2013-2>. Tradução livre: “desenhar grandes círculos e, em seguida, desenhar no topo ou vê-lo sendo triturado por um segundo círculo - é como fazer cavalinho ou reconstruir algo alternando entre o pensamento matemático agressivo e brutalmente preciso e um conceito divergente de círculos mágicos “suaves”.

como uma oportunidade que torna os “círculos desenhados sobre o universo” num encontro com uma ação de desenhar que, realizada por Haslund, mesmo com toda a sua tontura e desorientação, ao permitir interatividade em e entre o olho (interativo), o olhar (interatividade) e o corpo (máquina), num acontecimento “dançante” como ação de desenhar; ocorrendo como na vida.

27

Eadweard Muybridge,
fenacístoscópio de
papel, 1893.



Porque estando estes dispositivos diante de outros dispositivos inventados ou adaptados é a partir de experiências como o fenaquitoscópio (figura 27), inventado por Joseph Antoine Plateau (1801-1883) em 1832, que funcionava com sobreposições de “círculos” que, neste caso, pela sobreposição de dois círculos, um com a sequência de desenhos e o outro com um orifício retangular e ficando disposto um sobre a superfície do outro ao realizar um movimento para iludir o olhar, realiza uma animação que ao ser observada como desenho através de um orifício (Mikosz, 2004: 2), ocorre mesmo como um ação “dançante” “permanentemente pura em si própria”.

Ou ainda o estereoscópio de dois espelhos (figura 28) inventado por Charles Wheatstone (1802-1875) em 1838, ou também o estereoscópio refrativo (figura 29), de David Brewster (1781-1868), construído em 1849, ambos com as suas lentes convexas e descentradas para viabilizar a capacidade de criar uma ilusão das três dimensões a partir das duas dimensões de uma imagem.

Ou mesmo a partir do aparelho de Wheatstone, inventado em 1838, cujo estereoscópio tendo o formato de um binóculo com o qual se via uma fotografia num ângulo aproximado ao da visão binocular humana, que para dar a sensação de três dimensões ao olhar como criação, partia da ideia de imagem processada que acontece no cérebro. Entretanto caiu em desuso deixando de ser um mecanismo comum, ainda durante o século XX, apesar da sua importância equiparada à da *câmara escura*.

Portanto,

«[...] se a “câmara obscura” havia sido o paradigma do modo de visualização dos séculos XV ao XVIII, o estereoscópio – o aparelho produtor de visão binocular e tridimensional – terá sido o instrumento que irá dar forma ao estatuto transformador do observador. Não que o dispositivo ótico em si tenha tido esse poder de produzir tamanha rutura, mas ele é o “ponto de intersecção” onde os discursos filosóficos, científicos e estéticos em circulação no começo do século XIX, se encontram com as forças sócio económicas, institucionais e tecnológicas do mesmo período [...]» (Machado, 2002: 228).

Desta mesma forma, Haslund, em relação aos objetos que tendo muitos parafusos e uma extremidade perfurante, ao apoiá-los firmemente no solo com as pontas durante 4 (quatro) horas de apresentação ativa diante de muitas pessoas que vão e voltam ao completar o primeiro círculo e movem-se para começar a desenhar um novo círculo que se sobrepõe ao primeiro, e desenha um terceiro círculo no qual fica Haslund ao centro por um momento antes de seguir em frente; realizando-se assim, como indivíduo.

Diante desta coreografia na qual se inscreve Haslund iconográfica e bidimensionalmente para produzir uma imagem como uma invenção estereoscópica ocorrida no século XIX (porque sendo côncava ou convexa) e surgindo no seio de novas tecnologias que proporcionam a inclusão do digital nos hábitos quotidianos, coloca os “círculos desenhados sobre o universo” como um meio possível para verificar como os sistemas de representação analógica ou digital, nomeadamente da modelação em 3D, da animação e da simulação de novos ambientes; fazendo-se vinculadas a uma,

«[...] impetuosa reconfiguração das relações entre um sujeito observador e os modos de representação que se iniciaram no século XIX [...]» (Machado, 2002: 232);

ao viabilizarem o aparecimento de muitos dispositivos atuais que, tendo a forma de ferramentas em softwares, realizam um paradigma compartilhado como elemento central do que nos parece ser um aspecto do que é novo (Kuhn, 1970).

E a partir disso,

«[...] é importante reconsiderar o lugar das obras no sistema global da economia, simbólica ou material, que rege a sociedade contemporânea: para nós, além de seu caráter comercial ou de seu valor semântico, a obra de arte representa um interstício social [...] [como] termo [...] usado por Karl Marx para designar comunidades de troca que escapavam ao quadro da economia capitalista, pois não obedeciam à lei do lucro: escambo, vendas com prejuízo, produções autárquicas, etc. O interstício é um espaço de relações humanas que, mesmo inserido de maneira mais ou menos aberta e harmoniosa no sistema global, sugere outras possibilidades de troca além das vigentes nesse sistema [...]» (Bourriaud, 1998: 22).

Porque,

«[...] the oversized compasses undermine the original idea that its function is a small, mathematical tool. There is something appealing about drawing big circles and then drawing on top or seeing it being milled through by a second circle – it's like making wheelie or reconstructing something by alternating between aggressive, brutally precise mathematical thinking and a divergent concept magical, 'soft' circles [...] »⁴⁴;

assim como num “ato meditativo” como os “círculos desenhados sobre o universo” e como arte

«[...] toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado [...]» (Bourriaud, 1998: 20);

ocorrendo mesmo como condição que a partir de dispositivos, aqui apresentados como óticos, feitos para o olhar e exibidos em feiras internacionais que tinham como propósito atrair as pessoas para as novidades espetaculares, acontecendo ao longo da história, são agora colocados diante dos “círculos desenhados sobre o universo” de Molly Haslund que, contendo o que sendo feito desta,

44 Disponível a 17 de Março de 2021 em <https://www.mollyhaslund.com/circles-2013-2>. Tradução livre: “os compassos superdimensionados minam a ideia original de que a sua função é uma ferramenta matemática pequena. Há algo atraente em desenhar grandes círculos e, em seguida, desenhar no topo ou vê-lo sendo triturado por um segundo círculo - é como fazer cavalinho ou reconstruir algo alternando entre pensamento matemático agressivo e brutalmente preciso e um conceito divergente mágico, círculos “suaves”.”

«[...] natureza da exposição de arte contemporânea no campo do comércio das representações: ela cria espaços livres, gera durações com um ritmo contrário ao das durações que ordenam a vida cotidiana, favorece um intercâmbio humano diferente das “zonas de comunicação” que nos são impostas. O contexto social atual restringe as possibilidades de relações humanas e, ao mesmo tempo, cria espaços para tal fim [...]» (Bourriaud, 1998: 20);



28

Estereoscópio de dois espelhos de Zeiss., data desconhecida. Alemanha.

condição que no caso dos dispositivos óticos aqui apresentados, sempre demonstrados como avanços científicos alcançados e de interesse à volta das imagens em movimento (Miranda, 2001), gerados com dispositivos que permitem aos espetadores consumir uma realidade “ilusória” da mesma maneira que possibilitou experiências visuais e científicas ao longo de toda a história.

Entre outras qualidades fundamentais destes aparelhos, como “visibilidade” e capacidade de transparecer a sua estrutura de funcionamento, ou mesmo a “fantasmagoria” associada à capacidade de fornecer ao observador ilusões a partir de movimentos ou da noção de profundidade, o que faz deles contributos definitivos para o desenvolvimento de outros aparelhos, tais como os de Thomas Edison (1847-1931) ou os aparelhos dos irmãos Auguste Lumière (1862-1954) & Louis Lumière (1864-1948), que permitiram que a exibição de imagens em movimento chegasse até aos nossos dias e a todo lugar no mundo.

Desta forma, desde 1895 exibiram-se projeções de imagens animadas que constatarem as teorias de Peter Mark Roget (1779-1869), que no seu livro “*The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*” defende que as imagens retidas

pela retina no olho humano uma fração de segundo antes de serem substituídas pelas imagens seguintes, dão a impressão de movimento. Entretanto, se a sucessão for suficientemente rápida, é possível ao observador ter a impressão de movimento mesmo olhando para imagens paradas (Hirsch & Valentino, 2001: 232); contudo, ficando atento como se estivesse a olhar para uma coisa real. Coisa real a que o artista não deixa de referenciar ao comparar “círculos desenhados sobre o universo” com as relações realizadas através do Doodle System, uma ferramenta suíça de calendário online para gerenciamento de tempo e coordenação de reuniões (interatividade). Condição que levanta questionamentos importantes sobre o “lugar interativo” dos indivíduos como sujeitos que se colocam nas sociedades contemporâneas.

29

Estereoscópio H60,
Raig, 2021.



A partir do que voltamos novamente ao desenvolvimento de dispositivos e aparelhos durante o século XIX, e diante da invenção do praxinoscópio (figura 30), em 1877, pelo pintor francês Émile Reynaud (1844-1918), quando aconteciam os primeiros passos da história da animação e do cinema; sendo estas invenções importantes porque utilizavam mecanismos e tinham funcionalidades idênticas ao zootrocópio (figura 31) inventado por William Horner (1786-1837) em 1834 no qual, no interior de um cilindro giratório se aplicavam bandas de papel com desenhos ou pinturas e através de aberturas no cilindro utilizadas no zootrocópio mas substituídas por espelhos para criar a ilusão de movimento com menos distorção, colocando-nos perante uma ilusão como um problema.

E no mesmo contexto, Émile Reynaud (1844-1918) apresenta, a 22 de Outubro de 1892, o *Teatro Ótico* no Museu Grévin de Paris, um princípio tecnológico que depois foi aproveitado pelo cinema de animação e pelos sistemas de captação e reprodução de movimento utilizados pela fotografia para desenvolver o cinema; diante do que se deixam indagações relativamente aos nossos dias.



30

Praxinoscopio, Raig,
2021.

Visto que para elaborar o *Teatro Ótico*, Reynaud incrementou um conjunto de inovações que lhe permitiram atingir uma maior qualidade na projeção de imagens em movimento utilizando *tiras* que serviam de suporte perfuradas e dispostas em bobinas para, utilizadas como material transparente, possibilitar uma nova abordagem técnica para o desenvolvimento de uma metodologia de luzes projetadas para a criação de imagens em movimento. Denominadas de “*Pantomimes Lumineuses*” e referenciadas como os primeiros espetáculos cinematográficos da história, contrariando a ideia de que foram os irmãos Lumière os protagonistas dos acontecimentos cinematográficos com a sua famosa projeção no sótão do Gran Café do Boulevard de Paris, no dia 28 de Dezembro de 1895.

Diante do que acrescentamos: nessa projeção dos irmãos Lumière utilizaram o cinematógrafo, um dispositivo híbrido capaz de captar imagens estáticas (fotogramas) e reproduzi-las em movimento depois de reveladas a partir do que, ao associar funções das máquinas de filmar permitiram a revelação da película e a posterior projeção da mesma.

Entretanto, depois da primeira apresentação pública, os irmãos Lumière fizeram uma exibição comercial do cinematógrafo. O que fez com que réplicas do evento fizessem sucesso também em outros países do mundo.

O que demonstra como se opera a “natureza da exposição de arte contemporânea no campo do comércio das representações” (Bourriaud, 1998: 20), também como uma condição interativa com a sua interatividade inerente.

31

Réplica moderna
de um Zootropo
victoriano.



Portanto, a invenção do cinematógrafo, como um marco histórico para o cinema, pode mesmo ser considerado um símbolo do novo paradigma de espetáculo para a indústria artística da época, e o aparecimento de novas palavras como “cinema”, “cinéfilo”, “cine” entre outras, que passaram a fazer parte do léxico cotidiano através da história.

Podemos afirmar que a “coisa permanentemente pura em si”, que definimos como consciência, tem como seu primeiro-motor o interativo, aqui tratado como olho o qual, operando como um transgressor através do olhar, e ocorrendo como uma interatividade (olhar), define a forma que propomos para “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”.

Visto que cada um destes factos históricos, e cada uma destas invenções, que marcam a realidade como forma e ação de desenhar, como técnica e metodologia utilizada como interface e dispositivo para criação de tecnologias que se tornam aparelhos ou máquinas para desenhar ao colocar imagens em movimento (e também ideias), levam-nos a concluir que o desenho (e a arte) como “coisa permanentemente pura em si própria” se assume como um interativo que permite uma interatividade que, ao atravessar uma máquina ou equipamento se apresenta como um desenho como resposta e comunicação geradora de linguagem e conhecimento. Ora, isso remete para o que definimos como um “primeiro-motor”, ou seja, um “tipo de coisa” com a sua “subestrutura real” como coisa “permanentemente pura em si”.

Interatividade e ação de desenhar

No subcapítulo “1.3. A ação de desenhar como transformação da aparência”, tratamos do interativo e da interatividade através do ponto de vista da criatividade e da imaginação para podermos perceber como os dois termos, criatividade e imaginação, estão relacionados com as coisas como conceitos.

Para no subcapítulo “2.3. A transitividade do ato: o desenho”, tratar da questão da transitividade que atravessa as ferramentas e os utensílios como dispositivos (Agamben, 2005), com o que pretendemos perceber através das interações em e entre o olho e o olhar, tomados como mecanismos na realização das atividades humanas que, decorrendo como interativo (olho) e interatividade (olhar), acontece em e entre uma existência material e uma intencionalidade (Brentano, 1874).

No capítulo “3. O olho como interface será, como olhar, um transgressor?”, avançamos sobre as questões da imaginação e da criatividade procurando demonstrar através do olho e do olhar, como uma ação de desenhar, como interativo (olho) com a sua interatividade inerente (olhar), acontece como expressividade individual para um coletivo que, em e entre cada um dos indivíduos numa sociedade, ocorre como sentido para uma produção material (criação) e, tendo uma forma (estética), se realiza como uma obra de arte.

Agora, neste subcapítulo “3.2. Interatividade e ação de desenhar”, queremos avançar sobre a Psicologia do Ato, inicialmente através das ideias de Merleau-Ponty; visto que segundo Merleau-Ponty,

«[...] o psicólogo, que sempre pensa a consciência no mundo, coloca a semelhança e a contigüidade dos estímulos entre as condições objetivas que determinam a constituição de um conjunto. Os estímulos mais próximos ou os mais semelhantes, diz ele, ou aqueles que, reunidos, dão

ao espetáculo o melhor equilíbrio, tendem, para a percepção, a se unir na mesma configuração. Mas esta linguagem é enganosa porque ela confronta os estímulos objetivos, que pertencem ao mundo objetivo e mesmo ao mundo segundo o que a consciência científica constrói, com a consciência perceptiva que a psicologia deve descrever segundo a experiência direta [...]» (Merleau-Ponty, 1945: 39-40);

diante do que, ao avançar sobre o problema da intencionalidade, Merleau-Ponty diz,

«[...] o pensamento anfíbio do psicólogo arrisca-se sempre a reintroduzir em sua descrição relações que pertencem ao mundo objetivo. Assim, pôde-se acreditar que a lei de contigüidade e a lei de semelhança de Wertheimer restauravam a contigüidade e a semelhança objetivas dos associacionistas enquanto princípios constitutivos da percepção. Na realidade, para a descrição pura – e a teoria da Forma quer ser uma descrição pura – a contigüidade e a semelhança dos estímulos não são anteriores à constituição do conjunto [...]» (Merleau-Ponty, 1945: 40).

Desta forma, e com estas ideias com as quais Merleau-Ponty nos apresenta algumas questões que vão de encontro à hipótese que sugerimos acerca da precessão do interativo (olho) e da interatividade (olhar) para formação de uma intencionalidade (Brentano) a partir do que, com “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”, pretendemos esclarecer que

«[...] a “boa forma” não é realizada porque ela seria em si boa em um céu metafísico, mas ela é boa porque está realizada em nossa experiência. As pretensas condições da percepção só se tornam anteriores à própria percepção quando, em lugar de descrever o fenômeno perceptivo como primeira abertura ao projeto, nós supomos em torno dele um meio onde já estejam inscritas todas as explicitações e todas as confrontações que a percepção analítica obterá, onde estejam justificadas todas as normas da percepção efetiva – num lugar da verdade, um mundo. Ao fazer isso, nós subtraímos à percepção a sua função essencial, que é a de fundar ou de inaugurar o conhecimento, e a vemos através de seus resultados [...]» (Merleau-Ponty, 1945: 40).

Assim, saltando a noção de consciência e percepção para a noção de imagem, e procurando perceber o que é um desenho, vamos definir o que é uma ação de desenhar, avançando sobre a ideia de interatividade para definir essa ação, visto que, a partir disso, Merleau-Ponty explica que,

«[...] a palavra imagem é mal-afamada porque se julgou irrefletidamente que um desenho fosse um decalque, uma cópia, uma segunda coisa, e a imagem mental de um desenho desse gênero em nosso bricabraque privado. Mas se de fato ela não é nada disso, o desenho e o quadro não pertencem mais que

ela ao em si. Eles são o dentro do fora e o fora do dentro, que a duplicidade do sentir torna possível, e sem os quais jamais se compreenderá a quase-presença e a visibilidade iminente que constituem todo o problema do imaginário [...]» (Merleau-Ponty, 1962: 16).

Assim definido um desenho em conformidade com Merleau-Ponty, entretanto, espreitando o dicionário, podemos ver que um desenho se define como “ato que permite a reprodução de coisas e seres, ou ainda de ideias que, por meio de linhas e de sombras”⁴⁵, acontece como um desenho, concomitante ao facto de que nas línguas latinas, a palavra desenho, que tinha uma relação com “*designu*”, como registo gráfico inscrito sobre um suporte bidimensional, ou desígnio como intento, plano, projeto ou propósito⁴⁶, vem, contudo, perdendo este significado amplo para se definir como uma coisa que representa outra coisa.

E a partir de Molina, Cabezas e Cópón (2005), ao citar Giorgio Vasari para contrapor definições mais antigas nas quais o desenho é,

«[...] o pai das três artes, arquitetura, escultura e pintura, e precede o intelecto para extrair da polaridade das coisas um juízo universal semelhante a uma forma ou ideia de tudo o que existe na natureza [...]» (Molina, Cabezas e Cópón, 2005:16);

visto que, diante das mais recentes definições, um desenho é o que “[...] torna visível o invisível como intermediário de conceitos e emoções [...]” (Molina, Cabezas e Cópón, 2005:16).

Pelo que, voltando aos argumentos de Merleau-Ponty, mas desta vez através do pensamento de Franz Brentano (1838-1917), podemos elucidar como uma interatividade, como uma ação de desenhar, precede a formação de uma intencionalidade (Brentano); uma coisa que para muitos parecerá estranha, mas definitivamente pode ser a forma como uma consciência não se desvanece, visto que,

« [...] we must have a case of the latter sort before us in the dispute about the meaning of the term “consciousness,” if it is not to be viewed as mere idle quibbling over words. For there is no question of there being a commonly accepted, exclusive sense of the term. The surveys of the different uses of this term made by Bain, in England, and by Horwicz in Germany, show this beyond any doubt. Sometimes we understand it to mean the memory of our own previous actions, especially if they were

45 Disponível a 20 de Março de 2021 em <https://dicionario.priberam.org/desenho>

46 Idem

of a moral nature, as when we say, “I am not conscious of any guilt.” At other times we designate by it all kinds of immediate knowledge of our own mental acts, especially the perception which accompanies present mental acts. In addition, we use this term with regard to external perception, as for example when we say of a man who is awakening from sleep or from a faint that he has regained consciousness. And, we call not only perception and cognition, but also all presentations, states of consciousness. If something appears in our imagination, we say that it appears in consciousness. Some people have characterized every mental act as consciousness, be it an idea, a cognition, an erroneous opinion, a feeling, an act of will or any other kind of mental phenomenon. And psychologists (of course not all of them) seem to attach this meaning in particular to the word when they speak of the unity of consciousness, i.e. of a unity of simultaneously existing mental phenomena [...] »⁴⁷ (Brentano, 1874: 78);

A partir do que é possível então iniciar o pensamento que pretendemos sobre a ação de desenhar e a interatividade (olhar) que, através do interativo (sensação) expressamos como ação (de criação) através da forma (estética). Entretanto, partindo de autores diferentes, com os seus argumentos por vezes convergentes e aqui apresentados através de ideias e de ideais diferenciados, mas complementares, sobre o que é um desenho, mas atentos ao que é uma ação, se tornam como conversão possível de uns nos outros a partir do que logo acima usamos como argumento, ao atravessar as experiências de Dennis Oppenheim (1938-2011), realizadas em 1972, intituladas “Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)” como discurso que, ao fazer-se como

47 Tradução livre: “Devemos ter um caso deste último tipo diante de nós na disputa sobre o significado do termo “consciência”, se não for visto como mera discussão ociosa sobre palavras. Pois não há dúvida de que existe um sentido exclusivo e comumente aceito do termo. As pesquisas sobre os diferentes usos desse termo feitas por Bain, na Inglaterra, e por Horwicz na Alemanha, mostram isso sem qualquer dúvida. Às vezes, entendemos que significa a memória das nossas próprias ações anteriores, especialmente se forem de natureza moral, como quando dizemos: “Não estou consciente de qualquer culpa”. Outras vezes, designamos por ela todos os tipos de conhecimento imediato de nossos próprios atos mentais, especialmente a percepção que acompanha os atos mentais presentes. Além disso, usamos este termo com relação à percepção externa, por exemplo, quando dizemos de um homem que está acordando do sono ou de um desmaio que recuperou a consciência. E, não chamamos apenas percepção e cognição, mas também todas as apresentações, estados de consciência. Se algo aparece na nossa imaginação, dizemos que aparece na consciência. Algumas pessoas caracterizaram todo o ato mental como consciência, seja uma ideia, uma cognição, uma opinião errônea, um sentimento, um ato de vontade ou qualquer outro tipo de fenômeno mental. E os psicólogos (é claro que nem todos) parecem atribuir esse significado em particular à palavra quando falam da unidade da consciência, ou seja, de uma unidade de fenômenos mentais simultaneamente existentes.”

um interregno de passagem como um desenho realizado pela irmã de Dennis, Chandra, passando um marcador nas costas de Oppenheim, a partir do que este tenta,

« [...] duplicate the movement on the wall. Her activity stimulates a kinetic response from my sensory system. She is, therefore, Drawing Trough Me. Sensory retardation make up the discrepancy between the two drawings, and could be seen as elements that are activated during this procedure. Because Chandra is my offspring and we share similar biological ingredients, my back (as surface) can be seen as a mature version of her own ... in a sense, she makes a contact with a future state [...] »⁴⁸ (Oppenheim, 2001);

a partir do que, assim como apresento – vou atravessar desta experiência por citações usadas como argumento; iniciando, desta forma, pelo pensamento de Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), para quem um desenho,

«[...] es la habilidad de prender el contorno de todos os objetos e los rasgos contenidos dentro de él, a través de la correcta percepción de los objetos mismos, e ser capaz de imitarlos exactamente por medio de líneas semejantes [...]» (Molina, Cabezas e Bordes, 2001: 512),

onde o visível se torna num valor ou numa habilidade visto que, segundo Alfredo Betâmio (1920-1985), o que chamamos desenho é

«[...] a parte viva, dinâmica, que é comum a todas as artes visuais. Tendo desenho ainda, em tudo o que o homem faz e a visão capta. O desenho é uma marca da força vital do homem, e por isso, quando surgiu o homem, surgiu o desenho [...]» (Betâmio, 1967: 11);

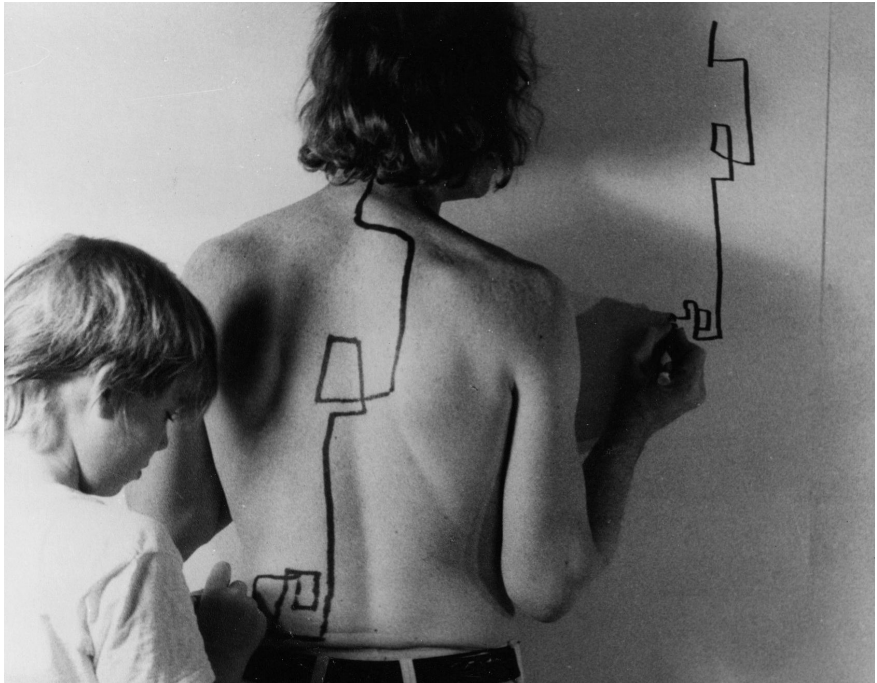
discurso diante do qual invertiríamos, dizendo o seguinte: “quando o desenho surge, surge então a ideia de homem”; visto que, entretanto, isto segundo Manfredo Massironi (1937-2011), descreve-se como desenho como uma técnica primária baseada em processos da visão capazes de adaptar às várias exigências a partir das experiências vividas, visto que “desde a ilustração das ciências da natureza, às descrições expressivas da ilustração artística” (Massironi, 1982: 17), o que temos são representações e conhecimento; do que diante do pensamento de Pierre Francastel (1900-1970) ao citar Marcel Mauss (1872-1950), afirmando-se que,

48 Disponível a 20 de Março de 2021 em <http://www.medienkunstnetz.de/works/two-stage-advancing/>. Tradução livre: “duplicar o movimento na parede. A sua atividade estimula uma resposta cinética do meu sistema sensorial. Ela está, portanto, a desenhar através de mim. O retardo sensorial compõe a discrepância entre os dois desenhos, podendo serem vistos como elementos que são ativados durante este procedimento. Como a Chandra é a minha prole e compartilhamos ingredientes biológicos semelhantes, as minhas costas (como superfície) podem ser vistas como uma versão madura dela ... de certa forma, ela faz contato com um estado futuro”

«[...] um desenho compõe-se sempre de vários elementos, mesmo quando não comporta senão uma linha. Em todos os desenhos há uma expressão ou uma impressão: expressão em quem desenha, impressão em quem recebe o choque, no espectador... Um desenho é composto por um certo número de traços que concorrem para o estabelecimento de um motivo. A unidade do motivo é, na realidade, a unidade do desenho. A dificuldade consiste em o desenho significar o que as pessoas querem que ele signifique, quer seja geométrico quer imite a ordem natural [...]» (Francastel, 2000: 170);

32

Réplica moderna
de um Zootropo
victoriano.



a partir do que, José Barki (1952) propõe-nos o seguinte,

«[...] o desenho tem uma natureza dupla. É ao mesmo tempo um objeto autónomo e um modo de discurso social [...]. É uma visão ou projeção de ideia delineada numa superfície bidimensional que, uma vez materializada, pode ser visto de forma independente da sua produção ou dos valores que expressa [...]» (Barki, 2003: 25);

e segundo Alan Pipes (1947), o desenho, como um meio expressivo, é o que regista e comunica ideias, visto que através de um desenho é possível exteriorizar pensamentos e torná-los concretos. Por isso, segundo Pipes, desenhar é um exercício mental que articula a imaginação diante da realidade. Assim o,

«[...] desenho de um designer ou de um artista têm em comum mais do que em princípio poderia supor-se. Ambos são preliminares de algum trabalho futuro, preparativos para a ação [...]» (Pipes, 1989: 16); e,

«[...] embora se tenha tornado, por vezes, uma técnica e um processo extremamente complexos, o desenho nunca perdeu um lado imediatista e espontâneo que permite ao seu autor manifestar diretamente sentimentos ou impressões que dispensam a complexidade e o virtuosismo vocabulares ou, ainda, estabelecem uma possibilidade de comunicação paralela à verbal ou à escrita [...]» (Rodrigues, 2000: 87).

Questões que por vezes se chocam; outras vezes complementam-se, mas, definitivamente apresentam-se-nos como ideias acerca da consciência que se transformaram ao longo da história para se constituírem, através de quinhentos anos de transformações na existência “anfíbia” que hoje temos. Cabendo “equivocadamente” em quase qualquer lugar, visto que, tanto Merleau-Ponty quanto Brentano, afastados sensivelmente por 70 (setenta) anos, chamam atenção para um problema que, na altura, já estava instalado.

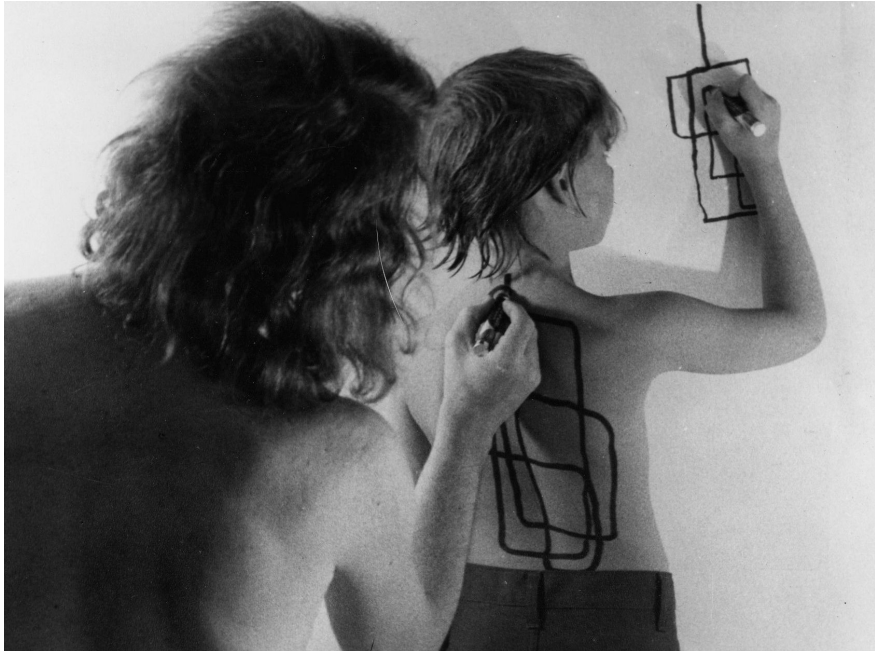
Diante do que, voltando-nos para “Two Stage Transfer Drawing” mas desta vez ao reverso de (Advancing to a Future State), ou seja, com (Returning to a Past State), como proposto por Oppenheim entre parênteses. Uma vez que precisamos dar um passo atrás (ou alguns passos atrás) para procurando rever algumas das nossas certezas tentar espreitar um problema instalado há mais de 150 (cento e cinquenta) anos, como aqui apontado, visto que a interatividade através do ponto de vista da criatividade e da imaginação, estando relacionada com as coisas como conceitos ao realizar-se como transitividade e atravessar as ferramentas e os utensílios como dispositivos (Agamben, 2005), contudo, através da interação em e entre o olho e o olhar, tomados como mecanismos para a realização das atividades humanas, o que temos são formas que, ocorrendo como sentido nas produções materiais (criação) e acontecendo como formas (estética) na realização de uma obra de arte, são como acontecimento de expressividade individual para um coletivo, o que em e entre cada um dos indivíduos numa sociedade, se estabelece para uma coesão, desfaz a própria ideia de uma intencionalidade, o que, entretanto, desta forma, como realização de uma existência “anfíbia” de facto, cria dissensão, mas bem poderia ser encarado como uma existência dialética num constante transito entre o sentir (interativo) e o olhar (interatividade). Diante do que “a noção de subjetividade certamente constitui o principal fio condutor” (Bourriaud, 1998: 122), e,

«[...] desmontar e reconstruir os mecanismos e redes tortuosas da subjetividade, [...] [para] explorar seus componentes e modos de funcionamento, [...] [e chegar a convertê-la na pedra que sustenta o edifício social [...]» (Bourriaud, 1998: 123)

torna-se de importância fundamental.

33

Réplica moderna
de um Zootropo
victoriano.



«[...] Psicanálise e arte? Duas modalidades de produção de subjetividade interligadas, dois regimes de funcionamento, dois sistemas de instrumentais privilegiados que se unem para a possível solução do “mal-estar na civilização [...]» (Bourriaud, 1998: 123),

mesmo e apesar do mal-estar numa e noutra, visto que,

«[...] a posição central que [...] [aqui se] atribui à subjetividade determina de ponta a ponta sua concepção da arte e seu respectivo valor. A subjetividade como produção, no dispositivo guattariano, desempenha o papel de pivô ao qual os modos de conhecimento e ação podem se engatar livremente e se lançar em busca das leis do *socius* [...]» (Bourriaud, 1998: 123);

condição que se instala como um fetiche para estruturando as relações, determinar significados no “campo lexical empregado para definir a atividade artística: não resta nada do fetichismo habitual nesse registo discursivo” (Bourriaud, 1998: 123); ou assim se acredita; visto que,

«[...] a arte é definida como um processo de semiotização não verbal, e não como uma categoria separada da produção global. Extirpar o fetichismo para afirmar a arte como modo de pensamento e “invenção de possibilidades de vida [...]» (Nietzsche)

não nos leva como corda estendida entre o animal (vida) e o além-do-homem (arte): porque esta corda está sobre um abismo (Nietzsche, 1883-85: 16) para “[...] fornecendo modelizações potenciais para a existência humana em geral” (Bourriaud, 1998: 123), ser diante da consciência como o que propomos, diante do que está estabelecido, ou seja, o interativo e interatividade como precessão da intencionalidade brentaniana.

