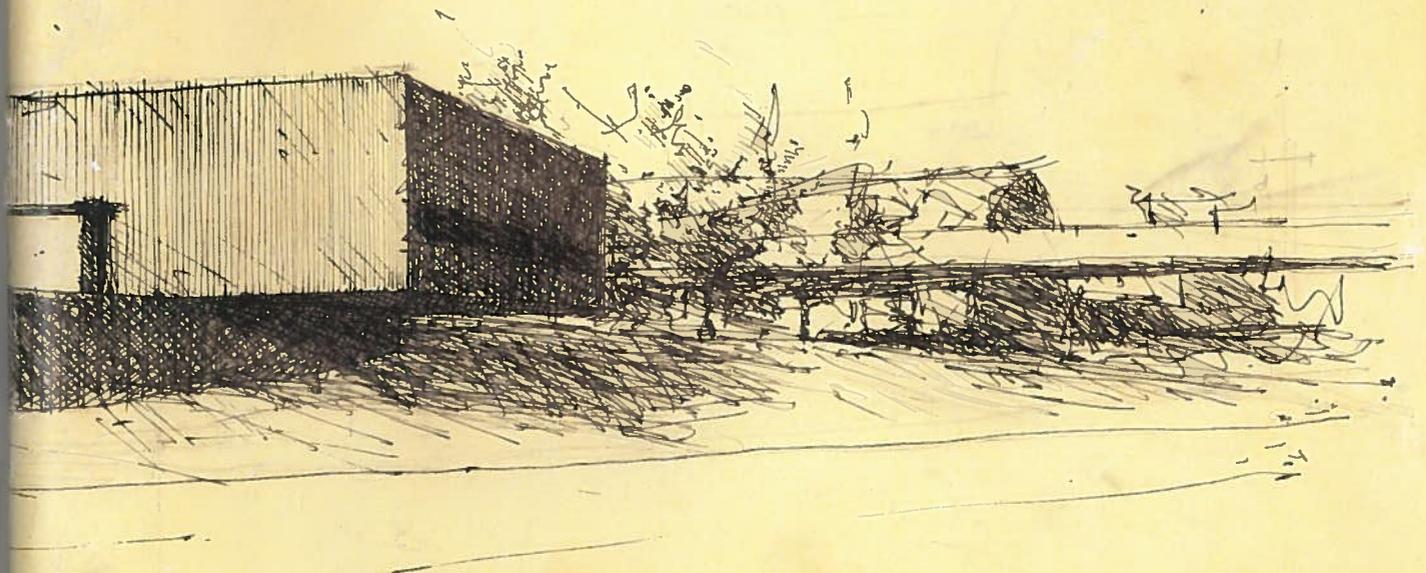
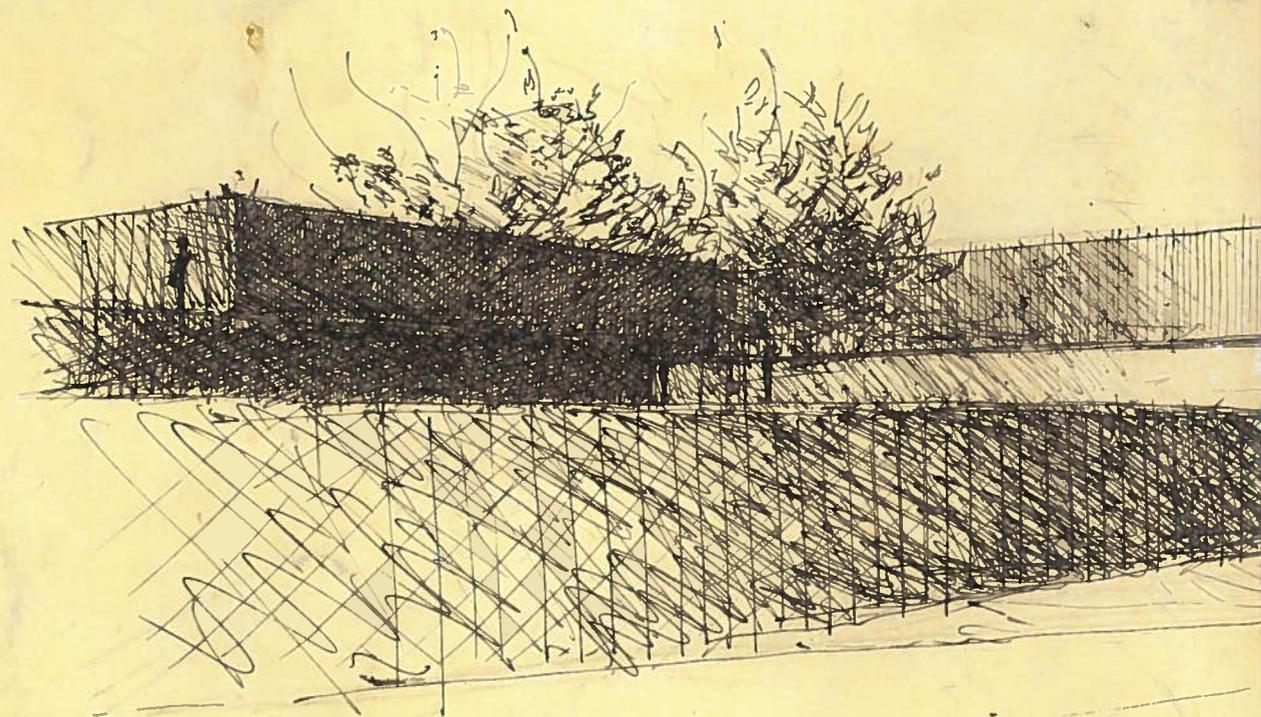


# SEBENTA

DESENHO II (2011-2012)  
FACULDADE DE ARQUITECTURA U. P.



**U** PORTO  
FACULDADE DE ARQUITECTURA  
UNIVERSIDADE DO PORTO



«O que é conhecido é habitual, e o habitual é o mais difícil de “conhecer”, isto é, de ver como problema, isto é, de ver como estranho, afastado, “fora de nós”...» Nietzsche, A Gaia Ciência, § 355

#### A SEBENTA!

Entre os materiais de desenho há lápis ‘gordos’, lápis de cera, pastéis de óleo e os inevitáveis borrões que vêm sujar o mais delicado e precioso desenho. Nas mãos do desenhador não surpreende, por isso, uma certa sujidade. Nos desenhos, no mais cuidadoso desenho, a grafite ou carvão, a lápis de cor ou aguarela, acontecem sempre os imponderáveis vestígios - acidentais ou não - manchas e outras marcas. Mesmo nos desenhos mais ‘cristalinos’ podemos perceber a existência – subjacente, reiterada - de processos menos ‘limpos’.

É verdade que a condição manual e a experimentação prática implicam o contacto, prosaico e essencial, com os instrumentos e os materiais. E, conseqüentemente, sujar as mãos, sujar o desenho. Para o desenhador, desde o início, a brancura do papel torna-se um campo de atracção de inúmeros conflitos mas também o lugar de apaziguados efeitos. A folha em branco é, em potência, o resultado de todas as acções possíveis. Aí, uma linha, uma forma ou uma figura podem ser resolvidas pela mancha ou pelo acaso que tudo vem ‘clarear’ e esclarecer.

Assim, através da tensão entre o claro e o escuro, mas também, entre o limpo e o sujo, configuram-se as mais inusitadas proezas e finalidade dos desenhos. As matérias do desenho, nas suas diversas expressões, conformam esse improvável

equilíbrio entre o domínio conceptual e crítico e o domínio da manualidade e do fazer. O entrecruzamento destas duas 'lógicas' permite-nos designar a inseparável oposição entre o limpo e o sujo, entre uma ordem ideal, metafísica e racional, e uma ordem material, física, sensorial. Vemos nos desenhos que a clareza não existe em substituição do obscuro, nem a ideia existe separada da materialidade que visualmente a compõe. Há desenhos porque existem 'matérias', temas, intenções, desejos, contextos e problemas de desenho. Todas as (in)certezas repercutem-se nos processos, nas atitudes imagéticas, na adequação técnica e expressiva; na desenvoltura experimental.

Parece paradoxal, mas as dúvidas tornam-se mais claras quando o desenho reflecte o significado próprio de uma metodologia, isto é, quando a sua adopção prática integra o processo autónomo e crítico dos seus processos e da sua finalidade.

#### PARA QUE SERVE?

No âmbito da U.C. de Desenho 2, do Curso de MIARQ da FAUP, após os aparatosos 'efeitos' do Tratado de Bolonha, a prática pedagógica continua, resistentemente, a promover uma orientação assente na coordenação das duas lógicas acima mencionadas. Por um lado, com ironia, estabelecendo princípios, 'limpos', por outro, com humor, admitindo consequências mais ou menos 'sujas'. Porém, do mesmo modo que os objectivos não supõem a pureza de efeitos, sabemos que os processos e métodos de ensino nunca começaram num absurdo e repetitivo manual. Então, para que serve, nos tempos que correm, uma Sebenta de Desenho? Uma

Sebenta de Desenho serve para mostrar alguns desenhos, para mostrar uma sequência de resultados, de acordo com as intenções que orientaram, em âmbito pedagógico, o rol dos exercícios que lhes deram origem. Serve, ainda, para mostrar, articuladamente, orientações e resultados, argumentos e imagens, consequências, tendo em consideração as questões teórico-práticas colocadas ao longo de todo o processo de ensino. Na circunstância, serve para mostrar o que fazemos e serve, também, para podermos reflectir separada e conjuntamente, docentes e discentes, sobre um processo que nos é comum. Para nós, docentes, trata-se de aprofundar o significado do desenho e o sentido da sua pedagogia. Trata-se, sem subterfúgios, de melhor compreender o que fazemos: de pensar o que se vê, o que se imagina e se comunica através do desenho, tendo em conta o contexto de um curso de Arquitectura onde o exercício do desenho intervém para articular e montar distintas respostas face às diversas solicitações e âmbitos pedagógicos. Neste sentido, uma Sebenta não é apenas uma ilustração de amostras mais ou menos excelentes, mas uma oportunidade para revermos os *parti pris* que definem o conteúdo e o carácter da nossa pedagogia.

