

**PROJECTO PEDAGÓGICO** detalhado e estruturado de uma unidade curricular da área científica do Desenho apresentado **por Maria Raquel Nunes de Almeida e Casal Pelayo** ao Concurso documental para um professor associado para a área disciplinar de Desenho da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto - Edital nº 1068/2018.

## INTRODUÇÃO

Escolheu-se para a apresentação de um projeto pedagógico uma unidade curricular de Desenho 1, ou seja, uma UC que introduz aos estudantes a prática do Desenho em cursos de ensino superior de licenciatura com ou sem mestrado integrado na área das artes plásticas. O seu carácter é, portanto, fundacional e introdutório. Trata-se de um nível em que se iniciam os estudantes nas práticas e saberes do desenho fornecendo uma visão abrangente das suas possibilidades de atuação e, por outro lado, iniciando os estudantes nas suas especificidades, despertando e desenvolvendo as aptidões necessárias seja ao nível percetivo, expressivo ou concetual para o prosseguimento de estudos no campo do desenho ou de outras práticas artísticas ligadas à visualidade e/ou que requeiram o seu uso. Trata-se de uma UC teórico-prática, anual, de frequência obrigatória de 6 horas semanais de contato em duas sessões independentes de 3 horas cada a decorrer em 26 semanas acrescida de duas de tempo dedicado às avaliações. O sistema de avaliação é contínua e sem exame final. A dimensão recomendada para as turmas é de 25 estudantes até um máximo de 30.

## PANORAMA

Os programas atuais de ensino formal de nível superior de iniciação ao desenho, pelo seu carácter fundacional, entram em acordo ao incidirem sobre os mesmos princípios basilares do desenho como: métodos de observação, registo de proporções, relação das partes com o todo, aspetos compositivos, vários métodos para criação da ilusão da profundidade, variações nas qualidades de linhas e texturas, variações tonais e aspetos básicos sobre a cor. É também comumente aceite que um programa fundacional de desenho se organize em função da prática do desenho de observação porque este, ao tomar como objetivo a produção de uma representação gráfica que exiba propriedades visuais análogas às emanadas pelo modelo, presente e acessível durante o processo, permite todo o jogo pedagógico de ensino-aprendizagem em torno das semelhanças e dissemelhanças (seja por incapacidades ou intencionalidades expressivas) entre representação e representado, propiciando portanto toda uma reflexão e experimentação sobre as potencialidades deste meio, capaz de registar uma experiência sensorial em termos de marcas, linhas e manchas, numa superfície ou suporte. No entanto, os atuais programas de desenho e suas práticas também diferem entre si na forma como se estruturam e na maneira como dão maior ou menor ênfase a determinados saberes e competências. De uma forma ou de outra, eles são o produto de séculos de ensino do desenho e constituem hibridizações dos três grandes paradigmas e modelos históricos do ensino do desenho, a saber: o modelo tradicional, o modelo moderno e o modelo concetual . O modelo tradicional diz respeito ao ensino que emergiu e se consolidou nas academias de arte até ao final do século dezanove e incide quase que exclusivamente na representação. O modelo moderno emergiu no século vinte em manifesta oposição ao sistema académico tendo se disseminado um pouco por todo o lado no pós-guerra, acompanhando a emergência das correntes pedagógicas da "Escola Nova" e coloca a sua ênfase no formalismo e na abstração. O modelo concetual acompanha as correntes pedagógicas pós-modernas e as práticas artísticas

contemporâneas com ênfase nos conceitos e atitudes em detrimento das questões formais como reação ao formalismo que caracterizara o modelo anterior.

Não obstante a prática do ensino tenha tido sempre necessidade de conjugar os diferentes modelos estes não deixaram de mostrar as suas limitações quando mais extremados. O ensino académico enfrentou limitações de carácter expressivo uma vez que a ênfase na técnica e na representação conduziu a um racionalismo avesso à criação exigindo aos seus estudantes uma total subordinação a determinados cânones e modelos de representação do legado artístico clássico em detrimento de qualquer interpretação individual. A matéria e o saber do desenho revelam-se autoritários ao dominar todo o ensino do desenho, ao qual o exercício da cópia é tão caro.

O ensino moderno do desenho emerge contra o sistema académico reagindo às suas limitações e espartilhos desviando o foco colocado no legado representacional clássico para o aprendiz e sua necessidade de expressão respeitando a sua identidade própria. Ensaiou a ideia abstrata, a partir de Kandinsky, do pressuposto de a arte possuir uma linguagem universal a partir de certos elementos estruturais (ponto, linha, plano, textura, valor, cor) que, no ensino passam a ser como que uma "caixa de ferramentas" para a expressão dos sentimentos humanos mais do que para a representação do mundo. As suas limitações advêm do formalismo em que se ensimesmou, assim como da desvalorização do poder representacional do desenho.

O modelo concetual traz, mais uma vez, uma reação ao modelo anterior e, se por um lado, alarga o campo expressivo e comunicacional do desenho ao contexto seja da produção seja da exibição, por outro lado, acaba por desviar o foco da própria obra, instituindo práticas de apropriação que, frequentemente, dispensam qualquer habilidade representacional. Na sua ânsia da desconstrução crítica e teórica reativa ao formalismo, este modelo de ensino do desenho acaba, por vezes, por deixar todo um mundo de riqueza da visualidade por explorar.

Nota-se que os três modelos apresentam, pelo seu carácter histórico, uma gradação dos saberes do desenho que vai do mais simples e estruturante do fenómeno desenho (a capacidade representacional do mundo visível) à complexidade das possibilidades significantes mais amplas de uma prática artística plena naquilo que possui de reflexão sobre o mundo, depois de passar pelos fatores expressivo-formais basilares das imagens.