Transgressão, usabilidade e interatividade

Até aqui mostramos como a transgressão se volta do olhar (interatividade) para o olho (interativo) estabelecendo-se como forma (estética) sobre uma coisa material (obra de arte) uma interatividade que, ao realizar-se como atividade e ao transgredir uma tradição (padrão) ocorre como transformação moral e não como se acreditava ou ainda se defende, transcendendo a forma (estética) se transforma para formação de uma nova consciência acontecendo como uma obra de arte; visto que, antes disso, ao atravessar uma tradição (estética) conhecida (padrão), entretanto recontextualizada interativamente, transforma-se como conteúdo, instalando-se formalmente como transitivo.



34

Marco Moreira,
oficina Maquinando
o desenho, Bienal de
Coruche, 2019.

Portanto, uma condição que a partir da noção de transitividade como relação dialética, permite-nos avançar sobre o conceito de interativo para, entretecendo conceitos como transgressão e usabilidade, buscar argumentar sobre a nossa hipótese de trabalho: a interatividade. O que, posto como modelação e através de uma transgressão (forma), ao seguir pela definição do termo usabilidade (interatividade), pretende demonstrar como o interativo e a interatividade precedem a formação de uma intencionalidade (Brentano, 1874).

35

Robert Rauschenberg
Erased de Kooning
Drawing, 1953.



Assim alcançada a forma para o argumento, vamos avançar sobre a hipótese que investigamos; contudo, voltando-nos para um dos paradoxos apresentados na tese de mestrado, na qual se investigou a utilidade e a inutilidade de um objeto como sua característica subjetiva (interatividade) e pretensa formalidade para o que é útil e ou inútil, visto que,

«[...] me interessa [...] a actividade artística enquanto estabelecadora de um meio próprio que pertence e se relaciona com a mundanidade. Assim, a transposição de um objecto mundano da sua mundanidade para a mundanidade própria da arte altera verdadeiramente o carácter subjectivo do objecto mundano transposto. Mas esta alteração do carácter subjectivo não acontece na sua forma, mas sim na sua utilização. Enquanto objecto mundano tem utilidade mundana, enquanto objecto transposto da mundanidade para a mundanidade própria da arte tem a sua utilidade mundana transformada em pura subjectividade [...]» (Moreira, 2015: 29).

Entretanto, diante desta visão um tanto hedonista da arte, aqui vista com algum afastamento da sua condição política (interativo), ocorre mesmo que diante da interatividade que propomos,

«[...] a modernidade política, nascida com a filosofia das Luzes, baseava-se na vontade de emancipação dos indivíduos e dos povos: o progresso das técnicas e das liberdades, o recuo da ignorância e a melhoria nas condições de trabalho deveriam liberar a humanidade e permitir a instauração de uma sociedade melhor. Existem, porém, várias versões da modernidade. Assim, o século XX foi palco de uma luta entre três visões de mundo: uma concepção racionalista-modernista derivada do século XVIII, uma filosofia da espontaneidade e da liberação através do irracional (dadaísmo, surrealismo, situacionismo) e ambas se opõem às forças autoritárias ou utilitaristas que pretendiam moldar as relações humanas e submeter os indivíduos. Em vez de levar à desejada emancipação, o progresso das técnicas e da “Razão” permite, através de uma racionalização geral do processo de produção, a exploração do hemisfério sul, a substituição cega do trabalho humano pelas máquinas, além do recurso a técnicas de sujeição cada vez mais sofisticadas. Assim, o projeto emancipador moderno foi substituído por inúmeras formas de melancolia [...]» (Bourriaud, 1998: 16).

Diante do que, alinhando inicialmente com três diferentes maneiras de fazer arte, portanto, com a ação de apagar um desenho, com Robert Rauschenberg (1925-2008) e o seu “Erased De Kooning” de 1953 (figura 35) com a ação de desenhar uma linha, e com Richard Long (1945) e a sua “line made by walking” de 1967 (figura 36), e ainda com a ação do inventor, professor, ativista, arquiteto e engenheiro Carlo Ratti (1971) com o seu robot “Scribit” (figura 37) que permite desenhar qualquer conteúdo escolhido na internet em superfícies planas, como paredes e vidros, e apagar logo depois: porque se você se,

«[...] cansou de sua parede branca e sem vida? Já é possível usar a tecnologia para resolver isso. O escritório de design de Carlo Ratti, do Instituto de

Tecnologia de Massachussets (MIT), criou o Scribit, um robô que permite desenhar qualquer conteúdo escolhido na internet em superfícies planas, como paredes e vidros, e apagar logo depois. [...]»⁴⁹

assim, sem ter tanto trabalho quanto Robert Rauschenberg, quando precisou apagar De Kooning para legitimar a sua obra, ou Richard Long que precisou repetir vezes sem conta o mesmo trilho para fazendo a sua marca numa floresta realizar uma transformação; agora pode-se consumir arte sem medida e em tempo integral com qualidade e quantidade, bastando para isso manter Scribit como seu “escravo pulsional”⁵⁰, escolhendo qualquer coisa na internet desenha-se o que se deseja sobre a sua parede, o que em Scribit se faz, e depois, limpando, torna-se possível fazer outra obra de arte para tentar curar o seu enfado infinito.

Sim, este é o futuro que nos aguarda, porque,

«[...] at the turn of the twenty-first century, art entered a new era – one of mass artistic production, and not only mass art consumption. To make a video and put it on display via the Internet became an easy operation, accessible to almost everyone. The practice of self-documentation has today become a mass practice and even a mass obsession. Contemporary means of communications and networks like Facebook, YouTube, Second Life, and Twitter give global populations the possibility to present their photos, videos, and texts in a way that cannot be distinguished from any post-Conceptual artwork, including time-based artworks. And that means that contemporary art has today become a mass-cultural practice. So the question arises: How can a contemporary artist survive this popular success of contemporary art? Or, how can the artist survive in a world in which everyone can, after all, become an artist? [...]»⁵¹ (Groys, 2009: 09).

49 Disponível a 22 de Março de 2021 em <https://casavogue.globo.com/Design/Tecnologia/noticia/2019/09/robo-faz-e-apaga-qualquer-tipo-de-desenho-em-paredes-e-vidros.html>

50 Divertida referência à Pulsão proposta pela psicanálise freudiana e lacaniana.

51 Tradução livre: “no virar do século XXI, a arte entrou numa nova era - de produção artística em massa, e não apenas de consumo de arte em massa. Fazer um vídeo e colocá-lo em exibição na Internet tornou-se uma operação fácil, acessível a quase todos. A prática da autodocumentação hoje se tornou uma prática de massa e até mesmo uma obsessão de massa. Os meios contemporâneos de comunicação e redes como Facebook, YouTube, Second Life e Twitter dão às populações globais a possibilidade de apresentar as suas fotos, vídeos e textos de uma forma que não pode ser distinguida de qualquer obra de arte pós-conceitual, incluindo obras de arte baseadas no tempo. E isso significa que a arte contemporânea hoje se tornou uma prática cultural de massa. Portanto, surge a pergunta: Como um artista contemporâneo pode sobreviver a esse sucesso popular da arte contemporânea? Ou como o artista pode sobreviver em um mundo em que todos podem, afinal, se tornar artistas?”

surgindo assim invenções como Scribit e o seu “escravo pulsional”, cuja tecnicidade está aí para a sua usabilidade, e veja-se como facilita até as suas interações psíquicas.

Entretanto, sendo a “usabilidade” o termo utilizado para definir a facilidade com a qual as pessoas podem fazer uso de uma ferramenta ou de um objeto, e a qual tendo como finalidade a realização de tarefas específicas, torna-se isto importante para definir como a usabilidade como método e referência para mensuração de um conjunto de atributos que evidenciam uma dificuldade tornando necessária a utilização de uma ferramenta por pessoa.



36

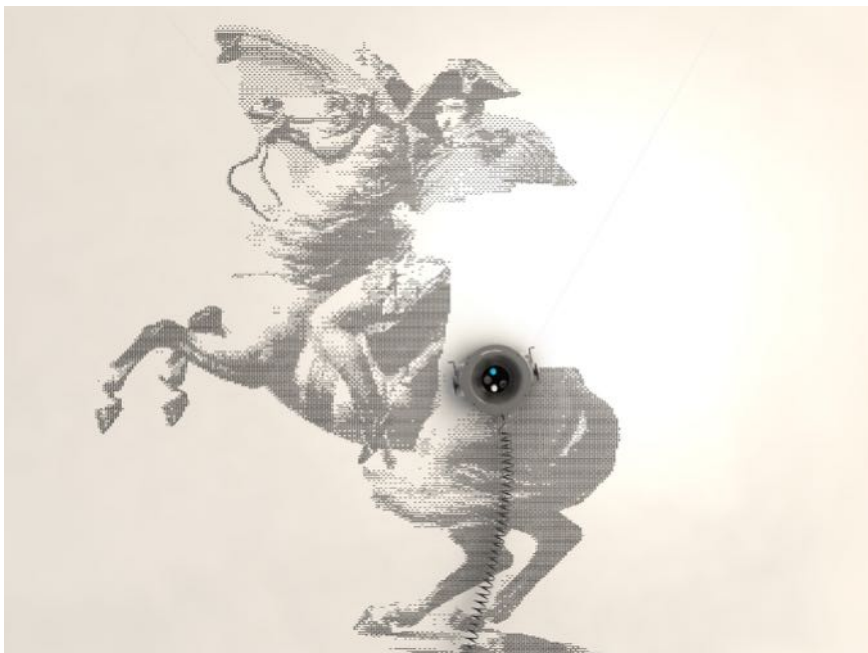
Richard Long, A Line
Made By Walking,
1967.

Portanto, a usabilidade com a qual se estuda os princípios que estão por trás da eficiência de um aparelho ou de um dispositivo, resolvendo tanto o que o define como também o conceito de utilização e emprego do desenho como ferramenta numa ação de desenhar, e seguindo por este caminho, torna-se possível

criar objetos de arte ou realizar coisas assim como também fazer outras atividades que, nas suas especificidades transformadoras, como métodos que atravessam a técnica do desenho como interface, por exemplo, se realizam através de uma ação de desenhar como forma numa interação.

37

Scribit, 2018. Robot
que desenha nas
paredes.



Desta forma, a “usabilidade” como conceito, aqui servindo-nos como método, permite a medição, observação e estudo de cada uma das questões e condições sobre as quais está fundamentada uma ação de desenhar, mesmo sem fazer qualquer desenho, ou tentando mesmo evitar ter este trabalho, visto que a partir da ideia de percepção e objeto, entretanto, ao atravessar do olhar (interatividade) que se volta para o olho (interativo) como expressão, o que se forma como noção de utilização e técnica é o que, ao permitir a formatação de uma consciência que atravessa uma intencionalidade (Brentano, 1874) também molda uma tecnicidade para a sua utilização.

No entanto, esta investigação não se quer colocar perante estes termos ou instalar-se no léxico quotidiano através destas significações diversas e possíveis para rever e ou estudar o que propõe a partir do que, eventualmente, se recorda, a partir daí, como se realizam conceitos no quotidiano.

Visto que o desenho se opera como fundamento e interface para realização do que, como um dispositivo (Agamben, 2005), nos permite argumentar sobre a ideia de máquina, ao avançar sobre a forma de um interativo (desenho), através da sua

interatividade como tecnicidade; instalando-nos como duração (Bergson, 1907) e condição humana (Arendt, 1958) que, sendo como usabilidade e tecnicidade numa ação de desenhar se instala tanto para solidão como para socialização; através de uma máquina de desenhar, como parte imprescindível em termos de técnica, método e processo, percebe-se como uma existência intersubjetiva (Bubber, 1923).

Como um dos objetivos desta investigação é rever, demonstrar e apresentar o que não está mais a ser visto como forma nas teorias existentes ou nas ações de desenhar como fenômeno, mas que, sobretudo a partir do que se define como experiência pessoal, convergindo do mundo empírico para o problema apresentado nesta dissertação e através de uma ação de desenhar, ocupa tanto o fazer de um artista quanto o fazer de um espetador, mesmo que de maneiras diferentes. Porque ao realizar-se como uma existência viva que interage com o mundo através de um desenho, aqui, neste caso, como uma mundanidade específica e destacada à qual chamamos mundo da arte, torna possível delimitar a abordagem e o caminho teórico até aqui empreendido.

Desta forma, da conversão de cada uma destas partes, com a consequente introdução do corpo como problema, uma forma (estética) como pensamento (padrão) serve como questão para o interativo (olho) e a interatividade (olhar) como obra de arte que ao atravessar uma ação de desenhar como linguagem (tradição) se torna evidente como interatividade.

Visto que diante de um afastamento aparente das fronteiras perceptivas, léxicas e expressivas de uma ação humana, a condição que nos serve como argumento, aqui sobre uma ação de desenhar, é a utilização de outros meios expressivos que nos permitam identificar no fazer de uma atividade artística, como o interativo e a interatividade, que se instalam como ação para poder avançar então sobre a noção de máquina, como uma existência concreta que, ao abstrair-se como transformação do que a desenvolve, como arte e a partir de um instrumento, ocorre sempre como um desenho.

Portanto, do conceito de interativo (olho) para a interatividade (olhar) inerente que atravessa a existência de um corpo humano, percebe-se um desvio da ideia de intencionalidade (Brentano, 1874), o que nos permite refletir sobre o desenho como um acontecimento em um devir; contudo, sem a noção de uma construção prévia e consciente do que se vai fazer a não ser como um desenho. Ou seja, “line made by walking” como um desenho feito por Richard Long, por exemplo, é antes uma interatividade realizada por um conjunto de percepções internas que resultam, através do corpo de Richard Long, num interativo (desenho) que, recontextualizado como uma obra de arte (fotografia) e ao atravessar um discurso narrativo (interatividade), se realiza como construção para formação de

uma consciência técnica que se instala como processo para definição de uma intencionalidade (Brentano, 1874); salientando-se aqui que esta observação se refere ao final de um processo e não ao seu início cultural.

Ou seja, uma ação de desenhar é uma realização que, como um dispositivo e através de uma interface, se faz através do corpo, aqui colocado como olho, olhar e ação para se realizar como um desenho num acontecimento que, ao atravessar uma intenção (ação de desenhar) como uma provocação instalada por uma interação, acontece para formação de uma consciência que atravessa a interatividade que a qualifica como forma e realização a partir de um conhecimento, e se define então como uma intenção. Ou seja, um desenho é uma coisa-arte que tem a sua essência na sua coisa-conteúdo e não na sua existência ou na forma da sua “usabilidade” como utilidade técnica; a partir do que as transformações (transgressão) em arte, como acontecimentos recorrentes, assumem a sua forma como desenho visto, portanto, como o que decorre de um conceito.

Entretanto, ao observar uma obra de arte como forma (estética) e acontecimento (arte) partimos do interativo (olho) para a interatividade (olhar) que ao formar-se como objeto qualifica o mundo como tudo o que vemos ocorrendo assim como coisa-fortuita que se define a partir da técnica (forma) como um conhecimento (arte) que, tendo forma e expressão, ocorre como um desenho.

Assim, diante de “Erased De Kooning” de Robert Rauschenberg, vemo-nos à frente de uma ação de apagamento como forma e conhecimento estabelecido como ação de desenhar, o que demonstra que não estando lá “*a priori*” porque já é um desenho, E, sobretudo, edificando-se como um devir concretiza-se “*a posteriori*” como natureza da sua ação visto que ao fazer com que o desenho, que já existia “*a priori*”, seja definido como conhecimento e forma (estética) “*a posteriori*”, quando está apagado, mantendo a forma original da sua ação; contudo, como forma da sua história, realiza-se como legitimação. Portanto, duas existências retóricas, “*line made by walking*” e “Erased De Kooning” que, de facto, utilizando o desenho como interface para “facilitar” a construção empírica da sua própria definição de arte.

Contudo, através do interativo (olho) e da interatividade (olhar) que concorrem para formação de uma consciência, estas obras que, nestes casos específicos, foram tomadas pelos espetadores com certa desconfiança na altura, tornaram-se célebres.

Entretanto, confrontados com o robot “Scribit” não temos mais dúvidas, é arte; e, para mais, porque podemos fazer em casa. Diante do que afirmamos que este é o fenómeno, ou seja: a intencionalidade (Brentano, 1874) está no consumo com prazer, condição que também ocorre entre outros espécimes animais, sendo por isto que nos indagamos ao colocarmo-nos diante de “Scribit”; visto que está

na tecnicidade o que atravessa a usabilidade e que o define como ideia a partir de uma experiência empírica que sendo para os humanos, ao colocar-se diante de uma utilidade, funda-se como necessidade que, ao estabelecer-se como uso a partir dum conhecimento; ou seja, a partir de uma interatividade como essência instala-se como um interativo.

O que tentamos esclarecer aqui é que este processo faz de uma obra de arte uma obra de arte como uma transgressão formal que muitas vezes não agradando não se legitima. Van Gogh (1853-1890) não rompeu com a forma (estética) tradicional do seu tempo, ele rompeu com a moral da tradição estética estabelecida visto que a sua pintura era uma pintura (e considerada de qualidade por uns tantos) mas a cor na sua pintura saía diretamente dos tubos de tinta, o que causava dúvidas em muitos espetadores. Visto que a técnica específica ainda não era tradicional ou popular; mas talvez nos dias atuais o seu nome seja dos mais pronunciados como pintor (e a sua obra é muito vasta em termos de cor e forma).

Mas o que estamos a propor aqui não é que os espetadores ou os artistas são inconscientes, nem tampouco, cômnicos do seu fazer “*a priori*”. Antes, estamos a propor que a formação de uma representação é um processo complexo que envolve um interativo (forma) e uma interatividade (padrão) que, “permanentemente puras em si próprias”, constituem-se como “coisalidade na obra [...] [para poder] ser encontrada, enquanto [...] [um] puro estar-em-si-mesma (*reine Insichstehen*)⁵² da obra [...] claramente manifestado” (Heidegger, 1950: 31), visto que estamos a propor algo que não está na formação da obra, mas antes como substância na transitividade do seu ser.

Portanto, não estamos a falar somente de obras de arte, de desenhos, de ações de desenhar, ou de máquinas, mas sobretudo de um “suporte coisal (*dinglichen Unterbau*)⁵³” (Heidegger, 1950: 31) que sendo como unidade e diferença em si mesma, existindo como percurso que ao ocorrer, ora determinado ora indeterminado, mas sempre simultâneo, forma-se como duração (Bergson, 1907) para realizar-se como expressão e vida.

Desta forma, existindo entre a narração do percurso e a experiência em percorrê-lo, sendo por isso importante refletir sobre o momento do ato como instante e origem, mas através do fazer e não da retórica discursiva ou da descrição causal dos factos como teoria, visto que falamos sobre coisas feitas e de como nos foi permitido fazê-las através de noções e definições, que aqui utilizamos de forma a alcançar argumentos para demonstrá-los; e isto não é o mesmo que vivenciar estas coisas.

52 Tradução livre: permanente puro em si próprio

53 Tradução livre: subestrutura real

Portanto, não como uma coisa única que acontece como uma obra de arte, mas como o que, apelando à pluralidade de uma existência expressiva demonstra-se como obra de arte e transformação de uma existência que, ao atravessar experiências intersubjetivas, se forma ao longo de todo o percurso como forma (estética) e padrão (de criação). O que nos permite fazer estas coisas, como espetadores ou artistas, é o que se edifica como poética e o que nos estabelece, somente depois, como juízo; um processo que sendo também o que permite apontar para as soluções, mesmo as específicas, normalmente já foi de alguma maneira utilizado; acontecendo novamente como transito quando se torna histórico, e ocorrendo como método e técnica, desenvolve-se para sempre e depois.

Assim, a tecnicidade é o lugar da conversão e aonde se unindo o interativo e a interatividade como vitalidade essencial, ocorre uma ideia. Isto porque “[...] no conceito de vida não se pode incluir outro conceito de valor que não o de intensidade [...]”⁵⁴. “Sendo assim, a vitalidade é a intensidade da vida, porque a vitalidade é o equilíbrio das forças opostas da vida.” (Moreira, 2015: 10).

Diante do que a densidade cultural da usabilidade como um dispositivo (Agamben, 2005) ocorre como forma cujo processo se apropria do desenho e da interação para se construir como sentido na interatividade como lhe é inerente.

54 Definição, segundo Álvaro de Campos, da vida enquanto força constante: Aviso por causa da moral e outros textos de intervenção de Álvaro de Campos, Lisboa, Editorial Nova Ática, 2007, p. 47.



	O DESENHO COMO CORPORIFICADOR DAS INTERAÇÕES
140	O corpo como paradoxo: os “desígnios” como ato e a sua narração
150	Corpo, interatividade e historicidade: do ato à ação
161	Do padrão e da forma a duração: determinação e indeterminação

O DESENHO COMO CORPORIFICADOR DE INTERAÇÕES

Um fotógrafo quando escolhe recortar uma cena para compor uma fotografia, ou um poeta quando atentamente escolhe cada uma das palavras com as quais compõe os seus versos, estão sempre interagindo com o mundo através da materialidade do mundo para compor uma expressividade e corporificar na sua atividade individual uma expressão coletiva permitida pela

«[...] inteligência [que] se constituiu por um progresso ininterrupto ao longo de uma linha [...] [que] através da serie dos vertebrados, se eleva até a homem. [...] [como] um anexo da faculdade de agir, [como] uma adaptação cada vez mais precisa, cada vez mais complexa e flexível, da consciência dos seres vivos às condições de existência que lhes são impostas. [...] nossa inteligência, no sentido estrito da palavra, está destinada a assegurar a inserção perfeita de nosso corpo em seu meio, a representar-se as relações entre as coisas exteriores, enfim, a pensar a matéria [...]» (Bergson, 1907: 1).

Portanto, até aqui procuramos investigar com os capítulos precedentes a noção de desenho como ação o que expressa atividades vivas, assim, viemos desde o capítulo 1 com “o ato de desenhar: formar ou padronizar” até o subcapítulo 3.3. com a transgressão, a usabilidade e a interatividade, atravessando da forma (estética) para o padrão (ação de desenhar) através da técnica (desenho).

O que, a partir da ideia de ação de desenhar como expressão dos sentimentos humanos, permite a construção de uma comunicação vital que sendo fundamental, ocorre em e entre cada um dos indivíduos através das suas existências individuais formando-se nas ações coletivas como “[...] objeto percebido e [...] sujeito que percebe [e ao] que devem [a] sua espessura [...]” (Merleau-Ponty, 1945: 84).

Desta forma, ocorrendo como “[...] tecido intencional que o esforço de conhecimento procurará decompor [...]” (Merleau-Ponty, 1945: 84), como um “[...] problema do sentir [que], redescobrimos [...] da associação e da passividade [...]” (Merleau-Ponty, 1945: 84) ao procurar representar questões filosóficas clássicas que “[...] se situavam abaixo ou acima delas, e lhes atribuíam tudo ou nada: [nas quais] ora a associação era entendida como uma simples coexistência de fato,

ora era derivada de uma construção intelectual; ora a passividade era importada das coisas para o espírito, ora a análise reflexiva reencontrava nela uma atividade de entendimento [...]” (Merleau-Ponty, 1945: 84).

Uma “coisa permanentemente pura em si própria” que na forma de um desenho, como apresentado no capítulo 3, tem no olho como interface o que será, como olhar, um transgressor; procurando destacar como a tecnicidade é imprescindível para a contemporaneidade, visto que sendo como um dispositivo (Agamben, 2005) organizado, e ocorrendo como “[...] um conjunto de estratégias de relações de força que condicionam certos tipos de saber e por ele são condicionados [...]” (Agamben, 2005: 25), atravessa as formas como interação através do olhar para que a formação do pensamento ocorra como duração (Bergson, 1907) e interatividade.

Ou seja, a escolha e a separação de cada uma das coisas que atravessa uma atividade faz com que outras coisas se transformem definindo-se no mundo artificial e subjetivo como o que pertencente à mundanidade e ocorrendo como forma, fazer e criatividade numa obra de arte, define-se como corpo e vida.

Assim, a expressividade que ocorre como desenho, realizando-se através da experiência e da vivência dos artistas para formar o mundo da arte acontecendo a partir dos efeitos existenciais e intra-mundanas que acometem os indivíduos, realiza-se através dos atos e das escolhas para representar o que “*a priori*” ainda não é uma consciência ou uma emoção, mesmo e apesar de já indicar uma intencionalidade (Brentano, 1874) ao acontecer como *vitalidade essencial*. O que ao ocorrer como um facto, é como condição

«[...] fundamental [...] para o entendimento de todas as actividades enquanto uma dupla força, estabelecendo desta forma que as relações humanas surgem através das actividades definindo os homens na mundanidade e os limites das relações sociais [...]» (Moreira, 2015: 7).

O que como forma e materialidade, atravessa do interativo para a interatividade tornando-se na coisa que apresentada aos espetadores como expressão e comunicação envolve-os através das transgressões e das transformações, ao realizar-se para a vida como arte e decorrer como atividade para se expressar como o que estando sempre vivo e definido como “mundanidade da vida”,

«[...] cabe na “mundanidade da arte” através de uma dupla força que transforma todo o objecto em uma constante ambivalência marcada pela *vitalidade essencial* de toda a actividade [...]» (Moreira, 2015: 30);

diante do que podemos afirmar que as escolhas advêm das interações tendo na inteligência o que assegura “[...] a inserção perfeita de nosso corpo no seu meio

[...]” (Bergson, 1907: 1) e também o que representa em cada uma das relações exteriores com as quais as relações interiores se tornam no corpo o que, enfim, ao “[...] pensar a matéria [...]” (Bergson, 1907: 1), atravessa da interatividade do sentir para o que se relaciona com o mundo existindo como interativo e ocorrendo para formação de uma sociedade.

O que faz das interações determinações (Bergson, 1907) que acontecendo através das escolhas, permitem o *modum* e o meio com o qual se realizam as coisas. Condição que faz aparecer uma expressão e uma visão como forma que atravessa a técnica. Portanto, temos a fotografia, a poética, a expressividade criativa ou a criatividade artística que, desta forma, são sempre coisas permitidas aparentemente por uma consciência que atravessa a atividade realizando-se como arte. O que faz com que as coisas sejam causais e próprias ao nosso saber. Facto que não ocorre exatamente a partir de uma consciência individual.

Isto porque

«[...] a vida [que] é, portanto, definida enquanto actividade porque é através das actividades que se dão as relações humanas [...] [definindo assim, também é como] a mundanidade [...]» (Moreira, 2015; 16).

O que acontece em conformidade e segundo a hipótese que levantamos, ou seja, como a intencionalidade (Brentano, 1874) que na nossa hipótese não precede o interativo, sendo sempre pelo interativo precedida, ocorre mesmo como um acontecimento; tornando-se na intenção que antes da consciência ou da representação, correspondendo à intencionalidade (Brentano, 1874), acontece como interação voltada para o objeto.

Portanto, alcançando-se como o que se gera a partir da transformação da ideia, para o que em parte já existe como coisa e estando por isso na coisa que sendo a sua coisalidade, e ocorrendo como ideia que já aceita, se torna comum. O que, pensado como tradição, a partir da forma como padrão quotidiano, se realiza através do interativo e da interatividade para constituir-se na intencionalidade e tornar-se, enfim, numa consciência. Mas, o que é curioso, isto não é o que Brentano define como intenção, mas antes, o que atualmente definimos como comportamento.

Por isso é que a nossa hipótese, ao não fazer a manutenção da tradição e da causalidade como o que forma a consciência, condiciona em grande parte o que sustentam os pensadores e autores atuais a partir da noção proposta pela psicologia do ato brentaniana; visto que se estabeleceu que o que precede o fazer técnico é o que se forma como consciência, mesmo e apesar de já estar formado como conhecimento, e fazendo-se assim porque a técnica existe mesmo antes do se realizar-se como uma obra de arte. O que mantém a

intencionalidade (Brentano, 1874) como o que precede uma formação da consciência, fazendo com que não nos habituemos a situar os processos criativos nas suas verdadeiras condições, ou como questão que se relaciona com a produção artística.

Para mais, porque a edificação de uma coisa a partir de um interativo como sua interatividade inerente, é desta forma o que se faz como coisa construída objetivamente para materializar a forma e realizar a representação, e não o contrário. Ou seja, uma interação que realiza o que é materialidade, ao instalar-se como ideia (forma) no que se realiza como representação.

Entretanto, como já o dissemos, não nos vamos deter com especulações, conflitos, querelas ou controvérsias diante desta questão: razão pela qual temos tentado evitar com afinco desde o início deste empreendimento falar de problemas específicos relativos à nossa hipótese, visto que a nossa hipótese não exclui o que se entende como consciência mas, antes e tão somente, pretende abrir novos horizontes e veredas nos caminhos que se alternam em e entre a consciência que tudo contém e a inconsciência que a tudo ignora. E para fazer isso, justifica-se que a introdução do corpo humano, como facto diante da obra de arte desde os primórdios da sua produção, é primordial e fundamental; visto que o corpo existe como tema privilegiado tanto para o desenho quanto para a pintura ou para a escultura, e como um tema que existe no processo da criação; afinal todo o artista é o seu corpo antes do seu projeto artístico, ou de se projetar como corpo na sua criação.

Assim, tudo o que é manifestação estética na forma do corpo humano nas diversas culturas, mesmo nas consideradas sociedades “primitivas” devido ao distanciamento cultural das sociedades globalizadas, de facto privilegia sempre o desenho como pintura corporal ou como procura de expressão e comunicação de uma ideia ao mundo material ou imaterial.

Diante do que, mesmo o que não é caracteristicamente primitivo, ocorrendo como condição sempre presente da cultura globalizada, atravessa a história para transformar e voltar, ocorrendo como maquilhagem e adereço, ou ainda para expor o corpo como forma estética numa malha de ballet ou noutra coisa parecida, por exemplo.

Tudo para realizar formas de expressão que, retomadas para a atualidade como maneira explícita e convicta de transformação, atravessam o que hoje é percebido como abstração e conceito. O que estando na arte como o que ocorre como expressão e movimento incorporado ao contemporâneo, permite que através de um desenho várias expressões atravessem a mesma criatividade artística da mesma forma que a proposta por Hal Foster (1955), realizando-se como no artigo “*O artista como etnógrafo*”.

Tudo porque a contemporaneidade, através da noção de tecnicidade, realiza o mundo como um privilégio da técnica que coloca o tema sobre a forma, entretanto, fazendo parecer que se dá o oposto, ou seja, que a proposta de novos padrões conceptuais ocorrem ao colocar a forma sobre o tema. Coisa que nem artistas nem espetadores se apercebem de todo como condicionamentos comportamentais.

Isto porque

«[...] urged the “advanced” artist to intervene, like the revolutionary worker, in the means of artistic production-to change the “techniques” of traditional media, to transform the “apparatus” of bourgeois culture. A correct “tendency” was not enough; that was to assume a place “beside the proletariat.” And “what kind of place is that? [...]»⁵⁵ (Foster, 1996: 302),

segundo Walter Benjamin (1892-1940), “[...] “that of a benefactor, of an ideological patron-an impossible place”⁵⁶ (Foster, 1996: 302).

Não que isto não se possa definir como um fenómeno, ou como o que não está presente no que definimos como interativo ou como interatividade, mas antes e porque o interativo é o que desencadeia o fenómeno mental, segundo a nossa hipótese, ao permitir que uma interatividade inerente se desenvolva como acontecimento e obra de arte através de uma criatividade intersubjetiva como forma e padrão.

O que se realiza formando a intencionalidade (Brentano, 1874) e instalando “somente depois” a consciência de qualquer intenção. Mas que às vezes consideramos instalada a partir das condições bem conseguidas como soluções “*a priori*” e estabelecidas por uma ideia (mental) como forma (estética) que a partir de uma solução estética (padrão) parece planeada aquando da formação da obra de arte (padrão) estabelecida a partir do desenho, mas avançada como experiência (corpo).

O que ao ocorrer como sensação de verdadeiro, corporifica a ideia de que a consciência é o que estabelece a obra, quando é a partir do que enfim se constitui como interativo que a consciência de facto ocorre, mas não “*a priori*” como tradicionalmente se tem tentado manter como condição de precessão.

Contudo, como já referimos, não vamos avançar com estas teorias ou especulações sobre o assunto, para não gerar querelas nem dissensões. Até porque a hipótese com a qual estamos a trabalhar não exclui a formação de um interativo ou

55 Tradução livre: “o artista “avançado” a intervir como um trabalhador revolucionário nos meios de produção artística; para alterar a “técnica” da mídia tradicional para transformar o “mecanismo” da cultura burguesa. Uma “tendência” correta não era suficiente, o artista deveria assumir um lugar “ao lado do proletariado”. E “que lugar era esse?”

56 Tradução livre: “[...] aquele do benfeitor, de um patrono ideológico – um lugar impossível”.

de uma interatividade a partir de uma forma consciencial; mesmo e porque se assim não fosse este empreendimento não era possível.

Também não queremos especular sobre teorias que já existam, ou partir delas, visto que, para provar a nossa hipótese, a questão não está no objeto da prova, mas no contexto no qual a arte utiliza uma prova para formar a hipótese. Condição que sugere, como ideia, um avanço sobre a existência das coisas que procura apreender sobre a “coisalidade” da sua existência como formação. Ou seja, precisamos apreender como o que se define como ideia, neste empreendimento, ocorre como intencionalidade (Brentano). E a nossa hipótese propõe este caminho. Para mais, ao proceder sem querelas não se faz nascer dúvida ou dificuldade, apesar de deixar aparecer os eventuais preconceitos, visto que ao respeitar tudo o que se propõe como solução intencional estamos a propor também o que “abre as portas mantendo-lhas abertas”.

Tudo porque precisamos pensar acerca do “processo” que, como técnica que se desenvolve como método, permite a formação “criativa” de uma vitalidade essencial através de um fenómeno, o qual defendemos que ocorre a partir de um estado interativo que permite na produção artística uma interatividade antes, durante e depois da formação da obra. Já que o produto colocado na contemporaneidade é tratado nas suas diversas formas de produção cultural.