Procura-se, ainda, com a publicação desta Sebenta gerar um programa de edições dedicadas à pedagogia do Desenho na FAUP, não só focadas em aspectos genéricos mas sim em casos específicos, em concepções teóricas, em hipóteses pragmáticas próprias aos dispositivos da didáctica.

Com esta primeira edição, procura-se complementar o entendimento dos painéis que em cada ano lectivo são exibidos na Anuária como, também, promover e integrar o debate através do blog <http://desenho2faup.blogspot.pt/> inaugurado em 2010. Espera-se sobretudo que a partir daqui algumas consequências venham ampliar o propósito e o sentido do nosso trabalho.



## DESENHO 2 E PROJECTO

A importância conferida ao desenho, desde o gesto da sua imediata adopção manual até às mais 'actualizadas' representações e efeitos digitais, tem constituído um dos temas implícitos da pedagogia do curso de arquitectura. Porém, muito para além das inúmeras e complexas relações existentes entre desenho e projecto, tem-se desenvolvido um espaço de não-inscrição, de não-dito, acerca da existência do desenho no curso. Alguma inércia, mitigada pela tradição, bem como muitos equívocos alimentados pela crença omnipresente do desenho têm mantido e confundido como 'coisa natural' o seu real campo de distinção e existência.

O significado da inter-disciplinaridade e/ou da pertinência crítica do desenho, continua a confundir quer aqueles que são os mais seus receptivos cultores quer os seus cépticos mais sagazes. Com efeito, sendo o desenho ensinado na FAUP por não-arquitectos, parece ter-se construído uma aparente impermeabilidade no entendimento entre aquilo que nos separa e aquilo que nos reúne. A existência do desenho testemunha de facto um consenso (ou um dissentimento!) que nada explica.

Para todos os efeitos, e apesar de tudo, o desenho continua a existir como um âmbito da formação pragmática, técnica, estética, epistemológica e crítica do estudante de arquitectura. O desenho é uma das faces desse intrincado poliedro, cuja amplitude conceptual e expressiva exige, sob o ponto de vista pedagógico, discriminação, distância, afastamento.

A relação do desenho com a arquitectura revela essa face, suficientemente

complexa, onde se joga um mundo de operações que lhe são intrínsecas. A pedagogia do desenho na FAUP promove há muitos anos uma linha de inflexão, de *interface*, que compreende como seus os movimentos de proximidade e de afastamento existentes entre o tema do espaço e a teoria da representação, entre o plano das intenções instrumentais e metodológicas e o plano do risco conceptual e criativo. Por isso, a pedagogia do desenho tem sabido manter a distância de modo a integrar as mais variadas experiências e distintas funções críticas, separando para melhor reunir; o que é do domínio da observação e o que é do campo da análise; o que é do âmbito da expressão e o que é 'objecto' da concepção; o que pertence ao regime da representação e o que acontece na mesa de projectação.

A importância do desenho como o de arquitectura reside num território de conflitos onde se sobrepõem conceitos, matérias, contextos, temas, métodos, processos, funções, técnicas, poéticas e, claro está, imagens. Sabemos de antemão que o ensino do desenho, consideradas as suas limitações temporais, não consegue esgotar o estudo das relações existentes entre desenho e arquitectura ou entre imagens do desenho e projecto. Acontece que das inúmeras imagens produzidas, por força e vontade do desenho, há algumas que a pedagogia pode, objectiva e modestamente, cuidar de modo atento e específico. Exactamente, porque sabemos reconhecer a complexidade - e nos distanciamos dela, para melhor a conhecer -, não nos furtamos nem nos abstraímos do estudo da relação concreta que, a par e passo, se ensaia em cada proposta, exercício ou enunciado particular. Aliás, esta é a condição pela qual não confundimos a pedagogia do desenho com a da arquitectura, nem a singularidade do desenho com a complexidade do projecto. Entendemos que as competências instrumentais e críticas do desenho são requisitos que operam, ou não, no seio das metodologias projectuais. Por isso, a integração do desenho no projecto exige separação,

divisão, processo de conhecimento. Exige afastamento para melhor se entender a proximidade e a relação. Porque o desenho não se oferece já dado ou adquirido; ele exige uma lenta e integrada aprendizagem; por um lado, em confronto com a sua intrínseca complexidade; por outro, no diálogo com as condições e os processos metodológicos do projecto.

No ensino do desenho sabemos que não podemos tratar 'toda' a complexidade do desenho. Contudo, podemos isolar, destacar, dimensionar e enunciar algumas questões concretas. Interessa-nos esta dupla articulação, necessária, entre o horizonte da complexidade e o ponto de vista local de cada problema, entre a adequação instrumental e a ousadia conceptual. Interessa-nos as respostas objectivas, tanto mais objectivas quanto mais abertas à subjectividade das intenções de cada um, de cada estudante, de cada desenhador.

#### PERSPECTIVA E PERSPECTIVAS

«O particular é o geral, manifestando-se sob diferentes circunstâncias. [Mas ao mesmo tempo] nenhum fenómeno se explica em si mesmo e por si mesmo. São precisos vários fenómenos, observados em conjunto, metodicamente ordenados, para se obter por fim alguma coisa que possa ter o valor de uma teoria». Goethe, Máximas e Reflexões, § 491 e 500

A perspectiva, enquanto sistema de representação, permite-nos focar o ensino do Desenho 2 em articulação com as restantes imagens, figuras e sistemas de representação, normalmente utilizadas no âmbito do projecto em arquitectura. A escolha da perspectiva, enquanto imagem e problema, permite-nos integrar o aprendizado oriundo de Desenho 1, de Geometria e de Projecto 1 e desenvolver diferentes modos da sua prática e estudo. Assim, ao longo do programa de Desenho 2, a perspectiva é pensada como um tipo de imagem que combina múltiplas possibilidades, atitudes e intenções de desenho. A observação, a análise, a interpretação, a concepção e a comunicação constituem os motivos centrais do trabalho prático e da reflexão crítica.

A divisão e a interacção dos diferentes motivos definem, na prática, diferentes temas e momentos do percurso de aprendizagem. Em cada fase, procura-se estudar e integrar, progressivamente, aspectos fundamentais do entendimento crítico das representações perspectivadas de modo a extrair consequências que sejam pertinentes e substantivas para o exercício da representação (e o pensar) do projecto.

A perspectiva torna-se então imagem de excepção, uma imagem cuja natureza formal e expressiva desafia inúmeros problemas e cuja intencionalidade se investiga em estreita correlação com as questões de projecto: a) a análise de um lugar; b) o plano da concepção e das hipóteses de forma; c) a relação sugestiva e vivencial dos espaços; d) a caracterização expressiva; e) a comunicação final.

A perspectiva é uma imagem duplamente verosímil do espaço; por um lado, devolve-nos uma vista 'comum' dos efeitos formais do espaço, por outro, é capaz de indiciar princípios emocionais e empáticos, como modos de considerar novas sensações e outros olhares.

Perante esta evidência, a perspectiva enquanto forma de representação encontra-se no

exacto cruzamento do sensível e do inteligível, na interacção entre os princípios e os efeitos que geram as hipóteses e as variações formais próprias à imaginação espacial.

Acreditar na perspectiva significa contudo compreender os seus limites intrínsecos e extrínsecos. Por um lado, significa compreender a lógica dos enquadramentos imagéticos que são capazes de construir; por outro, significa compreender a integração imaginativa que se produz na relação com os restantes sistemas de representação e demais figuras da concepção arquitectural.

Contudo, a confiança nas imagens, seja ela a simples perspectiva, não se adquire sem a 'desconfiança', sem a organização céptica e a montagem crítica que elas mesmas constituem.

#### NOTA FINAL

Os desenhos dos estudantes que aqui se mostram foram seleccionados pelos docentes Raquel Pelayo, Luís Lima e Marco Mendes. São resultados escolares obtidos no ano lectivo 2011/2012. A escolha segue uma sequência progressiva de itens e de questões que corresponde ao faseamento do programa da U.C.. Os textos que os acompanham, redigidos pelos mesmos docentes, configuram a natureza dos conteúdos e dos enunciados que informam os respectivos exercícios.

A edição desta Sebenta é fruto da colaboração de todos. A concepção gráfica ficou a cargo do Luís e do Marco. Agradeço a todos pelo empenho e pelo interesse que manifestaram desde a primeira hora.

Para os estudantes, que souberam, muito para além dos equívocos, das inevitáveis crises e recorrentes decepções, interpretar e corresponder com entusiasmo às nossas propostas, deixo aqui - também em nome de todos os docentes - a prova do nosso grato reconhecimento.

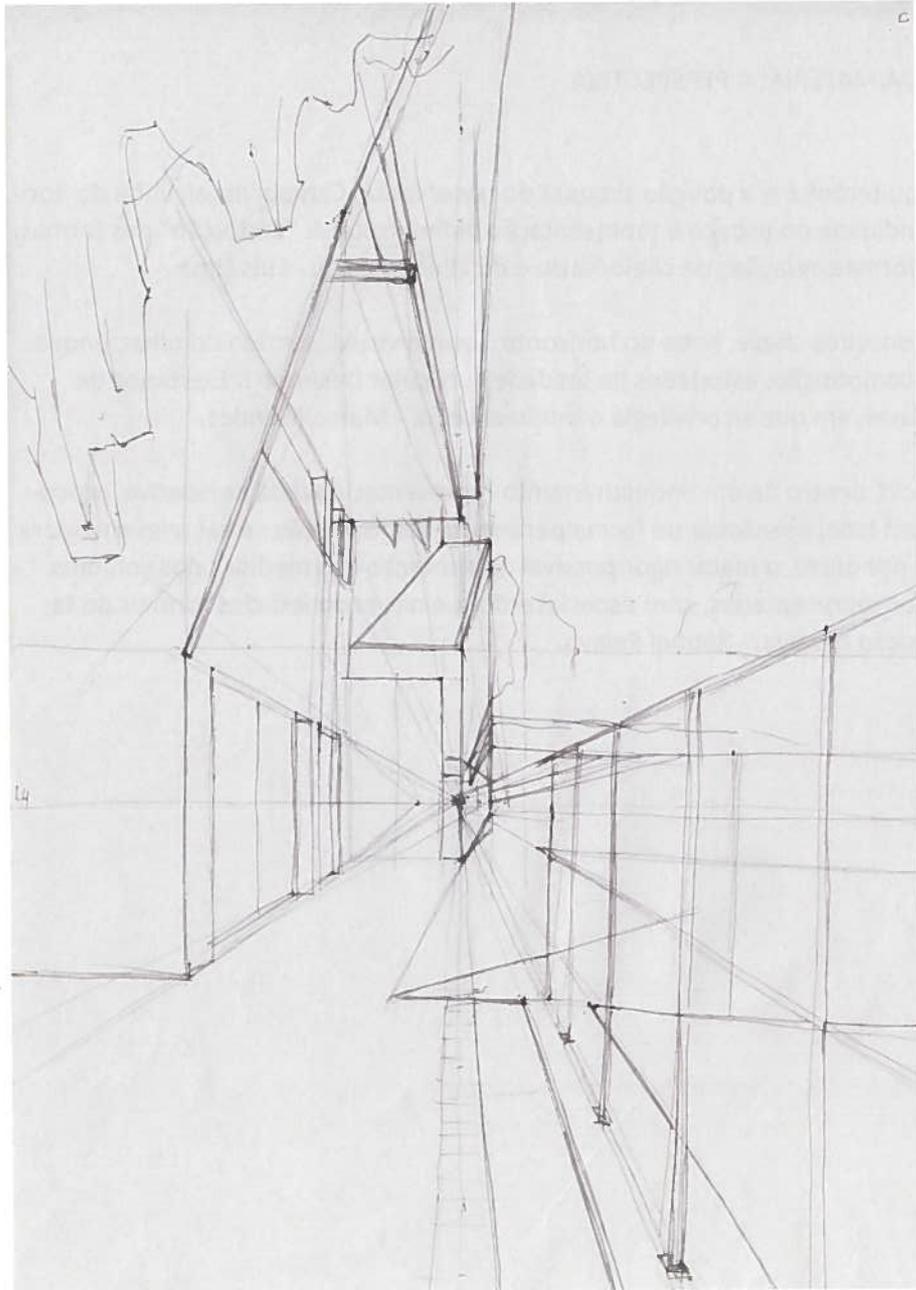
Vítor Silva  
Setembro de 2012

## I - REVISÃO DA MATÉRIA: A PERSPECTIVA

O espaço arquitetónico e a posição singular do observador. Campo visual, linha do horizonte, profundidade do espaço e representação bidimensional. "Distorção" das formas, medida das formas, relações de cheio/vazio e de alinhamento. - Luís Lima.

Revisão de conceitos chave: linha do horizonte, campo visual, sentido do olhar, enquadramento e composição, estudados na unidade curricular Desenho I. Exercícios de duração variável, em que se privilegia o modo esboço. - Marco Mendes.

Neste exercício, dentro de um enquadramento representacional da perspetiva, procurou-se, por um lado, selecionar de forma pertinente a informação visual relevante para a imagem, e por outro, o maior rigor possível na anotação das medidas dos volumes arquitetónicos representados, com especial enfoque nas propriedades formais do tamanho e posição relativa. - Raquel Pelayo.



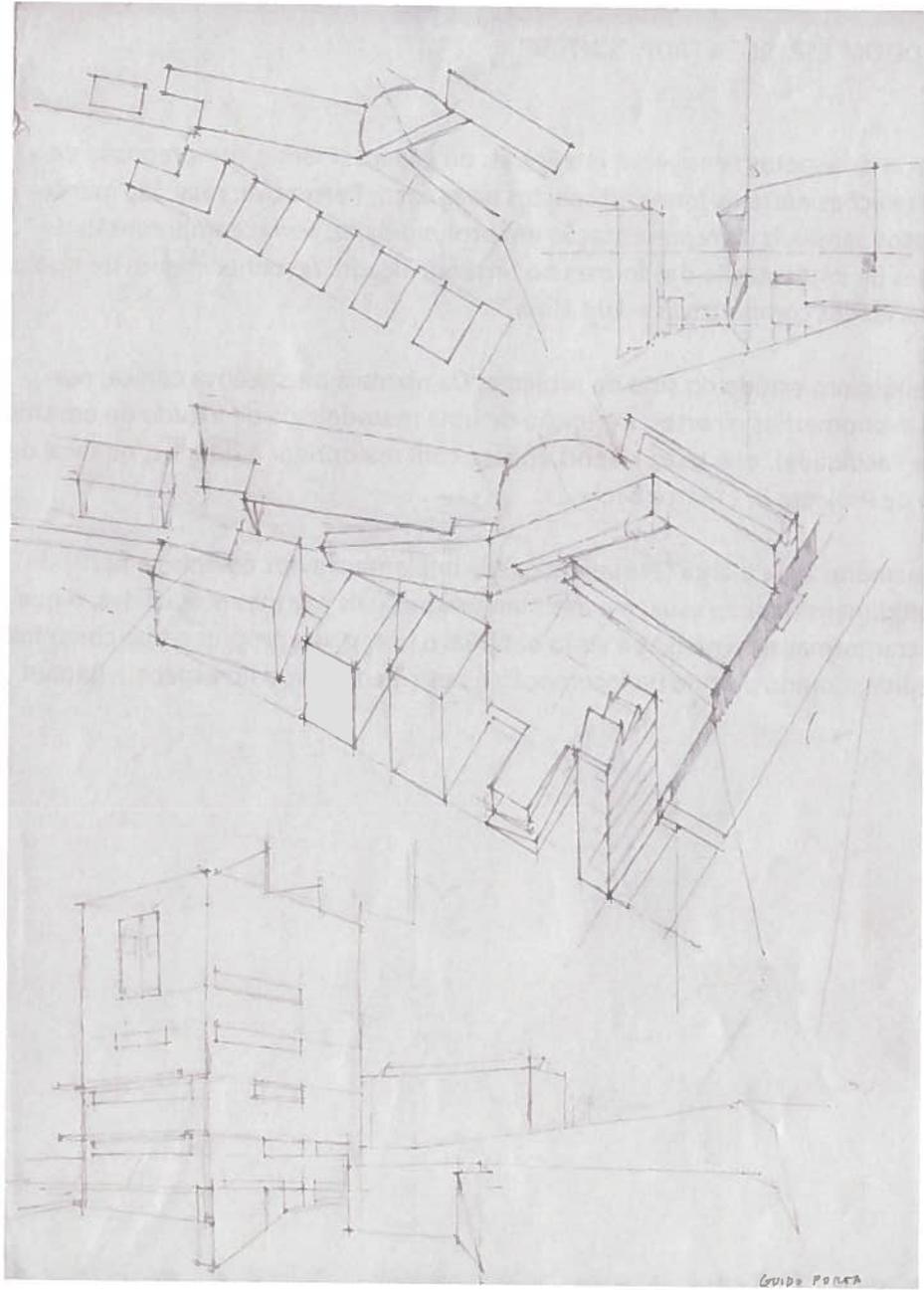
Bruno Meleiro. Turma C. Esferográfica, A3.

## II - ANÁLISE DE UM ESPAÇO; A FAUP, 'SÍNTESE'

Leitura no local de aspetos sensíveis e inteligíveis do espaço. Planta: compreensão de uma teia de relações entre as formas dispostas no espaço; Perspetiva: relações mensuráveis e aspetos sensíveis da representação em profundidade; corte: compreensão de singularidades da implantação das formas no terreno; alçado: reconhecimento de tipologias e singularidades compositivas. - Luís Lima.

O desenho enquanto estudo do sítio de projecto. Da planta à perspectiva cónica, passando pelas axonometrias e cortes. Definição de uma metodologia de estudo de um sítio (o espaço da Faculdade), que se irá depois aplicar, com maior rigor e detalhe, no local de intervenção de Projecto II. - Marco Mendes.

Trata-se de elaborar uma planta (esquemática) da implantação dos edifícios a partir da vivência multidimensional do espaço e das memórias visuais por elas produzidas, o que exige encontrar formas alternativas à visão habitual e usar o seu próprio corpo como unidade de medida, tirando partido da locomoção e posição do corpo no espaço. - Raquel Pelayo.



Guido Porta. Turma D. Lapiseira de grafite, A3.