Tentamos que estas questões diante da imaginação dos interlocutores sobre o assunto não se coloquem como dúvidas, mas antes, como perguntas que estando somente nas nossas reflexões pessoais como artistas, sendo agora partilhadas, atravessam as vivências empíricas, tornam-se vivências de toda gente.

Assim, o que é da nossa investigação pessoal coloca-se como evidência para se depositar sobre a experiência brentaniana da intencionalidade como questionamento artístico que, estando diante de uma experiência de campo (Bourdieu, 1976), pretende abanar um pouco as ideias e os discursos dos artistas que um pouco por toda a parte realizam o que se,

«[...] define entre outras coisas através da definição dos objetos de disputas e dos interesses específicos que são irreduzíveis aos objetos de disputas e aos interesses próprios de outros campos (não se poderia motivar um filósofo com questões próprias dos geógrafos) e que não são percebidos por quem não foi formado para entrar neste campo (cada categoria de interesses implica na indiferença em relação a outros interesses, a outros investimentos, destinados assim a serem percebidos como absurdos, insensatos, ou nobres, desinteressados). Para que um campo funcione, é preciso que haja objetos de disputas e pessoas prontas

para disputar o jogo, dotadas de *habitus* que impliquem no conhecimento e no reconhecimento das leis imanentes do jogo, dos objetos de disputas, etc. [...]» (Bourdieu, 1976).

Portanto, ao pensar em coisas como as que vos apresentamos e não colocar em risco o que está certo ou errado, pretendemos alcançar o contemporâneo (Agamben, 2007) como investigação ao partir da ideia que temos do corpo. Isto porque acreditamos estar no corpo um todo consciente que nos expõe à ação de desenhar. Mas também, na coisa definida como um momento inconsciente ou impercetível que podemos ver como,

«[...] a contemporaneidade [numa] [...] relação singular com o tempo, [...] [visto que] consta [como] movimento de aproximação e afastamento, sendo [...] os [...] completamente imersos no seu próprio tempo não [...] considerados contemporâneos, por que não conseguem vê-lo. Em outras palavras, pessoas que estão plenamente aderidas à sua época e não realizam uma interpretação crítica, não produzem um estranhamento do que é visto no cotidiano [...] não [...] [podendo] ser consideradas contemporâneas, isso por que o contemporâneo é justamente o posicionamento crítico que aponta as feridas de uma época e submetem-se a suturá-las [...]»⁵⁷

Assim, o corpo que é um facto real no todo orgânico em que vivemos e visto como órgão sensitivo e a partir das sensações corporais como o que nos permite definir como ocorrem os “*designo(s)*” (como “aquilo que se pretende fazer ou conseguir”).

O que, tratado como desenho, ao realizar-se como forma a partir dos acontecimentos que ocorrem, e estando voltado para o corpo como objeto, se realiza como forma que ao “*designar*” o que se vê e o que se sente como o que se chama por representação (intencionalidade); problema já abordado desta mesma maneira no subcapítulo “1.3. A ação de desenhar como transformação da aparência”, entretanto, como fenómeno. Agora aqui colocado como investigação artística da visão (olhar) que ao atravessar o corpo (olho) como atividade, através da interatividade (olhar) que parte do seu interativo (olho) para o que ocorre como forma inicial, e faz-se num devir como intencionalidade (Brentano, 1874), é o que estamos a procurar perceber como o que se instala como intencionalidade, e não quando; para assim podermos pensar acerca da consciência ou do conceito de consciência.

57 Disponível a 01 de Abril de 2021 em <https://hhmagazine.com.br/o-contemporaneo-em-agamben/>

Mas alertamos para isso porque

«[...] dizer que a *intentio* [intenção] “ganha existência com o desenvolvimento de sinais convencionais que são utilizados para executar várias funções” é, pura e simplesmente, perverter o conceito da intencionalidade da consciência, identificando-o com o conceito fregeano de referência. A *intentio* não é a fixação dum referente real, mas sim o carácter fundamental da consciência, que permite que ela vise objetos. A intencionalidade não é uma ligação formal e *a posteriori*: pelo contrário, ela é a própria possibilidade de ligação dos atos mentais dum sujeito a transcendências, sejam elas realidades ou irrealidades. No que concerne à *intentio*, existem duas interpretações errôneas da fenomenologia, ambas por quererem encontrar metafísica onde não há. Esses dois erros clássicos são de origem cética, e passam por não compreender o que é a intencionalidade da consciência e o método da redução transcendental fenomenológica [...]» (Fernandes, 2010: 44);

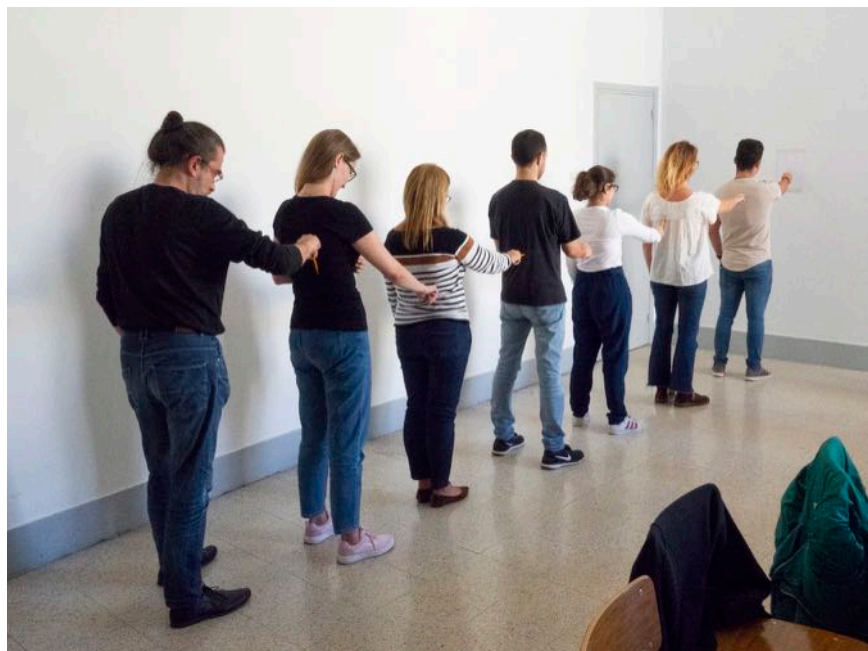
ao que acrescentamos que a visão não está somente no olho, mas estando em todo o corpo, ou ao corpo pertencendo, depende da corporalidade para atravessar do olho para o olhar como atividade; condição que se faz existência material em toda a obra de arte, performática ou não.

Portanto, “[...] interpretar a subjetividade transcendental como um sujeito que aniquilou o mundo à sua volta, ficando isolado no interior da sua mente [...]” (Fernandes, 2010: 44), aqui não é cabível, visto que sem um corpo o olhar e a visão não existem, nem sequer como *designação*; isto porque o corpo, sadio ou doente, é o que define as interações e a existência do olhar ao fazer-se como desenho; ou seja, pertencendo à forma e à ideia em-si-mesmo, o desenho é o que se faz como interativo através das formas da interatividade, um ser puro como “puro estar-em-si-mesmo”.

Estando o outro erro na antropologização da “subjetividade transcendental, interpretando-a como consciência humana, e não como consciência em geral, ou seja, como a estrutura necessária a qualquer consciência” (Fernandes, 2010: 45), diante do que também me ocorre que a ideia que fazemos de nós mesmos é uma interatividade inerente que se torna particular quando, em cada um dos interativos com os quais se interage, estando o que se realiza como devir e representação, ocorre em cada uma das coisas como experiência; um acontecimento que afeta todo o corpo, passando a existir este também como coisa colocada no mundo no qual existindo como forma (estética) e representação concreta ou abstrata realiza-se em-si-mesmo como sua representação (ego).

Portanto, ao dirigirmo-nos ao mundo, visando perceber como ocorrem os comportamentos humanos para enunciá-los como discursos, o que fazemos é dar outro sentido às sensações mediante os caminhos que o corpo passa a seguir; ao

usar convenções estabelecidas para produzir sentido ao atravessar a linguagem com formas e estruturas tradicionais não nos permitimos considerar o que está perdido como gênese e ou criatividade, antes depositamos sobre as intenções a forma de uma intencionalidade para compreender o que acontece a partir do corpo como *desígnio*.



38

Curso, Maquinando o Debuxo, Estratexias e prácticas do debuxo contemporáneo, 2019. Sala Normal, Sala NORMAL, Espazo de intervención cultural, Universidade da Coruña, España.

O que procurado desta forma: como uma existência formal e concreta que nos permita argumentar sobre as coisas como existências e conceitos que atravessam as palavras, enfim se apresenta como uma consciência corporificada por um interativo que estando num desenho, ocorre como obra de arte.

A partir do que chamamos a atenção para a figura 33 (na página 116) e para a figura 38 nesta mesma página.

Aqui dispostas como relações que atravessam cada corpo individual para se realizar enfim corporificado num desenho; o que demonstra como através das experiências individuais se concretizam as tradições coletivas (aqui realizada num dos meus workshops), visto que ao corporificar-se num desenho a forma (estética) que representa a expressão através de um conjunto de ações de desenhar num coletivo, edifica-se a partir de um padrão (de criação).

Mas esta ideia vem se perdendo vagarosamente ao longo do tempo; muito devido a considerações de natureza individuais e pela firme construção e estabelecimento de um individualismo subjetivista.

O corpo como paradoxo: os “desígnios” (aquilo que se pretende fazer) como ato e a sua narração

As bases da anatomia atual como ciência foram estabelecidas por Vesalius de Bruxelas (1514-1564) em 1543 ao publicar os desenhos e os textos que hoje compõem a obra “*De humani corporis fabrica*” (figuras 39 e 40), na qual Vesalius “corrigiu e reformulou” conceitos e ilustrações anatômicas comumente utilizadas na época em busca de uma exatidão com a realidade existente nos corpos.

Desta forma, Vesalius, ao privilegiar a observação e a pesquisa, desenvolveu posteriormente o que hoje é tido como uma forma científica de observação, ou ainda como o próprio começo da ciência moderna. Visto que diante da obra de Vesalius podemos estabelecer um ponto de vista e uma forma de partida para o que os argumentos sobre “o corpo como uma existência paradoxal que atravessa da ideia de “*desígnio*” para o ato para formar-se como realização numa narração.”

Entretanto, antes de Vesalius nada deste mesmo tipo havia sido feito, não tendo sido por isso levado em conta outra maneira de conceber o corpo humano até à altura da edição do livro de Vesalius. Pelo que nos indagamos se a postura dinâmica das figuras realizadas para esta obra, consideradas esteticamente excepcionais na atualidade e mesmo ao longo dos tempos, não decorrem do facto de que foram realizadas a partir da oficina do pintor Ticiano (1473/1490-1576).

Condição que demonstra como os acontecimentos de facto corroboram as tradições, visto que “[...] es significativo observar como las prácticas artísticas y especulaciones teóricas de los artistas que trabajan en “campos ampliados” de las disciplinas tradicionales –con instalaciones performativas– giran a menudo alrededor de sus características fundacionales –materialidad, proceso, intencionalidad [...]” (Heyvaert, 2020).

Desta forma, em conformidade com o abordado no subcapítulo 1.1. Há linguagem no ato de desenhar? Ou interatividade?, ou no capítulo 2.1. A ação de desenhar gerada por um desenho feito pela máquina, “reflexionar sobre los mecanismos que articulan un lenguaje significa definir su campo, conocer sus límites y, en consecuencia, dar ese paso necesario para posteriormente transgredirlo [...]” (Fernández, 2019).

Diante do que,

«[...] repentinamente o espetáculo se [reorganiza] [...] satisfazendo minha expectativa imprecisa. Depois eu reconheço, como justificações da mudança, a semelhança e a contiguidade daquilo que chamo de

“estímulos” — quer dizer, os fenômenos mais determinados, obtidos a curta distância, e a partir dos quais eu componho o mundo “verdadeiro”[...]» (Merleau-Ponty, 1945: 41).



39
Andreas Vesalius,
página título de De
Humanis Corporis
Fabrica, 1543.

E talvez por isso é que os renascentistas estavam mesmo empenhados em libertar-se das formas da arte antiga para fazer arte nova através de um novo modelo que, ao aproximar a natureza da arte da natureza da realidade como maneira de explorar um novo campo do saber (Saunders, 2002: 13-14) – realiza-se como par para fazer-se como aliança com a ciência.

Condição diante da qual a arte, e a anatomia mais especificamente, apresenta-nos um território cheio de desenhos que, buscando a visibilidade e a visualidade do corpo anatómico, a partir desta altura estabelecido como tema, encontram no corpo o que conhecido enfim como uma coisa, torna-se importante para as artes e para a literatura.

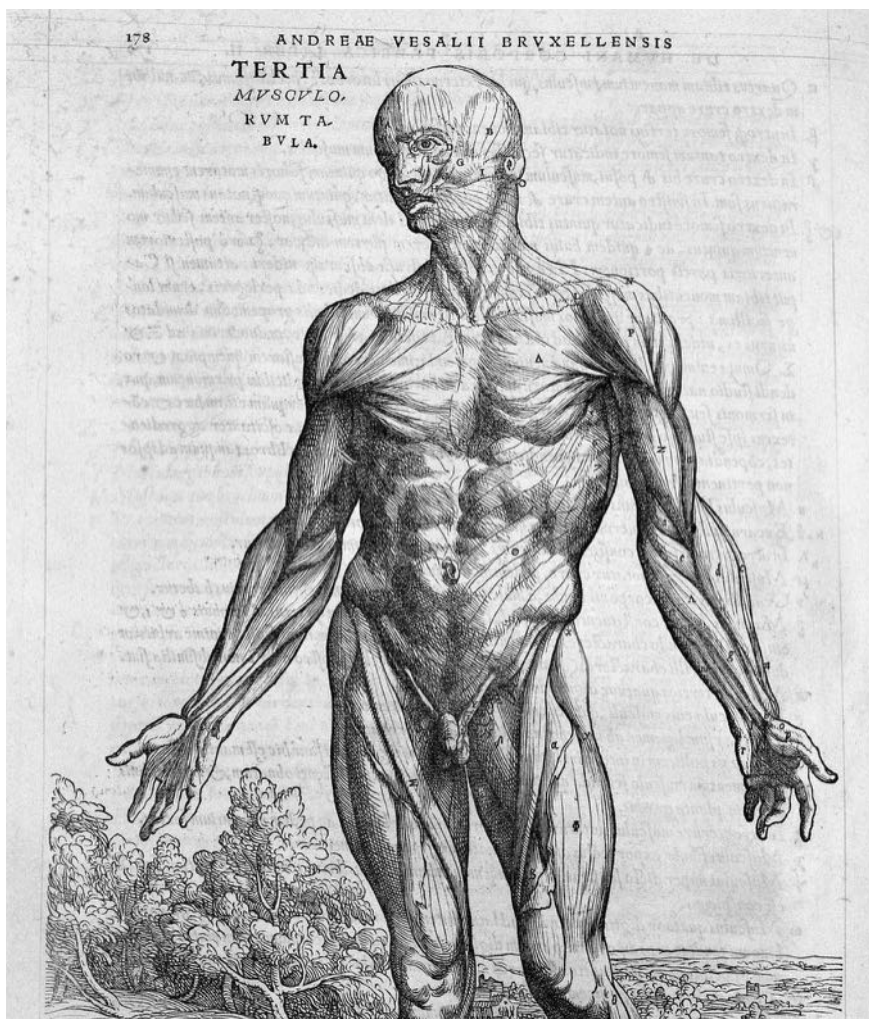
Diante do que

«[...] a noção de sensação, [...] falseia toda a análise da percepção. Uma “figura” sobre um “fundo” já contém [...] muito mais do que as qualidades atualmente dadas. Ela tem “contornos” que não “pertencem” ao fundo e se “despreendem” dele, ela é “estável” e de cor “compacta”, o fundo é ilimitado e de cor incerta, ele “continua” sob a figura. As diferentes partes do conjunto — por exemplo, as partes da figura mais próximas ao fundo —

possuem, portanto, além da cor e das qualidades, um sentido particular. A questão é saber de que é feito este sentido, o que querem dizer as palavras “borda” e “contorno”, o que acontece quando um conjunto de qualidades é apreendido como figura sobre um fundo [...]» (Merleau-Ponty, 1945: 35).

40

Andreas Vesalius,
ilustração dos
músculos (página 178)
do *De Humani Corporis*
Fabrica. 1543.



Por isso diante do quadro “A lição de Anatomia do Dr. Tulp” de Rembrandt van Rijn (1606-1669), e da dissecação retratada a partir do corpo morto do holandês Aris Kindt como tema, visto que o acusado de roubar um casaco Aris Kindt foi condenado à morte por enforcamento em 1632, e teve o seu corpo doado ao Dr. Tulp que contratou o jovem pintor e retratista Rembrandt para documentar a necropsia. E Rembrandt pintou a coisa que pretendia, não como um documento científico, mas antes como uma obra de arte (figura 41).

Portanto, nesta pintura, estando dispostos os assistentes espantados mais para o canto esquerdo do quadro, numa espécie de triângulo, como figura geométrica associada ao saber; diante do personagem em destaque o médico é único que usa chapéu, um ícone da época que realçava o saber, o qual detendo o bisturi na sua mão direita para dissecar o braço esquerdo do morto, faz através do tema uma alusão ao pecado do roubo, assim associando desde a Bíblia o mau uso das mãos ou a oposição da mão direita do Dr. Tulp contra o braço esquerda do corpo do condenado Aris Kindt, uma condição e um símbolo.



41

Rembrandt, A Lição de Anatomia de Dr Tulp, 1632. Óleo sobre tela, 169,5 x 216,5 cm, Mauritshuis, Haia, Holanda.

O corpo nesta pintura parece mesmo secundário, mas presente, estando deitado passivamente no centro do plano pictórico (mais para a parte central do quadro e para baixo), com a face parcialmente velada por sombras, despido, desta forma, da sua identidade pessoal; estando imóvel, de facto parecendo petrificado ou irremediavelmente apaziguado pela morte, está ali apenas colocado como mais um objeto de estudo e possibilidade para que a ciência envolvida com descobertas e mistérios ofereça aos ávidos espetadores “burgueses” esta pintura como entretenimento.

Entretanto, diante da “existência de sinais convencionais” para a época nesta pintura “utilizados para executar várias funções” que nos permitiram interpretar e narrar a pintura para dar sentido aos seus “desígnios”, a partir da obra encomendada Rembrandt executa um documento artístico e não documenta um

facto científico, tentando caracterizar os seus fundamentos como ideia construída que ao representar-se através dos objetos que se desenham no plano da pintura como realizações picturais, nos legou historicamente o que, atravessando símbolos (ou mesmo alguma alquimia), próprio da época, procurava apresentar-se como significado que, utilizado para dar sentido a uma realização cultural, fez do acontecimento cultural um retrato do paradoxo já existente e instalado, desde sempre, em e entre o bem e o mal.

Desta forma, chamamos a atenção para a estreita ligação entre a noção de estrutura (interativo) e a noção de forma (estética) que, existindo e atravessando cada ato mental realizado por Rembrandt na sua atividade de pintor e artista, estabelece em cada uma das relações apresentadas aos espetadores através dos sentidos e dos significados de uma pintura, como os sujeitos usando o olhar, e transcendendo dos factos narrados para o plano pictórico, aí também incluído como “*desígnio*” ao realizar representações como símbolos para estruturar valores, apresentam um plano pictórico que carrega para o quotidiano cada uma das tradições sociais como entretenimento através de uma obra de arte. A partir do que, o que daí advém como relação estética (forma) e criatividade (padrão) que atravessa dos costumes da época para chegar até nós como narração e conhecimento que atravessa “*desígnios*”.

Diante disto, a contemporaneidade desta obra de arte, quando comparada com pinturas corporais consideradas primitivas, faz parecer o trabalho de Rembrandt “superior”, condição que persiste nos nossos dias devido ao afastamento que existe entre as sociedades atuais e as culturas chamadas ou consideradas primitivas.

O que demonstra que muitas das nossas perguntas são como as que todos nós fazemos a partir da ideia do corpo ou sobre ele. As quais começam a ser colocadas, percebidas ou indagadas como sensualidade a partir da década de 1950. O que sugere mesmo que o corpo, como meio expressivo em diversas categorias da arte para além do ballet, da dança folclórica ou da dramaturgia teatral, ao liberta-se da iconografia secular, que o representava como desenho, pintura ou escultura, passa a existir como um ser. E ao ocorrer como corpo e forma expressiva em-si-mesma, acontecendo como representação ideal e beleza, opera-se como suporte expressivo para ações criativas empreendidas como arte visual. Condição que coloca em evidência o objeto expressivo para ser explorado como expressão, ideia e sentimento, passando o corpo a ser percebido como coisa em estado dinâmico.

Desta forma, o que antes estava condicionado à forma estática num desenho, numa pintura ou numa escultura, agora realiza-se enfim como coisa viva (forma) numa dinâmica criativa (padrão). O que faz com que a ideia de corpo,

colocada diante do contemporâneo (Agamben, 2007) como forma (estética), seja remetida até às origens do “*designar*” que, e não somente, como atividade ou tema acontecendo como ação de desenhar, se instala como ideia (estética) ao interagir expressivamente para “*designar*”, curiosamente, cada uma das coisas que coincidem com as ideias e noções estabelecidas neste empreendimento para o interativo e a interatividade.

O que faz do corpo como ideia (estética) e expressão (criação) no que se realiza como máquina, mas ainda é visto como corpo. Passando a operar como suporte para se tornar no objeto e na expressão que, como forma (estética) invade o cotidiano como dispositivo contemporâneo (Agamben, 2005-2007) e, enfim, sendo observado como existência, realização e atividade; mesmo e apesar da condição efêmera da vida corporal, mas tão-somente porque a vida simbólica é perene.

O que se forma como paradoxo deixando evidente no corpo o que não podemos esquecer, visto que

«[...] na minha investigação [...] considero a *vitalidade essencial* como mediador dentro da mundanidade. Sendo assim, é segundo estas características que vou pensar a natureza temporal do paradoxo proposto, ou seja, a natureza do tempo como origem do paradoxo. Devo precisar ainda que a questão da finitude do homem, enquanto *vitalidade essencial*, acontece como valor individual mas não enquanto valor colectivo, ou seja: a mundanidade não é produto de um indivíduo mas sim da colectividade dos indivíduos. Neste sentido [...], qualquer existência temporal na mundanidade é de natureza contínua [...]» (Moreira, 2015: 23).

Portanto, a partir da ideia de dispositivo (Agamben, 2005) vamos avançar com argumentos que apresentam o corpo como “*primum movens*” e máquina, procurando qualificar este aparelho (corpo) como contemporâneo (Agamben, 2007).

Condição que, existindo como coisa e argumento adjacente ao motor, ocorre como acontecimento numa existência expressiva, e como *vitalidade essencial* (Moreira, 2015) no que é como existência expressiva, materializando-se como duração (Bergson, 1907). Entretanto, este é o mesmo corpo que para uma equipa médica é visto como coisa que funciona ou que não funciona. E diante do qual ao descrevê-lo como uma existência indiscutível e independente daquele que o observa como uma existência natural, se forma o que se dispõe como coisa sadia ou doente.

Assim não sendo visto como estado puro ou existência humana, mas espreitado como reservatório de valor que não atravessa a vida como acontecimento e *vitalidade essencial*. Condição que se assume como efeito sobre os demais seres

viventes que, não dependentes da ação ou da intenção de ser sujeito, fazem de cada indivíduo, sadio ou doente, uma história com a sua pertença particular que, não lhe pertencendo, se realiza como o que defino na forma de *bio-estética* (Moreira, 2015).

Visto que, desta forma, ao não fazer

«[...] distinções entre objectos úteis e inúteis, o que faria pensar em objectos de arte e objectos de uso quotidiano. [...] O que tento salientar é que os ditos objectos quotidianos têm carácter subjectivo tanto ou maior que os objectos artísticos, visto ser uma característica dos objectos artísticos muitas vezes a tentativa do esvaziamento das suas características mais subjectivas, procurando enfatizar as suas qualidades formais [...]» (Moreira, 2015: 27).

Portanto, a ideia de funcionamento que marca culturalmente a forma como se realiza o corpo. Porém, não como ideia de civilização e não definido como sadio ou doente, mas antes como o que espreitamos como sistemas vivos humanos. Como seres vivos antes vistos e reificados (Lukács, 1923) para, qualificados como vivos ou mortos ou em bom funcionamento, apresentá-los simbolicamente com a sua materialidade, numa obra de arte, que também é qualificada como sadia ou doente, para que se permita a construção da sua identidade de valor; condição que determina o que não me parece imposto pela natureza, quer seja como saudável ou insalubre.

Diante do que vos convidamos a espreitar, na figura 42, o que, pensando sobre a existência do mundo como coisa externa, encara os factos como poderes do alheio que, estando no mundo, se edificam como ideia e sujeito para fazer da aparência de sadio ou doente uma ocorrência de valor.

Uma essência que se coloca sobre o que é natural como natureza realística para realizar valor e diferença. Uma ideia que, invadindo mesmo todo o pensamento cultural, atravessa toda e qualquer linha de pensamento filosófico existente para, condicionando o fazer criativo e, desta forma, não podendo especular sobre o mundo como uma forma (estética) nem sobre a existência como um ser (padrão) por consequência, não permite a construção de “*desígnios*” ou argumentos expressivos sobre o mundo ou as suas coisas ou mesmo sobre a saúde ou a doença.

Visto que se estabelecem modelos para pensar o possível e narrá-los para controlar os impossíveis e chamá-los de utópicos; o que faz dos artistas meros personagens que atravessam as coisas com tradições, acreditando criar coisas inquestionavelmente novas. Mas que, enfim, existem moldados pelo simples facto de que precisam de aceitação para viver.

Uma postura que apesar dos problemas que cria, não se desfaz, nem acerca do corpo nem das existências estéticas, visto que os discursos emprestam às formas históricas o que sendo considerado legitimador: forma os sentidos; tudo porque o corpo não é encarado como uma existência viva, mas antes como algo que perece.

Diante do que, ao reduzir-me como ideia ao objeto para reconhecer a noção de corpo como forma, o que se torna necessário é a utilização do que existe como são ou doente para qualificar o que está hábil e capaz em mim.

Ou seja, a usabilidade do ser (como vida ou morte) é o que se instala como “puro estar-em-si-mesmo” e fenómeno que, doente ou sadio não importa, por “estar-em-si-mesmo” como vida, ocorre como *vitalidade essencial*.



42

Curso, Maquinando o Desenho, 2019. Bienal de Coruche, Coruche, Portugal.

A coisa que se requer de cada um de nós quando observamos um corpo como uma existência temática é o que se mantém como coisa formal na intersubjetividade e localizada no corpo de cada um dos seres humanos como existência comum que cria em cada indivíduo um valor externo e específico do mundo.

Definindo-se assim o que é “saudável” ou “insalubre” para demarcar diferenças e estabelecer valores. O que, feliz ou infelizmente, trazido para o seio das expressividades artísticas como moralidade, não identifica o que ocorre como convenção ou como o que chamamos de inconsciente.

O que estamos a tentar argumentar aqui refere-se às considerações que fazemos sobre o corpo que, atendendo somente às formas sadio ou enfermo, condicionamos como finalidade nesta investigação artística, e como objeto que, visto como valor, não permite a expressão.

Diante do que propomos, alternativamente, espreitar os valores e buscar pela forma de um motor para descobrir como profundamente o corpo existe como ser radical. Por isso, neste empreendimento propomos a forma das “máquinas de desenhar como interativo e interatividade”, visto ser assim que levamos a cabo a proposta não através dos valores, mas da expressão, como acontecimento formal (estética) e expressivo (padrão) que depende do corpo como motor, ao realizar-se como narração a partir das formas como “desígnios”.

O nosso objetivo é então, somente demonstrar de onde provém o saber que determina a visão que temos como corpo. Condição que envolve o conhecimento do corpo (e a ideia que tem uma equipa médica sobre o corpo, especialmente no que se refere à noção de doente ou saudável).

43

Curso, Maquinando o
Desenho, 2019. Bienal
de Coruche, Coruche,
Portugal.



Mas não é o que nos interessa como artístico, apesar de não deixar de ser importante como ponto de vista de valor, interessando-nos antes como expressão porque a dor ou a alegria envolvem as relações humanas com o mundo, existindo como o que estrutura a *vitalidade essencial* e permitindo pôr de parte o saber médico como ideia, mas não a sua influência social.

Portanto, se o saber médico vai sendo construído culturalmente através da história, torna-se determinante a ideia de dor ou de prazer como método expressivo. Mas o que vem sendo ensinado acerca do corpo como ser na contemporaneidade não segue este caminho, principalmente se o que define a forma como e quando o corpo está em funcionamento é se o corpo funciona ou não funciona.

Sendo isto o que define o corpo como morto ou em vias de morrer. Ou seja, a ideia de corpo saudável ou doente marca a temporalidade do corpo, mas não a sua duração (Bergson, 1907).

Como esta ideia se relaciona com a noção de máquina e por consequência, com a performance como dispositivo (Agamben, 2005); o funcionamento expõe a nossa argumentação sobre o interativo e a interatividade como necessidade de reconstrução da gênese do corpo como usabilidade.



44

Sem Título, 2012.
Madeira, arame de aço,
bolas de grafite e papel
Fabriano, 71 x 50 x
5,5 cm.

O que não atribui valores negativos ou positivos, apesar de marcar com a ideia de mudança ou expressão que define o corpo como sinal e reconhecimento tomado para o pensamento como progressão desde um ponto inicial até um ponto final. Ou que sendo como a sua história, como vida e morte, narra o corpo como remodelação precisa numa evolução constante e a partir de cada instante.

A partir do que o olhar e a visão acontecem como símbolo e expressão que marcam a ideia e a forma que ao atravessar o corpo, funcionam ou não funcionam apesar de não estar na morte nem na vida, o que torna efêmera esta ideia, mas como corpo numa existência perene que sendo como forma perecível aparece enfim não como noção do que é negativo, mas como valor sobre o qual devemos refletir com cuidado.

Portanto, através da ideia de dispositivo (Agamben, 2005) visual e de usabilidade corporal, avançamos sobre as noções de interatividade e historicidade como ideias de vida e de morte procurando reconhecer como o interativo se estrutura como “*desígnios*” viabilizado pela nossa existência corporal (estrutura). O que através de um viés moral é paradigmático (Kuhn, 1962) como o que define a interatividade (tomada para reconstrução da gênese corporal como usabilidade). E ao existir na arte como atividade do artista para simbolizar a forma como alteridade, atravessa cada um dos corpos como afeto para se realizar na obra de arte como aparência oferecida e expansão constante e profunda que marca a historicidade (sujeito histórico) como dispositivo (Agamben, 2005).

45

Sem Título (Lápis e desenho sobre parede #7), 2017. Lápis Viarco de diferentes durezas e desenho sobre parede, dimensões variáveis.



Caracterizando assim o que funciona e o que não funciona como expressão ou forma estética no contemporâneo (Agamben, 2007).

Corpo, interatividade e historicidade: do ato à ação

O corpo como forma desenhada durante séculos foi representado e associado aos valores éticos e morais determinados pelos diversos grupos sociais que formam as sociedades. Desta forma, a família, a religião e a beligerância, entre outras formas de relações sociais estabelecidas, influenciando a ideia dos pensadores através da história e a partir das formas estéticas realizaram a ideia do corpo nas obras de arte como dispositivo (Agamben, 2005) e como condição do contemporâneo (Agamben, 2007) e, mais do que nunca, é essa “demonstração, para todos os homens futuros, da possibilidade de criar a significação habitando à beira

do abismo”; nas palavras de Cornélius Castoriadis: uma resolução formal que roça a eternidade “justamente por ser pontual e temporária” (Bourriaud, 1998: 76). Mas o que nos interessa para ir do ato para a ação ao atravessar a forma são as relações sociais. As quais sendo efêmeras porque os homens perecem, instrumentalizam as transformações que atravessam a cultura como objetos, novamente colocando-se como objetos que se fazem sujeitos, parecendo modificarem-se e redefinirem-se através das formas como expressão para o que a percepção em-si-mesma passa como representação visual; o que se faz passando de um sofrimento para uma alegria triunfante, e vice-versa, para criar arte.



46

Felix Gonzalez-Torres,
Sem Título, 1992.
Lâmpadas, casquilhos
de porcelana e fio
elétrico, dimensões
variáveis.

Palavras com as quais nos referimos à dor e ao sofrimento para criar um ritmo e demonstrar como a forma do argumento mais ou menos intenso promove as transformações (Jeudy, 2002) estéticas e a transformação do pensamento, ao estabelecer-se no complexo sistema cultural como articulação e simultaneidade que tendo as dimensões naturais e artificiais que geram as expressões e os símbolos, instalam-se como contemporâneo (Agamben, 2007) para se realizarem como dispositivos (Agamben, 2005) que, desta forma, substituem o status do sujeito que, tomado como objeto concede para a expressão novas compreensões e

ideias como a de que o corpo como máquina ou da máquina como corpo, se realiza como perfeição e busca nas sociedades por um produto que dê sentido à existência e à exibição (Jeudy, 2002) dos valores através do que definimos como tradição.

Diante do que o trabalho do artista, e “Felix Gonzalez-Torres parece-nos um exemplo dessa ambição: tendo morrido de aids, ele fundou seu trabalho numa aguda consciência da duração, da sobrevivência das mais intangíveis emoções” (Bourriaud, 1998: 76), visto que estando

47

Felix Gonzalez-Torres,
Sem Título (Portrait
of Austrian Airlines),
1993. Técnica variável,
dimensões variáveis.



«[...] atento aos modos de produção, ele concentrou sua prática sobre uma teoria da troca e da partilha; militante, promoveu formas novas de engajamento artístico; homossexual, conseguiu transmutar seu modo de vida em valores éticos e estéticos [...]» (Bourriaud, 1998: 76).