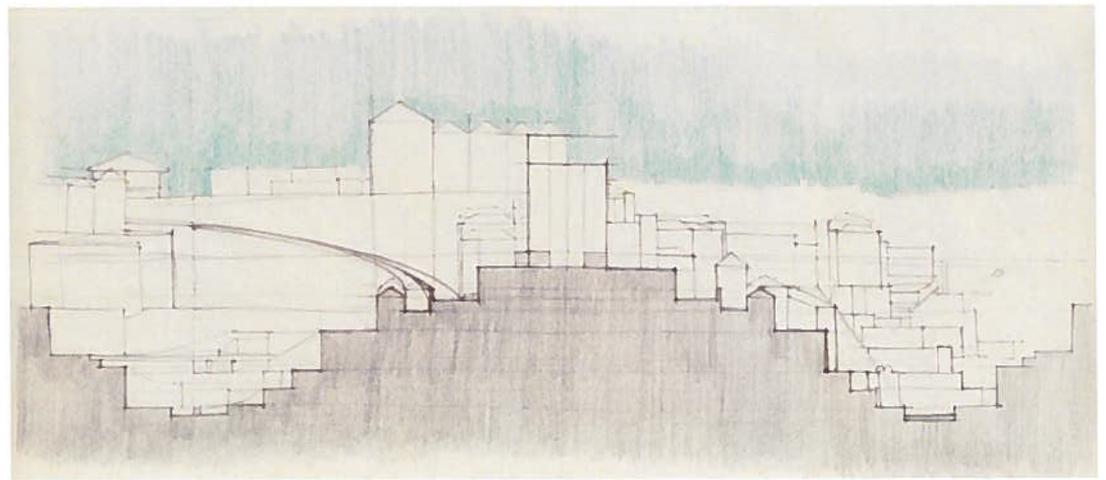
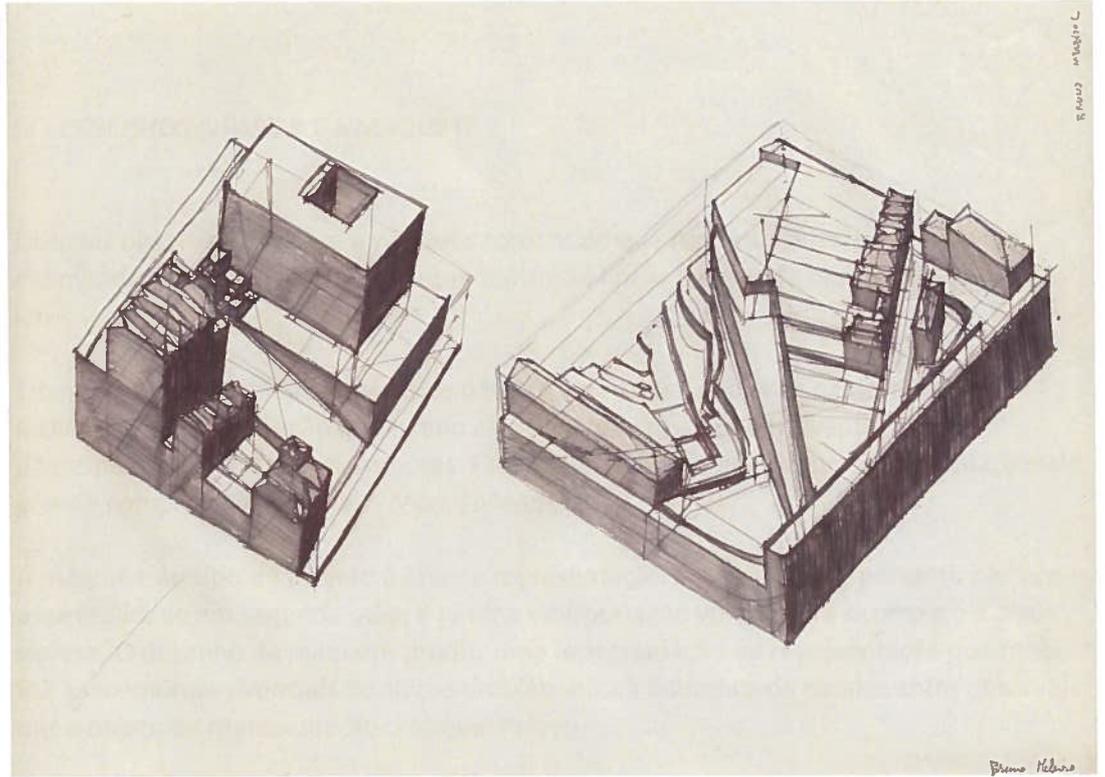
### III - ANÁLISE DE UM LUGAR: O SÍTIO

Sendo o item anterior uma espécie de experimentação e preparação desta análise do sítio, estes exercícios devem entender-se como uma aplicação orientada de estratégias análogas, agora acrescidas de uma maior complexidade, extensão e desconhecimento do terreno. De particular importância é a elaboração de perspectivas chave no reconhecimento do terreno. - Luís Lima.

Partindo de uma série de esboços procura-se conhecer e representar um sítio com o máximo de precisão; respeitando as suas medidas, a relação entre espaços cheios e vazios, os eixos estruturantes, os acidentes do terreno, e outras singularidades. Dando pouca importância a pormenores que nos desviem de um entendimento global do espaço e encontrando estratégias gráficas adequadas para distinguir as diferentes partes que o compõem. Através de plantas, perspectivas, axonometrias, e cortes. - Marco Mendes

A complexidade e nível elevadíssimo de informação visual na cidade constituem um grande desafio para o desenhador que, realizando séries de perspectivas, deve filtrar a informação e encontrar os pontos de vista que melhor explicitem as características urbanas do lugar, capazes de problematizar os eixos organizadores da geografia desses espaços, sempre focado no registo de informação válida. É no espaço entre as imagens que o discurso visual crítico se inscreve. - Raquel Pelayo





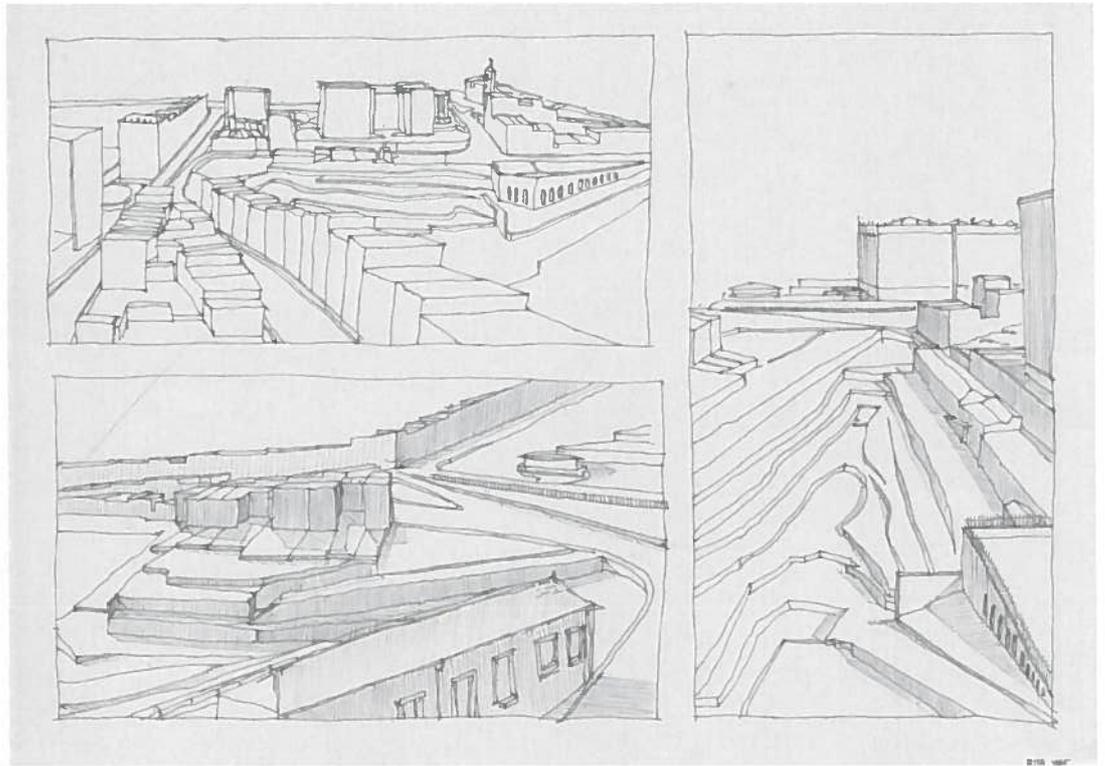
Bruno Meleiro. Turma C. Esferográfica e marcador cinzento, A3.  
Daniela Silva. Turma C. Esferográfica e lápis de cor, A3 (largura).

#### IV - DESENHOS A PARTIR DA MAQUETE

Diversas observações sobre um objeto construído que reproduz ou simula uma área delimitada do espaço existente. Esquemática linear a partir de pontos de vista singulares. - Luís Lima.

Tirando partido da chamada vista de pássaro, cria-se um conjunto de desenhos que facilita a leitura da relação do terreno de projecto com a sua envolvente, vista de diferentes ângulos e a diversas horas. Este exercício ajuda-nos a representar situações de grande complexidade formal. - Marco Mendes

A maquete do sítio do projeto é já uma representação desse espaço e portanto oferece uma realidade em segunda mão: é já uma interpretação volumétrica do espaço e a sua síntese. O desenho da maquete produz uma representação da representação que mobiliza as memórias vivenciais do sítio e problematiza a diferença de escalas entre observador e objeto da representação. - Raquel Pelayo



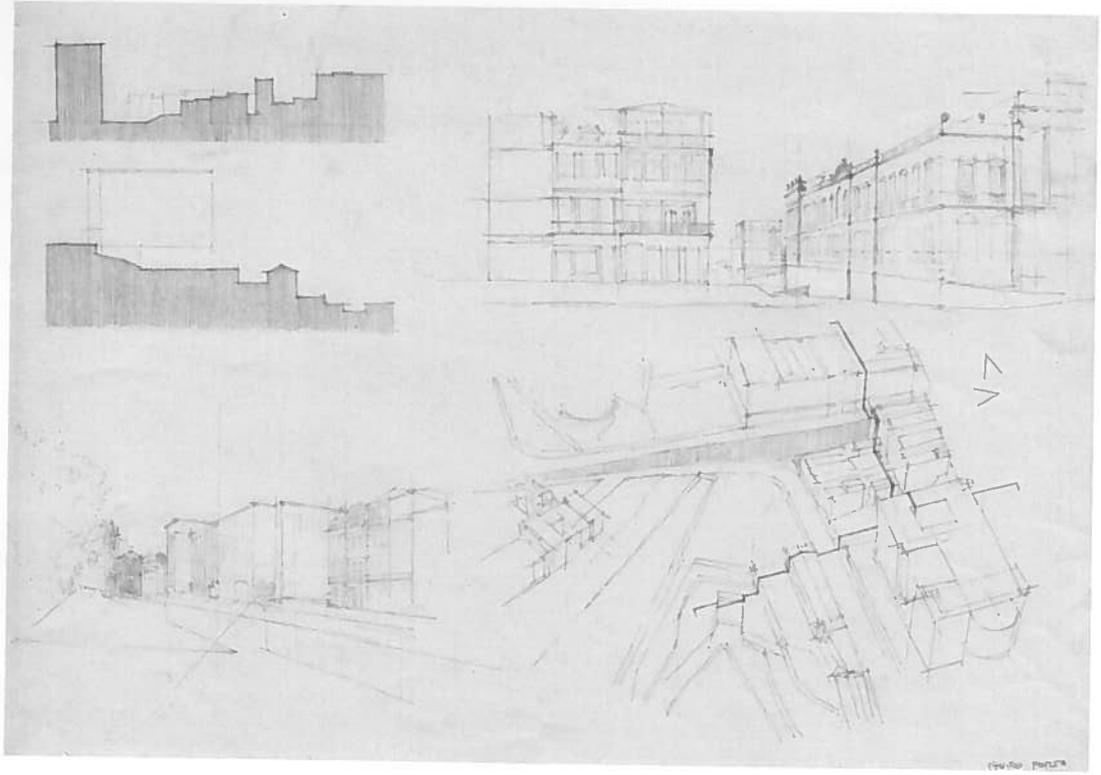
Ana Rita Vale, Turma A. Caneta.

## V - "SÍNTESE" FINAL

Realização de uma série de imagens num 'tríptico', articulando diferentes sistemas de representação. Mostrar aspetos relevantes para a compreensão do sítio: eixos, volumes, morfologia do terreno, cheio/vazio, relações entre espaço edificado e espaço 'verde' e outros aspetos considerados pelos alunos. - Luís Lima.

Após todo o processo de estudo realizado no sítio do Projecto, realiza-se uma série de imagens que pretendem sintetizar o conhecimento adquirido ao longo das aulas. Este exercício resume-se a um esforço de comunicar a um qualquer receptor o máximo de informação relevante sobre o sítio, através do menor número de desenhos: perspectivas, cortes, plantas e axonometrias. - Marco Mendes.

Aqui o desenhador confronta-se com os limites das possibilidades representacionais oferecidas pelo desenho e é convidado a forçá-los. Usando como referência as diversas codificações dos sistemas de representação da geometria espera-se que os articule e use de forma inteligente mas também pessoal e subjetiva de modo a captar aquilo que para ele é verdadeiro na sua leitura global daquele espaço. - Raquel Pelayo.



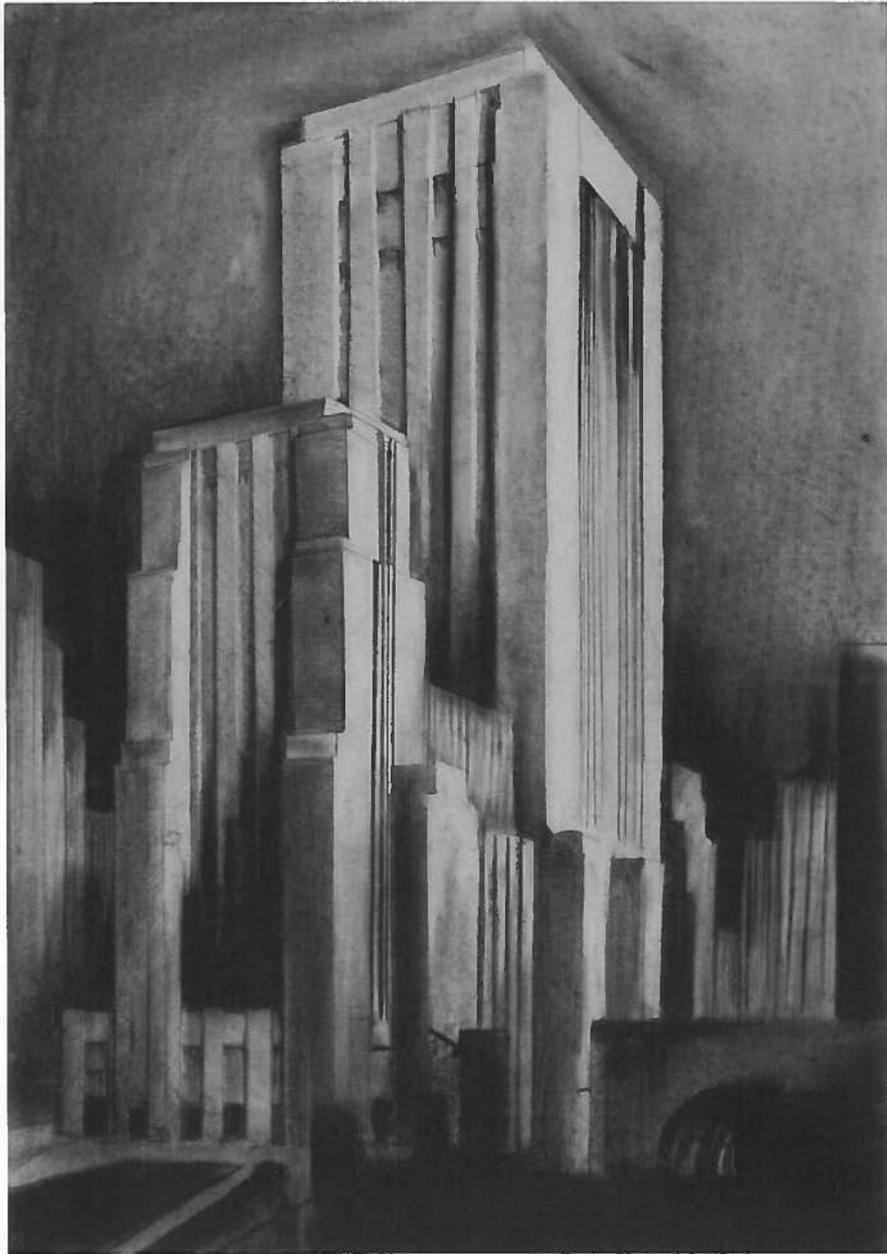
Guido Porta. Turma D. Caneta e Lápis, A3

## VI - DESENHOS DOS DESENHOS

Experimentação e compreensão de diferentes dinâmicas expressivas provenientes de diversos autores da história do desenho e do desenho de arquitetura: técnicas, materiais, gestos, atitudes plásticas e estéticas. - Luís Lima.

Esta é uma fase de experimentação plástica e formal, que busca na história do desenho de arquitetura e das belas-artes, exemplos de cópia e interpretação. São exercícios que pretendem oferecer uma boa experiência plástica a quem os pratica, explorando os mais diversos materiais, técnicas e modos do desenho, assim como construir um repertório de imagens e soluções gráficas que possam mais tarde ter ressonância no trabalho individual. - Marco Mendes.

A cópia de desenhos de arquitetos permite ao desenhador sentir através da reconstrução da imagem todo o universo expressivo em jogo nessas imagens que selecionou e tomar consciência da determinação das opções instrumentais e conceptuais de cada desenho. - Raquel Pelayo.



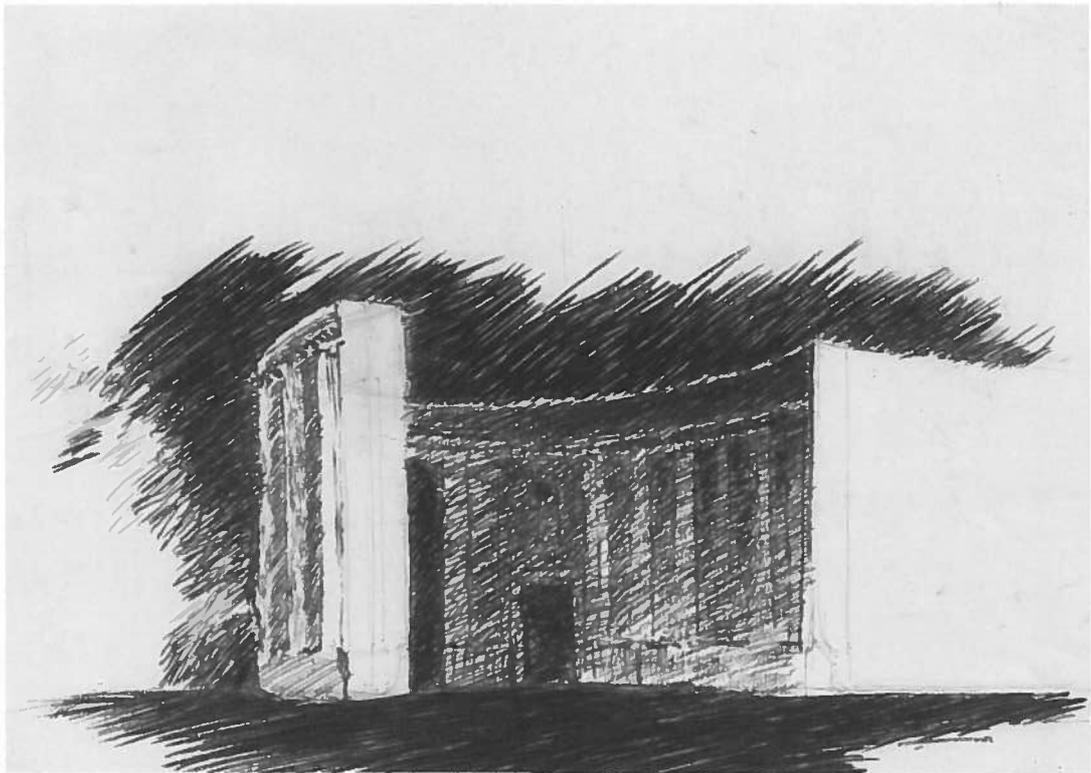
Catarina Machado. Turma B. Carvão, A4.

## VII - APLICAÇÃO: OBJECTOS COMO ARQUITECTURAS

Extração e transfiguração de relações formais existentes num modelo (objetos e/ou fragmentos dispostos sobre a mesa) na perspectiva de re-invenção de um espaço, aplicando diferentes modos ou atitudes gráficas em diferentes desenhos. - Luís Lima.

Este é um exercício que apela ao lado mais lúdico, imaginativo, transgressor e subversivo do acto de criar. Partindo de composições com pequenos objectos e pedaços de lixo, representam-se espaços arquitectónicos que derivam da sugestão dessas formas, através de um processo de associação livre, que dá continuidade à experimentação plástica iniciada na fase anterior. - Marco Mendes.