Desta forma, levantando “[...] o problema dos processos de materialização na arte e da recepção contemporânea dessas novas formas de materialização. [...] apesar da evolução tecnológica que ridiculariza esse tipo de preconceito [...]” (Bourriaud, 1998: 76), ou seja, a partir da duração da informação que contextualiza o acontecimento estético, algo como o que nós fizemos para introduzir o primeiro capítulo desta tese, podemos deduzir que a,

«[...] duração de uma informação e a capacidade de uma obra artística de enfrentar o tempo estão ligadas à solidez dos materiais escolhidos e, por tanto, de forma implícita, à tradição. Ao enfrentar e tocar a morte enquanto indivíduo, Gonzales-Torres corajosamente decide colocar a problemática da inscrição no centro de seu trabalho [...]» (Bourriaud, 1998: 76-77).

Diante do que Felix Gonzalez-Torres “[...] chega inclusive a abordá-la em sua vertente mais delicada, isto é, segundo os diferentes aspectos do monumental: a comemoração dos acontecimentos, a perenidade da lembrança, a materialização do impalpável [...]” (Bourriaud, 1998: 77).

“Assim, o surgimento das guirlandas de lâmpadas elétricas está ligado a uma visão furtiva que ocorreu em Paris em 1985: “Olhei para cima e imediatamente tirei uma foto, porque era uma visão feliz [...]” (Bourriaud, 1998: 77), sim, a mesma visão de felicidade que já anteriormente foi evocada, mas através da palavra alegria.

Entretanto,

«[...] a parte mais monumental do trabalho de Gonzalez-Torres é reservada aos retratos que ele realiza a partir das conversas com os clientes: os retratos feitos com a técnica do desenho mural (*wall-drawing*) são frisos em que se sucedem, geralmente em ordem cronológica, lembranças íntimas e acontecimentos históricos [...]» (Bourriaud, 1998: 77).

Acontecimentos individuais que preenchem “uma função essencial do monumento: a conjunção de um indivíduo e sua época no interior de uma única forma” (Bourriaud, 1998: 77).

O que diante da estilização das formas como existências sociais “manifesta com [...] clareza [...] [o] permanente contraste que o artista estabelece entre a importância, a complexidade, a gravidade dos acontecimentos evocados e o caráter minimalista das formas empregadas nessa evocação” (Bourriaud, 1998: 77).

Condição diante da qual “um visitante desinformado poderia ver “*Untitled (21 Days of Bloodwork — steady Decline)*” como um conjunto de desenhos minimalistas” (Bourriaud, 1998: 77-78), visto que no fino quadriculado há uma única linha oblíqua que ao atravessar o espaço quadriculado, não remetendo diretamente para a queda dos glóbulos brancos de um seropositivo, que é o que está ali representado. Contudo, uma vez “[...] efetuada a conexão entre essas duas realidades (a descrição do desenho, a doença), a força alusiva da obra assume uma terrível amplitude que nos remete de volta à nossa constante vontade de não ver aquilo, de negar inconscientemente a possibilidade e o avanço da doença” (Bourriaud, 1998: 78).

Ou seja,

«[...] nada é demonstrativo ou explícito na estratégia monumental, política, escolhida pelo artista. Segundo [...] [Gonzalez-Torres], “dois relógios lado a lado são mais ameaçadores para o poder do que a imagem de dois caras chupando o pau, porque ele [o poder] não pode [...] usar o [artista] como referência em sua luta para apagar a significação” [do que dois relógios significam] [...]» (Bourriaud, 1998: 78).

Portanto, Gonzalez-Torres não mandando mensagens:

«[...] inscreve os fatos nas formas, como mensagens cifradas, garrafas ao mar. Aqui, a memória passa por um processo de abstração análogo aos processos que atingem os corpos humanos: “É uma abstração total; mas é o corpo. É tua vida”, dizia [...] [Gonzalez-Torres] [...]» (Bourriaud, 1998: 77).

O que faz da ideia do corpo num objeto recrudescido por pesquisas e promessas de tecnicidade que se relacionam com o contemporâneo (Agamben, 2007) através da genética, da medicina, da robótica, entre as muitas outras vertentes possíveis de pensamento e interpretação que atravessam a filosofia e a técnica atual tentando corrigir ou eliminar as imperfeições biológicas que o corpo adquire com o passar do seu tempo ou diante das más formações congênitas.

48

Felix Gonzalez-Torres,
Sem Título (21 Days
of Bloodwork - Steady
Decline), 1994. Guache
e grafite sobre papel,
dimensões variáveis.



Desta forma, procurando libertar o corpo do tempo, esvazia-lho do seu sujeito; o que tem um alto preço a pagar diante da declarada obsolescência da sua própria ideia como corpo. Assim, perdendo-se do corpo (Breton, 1999; Haraway, 2000) natural transformado em valor artificial, o objeto a ser representado como ideia torna-se parcial e, iniciado como vontade e trabalho sobre a noção de instrumento para privilegiar o estudo e o desenvolvimento de metodologias criativas, visa a aquisição de competências e o relacionamento da percepção com a continuidade e a criatividade que, procurando modelar um profissionalismo, atravessa a atividade de desenhar para procurar torná-la perfeita realizando-se como “*desígnio*”.

Ou seja, a partir das noções de como o desenho atravessa o mundo sensorial para capacitar os seres humanos, e investigando categorias expressivas do desenho para perceber a importância disto, no decorrer do desenvolvimento desta dissertação, deparamo-nos com aparelhos diversos que nos permitiram identificar que nas atividades artísticas há uma *vitalidade essencial* (Moreira, 2015) que é produzida pela existência corporal dos indivíduos. Isto porque, “o valor de uma vida, ou seja, a vitalidade de um organismo reside, portanto, na intensidade de sua força de reação” (Campos, 2007: 47).



49

Felix Gonzalez-Torres,
Sem Título (Perfect
Lovers), 1987-1990.
Dois relógios de
parede, 34,29 cm de
diâmetro cada.

Como com a história das máquinas verificamos como a diversidade e a complexidade do olhar e do corpo permitem elaborações visuais e a aquisição do saber técnico que se torna expressão. E isto acontece porque os instrumentos têm etapas conceituais e técnicas que consideramos racionais, as quais nos permitem pensar sobre a utilização das ferramentas como auxiliares da observação que, tanto teórica quanto técnica e como usabilidade e tecnicidade, ocorrem a partir do corpo.

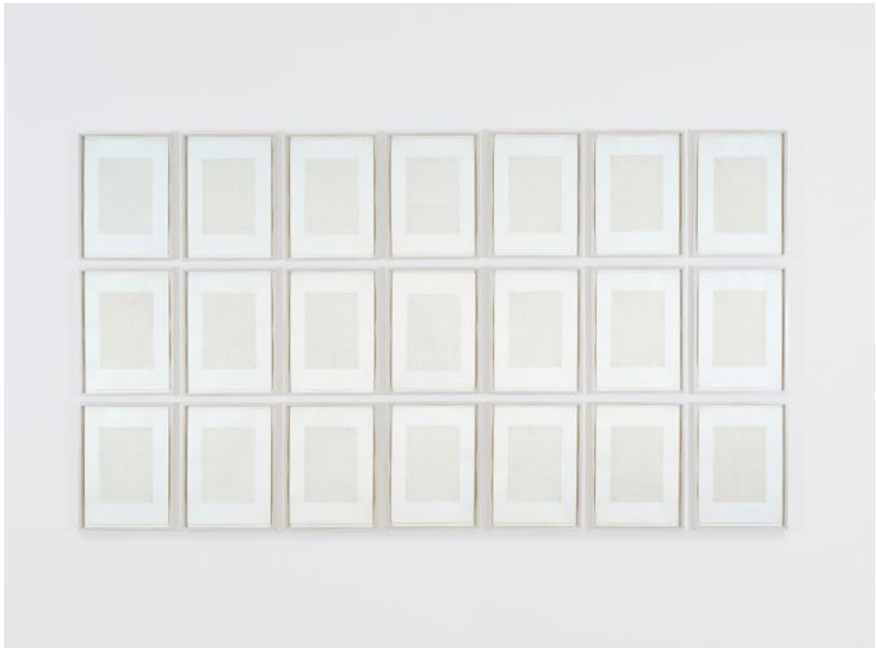
Do que podemos extrair informações visuais importantes para então resolvê-las como problema estético e expressivo na formação de uma obra de arte.

Ou seja, se buscarmos na história do ensino e da aprendizagem em arte por saberes que permitiram a construção de aparelhos tomados como dispositivos facilitadores para a construção do sentido visual e também determinísticos do que fundamenta visualmente a arte ao atravessar máquinas de desenhar, isso torna

possível compreender que a geometria da realidade, ao mesmo tempo que constrói uma imaginação do mundo, também se realiza como uma abstração. Diante do que surgem os diversos tratados, instrumentos, ferramentas e investigações que nos possibilitam discutir a história do ensino e da prática que, associada ao conhecimento visual, e ocorrendo como mediação a partir dos instrumentos tomados como dispositivos, nos possibilita refletir sobre a prática da arte contemporânea como o que transcende do material para o conceito buscando vislumbrar o que se procura “purificar” através dos meios expressivos e, enfim, é devolvido à sua própria existência como uma existência anatômica.

50

Felix Gonzalez-Torres,
Sem Título (21 Days
of Bloodwork - Steady
Decline), 1994.



O que descrito, desta forma, como corpo desenhado, é o que se realiza como anatômico numa obra de arte.

Diante do que, outro bom exemplo está na totalidade-obra de Hélio Oiticica (1937-1980); um ponto culminante de toda a experiência estética deste artista que realizou com a cor, o espaço e o corpo uma fusão estrutural para dançar e usar palavras, fotografias e músicas, como estandartes e bandeiras que, acontecendo como tendas e capas de vestir, sempre necessitando da presença de um corpo de espectador, permite-se realizar como lugar no qual a participação na obra coloca-se como ação que atravessando cada uma das camadas de panos coloridos com as quais dança, fundamenta-se como realização verdadeira de uma obra que se revela através do movimento.

Assim, os *Parangolés* ampliam a participação do espetador e do público na medida em que a ação, como espetador, não está restrita ao manusear dos panos, como acontecia em *Bólides* de 1963; visto que uma postura estético-artística é o que revoluciona e transforma aqui a conceção que temos do que é um artista e do que é um espetador. Porque o artista deixa de ser o criador dos objetos para contemplação passiva dos espetadores, tudo porque a obra é posta em ação pelo movimento do espetador. Questão que levanta “perguntas” relativas à criação da obra ao mesmo tempo que pressupõe que a transformação da participação do espetador desloca do centro da arte, e do âmbito intelectual e racional, o que se realiza na esfera da ação e da participação.



51

Hêlio Oiticica,
Parangolés, 1965.

A partir do que os *Parangolés* demonstram, para esta investigação, que o que se fixa como análise e elaboração de uma atividade é o mesmo que avançamos sobre as “*máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade*”, visto que ao trazer à tona teorias perceptivas nas suas facetas históricas e práticas para realizá-las como atividade artística neste trabalho de investigação, estávamos à procura de resgatar o que atravessa da historicidade própria da ideia de máquina para o que ocorre como condição que vai até ao que se considera sumamente importante para a formação dos argumentos desta tese. Condição que ao ser focada sobre a noção de *máquina de desenhar*, como o pretendido, coloca-se diante dos acontecimentos específicos da história do desenho e da arte como lição de importância, principalmente quando observamos empiricamente não somente a história das *máquinas de desenhar* mas também a investigação do *interativo* e da *interatividade*; ainda mais quando procuramos compreender como as potencialidades criativas atravessam dos

problemas estéticos para as ideias, visto que, ao estudar as *máquinas de desenhar* como origem dos desenhos, experimentamos como as atividades artísticas ocorrem como didática criativa. O que atualmente é utilizado como fundamento e mesmo através do uso de computadores.

Portanto, inserimo-nos na cultura artística para elaborar e compreender conceitos e desenvolvimentos históricos e, como um etnógrafo que não ocupa “um lugar impossível”, nos encontramos com o modo de olhar para compreender o mundo visível e fazer do nosso próprio trabalho criativo o que, sendo como fundação do mundo (nosso mundo) e processo como método e técnica é o que ocorrendo como aparência e representação, e estabelecendo-se como forma e saber, se funda como conhecimento compreendido historicamente e que agora, existindo como forma e padrão nos permite inventar, construir e atravessar tudo, a partir dos problemas da usabilidade que através da tecnicidade se estabelecem nas formas para realizar os dispositivos (Agamben, 2005).

52

Bicho Contrário II
(Opposite Creature)
1961. Alumínio.
Dimensões variáveis.



Assim, “el punto de partida de esta reflexión [...] [es lo] que se pregunta sobre el conocimiento y la búsqueda de respuestas en la naturaleza; nosotros intentaremos reconstruir esta búsqueda de dos modos distintos: asociando el conocimiento al Arte y acercándonos a aquellas prácticas en las que el Arte tiene el protagonismo como objeto de estudio. [...]» (Tudela, 2005: 74).

O que permite uma abertura quando viabilizada através da visualização do corpo como ente espacial que implica compreender, teórica e praticamente, como o olhar analisa a história do desenho para permitir a afirmação de que os aparelhos são desenvolvidos para converter o meio em expressão e difundir este fazer como conhecimento.

Um fundamento para o ato de desenhar, pintar e esculpir, que através dos métodos e das técnicas, vindo desde a perspectiva até aos computadores e desde sempre atravessando o pensamento científico e envolvendo mesmo a matemática e a tecnologia com o fazer artístico, se realiza enfim como o que podemos agora chamar de contemporâneo (Agamben, 2007).



53

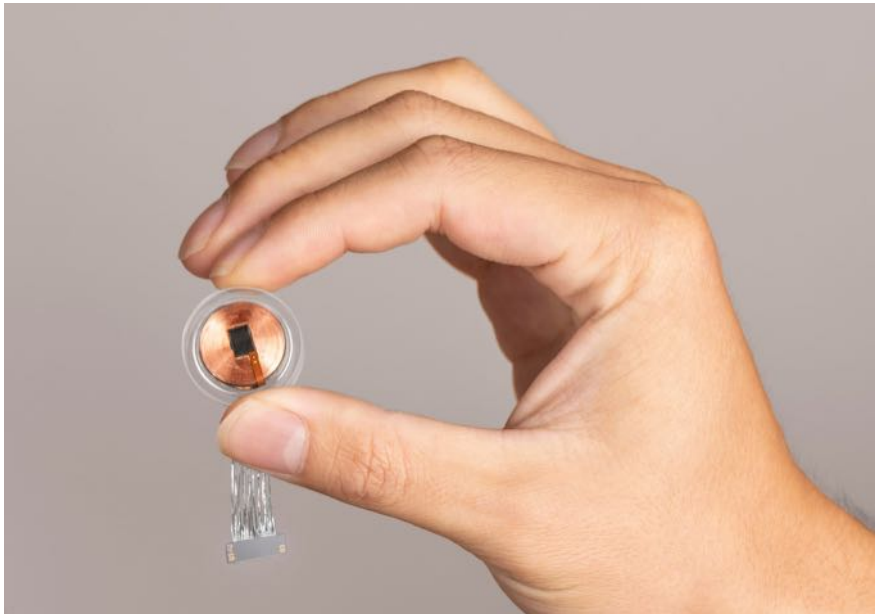
Felix Gonzalez-Torres,
Sem Título
(Arena),1993. Foire
internationale d'art
contemporain (FIAC),
Paris, France. 2005.

Portanto, instaurando-se como uma ideia com exatidão que através do olhar e da reprodução do real atravessa as atividades criativas para as realizar através dos seus fundamentos como oportunidade de desenvolvimento tecnológico que utiliza metodologia e técnica como edificação didática. O que ao analisar o mundo através da geometria do artístico interessa como atividade que permite compreender como e quando o meio das artes é expressão e busca por um desenvolvimento das formas que através da complexidade implicada pelo ato de olhar transforma não somente as ideias em aparelhos e estes em dispositivos, mas também coloca o conhecimento diante das possibilidades do

fazer, ocorrendo como objeto que em termos de existência toma da matemática para o real procurando definir este como racional. O que, de facto, sendo intuitivo se apresenta como expressão na criação artística.

54

Neuralink, Implante
Cerebral, 2019.



Portanto,

«[...] en realidad ni el artista ni el científico son usuarios. Es su curiosidad la que elabora, a partir de la observación del mundo que les rodea, un tipo de discurso racional con el que, utilizando diferentes instrumentos y lenguajes, intervienen en un orden interpretado y pensado previamente. Con ellos lo representan, sin padecer, coincidiendo o no en la técnica (manipulación), la parte más tangible y próxima de su trabajo.» (Laiglesia, Peredo, Hernández & Caeiro, 2010: 77)

Sendo assim que o conhecimento do mundo atravessa as atividades artísticas através dos sentidos e como tal, envolve mais que o olhar, envolvendo mesmo todo o corpo como ser inserido não somente como tema, mas também como forma que faz arte da ação ao sofrer e alegrar-se, fazendo com que os espetadores também se sintam na ação com dor e alegria.

Acontecimento que problematiza a existência através da forma para realizar a técnica como usabilidade e revelar o saber e a formação, permitindo identificar como a figuração humana saiu dos suportes tradicionais, nos quais era construída geometricamente, para tornar-se poesia e linha de transformação nos

vértices, arestas, faces e superfícies, como suporte à criação e condição de ser que permite ao corpo lidar com os elementos e os experimentar empiricamente através das sensações que lhe são próprias. Atravessando assim os elementos naturais com uma materialidade objetiva, fazendo um paralelismo do sentir e das proporções com o que se vê e do que se sente, partindo de uma dialética corporal para transformar e revolucionar explicitamente a criatividade com uma *vitalidade essencial* (Moreira, 2015).

Do padrão e da forma a duração: determinação e indeterminação

Nesta investigação procuramos compreender como a forma e o padrão intersubjetivamente ocorrem como interativo e interatividade, ao operar-se sobre a ortodoxia da arte numa tentativa de regular as práticas artísticas em geral, movendo-se através da tradição, acontecer como forma percebida que se transforma como um dispositivo que se realiza através de “um conjunto de estratégias de relações de força que condicionam certos tipos de saber e por ele são condicionados” (Agamben, 2005: 25).

O que ao realizar-se como coisa contemporânea, acontece numa

«[...] relação singular com o tempo, [...] Em outras palavras, [coisas] que estão plenamente aderidas à sua época [...] não realizam uma interpretação crítica, não produzem um estranhamento do que é visto no cotidiano [...] não [...] [podendo por isso] ser consideradas contemporâneas, [...] justamente [...] [pela falta de um] posicionamento crítico que aponta as feridas de uma época e submetem-se a suturá-las. [...]»⁵⁸.

Entretanto, como

«[...] eu não sou o resultado ou o entrecruzamento de múltiplas causalidades que determinam meu corpo ou meu “psiquismo”, eu não posso pensar-me como uma parte do mundo, como o simples objeto da biologia, da psicologia e da sociologia, nem fechar sobre mim o universo da ciência [...]» (Merleau-Ponty, 1945: 3);

nem mesmo como um dispositivo, mesmo que sejamos também o desejo de “sutar as feridas da nossa época (ou de outra qualquer)”. Diante do que preferimos existir como

58 Disponível a 01 de Abril de 2021 em <https://hmagazine.com.br/o-contemporaneo-em-agamben/>

«[...] um organismo vivo, uma obra essencialmente atuante. Entre você [leia-se: “eu como artista ou espetador”] e ele [leia-se: “a arte ou a ação de desenhar” como duração] se estabelece uma integração total, existencial. Na relação que se estabelece entre você [como anteriormente referido] e o Bicho [como arte e vida] não há passividade, nem sua nem dele [...]»⁵⁹ (Clark, 1960)

Assim, diante do olhar que atravessa uma máquina (ou deste “Bicho” clarkiano) para observar o mundo, preferimos favorecer a visão de diferentes culturas e formas para representar o que atravessa o olhar como visão de uma máquina. Visto que o que nos permite interagir com o mundo sob diferentes pontos de vista são coisas que diante da possibilidade de ver nos objetos os pontos de vista da matemática, por exemplo, permitem-nos compreender a sua causalidade como “*primum movens*”.

Portanto, quando estamos diante de diferentes informações que são extraídas das coisas de maneira diversa, tornando-nos em “*desígnios*” (aquilo que se pretende fazer ou conseguir), atravessamos da ação de desenhar para o mundo como realização de uma atividade, ou seja, um “*desígnio*” aqui posto como um instrumento que se opera no “conjunto de estratégias de relações de força que condicionam o nosso saber”.

Coisa que, assim colocada ao reconstruir o tempo num ambiente social, projeta a maneira perspectiva de atravessar da ação de desenhar para a viabilização material do desenho como estudo dos efeitos e das deformações que ao atravessar o olho geram a observação. O que sendo empírico e partindo das formas originais, ao atravessar uma máquina, se realiza como forma e padrão numa criação artística.

Por isso, a ideia de máquina nesta investigação é construída e também é a própria construtora da pesquisa. Visto que ao ajudar o artista a compreender melhor o que da metodologia lhe apraz para materializar uma obra de arte como prática, acontece como ação, como o que se realiza num processo criativo percebido e entendido como um sistema vital.

O que, ao criar o que se permite ver como possibilidade em vários pontos de vista em movimento, partindo do olho, necessita do olhar para ver os objetos mais diferentes, dos pontos de vista mais diversos, e edificar a expressão como sensação e prazer.

59 Palavras de Lygia Clark (1920-1988) colhidas em 11 de Abril de 2021 em <https://www.escriitoriodearte.com/blog/artigos/bichos-obra-viva/>

Assim, «[...] a distinção entre visão, olhar, imagem e mundo, afirmando que a visão se distingue do olhar do mesmo modo que a imagem do mundo, na medida em que a visão se liga à imagem, e o olhar, não tendo direcção nem fonte, terá de ser (mais do que apenas se ligar) o próprio mundo. Este era o tópico básico constitutivo do que chamei duplo caminho da “ocularidade”.» (Vidal, 464).



55

Neuralink, macaco Pager, a jogar um jogo eletrônico, 2019.

Sendo isto o que definimos como máquina de desenhar, ou seja, a ocularidade, mas por mim tratada consoante a intencionalidade brentaniana e através do interativo e da interatividade como “duplo caminho” constitutivo da imagem.

Aqui surgindo os “Bichos” clarkianos como interativos que através da interatividade se definem como forma através do ato e como ação do artista ou do espetador.

Contudo, voltando para Félix González-Torres (1957-1996) que

«[...] em sua exposição individual na galeria Jennifer Flay em 1993, *Untitled (Arena)*, [...] montou um quadrilátero delimitado por lâmpadas acesas e disponibilizou aos visitantes um par de *walkmans*, para que pudessem dançar sob as guirlandas de luz, em silêncio, no meio da galeria [...]» (Bourriaud, 1998: 83).

E assim, o artista levou o observador a participar do dispositivo (Agamben, 2005) que

«[...] a lhe dar vida, a completar a obra e a participar da elaboração de seu sentido. Não [...] [como] um artifício barato: [visto que] esse tipo de obra (erroneamente chamada de “interativa”) tem sua origem na arte minimalista, cujo fundo fenomenológico especulava sobre a presença do observador como parte integrante da obra [...]» (Bourriaud, 1998: 83).

56

Neuralink, Pager,
a jogar um jogo
eletrônico, controlado
pelo seu sistema
nervoso, 2019.



Questão aqui importante e pertinente á forma do problema como o apresentamos, visto que a,

«[...] “participação” ocular que Michael Fried denuncia sob a designação genérica de “teatralidade”: a experiência da arte literal [o minimalismo] é a de um objeto em situação, a qual, praticamente por definição, inclui o observador [...]» (Bourriaud, 1998: 83),

aqui evocada como condição que Michael Fried (1939) atribui ao minimalismo como movimento estético que “[...] fornecia as ferramentas necessárias para uma análise crítica de nossas condições de percepção [...]” (Bourriaud, 1998: 83), e que sendo fácil de notar que “[...] uma obra como *Untitled (Arena)* já não deriva da simples percepção ocular, o que o espectador traz é todo o seu corpo, sua história e seu comportamento, e não mais uma simples presença física abstrata [...]”

(Bourriaud, 1998: 83), visto que “[...] o espaço da arte minimalista era construído na distância entre o olhar e a obra [...]” (Bourriaud, 1998: 83), e o espaço definido nesta obra de Gonzalez-Torres,

«[...] com o recurso a meios formais parecidos, é elaborado na intersubjetividade, na resposta emocional, comportamental e histórica que o espectador dá à experiência proposta. O encontro com a obra gera uma duração mais do que um espaço (como no caso da arte minimalista). Tempo de manipulação, de compreensão, de tomada de decisões, que ultrapassa o ato de “completar” a obra com o olhar [...]» (Bourriaud, 1998: 83).

Mas é exatamente diante disto que ao refletir sobre a ação de desenhar como interativo e interatividade, observamos neste ato, como contemplação e participação, como a ação criativa e o envolvimento tornam-se imprescindíveis e importantes para podermos espreitar os elementos geométricos que se integram na obra de Gonzalez-Torres como desenho.

Porque ao atravessar do olhar para o mundo através da ideia de máquina como dispositivo, realiza-se uma transformação através do corpo que nesta obra, considerada como coisa não interativa, existe como coisa ocular e coletiva que, espreitada e tocada, interage como coisa com a sua “coisalidade”, e em cuja interatividade Michael Fried define como “teatralidade”. Diante do que podemos referir como interativa (apesar de ser um contradito aqui ao preconizado por Bourriaud).

Defendemos isto assim porque ao ocorrer uma interface que se realiza em e entre o olho, a máquina e o desenho, o que se estabelece como forma num contemporâneo é o que necessitando utilizar tecnologia, desenvolve-se como expressão e forma que acentua ou atenua a expressividade; também ocorrendo como o que podemos definir mesmo como condição e coisa discursiva. Visto que é a partir do corpo como aparência material e ocular nesta obra que ocorre a realidade imediata, natural e incontestável como noção, assim não equivocada, de um interativo.

Diante do que se realiza uma implicação na construção da ação que ao desenhar-se como ser teatral decorre como história humana e forma, que ao usar ou implicar a palavra corpo “*designa-se*” para possuir as variações amplas e diferentes dos diversos contextos culturais e sociedades nas quais a ideia de “corpo”, às vezes sequer existindo, faz destas “[...] sociedades [...], nas quais o ‘corpo’ é uma realidade complexa que desafia o entendimento [...]” (Breton, 2016: 15), aquilo sobre o qual afirmamos ser uma concepção vital. Ou seja, ao variar a forma e mesmo a evidência, o que acontece como ideia de corpo é uma realidade adquirida somente como contorno, pele e superfície (Breton, 2016), assim se definindo como existência cultural neste trabalho de Gonzalez-Torres.

Podemos então entender que o corpo não é um ser universal, antes uma coisa que não chega muitas vezes sequer a constituir-se como um elemento de entendimento; visto que acontece como uma existência difusa que se difunde amplamente através das diferenças culturais marcantes entre as diversas sociedades humanas.

Entretanto, diante deste entendimento superficial de que o corpo existe e acontece numa obra de arte como processo ou como tema considerado até aqui já suficiente para o nosso propósito, podemos vislumbrar através da matéria temporal como a coisa-corpo ocorre segundo o que se forma no interior da mente como uma ideia. O que ocorrendo assim, define como o corpo é, mesmo que não seja completamente evidente como temporalidade, um lugar de realização de inteligência e instinto que se realiza como duração (Bergson, 1907).

Acentuando desta forma, o imaginário que, a partir de qualquer domínio do conhecimento, quer seja como coisa biológica, social, cultural ou artística, coloca os saberes sobre o corpo como existência e influência criativa sobre as relações materiais que temos com o mundo.

A partir do que podemos atravessar as mais distintas concepções culturais para encontrar as formas para edificar uma visão de mundo que se constitui como cultura e sociedade ao realizar-se como forma e duração (Bergson, 1907).

A concepção do corpo como a que surge de uma visão religiosa, para se constituir como um imaginário religioso, alimenta a expressão artística como representação. Entretanto, não alimenta a forma como expressividade. E isto acontece porque a concepção do corpo - “religioso” não é exatamente a mesma que a do imaginário religioso correspondente. Condição que nos confunde, dita desta maneira, porque confundimos as duas coisas. E isto acontece porque a concepção do corpo define um saber científico ou cultural que ao atravessar um conjunto de imagens, que estão vinculadas ao corpo como coisas, relacionam-se desta forma com a ação de desenhar como expressão e ideia.

O que faz na “[...] oposição [que] se dá entre a inteligência e o instinto [...]” (Bergson, 1907: 203), visto que “[...] afinado com certas determinações da vida [...] [que] modelada com base na configuração da matéria bruta [...]” (Bergson, 1907: 203), podemos acrescentar que o “[...] instinto e inteligência destacam-se ambos sobre um fundo único que se poderia chamar, na falta de palavra melhor, a “consciência em geral”; e que deve ser co-extensivo à vida universal [...]” (Bergson, 1907: 203).

Entretanto, visto como interatividade que se faz na ação de criação como obra de arte, desta forma, deixa-se “entrevê [...] [como] possibilidade de [...] [engendrar-se como] inteligência” (Bergson, 1907: 203) e como o que, “partindo da

consciência que a envolve” (Bergson, 1907: 203), realiza-se como forma e padrão, estabelecendo-se como técnica e ação criativa para tornar-se numa realização como ato que se forma como “uma gênese da inteligência ao mesmo tempo que uma gênese dos corpos” (Bergson, 1907: 203-204).

A partir do que esta gênese se faz como coerência e edificação da concepção de um imaginário estabelecido como visão social, filosófica e científica. As quais, articuladas, se contaminam entre si para definir como o que sendo corpo acontece como coisa. Isto porque o imaginário do corpo se derrama com frequência nas sociedades ocidentais como parte de uma concepção anatômica; o que, como coisa sobre a qual a existência biomédica se impõe, faz com que a ideia e a forma (estética) se realizem como padrão (de criação).

Assim, como

«[...] um poema do vazio, continua pela escolha de continuar e só termina com o esgotamento de sua própria infinidade. Ninguém é seu senhor, mas todos podem [...] [nele – corpo –] se inscrever [como verdade]. Todos podem dizer: não, só há o que há. Há também o que aconteceu e cuja persistência carregou aqui e agora [...]» (Badiou, 1998: 77) no nosso corpo.

Desta forma, o corpo nunca resta vazio, visto que na sua materialidade há uma existência simultaneamente instintiva e inteligente; o que nos reconduz sempre ao ponto de partida, “[...] porque uma verdade sempre começa por nomear o vazio [...]” (Badiou, 1998: 77), fazendo da ação de desenhar como lugar, uma forma para reconhecer e inscrever-se assim no que existindo para sempre como guardião exemplar do ato e como participação social, se formar como cultura e sociedade.

O que faz da concepção anatômica do corpo um fruto que nos traz até o presente através do desenvolvimento histórico e do conceito; e que ao contaminar o tecnológico, e vice-versa, nos oferece uma visão do que às vezes parece modificar uma tradição sobre a noção de corpo que, ao atravessar das experiências sensoriais para os instrumentos, com ou sem estes, facilita aos artistas e ao fazer da arte de desenhar ou de criar coisas interativas, o que se realiza como um feito por uma máquina, ou como um dispositivo para viabilizar a identidade individual e a criatividade para edificar as tradições.

Condição que se intensificou desde o século XVI com o desenvolvimento da noção de “mecânica” do corpo e com o estabelecimento dos contextos de desenvolvimento e incremento produtivo como necessidade e performance individual nas sociedades ocidentais europeias; realizando-se assim como concepção (de criação) e corpo (estética) produtivo que atualmente concorre para a realização das máquinas e dos mecanismos industriais.

É referido a isto que as experiências realizadas atualmente pela empresa Neuralink, fundada em 2016 pelo empresário Elon Musk (1971) e outros, têm como objetivo o desenvolvimento de interfaces cérebro-computador implantáveis (figura 54).

Visto que, a partir do que está a ser desenvolvido na empresa Neuralink, afirmar que o surgimento do imaginário atual está de forma direta ou indireta relacionado com a “mecânica” do corpo e com o desenho que, observado a partir de instrumentos, aparelhos ou máquinas de desenhar, se realiza como um imaginário que vai, através dos meios tecnológicos, carrear conhecimentos formais e técnicos para os conhecimentos populares, e não o contrário; o que torna os saberes múltiplos e, “[...] frequentemente, um tanto quanto obscuros [...]” (Breton, 2016: 103). Porém, mantendo-os como ideias singulares, permite através de experiências empíricas que atravessam o corpo, e fazer questionamentos às condições do interativo e da interatividade como inerências.

Portanto, dos desenvolvimentos da empresa Neuralink – que

«[...] recentemente foi capaz de colocar um macaco a jogar um videojogo. No entanto, por um lado, há quem acredite que o feito não é inovador. Além disso, esta tecnologia parece assustar algumas pessoas, ao ponto delas acreditarem que o sistema pode pôr em causa a privacidade dos utilizadores; [...]»⁶⁰

precisamos pensar que o interativo e a interatividade, como defendemos, está de facto a ser colocada dentro do corpo. Visto que é um facto que o macaco chamado Pager, de 9 (nove) anos, foi colocado a jogar “Pong” depois de 6 (seis) semanas a utilizar o implante, primeiro sendo treinado a utilizar o equipamento (figura 55), e depois (condicionado ao uso do dispositivo) aprendendo a jogar (figura 55).

Assim, condicionado através de uma grelha (a qual nos faz lembrar a Janela de Alberti), e depois utilizando apenas o implante, Pager joga “Pong” precisando para isso somente acionar o dispositivo através da ação de soprar num dispositivo que aciona o implante, permitindo dessa forma que Pager controle os movimentos da raqueta.