Reinventar um objeto sobre a mesa como uma "arquitetura" e "à maneira de" implica uma clara noção dos dispositivos expressivos habitualmente usados por um autor assim como «conhecer» a amplitude dos seus efeitos visuais. A aplicação dessa "linguagem expressiva" numa situação nova implica o uso da criatividade e permite desenvolver a inteligência visual ao estabelecer-se no âmbito de um jogo concetual de carácter lúdico. - Raquel Pelayo.



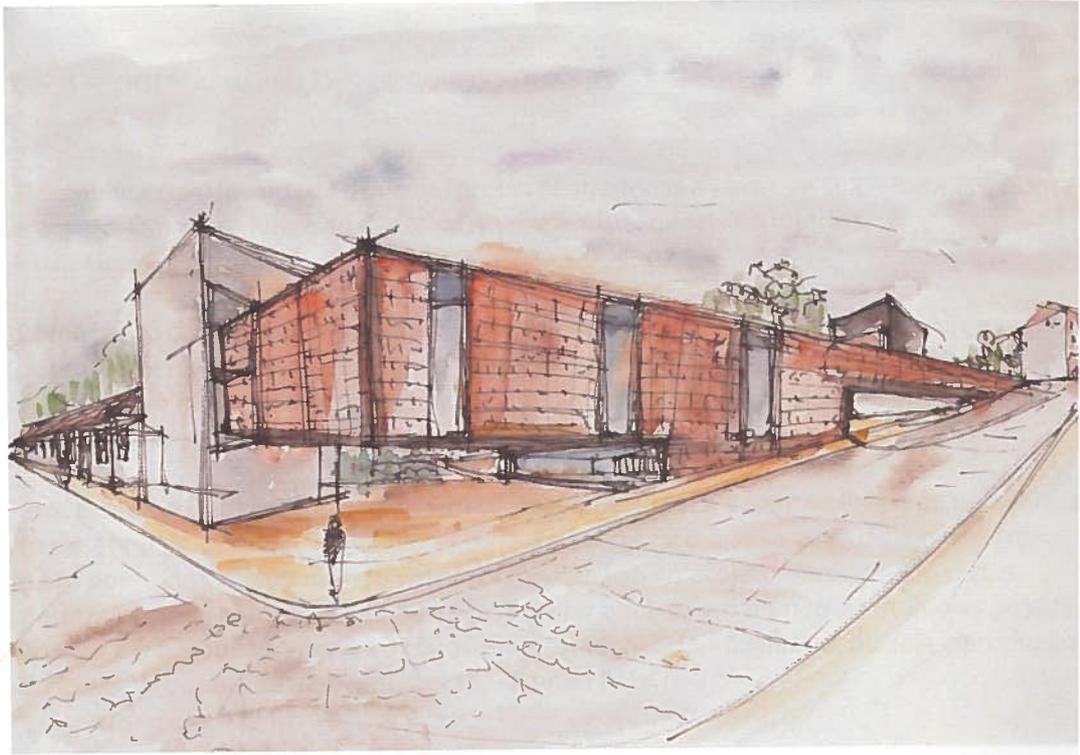
Guido Porta. Turma D. Carvão, A3.

## VIII - APLICAÇÃO: O PROJECTO

Experimentação de diferentes atitudes gráficas na elaboração de algumas perspectivas do projeto do aluno. - Luís Lima.

Na sequência do processo iniciado na fase do Desenho dos Desenhos, aplica-se a mesma atitude exploratória dos materiais e técnicas, procurando novos recursos expressivos na representação do projecto de arquitectura. - Marco Mendes.

Representar o seu projeto “à maneira de” é um exercício de descobertas e maravilhamento pois permite olhar com diferentes olhos para o projeto, uma vez que as opções expressivas não são as habitualmente usadas pelo desenhador nem as sugeridas pelo projeto, despoletando o pensamento criativo e uma relação mais informal e aberta com o projeto. - Raquel Pelayo.



Rita Cunha. Turma A. Caneta e aguarela, A3

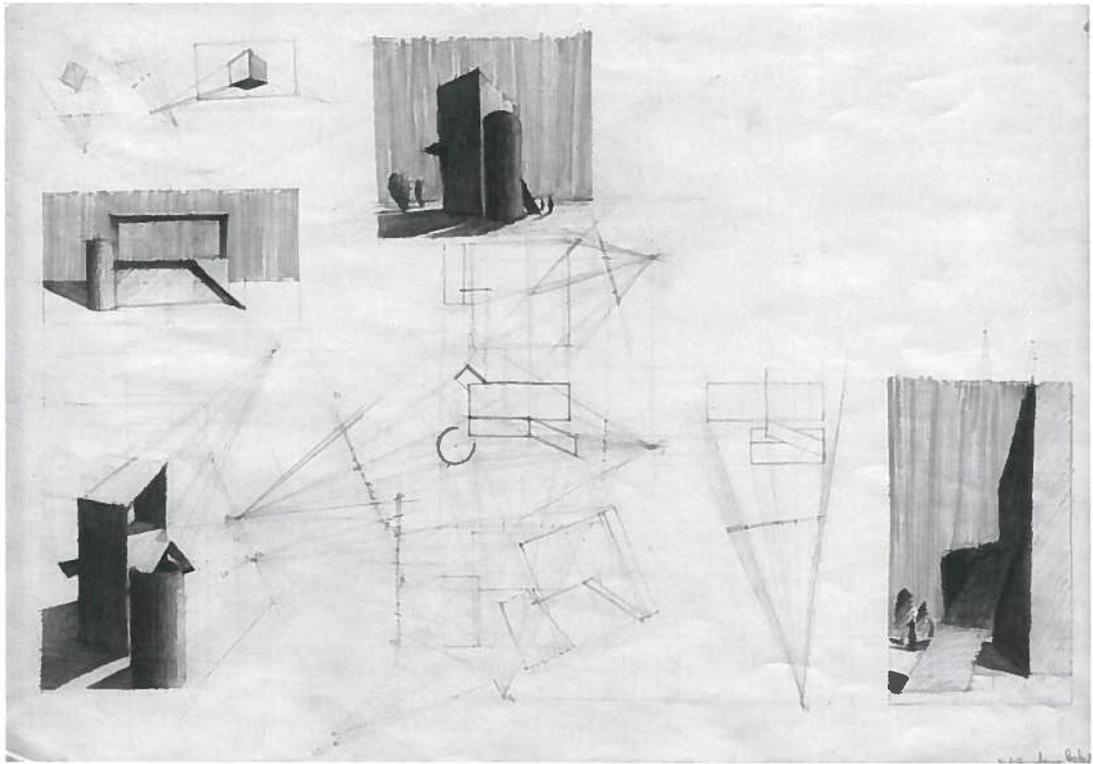
## IX - O ESQUEMA: VARIAÇÕES DE CUBOS

Desenhar à mão levantada diversas formas geométricas a partir da sua leitura em planta e alçado. Do muito longe ao muito perto e, eventualmente, no interior.

- Luís Lima

Começando com formas geométricas simples, segundo um esquema dado, aprende-se a desenhar perspectivas “de memória” a partir de plantas e alçados, respeitando o campo visual de um hipotético observador, colocado num determinado ponto e olhando num determinado sentido. – Marco Mendes.

Este exercício permite abordar a representação perspética de forma invertida da habitual (o desenho de observação) já que se trata de descobrir o que se veria de um determinado ponto de vista no mundo virtual ou imaginário do projeto. Apoiado em certas determinantes geométricas da perspetiva linear abre-se um mundo de múltiplas possibilidades para produzir eficazes e claras representações do imaginário, ou seja a produção de imagens vívidas de algo inexistente. - Raquel Pelayo.



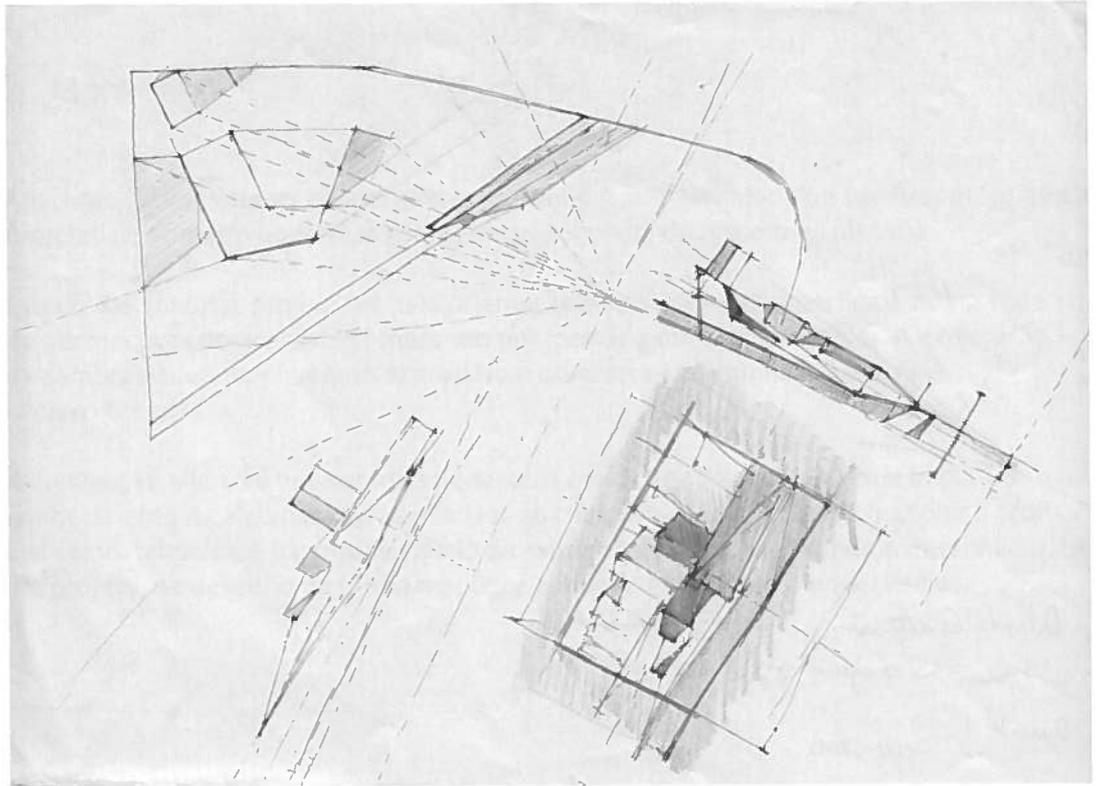
Joana Costa. Turma D. Lápis de cor, A3.

## X - APLICAÇÃO NO PROJETO

Utilizando o esquema, realizar diversos desenhos esquemáticos lineares do projeto. Variação da proximidade/afastamento e da altura do observador. - Luís Lima.

Aplicação do esquema referido na fase anterior em diferentes perspectivas do projecto, interiores e exteriores. Vários pontos de vista e sentidos do olhar. - Marco Mendes.

O uso da perspectiva do imaginário no projeto é um marco fundamental do programa pois permite uma autêntica redescoberta do próprio projeto, já que desloca o desenhador do interior do processo de projeção para o seu exterior criando assim um distanciamento do autor relativamente ao trabalho em processo. Este novo olhar é mais próximo do do observador/usuário futuro. O desenhador vê-se envolvido numa apaixonante e por vezes desconcertante descoberta do que está a projetar. - Raquel Pelayo.



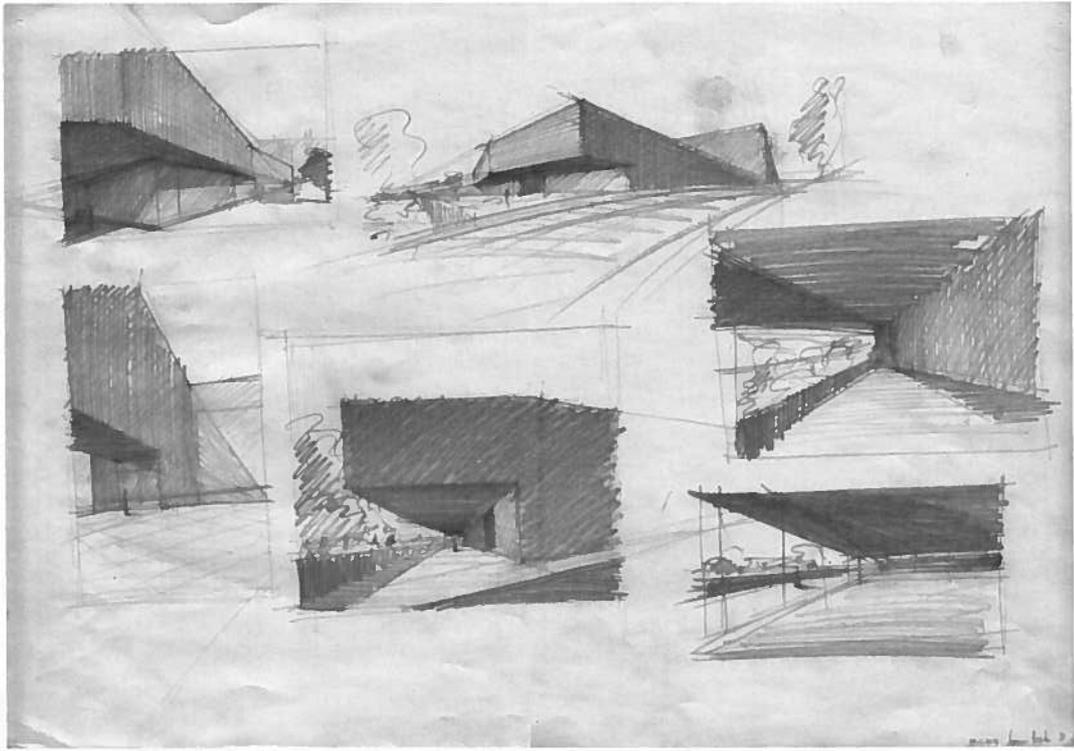
Orlando Guimarães. Turma D. Lápis de cor, A3.

## XI - AS SOMBRAS

Aplicação de um sistema geométrico no desenho à mão levantada de sombras próprias e projetadas; primeiro de formas geométricas; segundo, do projeto. - Luís Lima.

Estudo das sombras produzidas pela orientação do sol sobre as superfícies, numa série de perspectivas do projecto, começando por formas geométricas simples. A exploração da sombra enquanto elemento expressivo e dominante na composição visual.  
- Marco Mendes.

A iluminação não só é um dos mais poderosos meios de simulação 3D, que implica o conhecimento de algumas regras relativas ao comportamento visual da luz solar e artificial como, também, é lugar privilegiado da expressão gráfica, projetando o desenhador, ele próprio, no desenho de forma empática e multi-significante. - Raquel Pelayo.



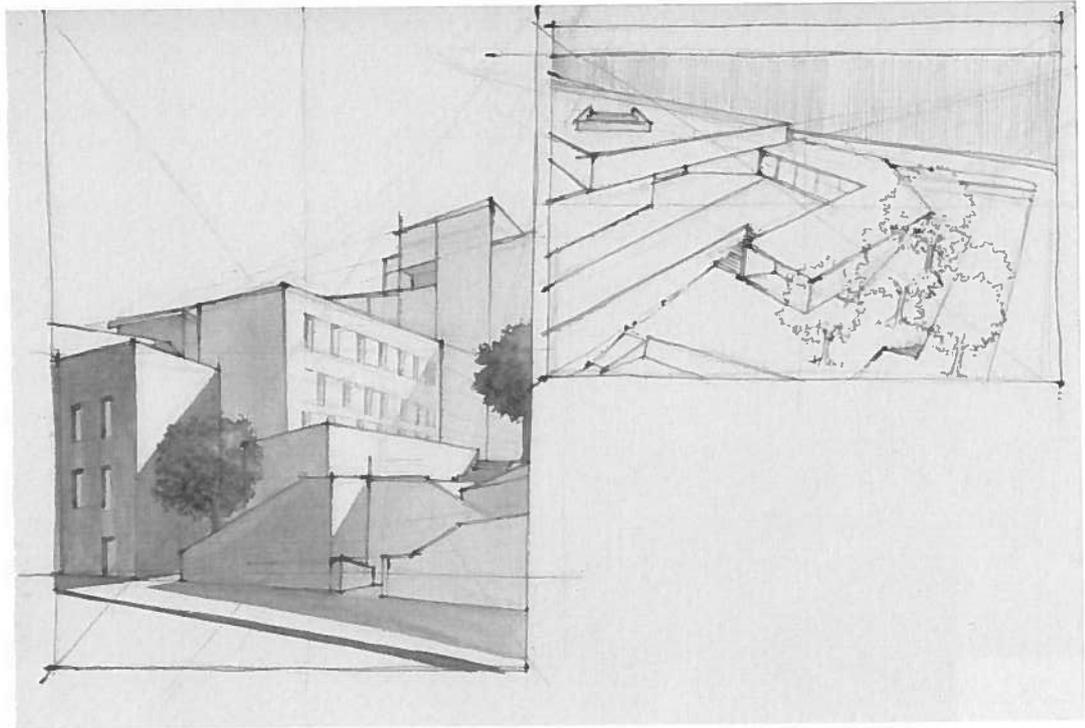
Joana Costa. Turma D. Grafite, A3.

## XII - PERCURSO

Desenho de diversas perspectivas possíveis no percurso, em volta e pelo interior dos projetos dos alunos. Testar em simultâneo as diferentes variáveis estudadas anteriormente: o esquema, as sombras, a expressão gráfica. - Luís Lima.

Desenhar perspectivas que correspondam a diferentes pontos de vista de um determinado percurso dentro e fora do projecto, insistindo na exploração plástica que se iniciou na fase Desenho dos Desenhos. - Marco Mendes.

Percorrer os espaços projetados numa aproximação à obra arquitetónica em devir é o que este exercício oferece ao aprendiz. A sequência de imagens, frações de momentos selecionados dum percurso imaginado, leva o desenhador a conceber um autêntico mundo virtual estável, palco imaginário do seu projeto, problematizando a empatia espacial com a sua proposta arquitetónica, com o desenho e consigo próprio como criador. - Raquel Pelayo.



Natascha Cabral. Turma C. Lápis, A3.

### XIII - A RELAÇÃO COM O SÍTIO

Realização de perspectivas onde deve tornar-se explícita e verosímil a relação entre o projeto e o contexto físico e arquitetônico envolvente. - Luís Lima.

Representação do projeto e da sua envolvente. Olhar o projeto como parte integrante de um espaço físico que o circunda e com o qual interage, compreendendo as tensões geradas por essa convivência, através do desenho. - Marco Mendes.

Por razões económicas a mente visual tende a pensar no edifício em projeção como um objeto. Uma complexificação consiste na problematização da relação do edifício com o seu entorno, o que constitui um enorme desafio concetual e expressivo. Porque há que integrar dois tipos distintos de informação: a imaginária, relativa ao projeto, e a do lugar, que é conhecida e vivenciada pelo desenhador. - Raquel Pelayo.



Raul Aguiar. Turma A. Lápis e aguarela, A4.