O que visto em linhas gerais, permite-nos notar que o imaginário do corpo, anterior à visão mecanicista das sociedades atuais, caracterizava-se pela posse de uma ideia de que o corpo pertencia ao sujeito e dele não se separava, ou seja, entre matéria e espírito, ou alma e mente, a ideia de corpo estava sempre instalada

60 Disponível a 18 de Abril de 2021 em <https://pplware.sapo.pt/ciencia/podera-a-neuralink-vender-pensamentos-privados/>

como cosmogonia eternamente integrada entre corpo e mente; o que, a partir da experiência Neuralink, se torna importante de um ponto de vista epistemológico, visto que a empresa de Musk nos apresenta experiências que podem ser levadas além e, nas palavras do próprio Elon Musk,

«[...] versões posteriores serão capazes de transmitir sinais de Neuralinks no cérebro para Neuralinks em grupos de neurónios motores/sensoriais do corpo, permitindo assim, por exemplo, que os paraplégicos andem novamente; [...]»⁶¹

fazendo com que a interação com o mundo através de um corpo aconteça a partir de ligações Bluetooth.

Condição que leva o corpo a prescindir do que está morto (as ligações sinápticas) e existir para além do perecimento de uma ligação neuronal. Mas, também estando diferenciado desta artificialidade, por ser diferente em termos do funcionamento, nos colocar diante da conceção de que o interativo e a interatividade afetam a ideia que fazemos sobre uma ação de desenhar como expressão artística realizada a partir do corpo.

O que a partir da ideia de corpo como um ser anatómico e artístico definitivamente atravessa a forma de uma duração (Bergson, 1907) para a formação de um universo inteligente, racional e instintivo, que atravessa os conceitos de interativo e interatividade.

61 Disponível a 18 de Abril de 2021 em <https://pplware.sapo.pt/high-tech/neuralink-primeiro-produto-sera-um-implante-para-controlar-o-smartphone-com-o-cerebro/>



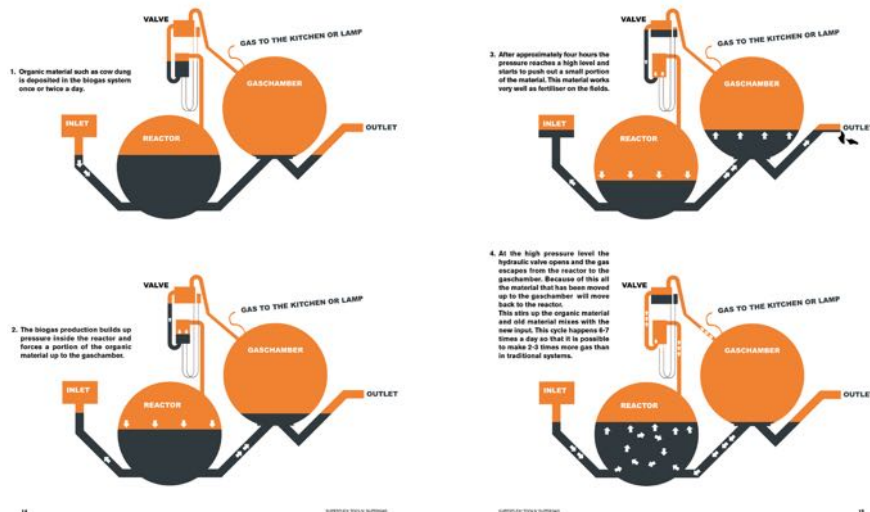
	QUANDO O DESIGN SOCIAL ATRAVESSA AS MÁQUINAS COMO SÍMBOLO
182	O interativo, a interatividade e a estética relacional
188	Pequena dissensão com a teoria comunicativa derridariana
237	O desenho como intenção e a máquina como interação

QUANDO O DESIGN SOCIAL ATRAVESSA AS MÁQUINAS COMO SÍMBOLO

No mundo atual experiências como as da empresa Neuralink estão em linha com o pensamento contemporâneo (Agamben, 2005) e com o respetivo papel social do designer e do artista; o que pode ser visto como decorrência das responsabilidades com a sociedade, visto que o “[...] designer [...] [e o artista com] a sua capacidade de imaginar e dar forma [...] [material ou imaterial] [...] [aos produtos, pode] resolver [...] problemas humanos em larga escala e [ou] contribuir para o bem-estar social [...]”⁶² (Margolin, 2002).

57

Livro Tools página 15.



Desta forma, ao gravitar o campo do design social existe um sem número crescente de artistas que tem feito uso do termo “designer social” para descrever as suas metodologias de trabalho.

62 Disponível a 18 de Abril de 2021 em https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_social#cite_note-4

E muito embora ainda estejam a atuar dentro do campo da arte, tem acontecido que vários grupos de artistas, como o grupo dos artistas Jakob Fenger (1971), Rasmus Nielsen (sem data) e Bjørnstjerne Christiansen (sem data) que fundaram o SUPERFLEX em 1993, e em 1996 realizaram Tools/SUPERGAS (figura 57) como obra de arte social à moda de “designers sociais”.

Estes artistas descrevem os seus projetos criativos como Ferramentas (Tools), ou seja, como propostas nas quais convidam outros profissionais de outras áreas do conhecimento para participar junto das pessoas como espetadores-usuários e ou cidadãos para, participando no que pretende o grupo de artistas fazer, comunicar para a sociedade o desenvolvimento dos modelos experimentais que, transformando as condições económicas e produtivas atravessam o convívio, procuram gerar bem estar e conforto aos espetadores-usuários das obras quando realizados.

Os projetos frequentemente são auxiliados por especialistas de várias áreas ao mesmo tempo, os quais normalmente tendo formações em áreas diversas e interesses específicos e ou especiais, participam ativamente na produção das Tools.

Diante disso, Ferramentas (Tools) como um evento artístico e criativo, permite-nos uma relação participativa no desenvolvimento de aparatos técnicos que podem ser usados e ou modificados pelos espetadores-usuários como participantes da experiência estético-social para produzir, através das suas sugestões, a composição de novas configurações de cidadania.

Eventos propostos para viabilizar a transformação e intervenção nas sociedades e que ao serem concretizados tornam também os espetadores-usuários em autores das obras (Tools) e, para além de autores, também atores que viabilizam um cenário de mudança e transformação diante do qual ocorrem as várias iniciativas (figura 58), deste grupo de artistas, fazendo com que “the tools invite people to do something: to become active. Tools are framed by and shaped in specific social and local situations and generate their meanings out of this specific context.”⁶³

Desta forma, os projetos do grupo SUPERFLEX, estando relacionados com as forças económicas, com as condições políticas e a auto-organização e a realização comunitária, através das Ferramentas (Tools), realizam a investigação de processos comunicativos em que o poder, a hegemonia, a afirmação e a opressão, ganhando e perdendo terreno, se fazem evidentes.

63 Palavras do editor do livro *Tools* – página 5 – tradução livre: “as Ferramentas convidam as pessoas a fazer algo: tornar-se ativo. As Ferramentas são enquadradas e moldadas em situações sociais e locais específicas e geram os seus significados a partir desse contexto específico.”

O que coloca nas iniciativas criativas do grupo SUPERFLEX, vários partidos, indivíduos ou organizações comunitárias que – entrando em cena com os seus interesses – viabilizam o desenvolvimento e a criação das Ferramentas (Tools). Condição que em vários eventos estético-sociais edificam arte engajada com caráter profundamente ativo e ideológico, e como condição política, social e económica que visa gerar transformação e pensamento à volta das intervenções, produzindo mudança e conscientização através da formação de identidades.

TABLE OF CONTENT/

TOOLS/	9	USER/ PUSH-BBC	96
SUPERGAS/	11	USER/ KANAL 11	98
USER/ Massawe family	16	USER/ TRAPHOLT SUPERTEENS	100
USER/ SUPERGAS Ltd.	20	USER/ SUPEREUKABEUK	102
USER/ SURUDE	22	USER/ 3M	106
USER/ CMS ENGINEERING Ltd.	26	USER/ ABOUTTV	108
USER/ UTA (University of Tropical Agriculture)	30	SUPERTOOL/	111
USER/ ARKEN – Museum of Modern Art	36	USER/ 4-TRACK DEMONS	114
SUPERSAUNA/	39	USER/ Tor+Tho	117
USER/ Friends/ Bergen	40	USER/ COPENHAGEN BRAINS	118
USER/ Friends/ Møn	43	USER/ COPENHAGEN OFFICE	120
USER/ COPENHAGEN OFFICE	44	USER/ Nakyoung Sung	122
USER/ GLOBAL TEKNO	45	USER/ SUPERDESIGN	124
SUPERCITY/	47	SUPERCOPY/	133
KARLSKRONA 2/	48	BIOGAS PH5 LAMP	134
USER/ Kimster	54	LACOSTE/	136
USER/ Troels	54	USER/ HANSEN MADSEN	138
USER/ Hamid	55	SUPERMUSIC/	141
USER/ Samuel	55	TOOL01+02+03	142
K2 Cityscape	56	TEXT/	145
K2 Council	56	Andreas Spiegl	146
USER/ Dzap	57	Babara Steiner	154
USER/ Tobbe	57	Doris Berger	164
USER/ Cosmokrater	57	Mika Hannula	174
USER/ Dizzy Wheels	57	Charles Esche	186
USER/ Gabriel	57	ACTIVITIES 1996-2002/	193
USER/ DJ Ere	57	INTERVIEW/	
USER/ Mats Johansson	58	Jan Mallan	194
USER/ Aragorn	59	Faustin Lekule	200
USER/ Keld+Tina	60	Birgitte Feiring	205
USER/ Marit	61	Rune Nielsen	214
WOLFSBURG2/	64	Klaus Hoyer	221
USER/ Wolfsburg youngsters	65	Jakob Fenger	227
SUPERCHANNEL/	67	Erik Lange	235
USER/ First SUPERCHANNEL	70	Trol Degn Johansson	239
USER/ Coronation Court	72	Peter Eriksen	246
USER/ Supa Mikes	78	SITUFLEX	251
USER/ Olga and Kath	80	Lars Eskesen	256
USER/ SITUFLEX	81	Rasmus Koch	261
USER/ EUROPA?	84	Bjørnstjerne Christiansen	266
USER/ THE MODERN CHANNEL	86	Sean Treadway	274
USER/ ECHIGO-TSUMARI CHANNEL	88	Rasmus Nielsen	284
USER/ TENANTSPIN	90	PEOPLES LIST/	292
USER/ TENANTSPIN/ New York	93		
USER/ MOONCHANNEL	94		

Tal e qual como ocorre com a instalação *Hospital Equipment* realizada em 2014 na qual é colocada uma mesa cirúrgica e equipamentos numa Galeria de Arte. Realizada a fotografia da instalação e exposta como obra na Galeria (figura 61), estabelece-se um cenário de vida e de morte que é trazido para dentro do espaço de exposição e diante do qual os espetadores se posicionam como num conflito.

E quando terminada a exposição, tomando o equipamento como operacional e enviando-o diretamente para um hospital numa zona de conflito, torna-o ativo e atuante para ser usado por médicos e pacientes (figura 59), num hospital previamente selecionado.

59

Equipamento de Hospital instalado em Den Frie Udstillingsbygning, Copenhaga, 2014.



A fotografia do objeto, assim é a propriedade do colecionador que a adquire, a obra, e os equipamentos hospitalares que existiram dentro da galeria neste mesmo formato. Transforma-se a questão dos conflitos armados e da solidariedade no que se articula como mercado à volta do problema político, social e económico instalado na exposição.

Assim, apresentando-se a exposição estética como reação divergente ao fluxo das campanhas de arrecadação de fundos humanitários, e acontecendo como o que envolve um conflito de guerra, faz-se operar como interação que desafia o conceito de prática como arte contemporânea. Mas também como ideia de coleção, propriedade, solidariedade e envolvimento humanitário.

Portanto, permitindo uma transição da ideia do “*ready-made*” duchampiano para um instrumento médico potencialmente salvador de vidas. O qual, ativado na forma de equipamento que oscila entre o ser da obra de arte e o objeto funcional que se operacionaliza como propriedade, transforma uma obra através

da forma (estética) numa fotografia (padrão) para destacar o papel social do contexto de definição artística diante do qual se pode invocar afinal como um conceito de máquina.

Visto que o “*primum movens*”, que se realiza através da ação em andamento e que atualmente está em uso no Hospital Salamieh na Síria e no Hospital Al-Shifa em Gaza, na Palestina, ambas zonas de conflito armado, instalam a ideia de utilidade política, social e económica como ser-obra e produção.



60

Equipamento de Hospital instalado e usado no Hospital Al-Shifa, Gaza, 2014.

O que faz com que o papel social do desenho e do artista como responsabilidade social que advém da ideia de propriedade se desenvolva através da sociedade sendo repensado para além do uso de metodologias e tecnologias que trazem mudanças estéticas. Visto que as iniciativas SUPERFLEX apontam para um caminho novo e interativo que instala interactivamente ações criativas ao realizar obras de arte e intervenções sociais para o bem estar dos humanos.

Diante do que, se nos recordamos da caça às bruxas ocorrida nos séculos das trevas, quando havia perseguição instalada e a visão “mágica” oferecida por aqueles que queriam viabilizar, por exemplo, a cura das mazelas do corpo; lembrança histórica que faz de SUPERFLEX uma oferta de novas condições de vida que se opõem à lógica dos mercados, ao questionar a forma como o mercado de armamentos alimenta conflitos que custam milhares de vidas humanas.

Condição que direta ou indiretamente relacionada à obra *Hospital Equipment* e aos conflitos, fomenta dissensão e reflexão sobre a faturação dos mercados com a venda de armamento para ambos os lados do conflito.

Portanto, através de um evento estético-social-e-político dirigido diretamente para a proteção e a recuperação do corpo, podemos colocar a sexualidade diante da ideologia dominante como força libertadora, instalando um novo termo político, social e estético para o que sendo oferecido como,

«[...] força vital [...] [que é] dupla, de integração e de desintegração [...]. [Como o que acontece] sem a coexistência e equilíbrio destas duas forças não há [como] vida, pois a pura integração é a ausência da vida e a pura desintegração é a morte. [...] estas forças [que] essencialmente se opõem e se equilibram para haver [...] vida, [fazem da] [...] vida [...] uma ação acompanhada automática e intrinsecamente da[s] rea[çõ]es correspondente[s] [...]» (Campos, 2007, 46).

E diante das ideias de controle reprodutivo e das técnicas de cura, consideradas como condições que aniquilam tudo aquilo que não faz parte de um corpo sadio capaz de se comportar como uma máquina, colocamos o que diante da forma se volta para conflitos armados para realizar-se como reação e libertação.

Visto que ao destituir o corpo, sobretudo o feminino, dos seus misteriosos poderes, condição que na idade das trevas foi utilizada para procurar lidar com o que fomenta ideias que gravitam à volta dos ideais estabelecidos de controle, podemos pensar o “[...] conceito do corpo como recetáculo de poderes mágicos [...]” (Federici, 2017: 257)

Assim, como um interativo destruído e destituído, principalmente quando tem como defensoras personalidades célebres, tal como na altura da caça às bruxas tinha em Thomas Hobbes (1588-1679) que acreditava ser a bruxaria uma condição que fazia com que as pessoas estivessem menos dispostas à “obediência cívica” (Hobbes, 1963: 67).

Condições que se instauram como ações que estruturam e instalaram dissensão e preconceito para marginalizar indivíduos em cada uma das sociedades no planeta.

Pelo que podemos destacar a construção das novas relações com o corpo como a “[...] tentativa do Estado e da Igreja de transformar as potencialidades dos indivíduos em força de trabalho [...]” (Federici, 2017: 240), ou como atualmente ocorre nos mercados capitalistas, para tornar possível avançar com as ideias e lucro, ao legitimar questões e condições judiciais, filosóficas e ou artísticas numa procura por facilidades com as quais o desenvolvimento das sociedades capitalistas se instala como condição desde o século XVII.

Portanto, sendo certo que ainda é desde esta altura que se intensificou também o debate sobre a razão e a paixão, como também sobre outros assuntos acerca do corpo e da mente. Demarcando-se assim não somente divisões entre instâncias do conhecimento, como também os seus objetos, em fortes relações hierárquicas, acontecem nos mais diversos campos do saber.

Desta forma, de um lado estando as “forças da razão” (Federici, 2017: 241), a parcimônia, a prudência, o senso de responsabilidade e o autocontrole, e do outro lado estando os “baixos instintos do corpo e da sexualidade” (Federici, 2017: 241), a lascívia, o ócio, a dissipação sistemática das energias vitais que cada um possui.



61

Equipamento de Hospital instalado e usado no Hospital Al-Shifa, Gaza, 2014.

Instalaram-se questões sobre o corpo desde o século XVII que se relacionam com o intelecto e com as forças superiores e nobres capazes de domar tanto o corpo como o lado selvagem e bruto dos seres humanos, quer nos homens quer nas mulheres, e que, desta forma, como indivíduos, distanciam-nos cada vez mais da ideia de que o nosso próprio corpo e mesmo a ideia de relação intersubjetiva, se vai tomando como uma “[...] parte menos humana do homem [...]” (Breton, 2016: 87).

Assumindo assim a forma de uma coisa que os indivíduos não reconhecem como identidade, e fazendo do corpo uma coisa que deve ser possuída ou controlada, mas não se pode corresponder com a identidade do indivíduo, visto que isto deve instalar um desprezo pelo corpo que acompanha um desprezo pelas relações.

O que direta ou indiretamente coloca-se entre cada um dos indivíduos e o mundo, bem como também entre aqueles marginalizados devido à forma das suas percepções e sensações.

Diante do que o desenvolvimento de máquinas como o telescópio, o microscópio e o relógio tornaram a percepção do mundo e a avaliação dos sentidos do corpo como imprecisos e pouco confiáveis, visto que o corpo não cabe no “universo da precisão” (Breton, 2016: 77) proporcionado pelas tecnologias.

A partir do que, não raramente nesta altura, algumas descobertas científicas revelaram mesmo uma realidade oposta aquela que era percebida pelo corpo. Porque a despeito da nossa intuição ou do nosso sentido de orientação, a terra, que não era plana, sendo de facto uma esfera que gira em torno do sol e não o contrário, passou a ser medida, calculada e descrita através de máquinas e fórmulas matemáticas que revelam a realidade oculta pelas sensações e pelas percepções consideradas equivocadas.

O que fez com que a imaginação também perdesse o seu lugar na sociedade, vindo a ser associada mesmo à ilusão ou ao engano e à “perda de tempo” (Breton, 2016).

Visto que a imaginação se torna “tão dispensável quanto o corpo” (Breton, 2016: 88), e as relações com o planeta e a sua dominação passam para a precisão das fórmulas e dos instrumentos matemáticos, instalando-se assim como desprezo pelo “[...] testemunho variável dos sentidos ou dos juízos enganadores da imaginação [...]” (Descartes, 1983: 93).

Passamos da “verdade” de existir como um ser fundamental, para o que se torna igualmente imprescindível a partir do afastamento do corpo e da imaginação dos aspetos que não podem propiciar à fonte de conhecimento a partir do corpo, devendo existir o corpo somente como coisa “[...] útil, racional, despido de sentimento e capaz de produzir eficácia social [...]” (Breton, 2016: 80).

Por outro lado, a lógica económica ao instalar a ideia de mercado na modernidade e exigir da natureza do corpo um esvaziamento dos seus mistérios, exigiu mesmo do corpo o que para ser apreendido, dominado e transformado para a produção industrial como produtor e matéria-prima, se deve realizar na forma de força de trabalho humana para transformar o planeta e tornar possível a existência dos indivíduos como exigência imprescindível para que cada indivíduo possa retirar maior aproveitamento produtivo do seu próprio corpo.

Nascendo assim correntes intelectuais que conferem legitimidade e ajudando a construir novos paradigmas (Kuhn, 1962), fazem do imaginário sobre o corpo uma ideia destacada como ser no discurso da filosofia mecanicista que, actualmente nas artes, acaba por ganhar os seus respetivos representantes e pensadores.

Diante do que a filosofia mecanicista ao descrever o corpo como uma máquina que pode ser controlada pelo intelecto, conforme defendia René Descartes (1596-1650), ou pelo Estado, conforme defendia Thomas Hobbes (1588-1679).

Coloca-nos diante de autores (Federici, 2017) e artistas que passam a destacar com analogias anatómicas tudo o que vai surgindo concomitante a estes ideais tecnológicos. Visto que as condições que se circunscrevem como ideias sobre o corpo, formaram-se desde as oficinas de produção artística das corporações de ofício no século XVI como o que os assemelha com máquinas, “[...] os braços eram considerados como alavancas, o coração como uma bomba, os pulmões como um fole, os olhos como lentes e o punho como um martelo [...]” (Federici, 2017: 266).

Havendo ainda outros autores (Breton, 2106) que chamam a atenção para a ênfase dada à “[...] inércia” do corpo como analogia: dizendo que “o corpo [...] concebido como matéria bruta, completamente divorciada de qualquer qualidade racional: não sabe, não deseja, não sente [...]” (Breton, 2016: 251).

Ou seja, o corpo torna-se num ideal produtivo para o serviço e a lógica de um mercado, transformando-se num desenvolvimento mecânico, e como uma máquina, influenciando não somente a linguagem, mas colocando-se diante do mundo como ideia de máquina que “[...] estava se convertendo mesmo no modelo de comportamento social [...]” (Federici, 2017: 266).

Ou seja, quanto mais o comportamento humano se assemelha ao de uma máquina, mais se torna um corpo melhor, surgindo a ideia de que o corpo, como noção de coisa, se pode comportar como uma máquina e ser controlado por uma mente.

O que empresta à existência das pessoas como indivíduos o que lhes dá a sensação de que controlam as suas vidas. E tendo mesmo nas suas funções vitais o controle das suas necessidades e reflexos, realizando na modulação dos seus comportamentos, as suas vidas.

E assim, controlando o sono e a fome diante destas ideias, procuram adequar-se às necessidades do trabalho e não aos desejos que os seus próprios corpos lhes suscitam. Surgindo a ideia de que os seus corpos são apenas como máquinas ideais e que têm que ser destituídos de defeitos.

O que se torna previsível como formação da ideia de que é possível ser um indivíduo incansável, invariável, rápido e eficiente. Uma formação do senso comum que se impõe, até aos dias de hoje, na formação do corpo como metáfora que ainda fazemos uso, principalmente quando nos referimos a alguém que age como “uma máquina”. Condição que na maioria das vezes tem um sentido positivo de eficiência, potência e força.

Contudo, os limites mais evidentes destas ideias destacam o facto de que mesmo numa aproximação mais radical à ideia de máquina, o corpo não consegue reduzir-se às mesmas especializações dos instrumentos e dos mecanismos. Sobretudo porque o corpo tem limites individuais próprios na sua existência e utilização.

Ou seja, a capacidade de recusar uma certa utilização ou mesmo ter certas doenças e vir a morrer é o que caracteriza cada uma das existências humanas na forma dos seus corpos vivos que sentem e perecem.

Diante do que “o design social, ao atravessar a ideia de máquina como símbolo”, contém sempre a noção de uma existência que, constantemente buscando por transformação, atravessa do mundo para a vida através dos sentidos e dos sentimentos. Fazendo com que as emoções que atravessam do mundo para o corpo em busca de conforto, o que lhes permitindo ser como forma que se define como criar-ativo (Monteiro, 2018), torna-se participação social para a realização de uma existência estética.

O interativo, a interatividade e a estética relacional: considerações finais

A estética relacional, segundo Nicolas Bourriaud (1965), tem como foco a convivência e a interação de manifestações culturais que, tomadas pelos artistas, e não tendo no interativo e na interatividade uma condição para a formação das relações intersubjetivas (Bubber, 1923), atravessam as coisas para alcançar o mundo como relações sociais.

Entretanto, visto que as coisas do mundo se realizam como forma e expressão para as manifestações artísticas, isto permite-nos interpretar que a arte contemporânea como coisa (Agamben, 2005) busca incessantemente por formas de estar no mundo, pelo menos neste mundo que inventamos, ao fazer-se como aposta e ideia que, ao acontecer como arte, atravessa um campo de trocas.

Como em cada tentativa para formar uma obra de arte ocorrem vários contextos para a sua edificação, o padrão de reconhecimento oriundo da tradição realiza-se através da atividade profissional dos artistas que, ao instalarem-se através da noção de criatividade, procuram por maneiras não específicas a realização das expressões que atravessam uma linguagem.

O que ao realizar-se como analogia numa ação de desenhar, e segundo um interativo com a sua interatividade inerente, atravessa as relações estéticas fazendo transitar significados através das coisas para se realizar como existência e manifestação (Monteiro, 2018) para o mundo.

Condição que tomamos nesta investigação para formar significados e permitir que a vida, ao decorrer através da percepção como ação controlada que se define como real ocorra também como tentativa e esforço de demonstração para o ser que, ocorrendo aqui como questão mais importante para a existência da estética relacional, atravessa da forma para a nossa hipótese como intencionalidade (Brentano, 1874) que se realiza na constante transformação ativa de uma essência, decorrendo assim como forma num objeto que sempre se realiza na sua significação.

Assim,

«O caráter relacional [que] é inerente à obra de arte. [Ocorrendo na] [...] diferença crucial entre a produção artística de outrora e a produzida a partir dos anos 1990, reside na ênfase que a [a partir dos anos 90 se] [...] concede a um tipo específico de relação, a saber, as experiências inter-humanas [...]» (Friques, 2013).»

Experiências inter-humanas estas que não se podem ver sempre aos olhos do léxico que compõe o título da nossa investigação. Tudo porque a estética relacional nem sempre ocorre segundo o conceito de uma máquina, mesmo e apesar de envolver algum nível mínimo de tecnologia na sua produção.

Condição para a qual chamamos a atenção nas palavras do próprio Nicolas Bourriaud (1965), que ao dizer que,

«Essa história [da arte], hoje, parece ter tomado um novo rumo: depois do campo das relações entre Humanidade e divindade, a seguir entre Humanidade e objeto, a prática artística agora se concentra na esfera das relações inter-humanas, como provam as experiências em curso desde o começo dos anos 1990 [...]» (Bourriaud, 1998: 39-40).

Portanto, diante desta colocação, torna-se necessário esclarecer que, diante de

«[...] tal quadro [...] marcado por uma lógica sequencial, na qual o “caráter relacional intrínseco da obra de arte” (Bourriaud, 1998: 39-40) desloca paulatinamente o seu foco até, por fim, repousar na esfera das relações humanas [...]» (Friques, 2013).

A nossa investigação existe e persiste em cada conceito expresso pelo conjunto léxico referente ao título: máquina, desenhar, interativo e interatividade. Uma investigação que se opera relativamente ao que se define como estética relacional. Entretanto, procurando nesta teoria por uma “espinha dorsal”, partindo da qual se apresenta alguns exemplos de obras de arte citadas como estética relacional nas quais os quatro conceitos do título ocorrem como substância e definição.

O que torna possível ir mais além do que pertence ao campo próprio da estética relacional com bons exemplos de obras de arte com os quais se pode demonstrar o ponto de vista da nossa hipótese como contexto histórico numa investigação.

Contudo, agora precisamos distinguir da teoria da estética relacional o que, como máquina e interatividade, ou mesmo desenho, não estando presente nalgumas obras referidas por Nicolas Bourriaud (1965) no seu *Estética Relacional*, permite que de facto as relações se estabeleçam para esclarecer diferenças e viabilizar uma compreensão. Condição importante e com a qual pretendemos esclarecer como usamos alguns dos exemplos para demonstrar a nossa hipótese através de um tipo de pensamento que ao atravessar a teoria da estética relacional viabilizava o entendimento do que propomos.

Mas também, para esclarecer que não cabe na forma de qualquer obra de arte, pelo menos não através de todo o conjunto léxico proposto pelo título da nossa investigação, nomeadamente: máquina, desenhar, interativo e interatividade, em qualquer exemplo de obra de arte para demonstração dos nossos argumentos.

Diante do que vos relembro:

«Toda a experiência humana é tida como intencionalidade (Brentano, 1974), não no sentido da intenção, mas como direção para uma ação adequada, dessa forma, a intenção que está sempre dirigida para o objeto, é o que se define como consciência.

A hipótese que pretendemos propor, é a de que numa ação não há precedência da intencionalidade, mas de um fenómeno não intencional e interativo, que resultante da interação, ocorre ele mesmo como interatividade.»

A partir do que vamos tomar como exemplo de obra de arte para demonstrar o ponto de vista acima apresentado, o qual relembramos de que: nem toda a obra de arte, a partir do ponto de vista da teoria da estética relacional, se adequa como argumento para demonstrar o ponto de vista da nossa hipótese.

Apresentamos então, o trabalho do artista Rirkrit Tiravanija (1961) “[...] artista tailandês considerado o expoente da estética relacional [...] (Friques, 2013)”, visto que sobre este artista “The curator, Rochelle Steiner, says [...] “is fundamentally about bringing people together.”⁶⁴, condição que do referencial “das relações e da troca sob um ponto de vista sociológico específico, de Marcel Mauss

64 Calvin Tomkins (October 17, 2005), Shall We Dance? The New Yorker. Page 82. Recolhido em 11 de Agosto de 2021 em <https://www.newyorker.com/magazine/2005/10/17/shall-we-dance-4>. Tradução livre: “A curadora, Rochelle Steiner, diz [...] “é fundamentalmente aproximar as pessoas.”

(Friques, 2013)”, permite-nos pensar o que propõe Tiravanija, através da arte como uma “[...] dádiva, enquanto forma arcaica [...] [de] troca [...] [que] impõe limites precisos à abordagem de Bourriaud, permitindo o desenvolvimento de um discurso crítico em relação às noções elaboradas [...] (Friques, 2013)” a partir da teoria da estética relacional concomitantemente à hipótese que propomos.

Desta forma, porque a obra de Tiravanija (figura 62) em muitos eventos desde os anos de 1990, “[...] consisted of his cooking Thai curries for gallery goers.”⁶⁵, isso é o que nos permite dizer que,

«O inimigo [...] é claro: a reificação das relações humanas. Contra esta tendência de mercantilização do vínculo social, um conjunto específico de artistas [...] [trata] de criar interstícios sociais, [os quais] entendidos como “espaço de relações humanas [...] inserido de maneira mais ou menos aberta e harmoniosa no sistema global, sugere outras possibilidades de troca além das vigentes nesse sistema” (Bourriaud, 1998: 22, grifo [...] [do autor do artigo]).» (Friques, 2013).

Condição que tratada concomitantemente à falácia do controle mental, instalada uma consciência que atravessa a definição do que de facto é um acontecimento que se forma através das realizações ao longo da vida como uma experiência empírica.

Fator que reafirma a nossa hipótese como coisa real e como apreensão da realidade que ocorre na forma de um ensino e de uma aprendizagem. Algo que atualmente define as ações educativas e pedagógicas desenvolvidas num grande número de ações interativas com a sua interatividade inerente. Mas que não se podem definir através dos conceitos de máquina e “desígnio”.

Diante do que vamos voltar o nosso “olhar” para um dos vários momentos desta dissertação tomados como controversos, quando no subcapítulo 4.2. tendo no corpo, na interatividade e na historicidade tanto o ato como a ação de desenhar, ao apresentar o trabalho monumental do artista Felix Gonzalez-Torres (1957-1996) no qual,

«[...] a parte mais monumental do trabalho de Gonzalez-Torres é reservada aos retratos que ele realiza a partir das conversas com os clientes: os retratos feitos com a técnica do desenho mural (*wall-drawing*) são frisos em que se sucedem, geralmente em ordem cronológica, lembranças íntimas e acontecimentos históricos [...]» (Bourriaud, 1998: 77).

65 Idem como acima. Tradução livre: “[...] consistia em cozinhar curries tailandeses para os frequentadores das galerias.”

Condição que na forma dos acontecimentos individuais, preenche “uma função essencial [...] [para a formação da ideia de] monumento” (Bourriaud, 1998: 77), como “[...] conjunção de um indivíduo [...] [com a] sua época no interior de uma única forma” (Bourriaud, 1998: 77).

62

Rirkrit Tiravanija, who's afraid of red, yellow, and green, 2019. Hirshhorn Museum Washington, EUA.



Manifestações que demonstram com clareza o “[...] permanente contraste que o artista estabelece entre a importância, a complexidade, a gravidade dos acontecimentos evocados e o caráter minimalista das formas empregadas nessa evocação” (Bourriaud, 1998: 77).

Viabilizando o nosso argumento que gravita à volta do conjunto léxico do título: máquina, desenhar, interativo e interatividade, em conformidade com o sugerido ao longo do subcapítulo 4.3. ao tratar do padrão e da forma como duração (Bergson, 1907), para demonstrar que uma determinação e uma indeterminação pertencem ao contexto formador de uma intencionalidade (Brentano, 1874), mas neste caso exemplificada através do pensamento de Michael Fried (1939) sobre a teatralidade na arte minimalista, tomada como argumento para o interativo como interação entre dois humanos.

O que nos leva de volta ao artigo “Troca e relação na estética relacional” da autoria de Manoel Silvestre Friques, para concluir que,

«Assim, se [a estética relacional] [...] está baseada na esfera das relações inter-humanas, há que se perguntar que tipo de relação os artistas e suas obras criam para o público. A participação de frequentadores, e sua

perfeita comunhão, está mais próxima de imagens de massas do que uma comunidade preocupada com a sua constituição e validade. A descrição de obras produzidas por ícones do “movimento” como Höller [figura 63] e Tiravanija [figura 62] nos permite vislumbrar que, por mais que espaços de convívio sejam propostos, os “domínios de troca” mais reforçam e reproduzem a lógica do capitalismo de consumo do que resistem ou propõem alternativas a ela.» (Friques, 2013).



63

Carsten Höller, Valerio
Sisters, 2008. 28ª
Bienal de São Paulo,
Brasil.

Condição que tomamos para avançar que no trabalho destes artistas estão presentes dispositivos (Agamben, 2005), mas estes dispositivos apesar de se “comportarem” como máquinas e realizarem interatividade através de

interativos, não se realizam como “*desígnio*”, mas, antes e preponderantemente, como afirmação e para afirmação de uma tradição, neste caso a reificação (Lukács, 1923) referida por Friques.