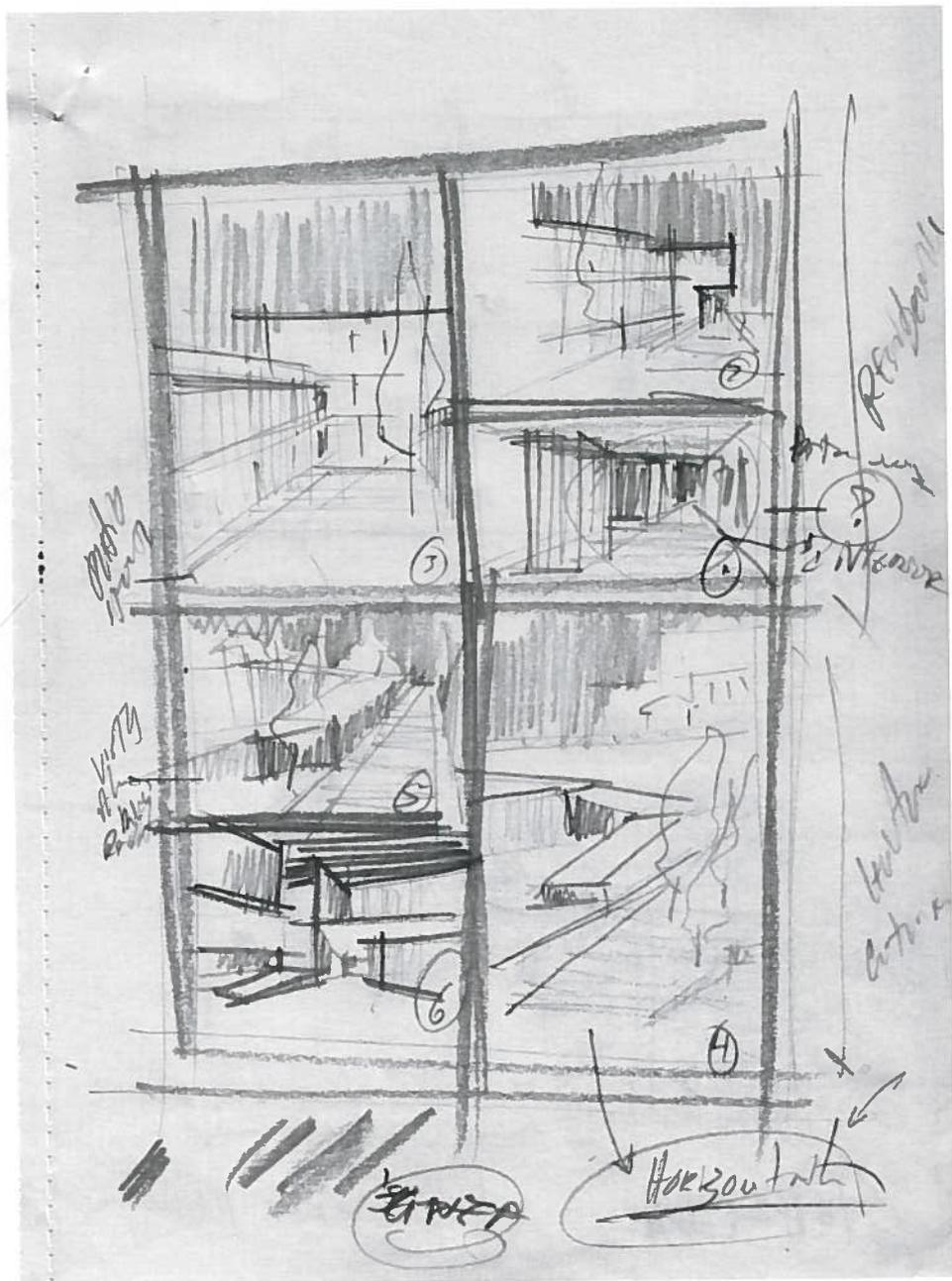
## XV - ESTUDOS E ENSAIOS DO PAINEL

Simular, desenhando de forma esquemática numa dimensão inferior (A4/A3), a distribuição das imagens e a relação de escala das seis perspetivas do painel final.

- Luís Lima.

Esboços de ensaio para o painel de comunicação final, experimentando diversos suportes, materiais e técnicas. - Marco Mendes.

Trata-se da conceção de um cartaz que comunique substancial e profundamente o projeto para lá da mera objetividade formal, integrando a visão cultural mais ampla que lhe subjaz, implicando tal tarefa o conhecimento e uso de diversas regras da comunicação visual e a ponderação criativa de múltiplas alternativas.. - Raquel Pelayo.



Beatriz Teixeira. Turma A. grafite e lápis de cor, A5.

## XV - O painel

O suporte onde se reúnem de forma decantada as experiências prévias, sobretudo da última fase. Não esquecendo, porém, que na leitura dessas imagens deverá estar explícito um conhecimento do sítio e das particularidades que, no que diz respeito à perspectiva, evidenciam uma leitura da sua relação como o projeto do aluno.

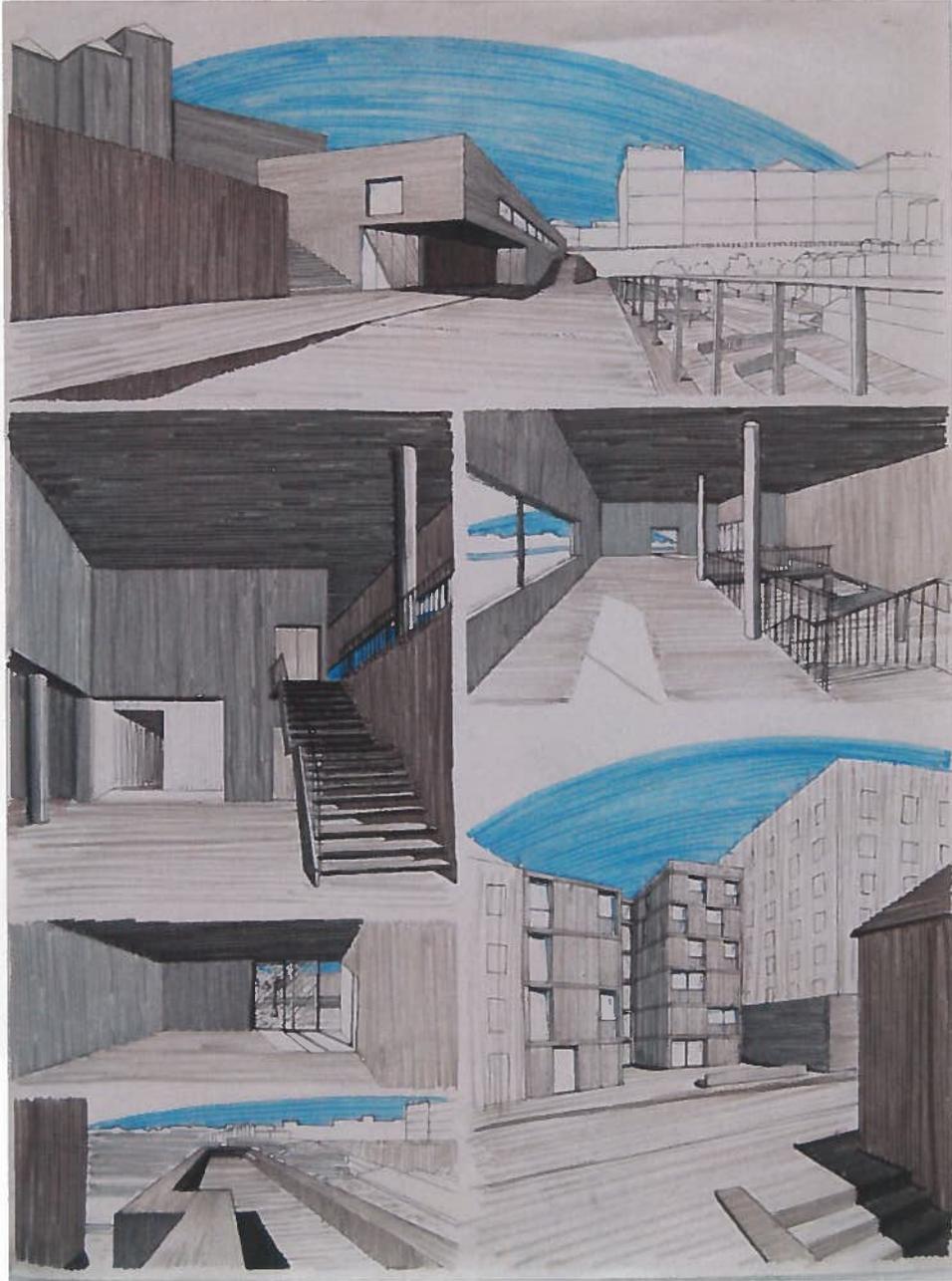
- Luís Lima.

Execução do painel de comunicação final do projecto, que consiste na combinação de imagens numa sequência, evocativa de um percurso dentro e fora do projecto. A plasticidade, o domínio da perspectiva, do claro-escuro, em suma, todos os conteúdos abordados previamente, voltam a estar em jogo neste último trabalho.

- Marco Mendes.

O painel final em A1 mostra uma síntese da complexidade do projeto pretendendo-se um excelente domínio tanto dos fatores gráfico-expressivos como dos representacionais, e, também, da relação destes com o conteúdo cultural da ideia arquitetónica. Tudo isto captando simultaneamente a atenção do observador; deixando claras as mais-valias do projeto num jogo visual que se pretende sedutor.

- Raquel Pelayo.



Miguel Menezes. Turma D. Marcadores, A2.

## XVI - O CADERNO

Revisitar e desenvolver mas também reinterpretar algumas questões lançadas na aula, estando também aberto a outras matérias relativas ao desenho como área abrangente. - Luís Lima.

O caderno é um instrumento de aprendizagem e de autoconhecimento, essencial para o aluno. É onde se registam apontamentos, executam exercícios, mas também onde se tem mais liberdade para colocar o desenho ao serviço das inquietações do projeto, e não só. - Marco Mendes.

Manter um bloco diário de apontamentos visuais desenvolve a inteligência visual e o pensamento divergente: dois grandes pilares da criatividade.. - Raquel Pelayo.

## FICHA TÉCNICA

Textos: Professor Doutor Vítor Silva, Mestre Pintor Luís Lima, Designer Marco Mendes, Professora Doutora Raquel Pelayo.

Design: Luís Lima, Marco Mendes.

Turmas: Raquel Pelayo - A\D; Luís Lima - C\E; Marco Mendes - B\F

Desenho da capa: Guido Porta