Pequena dissensão com a teoria comunicativa derridariana

Partimos da ideia de espectador e artista como “*primum movens*”, através dos quais um “*desenho*” se realiza como “*desígnio*”, para utilizar esta maneira para definir “o interativo e a interatividade” que ao atravessar o conceito de arte como uma ação de desenhar, abordado a partir do corpo como paradoxo, desde o subcapítulo 3.2., permitiu-nos refletir sobre a ideia de “*desígnio*” como o que, tendo no ato a sua narração, no subcapítulo 4.1., então forma-se como intencionalidade à moda brentaniana.

Agora a nossa tentativa está em gravitando à volta de atingir o tema proposto, envolvendo-o de intencionalidade (Brentano, 1874), referida como na nossa hipótese, pretender evidenciar que ao corpo concorrem o interativo e a interatividade inerente para produzir um ser criativo. O que, se realizando através dos *mediuns*, se apresenta como nos exemplos das obras de arte que usamos para a formação dos nossos argumentos.

Fizemos isso porque estamos diante do “[...] problema da confusão com o termo “*intenção*”, [e] diante do consenso arbitrário que faz Jacques Derrida com o conceito referido, sem ao menos expor o problema, tornando-o essencialmente um dogma para a sua teoria comunicativa [...]” (Neto, 2011) e colocando-nos na atualidade diante da evidência que, ao definir-se como existência e ser numa consciência, atravessa nada menos que uma falácia.

Condição aqui oferecida como marca histórica para o problema que nos ocupa, podendo ser também estabelecida como marca para um problema académico que se materializa como tradição pensante na contemporaneidade, e atravessa o termo intencionalidade (Brentano, 1874).

O que do contexto derridariano, que se aparta do que inicialmente preconizava a psicologia do ato brentaniana, se realiza atualmente para definir o que é uma intencionalidade. Este facto é aqui tomado para contextualizar historicamente o problema, visto que Jacques Derrida (1930-2004) não terá sido o único culpado. Contudo, como não somos filósofos e não pretendemos refutar as ideias do aclamado “Derrida”, respeitadíssimo na maior parte das academias, e pela maior parte dos académicos em todo o mundo, optamos por abordar o problema através do campo (Bourdieu, 1976) da arte citando outro autor.

Desta forma, usando como referência o artigo do filósofo e artista Anésio Azevedo Costa Neto, apresentamos o problema segundo a forma da sua narração:

«[...] o processo de uma obra artística, [utilizado por] um artista [...] específico [...] [que] não está a falar de sua obra [...]. [Decorre como o que] há [como] uma diferença substancial entre narrar os percursos para se chegar a “x”, e descrever como é “x”, em que o primeiro momento é um ato de gênese, e o segundo, um ato descritivo ou valorativo. Falar sobre as escolhas feitas para se chegar à instalação, ou de que modo utilizei o projetor para ter um resultado que esperava encontrar não é uma única e mesma coisa que dizer que minha obra tem um apelo por demonstrar a transformação das experiências que tive em minha cidade natal. A primeira coisa é um relato de meu percurso para alcançar minha intenção poética, a segunda é avaliar ou estabelecer juízos sobre minha obra. Assim, acredito que o processo aponta para um caminho específico, intencionado por mim, mas ele não nos diz que aquele é o único caminho para se chegar ao lugar determinado [...]» (Neto, 2011).

A partir do problema da intencionalidade procuramos trabalhar ao longo desta tese, e também ao longo deste capítulo, de muitas maneiras diferentes com o já referido problema que envolve o binómio intencionalidade | intenção e como ocorre atualmente.

Como a finalidade desta investigação é apontar para o facto de que a consciência e a intencionalidade são coisas diferentes e, apesar de complementares, também a noção de intenção não ter nada a ver com o que percebemos e definimos como consciência nem como intencionalidade. Apresentamos observações empíricas através de obras de arte para poder avançar através de ontologias de natureza fenomenológica e realizar os nossos argumentos. Ainda mais porque as ontologias de natureza fenomenológica a que nos referimos, atualmente poderiam ser percebidas mais como juízos (Kant, 1790) do que como formas narrativas que a partir de uma empiria de origem brentaniana.

Contudo, como não era a nossa pretensão um empreendimento filosófico, optamos por um caminho estritamente artístico. O que, parecendo mais complexo, visto envolver conceitos conhecidos demonstrados de uma maneira inovadora, nos trouxe até a este importante e inevitável momento. Visto que de facto existe uma produção de entendimento que proporciona aos artistas atravessar suas experiências criativas e empíricas para definir nas coisas, como ocorrem os termos dos seus processos criativos. O que na forma do que se desenvolve como acontecimentos psíquicos, vistos através de uma consciência que se instala, nos levou a optar por apontar para a nossa hipótese, a partir do que fazem e pensam os artistas, para construir os nossos argumentos.

Uma forma realizada que parece surpreender tanto artistas como interlocutores, acabando por nos surpreender também a nós, visto que de facto vivenciamos estas coisas como transformações psíquicas diariamente, tornando-se coisas quotidianas mas ainda temendo afastarmo-nos dos condicionamentos correntes do pensamento tradicional, fazemos com que estas coisas interativas com as suas interatividades inerentes se conformem ao que percebemos como coisalidade do que, tornando-se coisa comum, é absorvida pela tradição como forma causada por uma consciência.

Diante do que uma intencionalidade que está sempre dirigida para os objetos é como coisa a que, ocorrendo como o que parece intenção, nos referimos como consciência a partir de um senso-comum. Visto que perante a intenção referida pela nossa hipótese nos referimos ao que se torna indiferente como coisa quotidiana. Face ao que apelamos contra este senso-comum para observar como a empiria do fenómeno ocorre na tentativa de compreendê-lo.

Acontecendo assim o que nos confunde a partir do léxico “intencionalidade”, visto que resignificando, como o que qualifica uma intenção, o que se forma é um novo entendimento para a intencionalidade brentiana que não nos convém.

Posto que ao realizar-se para a formação e a construção de falácias que justificam o que não nos permite afirmar a existência de uma consciência, colocando-a como estabelecida, submete tudo e todos ao que aqui tomamos referindo-os como juízo (Kant, 1790).

Entretanto, de facto, o acontecimento a que chamamos de consciência, ocorrendo muito depois da coisa instalada como intencionalidade, decorre como tentativa de explicar ou narrar um ocorrido, em busca de uma explicação que não revela a coisa propriamente, mas, uma série de intencionalidades que se instalam para realizar, enfim, a confusão que acima referimos.

O que nos deixa como investigadores realmente perplexos porque, ao tentar compreender a diferença entre intencionalidade e intenção, e avançar com um discurso que permita esta compreensão, tanto o processo mental como o processo material que se realizam como intencionalidade (Brentano, 1874), ficam estabelecidos e entendidos como formações conscientes. E isto não é o que ocorre realmente.

Para mais porque os artistas julgam que, ao lidar com as suas intenções através da materialidade para realizar uma obra de arte, são capazes de transmitir significados, que acreditam mesmo estarem planeados e presentes na obra como formação a partir dos signos, esquecendo mesmo que existem padrões culturais e questões processuais particulares que ao atravessar a subjetividade individual se edificam como interpretações que variam, utilizando objetos diferentes como referência para os mesmos estados intencionais.

O que justifica por si só afirmar que os artistas ao “fazer” e descrever o que julgam ter sido fruto da sua intenção, de facto atravessam com os seus juízos o que julgam ser uma capacidade consciente para controlar significados. O que de facto não acontece desta maneira, mas sempre através de um interativo que, ao atravessar uma interatividade inerente, se materializa através da expressão para a formação de uma linguagem (Monteiro, 2018); podendo, enfim, agora ser atravessada por um discurso sobre o acontecimento expressivo para se categorizar como o que chamamos de obra de arte.

Assim, a partir do texto de Jacques Derrida (1930-2004), “Acontecimento assinatura contexto [...]”, “[...] no qual o autor, mediante uma abordagem desconstrucionista, pensa o caráter diferencial da linguagem e a sua unidade central, o signo.” (Neto, 2011), procuramos “lidar com alguns equívocos, quanto à compreensão do conceito de ‘intenção’.” (Neto, 2011).

Visto que “[...] demonstrar uma distinção que acredito ser válida entre intenção e Intencionalidade, e, posteriormente, as características dos estados intencionais.” (Neto, 2011), é o que se torna enfim fundamental para a formação deste capítulo.,

Entretanto, «[...] tudo isso se tornará mais claro quando situarmos essa discussão no interior dos processos criativos, buscando fundamentar que compartilhar um processo visa, sim, um horizonte. Há a intenção do produtor numa determinada obra, e sua intenção é associada a um direcionamento para algo. Seria como a montagem de um filme, cuja justaposição de imagens em uma dada sequência, filmadas de uma dada forma, objetivasse a um plano em que a certeza tivesse em suspensão, e, nisso, seus espectadores o tomasse como um filme do gênero suspense. Contudo, buscaremos defender que esse direcionamento não necessariamente corresponde a um engessamento do efeito sobre os espectadores/público, no qual houvesse uma relação de causa e efeito determinada, o que acabaria por gerar uma confusão entre gênese e intenção autoral com a “natureza de x”, que está aberta a vários significados.» (Neto, 2011).

Sendo assim, vamos recorrer ao “nervosismo” e à “ansiedade”, que fazem parte da classe dos estados intencionais, para sustentar que há uma diferença entre intencionalidade e intenção; tomando assim inicialmente como exemplo que,

«Um animal poderia emitir um grunhido característico de irritação ou temor, caso houvesse uma causa para tal, e logo poderíamos associar aquele grunhido àquela causa determinada. Portanto, a natureza dos estados Intencionais é antes biológica, do que propriamente linguística.» (Neto, 2011).

Desta forma, afirmando que são biológicos, vamos avançar sobre os fenômenos intencionais associando-os à linguagem, visto que no caso humano isto fica ainda mais reforçado pelo facto de que muitas das nossas intenções são manifestadas através da linguagem.

Contudo, com este enunciado a nossa intenção é “[...] um desenvolvimento especial de formas mais primitivas de intencionalidade [...]” (Searle, 1995: 224), visto que vamos avançar a partir disso sobre a nossa hipótese.

Desta forma, porque a “[...] a linguagem e o significado, ao menos no sentido que lhes é atribuído pelos seres humanos, surgiram bem tardiamente [...]” (Searle, 1995: 223), podendo afirmar que Derrida a partir “Dessa forma, ao associar a ‘intenção’ ao ‘querer-dizer’ [...], arbitrariamente, torna dependente o “pretender” e a “intenção”, ou seja, estados intencionais, da linguagem, sobrepondo [a intenção à intencionalidade] [...]” (Neto, 2011).

Diante do que, «Se nos dirigimos ao mundo visando comportamentos, ou enunciações, com sentido, então devemos fazê-lo mediante a convenção e produção de sentido da linguagem comum. [E] [...] a mesma coisa para um texto literário (obra de arte em geral): na gênese criativa, temos a intenção de que [determinado] [...] grupo de pessoas, os espectadores/leitores, compreendam que o que escrevemos é um poema/romance, e é aí que reside o sentido de nossa ação.» (Neto, 2011).

Por isso colocamo-nos diante deste problema através de nossa hipótese. Visto que um espectador quando vai à uma exposição de arte, o objeto da sua intencionalidade é a exposição de arte visitada e não uma qualquer intenção deste espectador em participar desta ou daquela obra interativa.

Se ao chegar à exposição, e sendo uma exposição coletiva, todas as obras de todos os artistas forem interativas, ou seja, objetos com os quais o espectador possa interagir, uma nova intencionalidade se instala, através de uma interatividade inerente à interação que atravessa a intencionalidade inicial de ir à exposição como planejado.

Desta forma, a intenção de tocar ou não tocar uma obra de arte como decisão, em ambos os casos são movidos por uma interatividade inerente. Isto porque,

«[...] há casos em que determinadas estruturas x de signos com sentido acabam por serem recebidas pelo público de modo distinto daquela intencionada por seus produtores. [E será que] [...] por terem sido estruturadas com outra intenção, diferente daquela pela qual foram recebidas, essas obras seriam falhas? [...] [Mas estas são] questões [que] demandariam mais tempo de análise, que não caberia aqui, em linhas gerais.» (Neto, 2011).

Portanto, na realidade não queremos nem pretendemos com esta investigação averiguar ou apontar falhas, mas antes, afirmar que, havendo “um interativo com a sua interatividade inerente”, o que efetivamente se realiza como formalidade é o que se forma como a intencionalidade brentaniana a partir destes dois pressupostos inseparáveis.



64

Sem Título, (Máquina de desenhar #2), 2019. Madeira de Faia e Pinho, aço, chumbo, náilon, lápis, papel, quatro pneus e leitor de áudio. 100 x 70 x 70 cm.

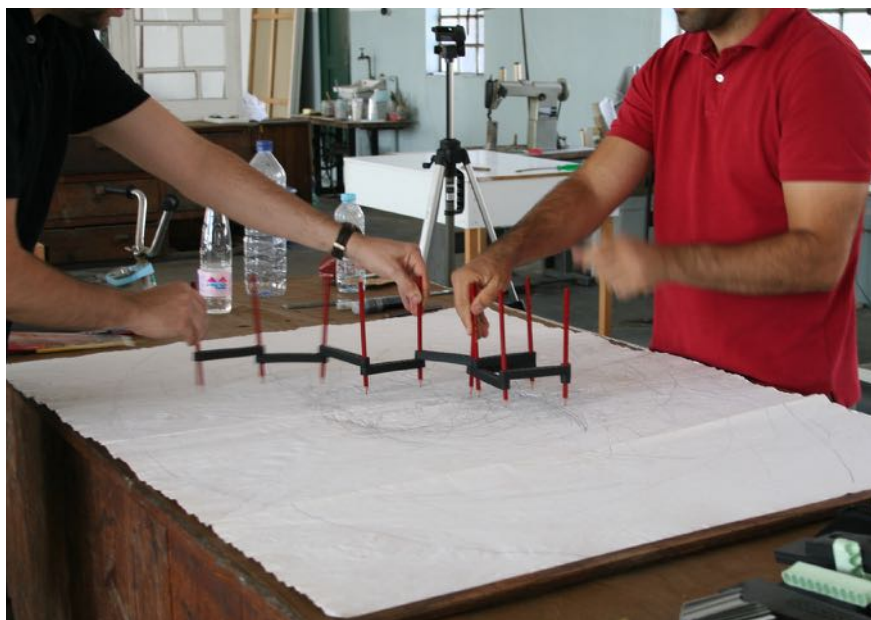
O desenho como intenção e a máquina como interação

As ideias que foram apresentadas nesta investigação não são estranhas ao contexto da pesquisa artística individual do autor desta tese. E, mesmo diante da formação da hipótese, a dissertação foi desenvolvida ao longo da tese procurando colocar o interativo e a interatividade antes da ideia de intencionalidade (Brentano, 1874) para, partindo da noção de causalidade, se operar sobre obras de arte como *modum* para a demonstração da hipótese.

Diante do que chamamos atenção para o termo consciência, que é fruto de uma revelação como conceito, nos termos de uma teleologia causal em que realizamos uma procura para trazer aos artistas o campo (Bourdieu, 1976) da psicologia, surgindo o problema como o temos tratado empiricamente como realização e empiria. A partir do que, o conhecimento que ocorre na produção de todo o tipo de arte, se tornou no argumento para a formação da dissertação.

65

Marco Moreira e
Richard Câmara, na
residência artística
nos Ateliers da Fábrica
de Lápiz Viarco em
São João da Madeira,
Portugal. 2012.



Entretanto, como as causalidades não são da ordem da *coisalidade*, como a propõe Martin Heidegger (1878-1965), como um “tipo de coisa” que se instala na obra como forma e tradição, mas antes como o que se encontra num puro-estar-em-si-mesma (*reine Insichstehen*)⁶⁶ claramente manifestado. Foi diante disto que resolvemos avançar procurando pela “*dinglichen Unterbau*”, ou seja, o “suporte coisal” que se realiza durante a formação de uma obra de arte e como sua “subestrutura real”.

Isto porque, não estando previamente formada como uma consciência da coisa, a obra é o que se realiza como um tipo de coisa (*coisalidade*) que ao materializar-se no transcurso de uma atividade criativa leva até à formação da obra como essência vital que na forma de uma *vitalidade essencial* (Moreira, 2015) ocorre como vida formando a mundanidade conhecida.

66 Tradução livre: permanente puro em si próprio

Como, «[...] me interessa [...] [na] actividade artística enquanto estabelecadora de um meio próprio que pertence e se relaciona com a mundanidade. [...] a transposição de um objecto mundano da sua mundanidade para a mundanidade própria da arte [é o que o altera] [...] verdadeiramente [como] carácter subjectivo do objecto mundano transposto. [...] alteração [esta de] [...] carácter subjectivo [e que] não acontece na [...] forma, mas sim na [...] utilização.» (Moreira, 2015: 29).

Ou seja, a manifestação estética e artística ocorre a partir do que acontecendo como intencionalidade ao atravessar o mundo através de trocas empíricas, forma-se através da matéria para utilização como uma “[...] mundanidade própria [que na] [...] arte tem a sua utilidade mundana transformada em pura subjectividade.” (Moreira, 2015: 29).



66

Sem título (Lápis e desenho sobre parede #4), 2015. Lápis Viarco de diferentes durezas e desenho sobre parede, dimensões variáveis.

Funcionando assim como “[...] abertura infinita de sentidos ambivalentes [...] [e para que a] [...] coisa [que] passa a ser portadora [do que] [...] enfim [a] liberta da sua função.” (Moreira, 2015: 29), seja viável como construção de expressão artística através da formação dialética que se realiza como atividade no qual a simulação da formação ocorre num ambiente em constante transformação e cheio de vida.

Acontecimento que tendo o “[...] objeto mundano [como o que] tem utilidade mundana, enquanto objeto transposto da mundanidade [da vida] para a mundanidade própria da arte [...]” (Moreira, 2015: 29), realiza-se enfim como “[...] sua utilidade mundana transformada [...]” (Moreira, 2015: 29).

Condição que ocorrendo como manifestação estética e artística de diferentes maneiras nas obras de arte, e diante de cada uma das práticas artísticas separadas, visto que decorrem como capacidade instalada oriunda da hibridação de objetos que ao relacionarem-se esteticamente uns com os outros, permite a formação interativa de uma interatividade inerente que, não se apartando do espectador como forma reflexa nem intersubjetiva, se realiza como padrão para uma tradição.

67

Sem Título, 2012.
Madeira, arame de aço,
bolas de grafite e papel
Fabriano, 71 x 50 x
5,5 cm.



Acontecendo assim porque os humanos acreditam que o seu pensamento é reflexivo e acontece sobre o fazer que ocorre a partir de um “conhecimento” para formar o que se “conhece” como realização avançada a partir da forma de uma consciência. Ou seja, uma realização que como um tipo de coisa (*das Dinghafte* | causalidade) que decorre a partir de uma reflexão sobre a coisa para a sua transformação.

Diante do que nos interessa, nesta altura, refletir sobre a instalação de uma intencionalidade (Brentano, 1874) com a qual argumentamos que o interativo e a interatividade concorrem para fazer partir da ação o que se realiza e procede em conformidade com uma produção criativa. Assim, tomaremos como exemplo neste capítulo a produção criativa (figura 64) individual do autor da tese.

Visto que a partir de uma coisa formada interactivamente e “Desenvolvida durante a residência artística da Bienal de Coruche em Portugal, uma máquina de desenho que foi feita a partir do corte de uma mesa de trabalho, desenhada

por José Espinho e produzida pela Olaio Furniture Makers nos anos 1970, e que foi também a mesa utilizada para inicialmente desenhar e conceber a própria máquina de desenho da figura 64: um cubo de madeira com cerca de 70 cm de largura construído com várias portas de tamanhos diferentes que, quando se abrem, mecanismos colocados dentro do cubo desenhavam e rabiscam aleatória e automaticamente numa folha de papel (ao mesmo tempo também é possível ouvir o som gravado da carpintaria durante a produção do cubo). Uma peça de arte que convida o público a interagir para descobri-la.” (Moreira, 2019)⁶⁷.



68

Sem título (Lápis e desenho sobre parede #7), 2017. Lápis de diferentes durezas e desenho sobre parede, dimensões variáveis.

Desta forma, desenvolvida a “máquina” e apresentada como na figura 64 numa relação expressiva e possível, imprescindível para que a experiência empírica e intersubjetiva ocorra como condição para a materialização do que através da arte podemos entender como máquina. Visto que se realiza como forma material para uma existência imaterial que manifesta a partir da curiosidade, realiza-se através da intersubjetividade que se materializa como máquina numa interatividade.

Assim, ao atravessar o horizonte das expressões para se instalar como intencionalidade no objeto, existindo num processo de interação com a qual estivemos sempre diante das obras de arte tomadas como exemplo nesta

67 Disponível a 12 de Agosto de 2021 em <https://www.marcomoreira.pt/>. Tradução livre de “Developed during the artistic residence of the Biennial of Coruche in Portugal, this drawing machine was made by cutting a work table – designed by José Espinho and produced by Olaio Furniture Makers in the 1970s – which was also the table used to initially design and conceive the drawing machine itself. A wooden cube with about 70 cm width was built and several doors of different sizes were added to the cube. When the doors open the simple mechanisms placed inside the cube automatically draw random scrawls in a sheet of paper. At the same time, it is also possible to hear the sound recorded at the carpentry during the production of this work. This piece invites the audience to interact with it and discover it.”

investigação e vistas sempre “como horizonte teórico [para] a esfera das interações humanas [...] [e no] contexto social, mais do que [...] [para] afirmação de um espaço simbólico autónomo e privado” (Bourriaud, 1998: 19).

Desta forma, serve de resposta para as questões diante das quais a ideia de ferramenta e utensílio como dispositivo (Agamben, 2005) fazem da arte o potencial para a demonstração do que colocamos como hipótese nesta tese doutoral.

Ou seja, a hipótese de que o interativo e a interatividade como propomos ao atravessar ações intersubjetivas segundo princípios estéticos que se definem nas coisas como essência e coisalidade, e através do que chamamos ações de desenhar, se realizam como máquina a partir de um interativo e de uma interatividade.

O que faz com que a ideia de “máquina de desenhar” como existência, realizada indiscriminadamente em cada uma das demonstrações e na forma da “máquina” aplicável, nos permita abordar os diversos aspetos do título da nossa tese doutoral, cito: “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade” através das experiências estéticas apresentadas como experiências coletivas e intersubjetivas.

Como na figura 65 na qual na,

«Residência artística nos Ateliers da Fábrica de Lápis Viarco em São João da Madeira. Em colaboração com o Ilustrador Richard Câmara e com o apoio do Museu do Papel de Terras de Santa Maria da Feira, na qual foi desenvolvido um conjunto de trabalhos que se constituiu sobretudo numa reflexão sobre a prática do desenho.» (Moreira, 2012)⁶⁸,

Avançada sobre o contexto formal da “tradição” artística, para refletir sobre o conceito de relação e intersubjetividade (Bubber, 1923), a ideia de padrão como condição possível para observação de um “*modum*”, viável para formação das ideias como acontecimentos através do fazer e da colaboração conjunta entre artistas, decorre nas diversas residências coletivas nas quais o autor desta tese já participou.

Assim, o uso da interação como forma e duração (Bergson, 1907) é o que decorrendo depois como ideia, forma-se como temporalidade que, mantendo o “interativo que tem na sua interatividade inerente” o título proposto como “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”, permite avançar através da dissertação como uma,

«[...] experimentação [...] [que fosse] feita sem que [...] [o autor indicasse] o que quer que o outro [...] [pense]; condição que [estimula] [...] questões como: «se não posso controlar [o tema ou o motivo] [...], como [posso] [...] ser bem-

68 Disponível a 12 de Agosto de 2021 em <https://www.marcomoreira.pt/index.php/2012/08/viarco-residencia-art-residency-2/>

sucedido [como criador de relações ou de interações]?»; ou, «[será que] posso [...] antecipar [o] [...] resultado [de uma interação ou de uma relação]? »⁶⁹ (tudo isso feito a partir da citação das palavras de Marina Lahr no capítulo 1. ao interrogar-me sobre o ato de desenhar como forma ou padrão).

Entretanto, agora precisamos colocar sobre esta questão a proposta que o nosso título adianta a partir do pensamento de Nicolas Bourriaud (1965). Visto que, afinal, existem diferenças entre o interativo e a interatividade e o que Bourriaud define como estética relacional (como já abordado no subcapítulo 5.1.). E vamos fazê-lo agora através da inserção da nossa produção como artista e criativo.

Desta forma, tomando o contexto da nossa investigação iniciado com a questão do subcapítulo 4.3., ao tratar do padrão e da forma como duração para abrir caminho através do pensamento de Henri Bergson (1859-1941) para o que decorre como determinação e indeterminação no trabalho de Félix González-Torres (1957-1996) que, na “[...] sua exposição individual na galeria Jennifer Flay em 1993, *Untitled (Arena)*, [...] montou um quadrilátero delimitado por lâmpadas acesas e disponibilizou aos visitantes um par de *walkmans*, para que pudessem dançar sob as guirlandas de luz, em silêncio, no meio da galeria” (Bourriaud, 1998: 83).

Assim, através da obra da figura 67 realizada para “Maquinando o debuxo”, e a partir do argumento da estética relacional de Nicolas Bourriaud (1965) sobre o trabalho de Félix González-Torres (1957-1996), *Untitled (Arena)*, vamos oferecer a ideia de que o artista leva o observador a participar da obra,

«[...] a lhe dar vida, a completar a obra e a participar da elaboração de seu sentido. Não [...] [como] um artifício barato: [visto que] esse tipo de obra (erroneamente chamada de “interativa”) tem sua origem na arte minimalista, cujo fundo fenomenológico especulava sobre a presença do observador como parte integrante da obra [...]» (Bourriaud, 1998: 83),

mas que nós buscamos reparar a partir da questão que parece nos interessar, visto que diante da afirmação de que nesta obra não há interatividade, o que se coloca como forma e problema é que a,

«[...] “participação” ocular [...] [como proposta por] Michael Fried denuncia sob a designação genérica de “teatralidade” [...] [que] a experiência da arte literal [...] de um objeto em situação, a qual, praticamente por definição, inclui o observador [...]» (Bourriaud, 1998: 83),

69 Marina Lahr, colhido em 16 de Janeiro de 2021 em <https://www.itaucultural.org.br/obra-busca-despertar-reflexoes-sobre-as-relacoes-individuais-e-a-coletividade>

ocorre com um objeto numa condição visual importante que nos fornece “[...] as ferramentas necessárias para uma análise crítica de nossas condições de percepção” (Bourriaud, 1998: 83).

Permitindo-nos afirmar que, “uma obra como em [...] [“Maquinando o debuxo” (figura 67)] já não deriva da simples percepção ocular: “[...] o que o espectador traz é todo o seu corpo, sua história e seu comportamento, e não mais uma simples presença física abstrata” (Bourriaud, 1998: 83).

Condição que nos levou a refletir no capítulo 4, sobre o desenho como corporificador de interações, visto que o desenho da obra como “[...] espaço da arte minimalista [...] construído na distância entre o olhar e a obra [...]” (Bourriaud, 1998: 83), decorre como espaço que se define na obra de Marco Moreira (1978), como espaço

«[...] elaborado na intersubjetividade, na resposta emocional, comportamental e histórica que o espectador dá à experiência proposta. O encontro com a obra gera uma duração mais do que um espaço (como no caso da arte minimalista). Tempo de manipulação, de compreensão, de tomada de decisões, que ultrapassa o ato de “completar” a obra com o olhar [...]» (Bourriaud, 1998: 83).

Estando assim definido o problema também em termos de interativo e com a sua interatividade inerente. Visto que a intersubjetividade é o que interessa sobremaneira para pensar o corpo como “máquina de desenhar” e as relações como “o interativo e a interatividade” nos termos propostos segundo a nossa hipótese, atravessam a formação de uma intencionalidade a partir da interação com uma obra de arte.

Por isso procuramos atravessar o pensamento de Nicolas Bourriaud (1965), visto que ao definir a “estética relacional” como um campo (Bourdieu, 1976), e no âmbito da crítica de arte, tornou possível realizar o que chamamos de “somente depois”, como o que se insere nos contextos históricos da arte para tornar este trabalho de investigação mais credível.

Não que o “interativo e a interatividade”, segundo a nossa proposta e como argumento, não estejam inseridos nos contextos históricos da arte como propõe Nicolas Bourriaud (1965) mas, segundo a forma de uma estética relacional, fica permitida a formação do que definimos como interativo e interatividade como coisas que precedem a intencionalidade à moda de Franz Brentano (1838-1917). Para mais, porque o contexto invocado a partir da nossa hipótese está no campo (Bourdieu, 1976) da transdisciplinaridade tanto como fenômeno quanto como conhecimento.

Questão apontada negativamente por Bourriaud como condição invocada pela crítica de arte, ao dizer que “[...] não é possível perceber [...] [a] originalidade e [...] importância [de uma obra de arte] analisando-as a partir de problemas resolvidos ou deixados em suspenso pelas operações anteriores [...]” (Bourriaud, 1998: 9), o que nos coloca diante do que Bourriaud diz-nos como que,

«[...] certas questões não são mais pertinentes — e, por extensão, demarcar quais delas são assim consideradas atualmente pelos artistas: quais são os verdadeiros interesses da arte contemporânea, suas relações com a sociedade, a história, a cultura? A primeira tarefa do crítico consiste em reconstituir o complexo jogo dos problemas levantados numa determinada época e em examinar as diversas respostas que lhes são dadas [...]» (Bourriaud, 1998: 9).

Por isso lastimamos que Nicolas Bourriaud faça esta crítica; contudo, propondo que os avanços estão por vir através de uma interdisciplinaridade. Mantendo de fora a transdisciplinaridade que agora propomos, e afastando os campos (Bourdieu, 1976) do saber para falar exclusivamente da arte nos termos dos seus significados que, de facto, impedem avanços significativos.

Portanto, não nos contentamos em meramente “[...] inventariar as preocupações do passado apenas para poder lamentar a ausência de respostas” (Bourriaud, 1998: 9); aventuramo-nos com esta dissertação procurando, através de uma transdisciplinaridade, abordar a questão do ponto de vista do processo (como criatividade ou criar-ativo) e não somente do produto (como uma obra de arte), avançando por isso com a hipótese proposta.

Diante do que chamamos a atenção para o facto de que na altura da estética relacional proposta por Nicolas Bourriaud, nos idos tempos de 1998 (ano da publicação em França do seu livro), o Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, ocorrido no Convento de Arrábida em Portugal, entre os dias 2 (dois) e 6 (seis) de Novembro de 1994, ainda não era uma realidade espalhada pelo mundo, a condição e o problema que ainda hoje se encontra vivamente presente na formação do conhecimento estava a iniciar os seus desenvolvimentos reflexivos em busca de soluções que ainda hoje não ocorrem.

Entretanto, diante de um desenho podemos ter a intenção de desenhar uma árvore, mas a intencionalidade relativa a este objeto “desenhar” não está na árvore nem na expressão de uma árvore mais naturalista, idealista ou expressionista. Isto porque a intenção de desenhar a árvore não é a intencionalidade do desenho da árvore, mas antes o seu motor, porque a intencionalidade do desenho da árvore vai instalar-se na duração do desenho da árvore. Mesmo que a intenção de desenhar uma árvore já esteja instalada.

Isto porque a intencionalidade é um estado mental, mas uma ação de desenhar uma ação corporal. Portanto, podemos dizer que diante de uma intencionalidade de desenhar, desenhámos uma árvore expressionista ou idealista; mas não podemos dizer que a intenção de desenhar a árvore seja a intencionalidade, visto que dela sendo decorrente, instalou-se enfim como intenção.

Sendo através destas etapas que decorrem entre o fazer, a intencionalidade e a intenção de que, existem dezenas, centenas ou até milhares de interações, tratamos aqui a partir do interativo e da interatividade como problema e questão.

Diante do que ao acrescentarmos a ideia de “máquina de desenhar”, podemos dizer que a intencionalidade que se instala ao fazer um desenho e a intenção de desenhar isso ou aquilo, fluem para uma mesma duração e lugar se tomarmos como ponto de referência os trabalhos das figuras 66 e 68.

Perante o que encerramos a questão citando:

«Los recursos utilizados por Marco Moreira, conformes a una buena argumentación discursiva, se apoyan sobre una estética concisa y elocuente, con connotación de naturaleza minimalista (economía de medios, rigor geométrico, pautas y protocolos), además del uso de referencias y metáforas, a menudo acompañado de un discreto humor, que favorecen sin duda la implicación sensible, emotiva y especulativa del espectador. Con sus diferentes “máquinas de dibujo”, Marco apela directamente a la participación del público; aunque sea solamente en su “posibilidad”, pues no siempre está permitido tocar y articular los artilugios en los espacios expositivos, sin embargo el espectador percibe esta acción necesaria al uso de toda máquina, la cual debe recrear esta experiencia fenomenológica del dibujo. Una de sus primeras máquinas en forma de cajón de madera (2012) retoma un clásico gran juego de paciencia sustituyendo las bolas de acero por bolas de grafito⁷⁰, las cuales van trazando mapas aleatorios sobre el fondo de papel. Guardando relación con esta pieza, la última presentada en la Bienal de Coruche (2019) complica el juego y el sentido, al emplear como material una clásica mesa de trabajo de diseño portugués (José Espinho, 1970) que el artista uso previamente para concebir y diseñar el cubo-máquina. Cuando las puertas laterales se abren, unos simples mecanismos permiten unos dibujos automáticos en forma de garabatos aleatorios, a la vez que se escucha el sonido grabado en la carpintería durante la producción de la obra. Este trabajo invita a percibir las diferentes fases de la obra, desde su ideación, su fabricación y su manipulación.» (Heyvaert, 2019).

70 Trabajo que surgió después de una residencia en la fábrica de lápices, Viarco Fábrica Portuguesa de Lápiz en Portugal no año de 2012.



CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

Ao longo de toda a dissertação foram investigadas várias ações criativas como formações estéticas na tentativa de caracterizar, a partir de condições interativas não específicas e definidas como um criar-ativo, a concomitância em e entre um padrão e a forma que se manifesta em existências materializadas como obras de arte.

Procurávamos instalar condições que nos servissem para corresponder a criação artística concomitante à intencionalidade (Brentano, 1874) para a formação dos argumentos à volta da nossa hipótese. Desta forma, definimos a partir da ideia proposta, para tendo como ponto de partida o título “*máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade*”, investigar como ocorre o que se evidencia como ideia de “máquina” e como intencionalidade, e que se define através dos vocábulos “interativo e interatividade” como condição para o desenvolvimento de uma premissa como proposta na nossa hipótese, nomeadamente:

«Toda a experiência humana é tida como intencionalidade (Brentano, 1974), não no sentido da intenção, mas como direção para uma ação adequada, dessa forma, a intenção que está sempre dirigida para o objeto, é o que se define como consciência.

A hipótese que pretendemos propor, é a de que numa ação não há precedência da intencionalidade, mas de um fenómeno não intencional e interativo, que resultante da interação, ocorre ele mesmo como interatividade.»

Diante do que atravessamos cada um dos capítulos da tese utilizando os vocábulos “interativo e interatividade” para permitir a compreensão do que se instala como intencionalidade a partir de interações tendo como ponto de partida o campo da psicologia do ato que, expandido para o campo (Bourdieu, 1976) da arte através da forma da dissertação, pretendia demonstrar um paralelismo em e entre intencionalidade e intenção.

Iniciamos este caminho com o trabalho de Michel Groisman (1972) e a procura de conformidades existentes em e entre o que se apresenta como obra de arte e a nossa hipótese de trabalho, para envolver ao longo da dissertação e das práticas artísticas escolhidas, os conceitos de interativo, interatividade e relação

e permitir a demonstração da proposição apresentada através do título como sentença, e a partir do ponto de vista criativo de Michel Groisman (1972), colocado em detrimento de qualquer ponto de vista filosófico ou psíquico, experimentamos o que estando concentrado no fazer e na percepção ocorre como interação criativa. O que favoreceu a existência da noção de máquina, e envolveu a ação de desenhar como estrutura e metodologia.

Foi a partir deste ponto que organizámos a formação da dissertação para atravessar estas ideias através da Estética Relacional de Nicolas Bourriaud (1965), e avançarmos através das noções de linguagem e demonstrarmos através do campo da arte, algumas explicações que viabilizam a compreensão da hipótese e a forma de realização da mesma. Portanto, conduzidos através de aspetos da fenomenologia da arte, da semiótica e da teoria da linguagem com a finalidade de envolver a ação de desenhar e a interatividade ao avanço pretendido, instalamo-nos através dos argumentos, contudo, fazendo surgir paradoxos não contraditórios que inerentes aos léxicos envolvidos, preponderam sobre o binómio intencionalidade | intenção como dúvida e equívoco.

Organizando-nos a partir disso para atravessar a utilização do conjunto léxico interativo, interatividade e relação (este último quase sempre oculto), através do que se define como ideia de consciência e como argumento que caracteriza a formação de conceitos como substâncias (Hegel, 1812/1816). O que procurávamos era demonstrar como cada um destes conceitos se relacionam com os conteúdos explícitos e implícitos da presente investigação, nomeadamente o desenho como linguagem, o interativo e a interatividade como ações, o corpo como paradoxo e a transgressão como ato criativo.

Argumentando assim a partir do imbróglio relativo à formação do conhecimento sobre o que é intencionalidade e, ao atravessar a técnica, tomamos de empréstimo das formas criativas, algumas particulares o que se realizando como ação de desenhar visava a experimentação de campo (Bourdieu, 1976) que consideramos viabilizar a reflexão sobre o tema.

Estamos, nesta tese, diante de um saber específico, como na forma proposta por Franz Brentano (1838-1917) e como psicologia do ato. Formata-se na área do conhecimento para a negação do que surge como convergente em e entre formas expressivas que atravessam a linguagem e se realizam para definir a ação de desenhar; e o desenho surge como realização interpretável; contudo, condicionado ao interativo e à interatividade inerente aos contextos individuais.

Então, as ações de desenhar como transformações expressivas das representações, estabelecem o que ressalta como sendo através do processo metodológico de um trabalho criativo; mau grado os entendimentos, há dificuldades

que se manifestam como questões intersubjetivas na arte e que na forma das relações dialéticas decorrem como atividade. Condição que também é inerente à presente orientação do meu percurso doutoral para viabilizar a materialização destas ideias.

Considerando que ao atravessar certos paradoxos que foram identificados, e através dos quais se conjugaram as interações criativas para formar a presente dissertação, como também o léxico do título que para conduzir a dissertação através da investigação realizada como pesquisa e argumentação numa proposta plástica e técnica que, ao fazer surgir formas e argumentos sobre o binómio intencionalidade | intenção, foi aqui referido como proposição.

Diante do que concluímos que resignificar os vocábulos “interativo e interatividade” através da ideia de “máquina”, ao ampliar ambos os conceitos diante das considerações estéticas ampliava o nosso campo de visão. Por isso nos orientamos na formação da dissertação e na escolha de autores ao longo de um processo textual que, cremos, viabilizaram a integração de eventuais limitações existentes. Diante de tal empresa cingimos os nossos argumentos o mais possível aos léxicos e investigamos através, não só da lista bibliográfica apresentada, mas também de outros autores próximos dos objetivos a que nos propomos. Condição e escolha metodológica que nos permitiu abordar o problema em termos de forma e causalidade, e distinguir a origem da transcendência para definir como ocorre materialmente a criação de uma obra de arte - ou como se transforma uma existência abstrata em coisa concreta simultaneamente.

É esta uma solução arduamente buscada para definir como um interativo com a sua interatividade inerente realmente se opera para instalar a forma de uma intencionalidade, como o que ocorre segundo a forma proposta pela hipótese, ao ser transformada a partir das interações em verdade e acontecimento (Badiou, 1988/1998).

A partir daí o fenómeno representação, distinguido da noção senso-comum de consciência, colocados diretamente sobre a forma da nossa hipótese, será aceite como afirmação no contexto e argumento imprescindível para a compreensão do problema, visto que a tese remete para o problema da intencionalidade mental (Brentano, 1874) e não da fenomenologia da arte.

Definindo-se assim a forma de atuação e a importância dos vocábulos “interativo e interatividade” restando, contudo, algumas lacunas ainda sobre a noção de ação de desenhar. Diante do que avançamos, através da ação de desenhar, dentro do mesmo modus-operandi metodológico para definir o que é o desenho e através da apresentação de várias ferramentas de projeção e auxílio para uma ação de desenhar, conjugando-se tudo à volta do título – Máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade – e da hipótese:

«Toda a experiência humana é tida como intencionalidade (Brentano, 1974), não no sentido da intenção, mas como direção para uma ação adequada, dessa forma, a intenção que está sempre dirigida para o objeto, é o que se define como consciência.

A hipótese que pretendemos propor, é a de que numa ação não há precedência da intencionalidade, mas de um fenómeno não intencional e interativo, que resultante da interação, ocorre ele mesmo como interatividade.»

Questão importante para a demonstração da ideia e a realização da dissertação que, através da investigação de obras de arte de diferentes autores, e contendo tanto a ideia de máquina como a ideia de ação de desenhar, nos leva a refletir sobre “o interativo e a interatividade inerente” como conceitos, e apresentá-los através dos léxicos correspondentes; porém, deslocados no campo da arte para o contexto da génese se não da finalidade. Fator que contribuiu para a formação da dissertação e mesmo para a escolha de muitas das obras de arte apresentadas - mesmo aquelas que poderiam ser consideradas conceptuais e ou não materiais.

Contudo, também se instalou a sensação de que qualquer obra de arte serviria. Perante isto, chamamos atenção para o facto de que as questões que para aí podiam convergir eram muitas - intencionalidade, intenção, consciência, decisão, máquina, ação, desenhar, interativo e interatividade -, o que demonstra que é ingénua a conclusão de que qualquer trabalho de arte será adequado - apesar de não ser de todo um erro, diante de conjuntos parciais destes conceitos. Desta forma, tendo na interatividade inerente a realização das obras, reafirmamos a forma como método e o estabelecimento da intencionalidade (Brentano, 1874) como realização.

Procurando não enaltecer a consciência como natureza, mas buscar pela ação interativa para demonstrar ao longo de toda a dissertação e através da investigação empreendida, como uma ação de natureza metodológica, entre outras de natureza ferramental e ou tecnológica, possibilitam uma forma de causalidade que ao edificar-se como objeto, instala uma intencionalidade (Brentano, 1874) operacionalizada a partir de um interativo com a sua interatividade inerente.

Diante do que as noções de espetador e artista, operando-se como motores nos quais o “desenho” se realiza como “*designio*”, ao viabilizar “o interativo e a interatividade” inerentes para atravessar aceções da palavra “desenho”. É essa a nossa procura.

Ao envolver o problema da intencionalidade, referida a partir da hipótese para ocorrer como interativo e interatividade, o que se queria evidenciar era o que estava na produção de uma obra de arte, e no argumento construído a partir da obra

de arte realizada. Por isso foram usados exemplos de obras de arte apresentados num certo fluxo de alternâncias entre formas e conceitos onde se apresentavam problemas de arte, problemas conceptuais e problemas relacionados diretamente ao título “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”. O problema da intencionalidade brentiana referida na hipótese nem sempre tem sido referido de forma explícita, mesmo se se procura tecê-lo através do fluxo de ideias dominantes em cada uma das partes que compõe a dissertação.

Assim, conceitos como “máquina”, “desenho”, “interativo” e “interatividade”, definidos numa forma quiçá um pouco difusa, emprestaram uma característica por vezes ensaística à forma desta tese doutoral. Contudo, em relação a essa condição, chamaríamos a atenção para a possibilidade de uma visão precipitada - visto que a tese pretende relançar o problema da intencionalidade sem discutir questões como consciência, inconsciência, vontade ou desejo, entre outras.

Como muitas coisas foram investigadas e, no total, escritas mais de quatrocentas páginas, dando origem a várias versões do texto, consideramos que a forma final encontrada nestas 230 páginas, certamente guarda lacunas, mas diante do complexo conjunto idealizado decidimos apresentar um resultado conciso e exigente. Condição que, ainda assim, às vezes pode levar o interlocutor a conclusões precipitadas. Desta forma, para encerrarmos, invocamos a tese doutoral, perguntamo-nos sobre os “mal-entendidos que cercam a arte”, e invocamos a condição de que “é preciso aceitar que certas questões já não são pertinentes” aos interesses dos artistas e da arte contemporânea.

Foi assim que nos deparámos imergidos numa longa reflexão sobre a pertinência do tema “máquinas de desenhar: o interativo e a interatividade”.

Ao longo desta tese, e na tentativa de averiguar como e porque o interativo e a interatividade, pode e deve ser pertinente observar estes conceitos mais amplamente como campo (Bourdieu, 1974) do saber.

Concluindo, enfim, ao atravessar o que se define como intencionalidade em conformidade com o preconizado por Franz Brentano (1838-1917), e através da Psicologia do ato, justifica-se o que se alicerça nesta investigação e a sua proposta para pensar a hipótese apresentada.



RESUMO EM ESPANHOL

El dibujo es una actividad integradora de varias disciplinas en las más diversas áreas del conocimiento, desde las artes hasta las ciencias; ocurriendo además como una acción interactiva que, desde su interactividad inherente, logra una cosa.

Sin embargo, el léxico “interacción” en las sociedades humanas actuales puede entenderse desde muchos puntos de vista, incluso asumiendo diferentes formas y/o significados. En las artes, se utiliza el término “interactivo” sólo cuando se refiere a obras de arte que propician relaciones entre el espectador y la obra. Equivale así a una actividad comunicacional que, sin embargo, considerada como una relación entre el espectador y la obra, también podría ser relativa al usuario y a la tecnología. Definida, así como una “interactividad” recibe este nombre para calificar la forma y naturaleza de la “interacción” que, en estos casos, existe entre los humanos y las cosas.

Una interactividad que, en esta tesis desde el título, es la cuestión que envolverá la investigación a partir de la hipótesis siguiente:

«Toda la experiencia humana es considerada como intencionalidad (Brentano, 1974), no en el sentido de intención, sino a modo de dirección de una acción adecuada y, por lo tanto, de una intención que siempre se dirige hacia un objeto: esto es lo que se define como conciencia.

La hipótesis que planteamos es que en una acción no hay precedencia de intencionalidad, sino de un fenómeno no intencional e interactivo que, resultando de una interacción, ocurre por sí mismo como interactividad.»

A partir de ahí todas las explicaciones, observaciones y comentarios sobre la forma y el título se tejerán y entre-tejerán, desde la introducción hasta la conclusión, en torno a estos dos conceptos.

Queremos llamar la atención sobre el hecho de que no se pretende un enfoque filosófico, sino más bien, a partir de las obras de arte elegidas y a través de la investigación de las estructuras discursivas que forman otras tesis –sobre dibujo, máquina, interacción, cuerpo, motor y transformación–, y de una aproximación a los campos (Bourdieu, 1976) del saber, acomodar transdisciplinariamente la investigación, reflexión y metodología sobre el problema planteado a través de la hipótesis propuesta.

Así, ante problemas ontológicos y/o fenomenológicos, avanzaremos con este modo de aproximación para presentar el problema y acercar nuestra hipótesis a una conclusión.

“Máquinas de dibujar: el interactivo e la interactividad” es una investigación que tiene como objeto de estudio las interacciones humanas que atraviesan las máquinas para expresarse como formas a través de dibujos. Será ante esta definición que aparecerán las diferentes cuestiones para el análisis –la primera de las cuales en forma de la idea de que un dibujo atraviesa una máquina como una cuestión fundamental– que al ser comprendidas pretenden demostrar que los humanos, en cuanto espectadores y/o artistas, no son propiamente máquinas, aunque bien pueden ser considerados como motores.

La interacción que ocurre entre un artista y un espectador atraviesa una existencia material para explicar la intersubjetividad inherente. Además, la función considerada calificable como interactividad obtiene una multitud de definiciones en los diversos campos del conocimiento a partir del léxico, instalándose en una lista⁷¹ tan grande que incluso dificulta cualquier elección o explicación lícita.

Así, en el primer capítulo con “El acto de dibujar: formar o crear patrones”, buscando alcanzar la idea de intención en nuestra argumentación, primero nos preguntaremos sobre la “naturaleza condicional” de los acontecimientos pandémicos actuales –dado que la disertación de esta tesis comenzó en enero de 2020, habiendo sufrido también muchos cambios formales, estructurales y contenedóricos– en vista de lo que buscamos demostrar como la “intención” y la intencionalidad brentiana, al coexistir, se cruzan por caminos paralelos.

En este capítulo también nos referimos a Nicolas Bourriaud (1965) que, a través de su Estética Relacional (1998), utilizamos como columna vertebral para la formación de la disertación y aproximación a los diferentes campos (Bourdieu, 1976) del conocimiento.

Tejiendo a través de la obra de arte de Michel Groisman (1972), concomitante al Palais de Tokyo cerrado debido a la crisis pandémica⁷², tratamos de percibir y demostrar cómo la intención y la intencionalidad no convergen, sino que, permaneciendo a través de caminos paralelos, se combinan.

71 Lista citada: interactividad lineal, interactividad arborescente, interactividad lingüística, interactividad de creación, interactividad de los objetivos, interactividad de soporte, interactividad de actualización, interactividad de construcción, interactividad reflejada, interactividad de simulación, interactividad de hipervínculo, interactividad contextual no inmersivo, interactividad virtual. Disponible el 3 de enero de 2021 en http://vclipping.planejamento.sp.gov.br/Vclipping1/index.php/Intera%C3%A7%C3%A3o_ou_Interatividade%3F

72 COVID-19

Entrando en el subcapítulo 1.1., a través de una indagación, “¿hay lenguaje en el acto de dibujar? ¿O interactividad?”, nos anclamos en el pensamiento de Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) para avanzar en el problema de la intención | intencionalidad como condición paralela y no convergente.

Así, reflexionando a través de lo que es una representación, intentamos avanzar recorriendo el pensamiento de Martin Heidegger (1889-1976) a través de su libro “El origen de la obra de arte”, publicado en 1950, para precisar el problema, así como a través de algunas tesis doctorales y artículos publicados entre 2008 y 2019.

Para luego definir cómo la pregunta, contenida en el binomio de intención | intencionalidad, podría ser repensada a partir del arte del período Paleolítico; introduciendo así el problema de la producción y la máquina.

Después de esta demostración, utilizando a Nicolas Bourriaud (1965) a través de su libro “Estética relacional”, proseguimos con el pensamiento de Félix Guattari (1930-1992) para definir el tema abordado en el subcapítulo 1.2. con “ el reconocimiento de la representación como acto de dibujar “. Condición con la que se pretende abrir una vía, pero no seguir por ahí, para el problema de la imagen en el arte contemporáneo. Se utilizaron algunas lecturas de tesis doctorales sobre el tema, como “Desenho: pretensão, erro e ruína” (2015) por Diego Rayck da Costa, y “Arquivo e memória: circuitos mnemónicos” (2014) escrito por José Augusto Maças da Silva Carvalho; además de otros artículos y autores de referencia.

Finalmente, presentamos obras del artista Abílio-José Santos (1926-1992) con el fin de demostrar el paralelismo ya mencionado anteriormente.

Terminamos entonces el primer capítulo con el subcapítulo 1.3. y la demostración de que “la acción de dibujar [ocurre] como transformación de la apariencia”. En ese subcapítulo, en el que nos alejamos del pensamiento de Nicolas Bourriaud (1965), haciendo uso del pensamiento de John Dewey (1859-1952) a través de su libro “El arte como experiencia” publicado en 1958, demostramos cómo la experiencia humana ocurre a través de patrones y tradiciones, envolviendo los problemas de todo el capítulo en esta condición cultural, tomada como punto de convergencia y conclusión.

En este mismo subcapítulo utilizamos la obra del artista Fernando Calhau (1948-2002), la Ventana Alberti y la obra del artista Abelardo Morell (1948), para esclarecer el punto de vista iniciado por el título del subcapítulo: “La acción del dibujo como transformación de la apariencia”.

Pasando al segundo capítulo, con “la acción de dibujar como relación mecánica y como mecanismo”; capítulo que iniciamos con la presentación de varias herramientas de ayuda para la acción de dibujar y en el que demostramos cómo las

herramientas enfrentadas al binomio intención | intencionalidad, manteniéndolas paralelas, permite combinarlas, pero sin unir las ni causarlas.

Así demostramos cómo un interactivo, con su interactividad inherente, opera en la producción de una obra de arte. De esta manera, es posible avanzar sobre la condición del artista y del espectador como motores; condición importante para ampliar el concepto de máquina.

En este capítulo, en la introducción, también utilizamos la obra del artista Andy Goldsworthy (1956) y del artista Benjamin Laposky (1914-2000) para corroborar la expansión de los conceptos de máquina, motor, artista y cuerpo.

Finalmente pasando al subcapítulo 2.1. con “la acción de dibujar al generar un dibujo por una máquina” avanzamos sobre la interdependencia, antes mencionada desde la introducción del primer capítulo, para acercarnos al pensamiento de Walter Benjamin (1892-1940) a través de “La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica”, publicado por primera vez en 1936, y introducirnos en la obra del artista Dragan Ilic (1948).

Nos acercamos a la investigación del pensamiento y de la teoría psicológica de autores como Lev Vigotsky (1896-1934) y Jean Piaget (1896-1980) para observar máquinas desarrolladas por empresas tecnológicas. Recorriendo así al pensamiento de estos autores podemos discurrir sobre la construcción de máquinas que al operar dibujan, tal como las definimos como obras de arte. Un punto de vista que desde la teoría psicológica también presenta la posibilidad practicada como argumento para la formación de la tesis en términos de la psicología del acto.

Cerramos este subcapítulo con la obra de la artista Karina Smigla-Bobinski (1967) para demostrar también la implicación de los temas y condiciones, abordados a lo largo del capítulo, que involucran al arte a través del binomio intencionalidad | intención.

Llegamos entonces al subcapítulo 2.2. con “el Interactivo e la interactividad: el ojo, la mirada y el acto”, para afrontar la cuestión de la imagen e introducir un poco de filosofía sobre el problema que se presenta en forma del binomio intencionalidad | intención. Estableciendo así una ecuación sobre la cual la reflexión, a partir de la hipótesis propuesta, será viable a través de lo interactivo y la interactividad entrelazados con los conceptos ya trabajados hasta este momento: patrón, tradición, forma, cultura, estética, diseño, máquina, motor y actividad, entre otros.

Así, volviendo a los autores tomados como referencia en capítulos y subcapítulos anteriores, evidenciamos y demostramos cómo el pensamiento de

estos autores compite al del autor de esta tesis doctoral, intentando reflexionar sobre esta información a través de la obra del artista Sage Dawson.

Todo esto para que sea posible caracterizar en términos de juicios cómo se produce un acto, con el fin de proceder al subcapítulo 2.3. con “la transitividad del acto: el dibujo”. Así, retomamos la obra de Karina Smigla-Bobinski (1967) para combinarla con la obra *Nefelibata* del artista Cadú (1977); condición importante para delimitar cómo el acto se atraviesa como transitividad, con lo que se demuestra y presenta un paralelismo constante en y entre intencionalidad e intención.

En el capítulo 3. “El ojo como interfaz” continuamos, a partir de las interacciones anteriores con temas más específicos, con los que, manteniéndonos dentro de la tradición ocular-céntrica, buscamos avanzar metodológicamente sobre el binomio intencionalidad | intención, si bien a través del trinomio mirar | ojo | transgresión.

Dado que el acto que ocurre como una condición transitiva –por lo tanto, yendo más allá de la intencionalidad y la intención en paralelos infinitos– se convierte en un identificador que demuestra cómo esto que va “más allá” es de la misma naturaleza que, ocurriendo dialécticamente, se vuelve en lo que definimos como “más acá”, para suceder como una obra de arte.

La paradoja utilizada se refleja en la obra del artista Olafur Eliasson (1967) que, desarrollando sus proyectos con equipos multidisciplinares y un gran número de empleados de diferentes áreas del conocimiento, y al operacionalizar así su trabajo a través de una red transdisciplinar compleja y diversificada, se desarrolla directamente sobre el binomio intencionalidad | intención como ya se mencionó anteriormente.

Con esto ampliamos el concepto de arte relacional en la forma propuesta por el texto de Nicolas Bourriaud (1965) para el ámbito de las relaciones laborales, y las nociones del proceso creativo y la producción artística, inherentes al tamaño y a la diversidad del equipo de colaboradores del estudio Olafur Eliasson (1967).

Pasamos entonces al subcapítulo 3.1. para demostrar cómo “interacciones y mecanismos [entendidos] como primer motor” se establecen sobre la idea de dispositivo, tomada de Giorgio Agamben (1942), para, sobre la noción de máquina y motor, realizarse como arte a través de la expresividad que se puede definir como dibujo.

También tomamos como referencia la obra de la artista Molly Haslund (1976) para verificar cómo los diversos tipos de máquinas, que desde el Barroco se ocupan de la producción de imágenes, y la creación de dispositivos influyeron en eventos contemporáneos como el cine y la animación. Dispositivos, tomados como

máquinas, demuestran cómo el “puro estar en si mismo”, propuesto por Martin Heidegger (1889-1976), se establece para estructurar interfaces que, en forma de arte se definen como dibujo.

Entramos así en el importante subcapítulo 3.2. con el “interactividad y [la] acción de dibujar”. Subcapítulo en el que se presentan diversas definiciones del dibujo que, combinadas con la noción de interactivo e interactividad, buscan demostrar la verdad (Badiou, 1998) de nuestra hipótesis, demostrada expuesta a través de la obra del artista Dennis Oppenheim (1938-2011), y también para introducir el cuerpo como un ser y motor que en forma de interfaz funciona como un dispositivo.

A partir de la idea de transgresión avanzada en ese tercer capítulo como una forma de demostrar cómo funciona el binomio intencionalidad | intención a través de caminos paralelos que nunca se convergen, avanzamos en el subcapítulo 3.3. con la “transgresión [de la] usabilidad e [de la] interactividad” para verificar cómo la usabilidad transforma la intencionalidad a través de la interactividad sin deshacer la intención. Lo que se explicita entrelazando los procesos de las obras de los artistas Robert Rauschenberg (1925-2008) y Richard Long (1945) y del ingeniero Carlo Ratti (1971), tratando de aclarar cómo otros aspectos sociales, morales y filosóficos hacen que siendo un producto se realice como producto, pero eventualmente se simboliza como creatividad.

Finalmente llegando al cuarto capítulo para reflexionar sobre “el dibujo como corporizador de interacciones: Resultados”, nos acercamos a las cuestiones abordadas en el subcapítulo 1.1. a través del binomio intención | intencionalidad, avanzando la posibilidad de repensar el problema de nuestra hipótesis desde el período del arte paleolítico hasta nuestros días.

En el cuarto capítulo se introduce experiencias colectivas realizadas en los talleres de dibujo que el autor –y artista– de esta misma tesis promueve regularmente; ya que es necesario comprender, en los términos posibles para una convergencia en y entre los diferentes campos de saber, cómo se percibe simbólicamente el cuerpo hoy en día. Condición importante para la formación de la idea del primer-motor, avanzada desde el subcapítulo 1.1. hasta este momento del capítulo 4.

De esta manera, atravesando del “cuerpo como paradoja: [para] los “designios” [como lo que se pretende hacer], como acto y [mientras] su narración” en el subcapítulo 4.1., se demuestra cómo la figuración del cuerpo siempre ha estado directamente relacionada con los patrones estéticos de la tradición.

Avanzamos a través de la conjugación de lo que defendemos como caminos paralelos, en forma de binomio intencionalidad | intención, presentados a través

de la obra de Vesalio de Bruselas (1514-1564), que en 1543 publica “De humani corporis fabrica” junto con el trabajo “A lição de Anatomia do Dr. Tulp”, encargado por el artista Rembrandt van Rijn (1606-1669). No obstante, se muestran aquí a través de las transformaciones que se producen en las nociones anatómicas y narrativas representadas, destacadamente reveladas a través de dibujos, en el momento de la formación de interpretaciones a lo largo de la historia.

Esto se objetiva en el capítulo 4.2. a través del “cuerpo, [de la] interactividad y [de la] historicidad: [transitar] del acto a la acción” para, atravesando el cuerpo como máquina, lograr el dibujo como interactivo y interactividad como factor de demostración de la verdad de nuestra hipótesis.

A partir de este capítulo hasta la conclusión, tomamos al autor Nicolas Bourriaud (1965) como columna vertebral para la formación de los argumentos, combinados con las obras del artista Feliz González-Torres (1957-1996), a lo que sumamos la obra del artista Hélio Oiticica (1937-1980), para demostrar cómo los conceptos de interactivo e interactividad se inter-penetrar con varios conceptos de las artes contemporáneas desde la década de 1960.

Así, se establece una apertura para la idea de performatividad y arte relacional en términos de las máquinas de dibujo a las que se refiere el título de la tesis, sin distanciarse de los conceptos de interactivo e interactividad. Esto nos sirve para que podamos reanudar en el subcapítulo 4.3. temas tratados en los capítulos y subcapítulos anteriores –buscando demostrar cómo cada uno de estos conceptos puede converger hacia el título y la propuesta de esta hipótesis.

Así, a través “del patrón y la forma [como] duración: [buscamos determinar] como aspectos del interactivo se toman específicamente para] indeterminar” otros aspectos neurofisiológicos que incluso pueden ser comunes a otras formas animales, por medio de dispositivos tecnológicos que transforman acoplamientos estructurales (Maturana & Varela, 1984) de otras especies animales, convirtiendo seres vivos en máquinas. Aspecto importante y abordado dentro de la misma metodología emprendida a lo largo de la tesis. Comenzó con el trabajo “Bichos” de Lygia Clark (1920-1988), y avanzó en una convergencia entre obras del artista Feliz González-Torres (1957-1996) y argumentos provenientes de Nicolas Bourriaud (1965) conjugados con argumentos de Henri Bergson (1859-1941), entre otros.

De esta manera, en el quinto y último capítulo “el diseño social y las máquinas: conclusiones”, tratamos de demostrar cómo las experiencias de las empresas tecnológicas no se apartan de una ideología contemporánea ni de los términos presentados como arte en términos de diseño, concomitantemente a las ideas presentadas en cada uno de los capítulos precedentes.

Así demostramos a través del trabajo del colectivo de artistas del grupo SUPERFLEX, fundado en 1993, cómo algunos aspectos sociales pueden ser abordados estéticamente, siendo combinados con algunos argumentos presentados en capítulos anteriores y buscando converger en el sentido de la formación interactiva de una intencionalidad como paradoja que atraviesa la producción creativa actual.

Con la introducción de este capítulo comenzamos el camino hacia la conclusión.

Avanzamos con el subcapítulo 5.1. con “lo interactivo, la interactividad y la estética relacional: consideraciones finales” en el que buscamos distinguir cada uno de estos procesos intersubjetivos en términos de sus especificidades.

Demostramos a través de la obra del artista Rirkrit Tiravanija (1961), combinado con algunos argumentos de Nicolas Bourriaud (1965), cómo el arte actual sirve a un mercado alimentando paradojas inherentes a su propia existencia. Condiciones consideradas importantes desde el punto de vista argumentativo, para demostrar el paralelismo, y cómo la retórica domina los discursos sobre el arte actual, moviéndose a través de una mecánica de significados para producir una máquina ideológica.

Pero lo que se pretende destacar, con el subcapítulo. 5.2., cómo una “pequeño desacuerdo [presentada por la] teoría comunicativa de Derrida” marca un punto de inflexión profundo y la creencia dogmática de que la intencionalidad y la intención son convergentes. Concluyendo a través de los argumentos que la intencionalidad de las cosas no converge en términos de sus intenciones, y viceversa, sino en términos de interpretación y experimentación individual.

Para finalmente entrar en el último subcapítulo, 5.3., con “el dibujo como intención y la máquina como interacción” e ir a la conclusión de la tesis ya apuntada a lo largo de la disertación.

Y en este subcapítulo 5.3., presentamos el trabajo del autor de esta tesis, Marco Moreira, combinando los argumentos previamente tratados para demostrar cómo la idea de máquina, motor, interactivo, interactividad, cuerpo y dibujo, se integran para la formación de su obra creativa.

Finalmente, concluimos que resignificar los términos “interactivo e interactividad” a través de la idea de “máquina”, al expandir ambos conceptos frente a las consideraciones estéticas, amplía nuestro campo de visión.

Por eso nos orientamos en la formación de la disertación y en la elección de los autores a través de un proceso textual que, creemos, viabilizan la integración de las eventuales limitaciones existentes. Ante tal empresa, circunscribimos nuestros argumentos en lo posible a los léxicos investigados a través no sólo del

listado bibliográfico presentado, sino también de obras de arte cuyos autores y conceptos se aproximan a los objetivos que propusimos en la hipótesis presentada. Esta condición y elección metodológica nos permitió abordar el problema en términos de forma y causalidad, y distinguir el origen de la trascendencia para definir cómo ocurre materialmente la creación de una obra de arte, o cómo se transforma una existencia abstracta en una cosa concreta simultáneamente.

Es de informar también que el proyecto está enmarcado dentro de las líneas de investigación del grupo dx5 digital & graphic art_research “Reflexión conceptual y filosófica de la obra de arte múltiple en el siglo XX” y “El espacio de la instalación: el múltiple que ocupa el espacio”.



BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN, Giorgio (2009) *O que é o contemporâneo?* (Trad. Vinícius Nicastro Honesko). Chapecó: Argos Editora. Edição digital.
- AGAMBEN, Giorgio (2015) *O que é um dispositivo?* (Trad. Mercedes Ruvituso). Barcelona: Editorial Anagrama.
- AGAMBEN, Giorgio (2007) *Profanações*. (Trad. Selvino J. Assmann). São Paulo: Boitempo.
- ALMEIDA, João Pedro Silva (2018) *Construção Identitária nas Sociedades de Modernidade Tardia - Um estudo de caso da juventude e da Cultura Hip Ho* Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://run.unl.pt/handle/10362/47862>
- ANDRADE, Milton (2012) *A pesquisa nas artes do corpo: método, linguagem e intencionalidade*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/283727487_A_PESQUISA_NAS_ARTES_DO_CORPO_metodo_linguagem_e_intencionalidade
- ARAÚJO, Emília e DUQUE, Eduardo (2012) *Os tempos sociais e o mundo contemporâneo. Um debate para as ciências sociais e humanas*. Braga: Universidade do Minho.
- ARDENNE, Paul (2006) *Un arte contextual: Creación artística en medio urbano, situación, de intervención, de participación*. (Trad. Françoise Mallier). Murcia: Cendeac.
- ARENDT, Hannah (2001) *A condição humana*. (Trad. Roberto Raposo). Lisboa: Relógio D'Água.
- ARNHEIM, R. (2002) *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza.
- ASSIS, Sissa Aneleh Batista (2015) *O Corpo e o protesto*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2015.GT1_sissaassis.pdf
- ASSMANN, Selvino José; DUTRA, Delamar José Volpato e HEBECHE, Luiz (2009) *História da Filosofia IV*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/230383>
- BADIOU, Alain (2002) *Pequeno Manual de Inestética*. (Trad. Marina Appenzeller). São Paulo: Estação Liberdade.
- BARATA, Danilo Silva (2012) *Corpo-imagem*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/4485>
- BARCELÓ, Miquel (2008) *Una historia de la informática*. Barcelona: UOC (Universitat oberta de catalunya)
- BACHELARD, Gaston (2006) *A epistemologia*. (Trad. Fatima Lourenço Godinho e Mario Carmino Oliveira). Edições 70: Lisboa.
- BACHELARD, Gaston (1985) *O direito de Sonhar*. (Trad. Jacqueline Raas, Maria Isabel Raposo, Maria Lúcia de Carvalho Monteiro). São Paulo: Difel.

- BACHELARD, Gaston (1963) *La Dialectique de la Durée*. Paris: Les Presses universitaires de France, Deuxième tirage de la nouvelle édition. Collection: Bibliothèque de philosophie contemporaine.
- BADIOU, Alain (1996) *O Ser e o Evento*, (Trad. Maria Luiza X. de A. Borges). Rio de Janeiro: UFRJ editora.
- BARBOSA, José Manuel (2016) *Associação e articulação das imagens do desenho no projeto: A linguagem do desenho artístico na organização, planificação e comunicação das ideias*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/299603838_ASSOCIACAO_E_ARTICULACAO_DAS_IMAGENS_DO_DESENHO_NO_PROJETO_-_A_LINGUAGEM_DO_DESENHO_ARTISTICO_NA_ORGANIZACAO_PLANIFICACAO_E_COMUNICACAO_DAS_IDEIAS_-_ISBN_978-613-9-71263-2
- BAPTISTA, Tiago Rodrigues (2019) *Uma máquina, mil desenhos: uma prática de desenho por algoritmos*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10400.1/12415>
- BATISTA, Tiago (2011) *As implicações do digital nas práticas contemporâneas do desenho*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/3690>
- BRANQUINHO, João e SANTOS, Ricardo (2015) *Intencionalidade: Compêndio em Linha de Problemas de Filosofia Analítica*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://compendioemlinha.lettras.ulisboa.pt/intencionalidade-andre-leclerc/>
- BRITO, Mafalda Lopes (2013) *Fernando Calhau: o espaço, o tempo e a noite*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/17703>
- BATAILLE, Georges (2015) *O nascimento da arte*, (Trad. Aníbal Fernandes). 1ª ed. Lisboa: Sistema Solar editora.
- BENJAMIN, Walter (1955) *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://philarchive.org/archive/DIATAT>
- BERGER, Doris, ESCHÉ, Charles, HANNULA, Mika, SPIEGL, Andreas e STEINER, Barbara (2002) *Tools book*. Cologne: Walther KÖNIG.
- BERGER, John (2018) *Modos de Ver*. (Trad. Jorge Leandro Rosa). Lisboa: Antígona.
- BERGSON, Henri (2001) *A Evolução Criadora*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições 70.
- BISHOP, Claire (2004) *Antagonism and Relational Aesthetics*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://academicworks.cuny.edu/gc_pubs/96/
- BISMARCK, Mário (2007) *Desenhar é o desenho*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/19089>
- BISMARCK, Mário (2010) *Pentimento, ou fazer e feito, ou o desenho "abs-ceno", ou, talvez, o elogio do erro*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/310624848_PENTIMENTO_OU_FAZER_E_FEITO_OU_O_DESENHO_ABS-CENO_OU_TALVEZ_O_ELOGIO_DO_ERRO
- BORGES Jorge Luis (2005) *Arte poética, Seis conferências*. Barcelona: Crítica.
- BOURRIAUD, Nicolas (2009) *Estética Relaccional*. (Trad. Denise Bottman). São Paulo: Martins Fontes.

- BRENTANO, Franz (2014) *O conceito de verdade / Franz Brentano*. (Trad. Evandro Brito) São José: Centro Universitário Municipal de São José.
- BRENTANO, Franz (2009) *Psychology from an Empirical Standpoint*. (Trad. Antos C.Rancurello, D.B.Terrell, Linda L.McAlister). Londres: Routledge.
- BRENTANO, Franz (1995) *Descriptive psychology*. (Trad. Benito Müller). Nova York: Routledge.
- BRENTANO, Franz (2012) *Franz brentano's metaphysics and psychology*. Bucareste: Zeta Books.
- BUBBER, Martin (1974) *Eu e Tu*. (Trad. Newton Aquiles von Zuber). São Paulo: Centauro editora.
- BUCHLOH, Benjamin (2009) *Atlas de Gerhard Richter: o arquivo anômico*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae22_Benjamin_Buchloh-.pdf
- CAMPOS, Álvaro (2007) *Aviso por causa da moral e outros textos de intervenção de Álvaro de Campos*. Lisboa: Editorial Nova Ática.
- CABEZAS, Gelabert, L. y López Vílchez, I. (coords.) (2015) *Dibujo y territorio. Cartografía, topografía, convenciones gráficas e imagen digital*. Madrid: Cátedra. P453.
- CABEZAS, L. (2003). *El andamiaje de la representación*. En J. J. Gómez Molina (coord.). *Las lecciones del dibujo*. Pp. 217-336. Madrid: Cátedra.
- CABEZAS, L. (2008) *Idear, construir, dibujar*. Madrid: Cátedra.
- CARVALHO, Lima e MARQUES, António Pedro Ferreira (2003) *Léxico de Desenho*. Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.
- CARVALHO, José Maçãs (2014) *Arquivo e Memória: circuito mnemônicos*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://eg.uc.pt/handle/10316/26201>
- CAUQUELIN, Anne (2005) *Teorias da Arte*. (Trad. Rejane Janowitzzer). São Paulo: Martins.
- CHAUÍ, Marilena (1997) *Filosofia e engajamento: em torno das cartas da ruptura entre Merleau-Ponty e Satre*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/dissenso/article/view/105038>
- CORREA, Julio A. (2008) *Principios de torneado*. Consultado em 03 de Jan. 2022. Disponível em <http://www.epetrg.edu.ar/apuntes/principiosdetorneado.pdf>
- CORREIA, Pedro Luís Lopes Pais (2010) *Arte e tecnologia : estratégias de subversão e transgressão*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://ria.ua.pt/handle/10773/1182>
- COSTA, Diego Rayck (2015) *Desenho: pretensão, erro e ruína*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://eg.uc.pt/handle/10316/28851>
- COSTA, Henrique A. P. Dias (2015) *Projeto original de modelo tridimensional para anatomia artística : constituição osteológica e miológica do corpo humano*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/18330>

- COVITA, Elsa dos Santos (2011) *A Representação do Sagrado no Surrealismo de Dalí, Buñuel e Lorca*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/3398>
- CUNHA, Ana Carolina (2009) “*Estética Relacional Na Cibercultura*”: *Visão Social Dos Coletivos Superflex E De Geuzen A Respeito Da Linguagem Digital*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://livrariapublica.com.br/pdf-estetica-relacional-na-cibercultura-visao-social-dos-coletivos-superflex-e-de-geuzen-a-respeito-da-linguagem-digital-ana-carolina-da-cunha-dominio-publico/>
- DAMÁSIO, António R. (1996) *O erro de Descartes - Emoção, razão e o cérebro humano*. (Trad. Dora Vicente e Georgina Segurado). São Paulo: Companhia das Letras.
- DELAIGLESIA, Juan Fernando (2009) *The methodical curl and the play on words Empty files, necessary method*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/297998297_The_methodical_curl_and_the_play_on_words_Empty_files_necessary_method
- DESCARTES, René (2001) *Discurso do Método*. (Trad. Maria Ermantina Galvão). São Paulo: Martins Fontes Editora.
- DERRIDA, Jaques (1997) *La retirada de la metáfora*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://repositorio.uam.es/handle/10486/298>
- DERRIDA, Jaques (2013) *Penser À Ne Pas Voir; Écrits Sur Les Arts Du Visible 1979-2004*. Paris: La difference.
- DEWEY, J. (2008) *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- DIAS, C. A. H. Peres (2016) *A dialógica fenomenologia<->psicanálise*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10362/20282>
- DIDI-HUBERMAN, Georges (1990) *Devant l'image. Question posée aux fins d'une histoire de l'art*. Paris: MINUIT.
- DIDI-HUBERMAN, George (2013) *Quelle émotion ! Quelle émotion?*, ed. Bayard, Paris.
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2014) *O que vemos, o que nos olha*. (Trad. Paulo Neves). São Paulo: Editora 34.
- DONAIRE, Maria Luiza (1991) *Traducción y adaptación cultural: España – França*. Oviedo: Universidade de Oviedo.
- DONDIS, A. D. (2002) [1960]. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DURKHEIM, Émile (2000) *O Suicídio*. (Trad. Monica Estahel). São Paulo: Martins Fontes Editora.
- DUVE, Thierry (1996) *Kant after Duchamp*. Londres: The Mit Press.
- EISNER, E. (2004) *El arte y la creación de la mente*. Barcelona: Paidós, Arte y Educación.
- EFLAND, A. (2002) *Arte y cognición. La integración de las artes visuales en el currículo*. Barcelona: Octaedro.
- EFLAND, A.D., Freedman, K. y Stuhr, P. (2003) [1996] *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.

- FEDERICI, Silvia. (2017) *Calibã e A Bruxa: Mulheres, Corpo e Acumulação Primitiva*. 1ed. São Paulo: Editora Elefante.
- FERREIRA, Luciano (2013) *Perspectiva – Arte ou Matemática*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://studylibpt.com/doc/3970407/perspectiva---arte-ou-matematica-resumo--o>
- FERNANDES, Sergio (2010) *O triplo sentido de conteúdo intencional*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <http://phainomenon-journal.pt/index.php/phainomenon/article/view/263>
- FOSTER, Hal (2003) *The Artist as Ethnographer*. Em *The Return of the Real* (pp. 302-309 Cambridge: The MIT Press.
- FUENTES CID, Sara (2019) *La metáfora en la obra de Jorge Perianes: una investigación sobre conceptos transversales al arte, la ciencia y la filosofía*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/38693>
- GADAMER, Hans-Georg (1999) *Verdade e Método: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. (Trad. Flávio Paulo Meurer). Petrópolis: Vozes.
- GARDNER, H. (2005) [1977]. *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- GELABERT, Lino Cabezas (2020) *A pintura e o debuxo no século xx. O mercado da liberdade*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://docplayer.es/54271533-A-pintura-e-o-debuxo-no-seculo-xx-o-mercado-da-liberdade.html>
- GOMES, Pedro J. B. Silva (2007) *Máquina de Desenho – Aplicação de técnicas e procedimentos de desenho de observação em sistemas NPR*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/11971>
- GÓMEZ Molina, J. J. (ed.) (2003) [1995]. *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ Molina, J. J. (1997). *Aspectos didácticos de dibujo*. Universidad de Zaragoza.
- GÓMEZ Molina, J. J. (2005). *Las palabras y los nombres*. En J. J. Gómez Molina (coord.). *Los nombres del dibujo*. Pp. 11-72. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ Molina, J. J. (2005). *Radiografía de un viaje*. En J. J. Gómez Molina, Cabezas, L. y Copón, M. (coord.). *Los nombres del dibujo*. Pp. 75-167. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ, Molina (1999): *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cátedra. Madrid.
- GÓMEZ Molina, J. J. (coord.) (2002). *Máquinas y herramientas de dibujo*.
- GÓMEZ Molina, J. J.; Cabezas, L. y Bordes, J. (2005). *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ Molina, J. J.; Cabezas, L. e Copón, M. (2005) *Los nombres del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ Molina, J. J.; Cabezas, L.; Copón, M.; Ruiz, C. y Zugasti, A. (2007). *La representación de la representación*. Madrid: Cátedra, 2012
- GONZÁLEZ R. Horcajada, & GRAÑA J. F. Torrego (2012) *Estratégias Gráficas Contemporâneas*. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.

- GREENBERG, Clement (1965) *Art and Culture*. Beacon Press Boston.
- HAUSER, Arnold (1954) *História Social da Arte e da Cultura*. Vila Real: Estante Editora.
- HEIDEGGER, Martin (1977) *A origem da obra de arte*. (Trad. Maria da Conceição Costa). Lisboa: Edições 70.
- HEIDEGGER, Martin (2005) *O ser e o tempo*. (Trad. Marcia Sá Cavalcante Schuback). 15a edição. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- HEIDEGGER, Martin (1987) *O que é uma coisa?*. (Trad. Carlos Morujão). Lisboa: Edições 70.
- HERNÁNDEZ Sampieri, R.; Fernández Collado, C.; Baptista Lucio, P. (2014) [1997] *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- HEYVAERT, Anne (2019) “*Muro. Papel. Lapis. Ou como cuestionar o debuxo*”, *Maquinando o debuxo*, Marco Moreira, Cat. Expo. La Normal, Universidade da Coruña.
- PÉREZ LÓPEZ, Héctor Julio; GÓMEZ MUNTANÉ, Mari Carmen e HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Fernando (2006) *Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/12147/19/0>
- HERNÁNDEZ, F. (2010) *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- HUIZINGA, Johan (2007) *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. (Trad. João Paulo Monteiro). São Paulo: Editora Perspectiva.
- HUIZINGA, Johan (1980) *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Londres: Routledge.
- IMAGIÁRIO, Joana (2015) *O desenho das escultoras: Cristina Ataíde, Susana Piteira e Catarina Leitão*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/18200>
- JEUDY, Henri-Pierre (2002). *O Corpo como Objeto de Arte*. São Paulo: Estação Liberdade.
- KUHN, Thomas (2006) *A estrutura das revoluções científicas*. (Trad. Beatriz Vianna Doeira e Nelson Boeira). São Paulo: Perspectiva.
- KRAUSS, Rosalind (1984) *A Escultura no Campo Expandido*. (Trad. Elizabeth Carbone Baez), PUC - Rio de Janeiro – RJ.
- KRUSE, Maria Henriqueta Luce (2004) *Anatomia: a ordem do corpo*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/61857>
- KLEIN, Richard G. e EDGAR, Blake (2005) *O despertar da cultura: a polémica teoria SOBRE a origem da criatividade humana*. (Trad. Ana Lúcia Viera de Andrade). Rio de Janeiro: Zahar editora.
- KRISTEVA, Julia (1980) *História da Linguagem*, (Trad. Maria M. Barahona). Lisboa: Edições 70.
- LAIGLESIA, Juan Fernando de (2003) *La especialización en la crisis como criterio del arte actual*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/11252>
- LAIGLESIA, Juan Fernando de (2010) *La cultura transversal. Colaboraciones entre arte, ciencia y tecnología*. Vigo: Universidade de Vigo.

- LAIGLESIA, Juan Fernando de (2010) *Notas para una investigación artística*. Vigo: Universidade de Vigo.
- LAIGLESIA, Juan Fernando e PEREDO González (2008) *A investigação artística entre nóesis e poiésis*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://issuu.com/wakayadanza/docs/notasparaunainvestigacionartistica>
- LAPLANCHE, Jean e PONTALIS, Jean-Bertrand (2004) *Diccionario de Psicoanálisis*. (Trad. Fernando Gimeno Cervantes). 6a ed. Buenos Aires: Paidós editora.
- LE BRETON, David (2016) *Antropologia do Corpo*. (Trad. Sônia M.S. Fuhrmann) 4 ed. Petrópolis: Editora Vozes.
- LE CORBUSIER (1976). *El modulos: ensayo sobre una medida armónica a la escala humana aplicable universalmente a la arquitectura y a la mecânica*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://jabega.uma.es/permalink/34CBUA_UMA/104jj69/alma991004942629704986
- LE CORBUSIER, 2003 [1995], “Escritos” en Suite de dessins, en GÓMEZ MOLINA, *Las lecciones del dibujo*, Apéndice, p.609-610. Madrid: Cátedra.
- LE GOFF, Jacques (1990) *História e memória*, (Trad. Bernardo Leitão). Campinas, SP: Editorada UNICAMP.
- LEAL, Enrique (2018) “Flujo ambulante. Siguiendo la materialidad de los medios de impresión”, IMPACT 10, Encuentro y conferencia internacional multidisciplinar de Gráfica, UWE Bristol.
- LAMPERT, Letícia (2012) *Non-site-specific: o artista como etnógrafo de um não-lugar*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/RevistaValise/article/view/26304>
- LEVINAS, Emmanuel (1980) *Totalidade e Infinito*, (Trad. José Pinto Ribeiro). Campinas, Edições 70: Lisboa.
- LEVINAS, Emmanuel, e COHEN, R. A. (2002). *Time and the other: And additional essays*. Pittsburgh: Duquesne University Press.
- LIÉBANA, Ismael Martínez (1996) *Tacto y objetividad el problema en la psicología de Condillac*. Madrid: ONC.
- LLOBELL, Maria A. Pons (2015) *Títol: Instrumentos prefotográficos y máquinas de Dibujar*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/1639/TFG_PONSLLOBELL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- LÓPEZ, José Enrique Ema (2009) *Capitalismo y subjetividad ¿Qué sujeto, qué vinculo y qué libertad?* Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/61>
- LOWENFELD, V. y Brittain, W. (1993) *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- LUKÁCS, Georg (2003) *História e Consciência de Classe*. (Trad. Rodnei nascimento). São Paulo: Martins Fontes Editora.
- MARTÍN, María C. Paredes (2007) *Teorías de la Intencionalidad*. Madrid: Editorial Síntesis.

- MARTINS, Albano Fernando Pereira (2010) *Da maquete para o desenho: meios de representação tridimensional no design de artefactos*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://ria.ua.pt/handle/10773/1228>
- MANZINI, Ezio (1986) *A Matéria da Invenção*. Lisboa: Centro Português de Design.
- MARGOLIN, Victor (2005) *Las políticas de lo artificial ensayos y estudios sobre diseño*. (Trad. Gabriela Ubaldini) Cidade de México: D.R. Editorial Designio.
- MATEUS, Paula (2010) *A questão da natureza da arte: as teorias históricas de Levinson e Carroll*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/24224>
- MATEUS, Samuel (2011) *Publicidade e Consumo nas Sociedades Contemporâneas*. Covilhã: Livros LabCom.
- MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco (1995) *A árvore do conhecimento*, (Trad. JonasPereira dos Santos). Campinas: editorial Psy II.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1999) *Fenomenologia da percepção*. (Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura). São Paulo: Martins Fontes.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (2013) *O Olho e o espírito*. (Trad. Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira). São Paulo: Cosac Naify.
- MENDES, Valdemar S. (2015) *Pintura contemporânea imagem deferida e proposição crítica*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10316/29075>
- MENDES, João Maria (2011) *Objectos únicos e diferentes: por uma nova cultura organizacional do cinema português contemporâneo*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/260>
- MIGUEL, São e MELO, João António (2009) *A necessidade de clarificação das estratégias de ensino e aprendizagem do Desenho*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/635>
- MIRANDA, Carlos Eduardo Albuquerque (2001) *Uma educação do olho: as imagens na sociedade urbana, industrial e de mercado*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/yymtZP3xbKzTQDZSD3GzVKqN/?lang=pt>
- MIRANDA, Clarissa Camelo (2015) *Instalações interativas digitais: novas manifestações artísticas mediadas pela tecnologia digital The Pool no Centro Comercial Colombo*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/10380>
- MORAES, Luísa Jacques (2019) *Anatomia imaginada: imaginacãoa construção do corpo nas artes da cena*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://bdt.d.ibict.br/vufind/RecorCAMP_264d9cf058977ab80681c70968005e4e
- MOREIRA, Marco (2015) *Arte e Vida: o Paradoxo do Objecto e do Tempo*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/23593>
- MOREIRA, Marco (2018) *Tábula Plena*. Consultado em 26 de Dez. 2021 Disponível em https://www.marcomoreira.pt/wp-content/uploads/2018/07/tabula_plena-catalogo.pdf

- MONTEIRO, Simão (2018) *Levantando o véu: a ergonomia e a realidade*. Consultado em 26 de Nov. 2021. Disponível em <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/28056>
- MOREIRA, Sylvio A. Rocha e SOUZA, Carlos B Alves (2015) *Intencionalidade e Linguagem (II): Algumas Considerações sobre Tomasello, Searle e Dennett*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ptp/a/K8nb66NNHtMXjdhZD7MZYkn/?lang=p>
- MORI, Rafael Cava (2018) *A psicologia da arte de Vigotski e algumas notas sobre o químico (e o) artista*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <http://www.journals.ufrpe.br/index.php/REDEQUIM/article/view/1833>
- MORRIS, R. (2011). *El dibujo como pensamiento*. Valencia: IVAM, Institut Valencià D'Art Modern.
- MOURA, Catarina Isabel Grácio (2011) *Signo, desenho e designio: para uma semiótica do design*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/4410>
- MUMFORD, Lewis (1998) *El pentágono del poder: El mito de la máquina*. (Trad. Javier Rodríguez Hidalgo). Logroño: Pepitas de calabaza ed.
- MUNARI, Bruno (1971) *Artista e Designer*, Edições 70, 2004.
- NIETZSCHE, Friedrich (2002) *Assim falava Zarathustra*. (Trad. José Mendes de Souza). Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/zara.pdf>
- ORTIZ, Maria J. (2008) *La metáfora visual incorporada: aplicación de la teoría integrada de la metáfora primaria a un corpus audiovisual*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10045/11067>
- PEIRCE, Charles (2015) *Semiótica*. (Trad. José Teixeira Coelho Neto). São Paulo: Editora Perspectiva.
- PÉREZ, N.L. (2017). *El aprendizaje del dibujo como herramienta de conocimiento y desarrollo personal*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/El-aprendizaje-del-dibujo-como-herramienta-de-y-Pérez/a0002a0b63293cd8ea2cafeb5fcd8b198e49adb0>
- PLATÃO. (s.d.). En Wikipedia. Consultado em 01 de Dez. de 2020. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Plat%C3%A3o&oldid=62479883>
- PLATÃO (2020) *A República*, (Trad. Carlos Alberto Nunes). Belém: PA – Brasil, EDUFPA.
- PLATÃO (2017) *A República*, (Trad. Elisío Gala). Silveira: BookBuilders.
- POMBO, Fátima (1995) *Fenomenologia e educação: a sedução da experiência estética*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10773/25183>
- POPPER, Karl. R. (1975) *Conhecimento objetivo: Uma abordagem evolucionária*. (Trad. Milton Amado). São Paulo: Itatiaia.
- PLON, Michel e ROUDINESCO, Elisabeth (1998) *Dicionário de psicanálise*. (Trad. Vera Ribeiro e Lucy Magalhães). Rio de Janeiro: Zahar.
- RAFAEL, Auro J. Silva (2005) *O primeiro motor no livro xii da metafísica de Aristóteles*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://www.scribd.com/document/348868125/O-primeiro-motor-no-livro-XII-da-metafisica-de-Aristoteles-Auro-Jose-da-Silva-Rafael-pdf>

- RAFAELI, Sheizaf (1988) *Interactivity: From new media to communication*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://www.academia.edu/533664/Interactivity_From_new_media_to_communication
- READ, H. (1973) *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós.
- RIBEIRO, Raphael Brezinski (2009) *Os perspectógrafos de durer na educação matemática: história, geometria e visualização*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://docplayer.com.br/25535688-Os-perspectografos-e-durer-na-educacao-matematica-historia-geometria-e-visualizacao.html>
- RIMBAUD, Arthur (1871) *Carta a Paul Démeny em 15 de Maio de 1871*. (Trad. Leo Gonçalves). Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://salamalandro.redezero.org/wp-content/uploads/2007/07/Rimbaud-A-carta-do-vidente-Lettre-à-Paul-Démeny.pdf>
- RODRIGUEZ-MOLDES, Maria C. B. (2012) *Máquinas poéticas y artefactos: mecánicas del movimiento en la creación artística contemporánea (actitudes/utopías)*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://www.investigobiblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/293>
- ROUDINESCO, Elisabeth e PLON, Michel (1998) *Dicionário de psicanálise*, trad. Vera Ribeiro e Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: editora Zahar.
- SAAB, Omar (2004) *Introducción al Dibujo Mecánico*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em https://www.fceia.unr.edu.ar/dibujo/dibujo_mecanico.pdf
- SARTRE, Jean-Paul (1997) *O ser e o nada*, (Trad. Paulo Perdigão). Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- SARTRE, Jean-Paul (2009) *A Imaginação*, (Trad. Paulo Neves). Porto Alegre, RS: L&PM Editora.
- SÁNCHEZ Montalbán e FRANCISCO José (2007) *El dibujo en la Colección de Arte Contemporáneo de la Universidad de Granada: carpeta Música y Danza 2006*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://digibug.ugr.es/handle/10481/32701>
- SÁNCHEZ TEJEDA, Aureliano (2012) *Bases para un análisis teórico formal del acto dibujo*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://riunet.upv.es/handle/10251/15998>
- SCHOPENHAUER, Arthur (2001) *O mundo como vontade e representação*, (Trad. Wolfgang Leo Maar). Edição Acrópolis, 2006. E-BooksBrasil.com
- SIMONDON, Gilbert (2007) *El modo de existencia de los objetos técnicos*. (Trad. Margarita Manlnez e Pablo Rodríguez). Buenos Aires: Prometeo Libros.
- SINGH, Julietta (2018) *No archive will restore you*. Goleta: Punctum books.
- SOUSA, Luís (2017) *A intencionalidade do corpo como expressão em A Fenomenologia da Percepção de Merleau-Ponty*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://hdl.handle.net/10362/29274>
- SOUSA, Luis Eduardo Ramos (2017) *Notas sobre a Estética transcendental de Kant: intuição e aparecimento, forma e matéria*. Consultado em 28 de Nov. 2021. Disponível em <https://www.cle.unicamp.br/eprints/index.php/kant-e-prints/article/view/1236>

- SAUNDERS Jbdcm, O'malley CD. Introdução. In: *Vesalius A. De humani corporis fabrica*. São Paulo: Ateliê Editorial, Imprensa Oficial do Estado; Campinas (SP): Editora Unicamp; 2002. p.13-14.
- VALERO, Vicente J. P. (2014) *La proyección del dibujo en las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza artística superior. La vectorialidad en las aplicaciones informáticas del diseño*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <http://dspace.umh.es/handle/11000/1662>
- VIGOTSKI, L. S. (1999) *Psicologia da arte*. (Trad. Paula Bezerra). São Paulo: Martins Fontes.
- VIVIANI, Ana Elisa Antunes (2018) *Mente, consciência e imagem contribuições de Steven Mithen e David Lewis-Williams para a compreensão da origem das imagens*. Consultado em 26 de Dez. 2021. Disponível em <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6522506>
- YEBRA, Valentin. *Metafísica de Aristóteles*. In: livro XII. 2 ed. Madri: Editorial Gredos. Edição trilingüe, 1998.
- IBÁÑEZ, M. (1964). *La creación poética*. Madrid: Ediciones Rialp. (5) Ibid, p.73
- FERREIRA, Glória & COTRIM, Cecilia (org.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006, p. 67.
- SEIXAS, Paulo Castro (2012) *O planeta urbano. Manual de instruções e alguns esquemas de montagem*. Consultado em 26 de Nov. 2021. Disponível em <https://revistas.rcaap.pt/antropologicas/article/view/579>
- SOLER BAENA, Ana (2022), “The Multiple that Inhabits Space. An Expanded Field of Graphics”, IMPACT 12, Encuentro y conferencia internacional multidisciplinar de Gráfica, ed. UWE Bristol.

Revistas

- ALBORNOZ, Suzana Guerra. (2009). *Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi*. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, 12(1), 75-92. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&tlng=pt.
- AMATUCCI, Marcos (2006) *O ser inexistente em brentano e twardowski*. *Foco e Escopo*, 7(1), 18-30. Recuperado de <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/problemata/article/view/26711>
- BORIS, Georges Daniel Janja Bloc. (2011). *A (pouco conhecida) contribuição de Brentano para as psicoterapias humanistas*. *Revista da Abordagem Gestáltica*, 17(2), 193-197. Recuperado em 04 de janeiro de 2022, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672011000200010&lng=pt&tlng=pt.
- CALABRIA Pimenta, O. (2006). *A distinção kantiana entre aparecimento e fenômeno*. *Kant E-Prints*, 1(1), 119–126. Recuperado de <https://www.cle.unicamp.br/eprints/index.php/kant-e-prints/article/view/328>

- CARRILLO, M. L., Barco, J. M. & Carrillo, M. A. (2015). *Entre líneas, trazos y visiones: modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/3446>.
- CASTRO, V. P. (2020). *A virada ontológica da antropologia e o futuro da literatura comparada*. *Remate De Males*, 40(1), 346–362. Recuperado de <https://doi.org/10.20396/remate.v40i1.8656229>
- CUNEO M., A. (2016). "Arte Poética" de Jorge Luis Borges. Proposición de una lectura. *Revista Chilena de Literatura*, (13). Recuperado de <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/41695/43199>
- BAHIA, L. H. Fidelis (2017) *Nas fendas do regime escópico*. *Palíndromo*, 9(18), 186-204. Recuperado de <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/10437>
- BARBERO, Jesús Martín (2009). *Uma aventura epistemológica*. *MATRIZES*, 2(2), 143-162. Recuperado de <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v2i2p143-162>
- BRENTANO, Franz (2002). *The Distinction between Mental and Physical Phenomena* (Excerpt). En David J. Chalmers (ed.), *Philosophy of Mind: Classical and Contemporary Readings*. Oup Usa.
- CABRAL, Michelle Silvestre (2010). *A noção husserliana de consciência intencional e suas origens*. *Intuitio*, 3(1), 120-138. Recuperado de <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/intuitio/article/view/6829>
- CARVALHO, M. V. C. - *Educar em Revista*, 2019. *Mimese: sobre processos de conhecimento, representação artística e formação na história da educação*. (DOI - 10.1590/0104-4060.62733), pp. 15-31.
- CARVALHO, Carla, GOTTARDI Pedro e PERUZZO Leomar (2018). *Poéticas do Corpo na Criação Artística em Marina Abramović e Elke Hering*. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/2237-266076111>
- CASTRO, M., & CASTRO, F. (2017). *Banalidade e intersubjetividade na arte*. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, 22(36). Recuperado de <https://doi.org/10.22456/2179-8001.42960>
- CALDEIRA, Wesley (2014). *As primeiras "salas" de reuniões mediúnicas?* *Revista Reformador - Federação Espírita Brasileira*. Recuperado de <http://www.souleitorespirita.com.br/reformador/noticias/as-primeiras-salas-de-reunioes-mediunicas/>
- CHAVES S. Lorena (2013). *Una aproximación al poema "Arte Poética" de Jorge Luis Borges*. *Revista e-Ciencias de la Información*, 3(1),1-8. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476848737004>
- FABRIS, A. (2008). *Arte conceitual e fotografia: um percurso crítico-historiográfico*. *Artcultura*, 10(16). Recuperado de <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/1494>
- FACCHIN B. Grasiely, & FACCHIN B. Greicibely (2011). *O corpo como um objeto de construção humana*. *Saúde & Transformação Social / Health & Social Change*, 2(1),114-120. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265323523016>

- FRANCISCO Wellington, FRANCISCO JUNIOR Wilmo Ernesto, SANTOS Amanda Lira, CORDERO Silvina (2019) *Creación y representación de analogías por medio del lenguaje corporal: investigando una situación en el aula*. Educa, *Revista Multidisciplinar em Educação*, 6(15), 21-43. Recuperado de https://redib.org/Record/oai_articulo1963350-c-reación-y-representación-de-analog%C3%ADas-por-medio-del-lenguaje-corporal-investigando-una-situación-en-el-aula
- GAMA, Luis Eduardo (2010). *Klee, Paul. Fragmentos de mundo*. Tradução e compilação: María del Rosario Acosta y Laura Quintana. Bogotá: Uniandes-Ceso, Departamento de Filosofía, 2009. 262 p. *Ideas y Valores*, 59(143), 207-213. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-00622010000200010&lng=en&tng=es.
- HEYVAERT, Anne (2020) "El objeto del dibujo y su experiencia, para Marco Moreira", ESTÚDIO, *Artistas sobre outras Obras*, Volume 11, número 29.
- MATEUS, Samuel (2016). *Pode uma imagem ser um argumento?* *Revista FAMECOS*, 23(2), ID21445. Recuperado de <https://doi.org/10.15448/19803729.2016.2.21445>
- MATESCO, V. (2018). *Corpo, ação e imagem: consolidação da performance como questão*. *REVISTA POIÉISIS*, 13(20), 105-118. Recuperado de <https://doi.org/10.22409/poiesis.1320.105-118>
- NUNES, Nuno (2013) *Desigualdades sociais e ação coletiva nas sociedades contemporâneas: a fecundidade teórica de Pierre Bourdieu e de Nicos Mouzelis*. *Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, 25(13), 33-53. Recuperado de <https://ojs.letras.up.pt/index.php/Sociologia/article/view/1364>
- PALLAVICIN, E. M. (2015). *Sempre é estética relacional*. *Revista Estética E Semiótica*, 5(1), 83-93. Recuperado de <https://doi.org/10.18830/issn2238-362X.v5.n1.2015.06>
- PIRAJÁ, T. C. (2017). *A intencionalidade das formas expressivas: estilo e método em Bordwell e Baxandall*. *Significação: Revista De Cultura Audiovisual*, 44(48), 142-157. Recuperado de <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2017.131149>
- PITA, António (1996) *A Intencionalidade E O Mundo Dos Artistas*. Mikel Dufrenne Na *Fenomenologia Francesa*. *Revista Filosófica de Coimbra*, 5(9) 075-090. Recuperado de <https://philpapers.org/rec/PITAIE>
- RUGGIERI, M., Natali, M., & Pinheiro, T. G. (2020). *De um tom apocalíptico adotado há pouco na democracia*. *Remate De Males*, 40(1), 1-5. Recuperado de <https://doi.org/10.20396/remate.v40i1.8660083>
- SANJUÁN, C. R. (2013). *El fetichismo y la cosificación de las relaciones sociales en el sistema capitalista*. *Praxis Filosófica*, (33), 193-206. Recuperado de <https://doi.org/10.25100/pfilosofica.v0i33.3410>
- SILVEIRA, Fernando Lang (1996). *A filosofia da ciência de Karl Popper: o racionalismo*. *Caderno Brasileiro de Ensino de Física*, 13(3), 198-218. Recuperado de <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/7046>



Universidade de Vigo

 XUNTA
DE GALICIA

$\frac{b}{a}$ belas-artes
ulisboa

cieba