Observa-se também que esta progressão se revela profícua, quanto cumulativa num processo de ensino mais extenso de licenciatura ou mestrado, passando por exercícios e práticas mais dirigidas pelo professor no início, e, portanto mais centradas nos saberes e práticas a transmitir, para progredir gradualmente para um processo de ensino mais aberto que vai transferindo o seu centro para um estudante que se pretende exercendo sua autonomia.

Pelas razões acima invocadas no panorama dos cursos superiores de artes plásticas, as unidades curriculares de iniciação ao desenho centram-se sobretudo nos dois primeiros modelos de ensino do desenho, o tradicional e o moderno, deixando-se para unidades curriculares mais avançadas a exploração do modelo concetual. Uma análise de vários programas nacionais e internacionais mostra, quase que invariavelmente, que tal opção prevalece. Apesar do que, a forma como os projetos pedagógicos, por via dos seus programas, articulam os dois modelos historicamente antagónicos varia substancialmente. Entre as faculdades de Belas Artes das universidades de Lisboa e Porto verifica-se uma maior ênfase no modelo moderno em Lisboa e uma maior ênfase no modelo tradicional no Porto, tanto na estruturação dos programas de Desenho I como no uso de certos conceitos e terminologia. Semelhante é a situação quando se comparam os programas e as práticas das Faculdades de Arquitetura das universidades de Lisboa e Porto.

Na FBAUL, na licenciatura em Desenho, a maior influência do ensino moderno constata-se tanto no uso de termos como "conceitos estruturais da linguagem gráfica" como na ênfase naquilo que é referido como sendo "transformações do desenho" referindo-se a certas operações gráfico-expressivas que se consubstanciam em desvios representacionais ou

interpretações pré-concebidas do modelo referente do desenho, assumindo no geral um caráter mais técnico e formalista quando comparados com os da FBAUP.

Na FBAUP o programa de Desenho 1 não usa terminologia de referência ao modelo moderno e foca-se nas questões da "representação como conhecimento e reconhecimento". Refere-se às técnicas, instrumentos e suportes como "meios de representação" e concede alguma importância ao património histórico do desenho numa clara consonância com o modelo tradicional de ensino do desenho.

Uma análise atenta às duas posições mostra duas formas diferentes de hibridização do modelo dominante com o modelo menos estruturante em cada caso, o tradicional em Lisboa e o moderno no Porto. Em Lisboa verifica-se que esta abordagem predominantemente moderna que se encontra também nos programas de outras unidades curriculares de Desenho 1 no âmbito de outros cursos de arte que aquela faculdade oferece, mas não se estende ao Desenho 1 do curso de Pintura já que neste caso a UC apresenta uma postura muito mais de tipo tradicional/académica do que a da FBAUP.

O programa da FBAUP de raiz tradicional hibridiza-se com a visão moderna ao encarar as questões da representação como fenómeno perceptivo. Olhando a representação não como o ensino académico a praticou, ou seja, com uma expressão autoritária imposta e limitada, mas sim com a abertura que resulta de tomar o desenho de observação como um instrumento de (re)descoberta da perceção humana na linha dos pedagogos modernos do desenho como Goldstein, Nicolaides ou Edwards que defendem o ensino do desenho como uma educação da capacidade de "ver".

As mais reputadas formações em arte no mundo em 2018 pertencem à School of Architecture and Planning do Massachusetts Institute of Technology, programa de estudos ACT que não é uma escola de arte no sentido tradicional, assim como a formação oferecida pelo Royal College of Art no Reino Unido. Em nenhum destes casos existem unidades curriculares de Desenho, já que em ambos os casos as referidas instituições funcionam através de práticas artísticas baseadas em estúdio e workshops inseridas numa estrutura de ensino que, deste modo, não permite comparações com as estruturas portuguesas. A unidade de ensino "Foundations in art, design and spatial practices" no ACT, por exemplo, assume-se como introdutória de práticas espaciais, escultóricas, performativas e processuais entrando no contexto do desenho quando oferece a abordagem de assuntos tais como comunicar ideias em diferentes escalas e através de meios em 2 dimensões, 3 dimensões e medias temporais e outros, entrando por esta via, no campo de desenho porque neste contexto atual de multimídia o desenho vem facilitar a transição entre media o que, de resto, lhe confere uma nova relevância tanto visual como intelectualmente. O mesmo curso oferece, de igual modo, a unidade curricular "Visual Perception & Art" de cariz teórico que aborda a perceção visual do ponto de vista neurológico, cultural e artístico. Estas escolas são estruturalmente centradas no estudante sendo o papel da instituição o de lhe lançar desafios, acompanhar e supervisionar processos.

A prática pedagógica, também de introdução ao desenho, do prestigiado Pratt Institute em Nova Iorque, em quinto lugar do rating referido, centra-se numa abordagem moderna, embora centrada na gestualidade, e em processos representacionais exclusivamente de lógica axonométrica, tirando partido da sua simplicidade na representação da terceira dimensão. A partir de esquema axonométrico modular previamente inscrito no suporte bidimensional os estudantes podem criar, representar e pensar qualquer referente tridimensional e dedicar-se a um maior grau de conceptualidade. Os limites desta abordagem prendem-se com a exclusão da perspetiva e, portanto, de toda uma outra maneira de perceber a realidade em que o desenhador/observador se encontra envolvido no mesmo espaço da coisa representada.

À parte estas abordagens excecionais, nos Estados Unidos da América as abordagens mais comuns que se podem encontrar contemplam programas semelhantes aos portugueses ao nível do ensino universitário em Arte para obtenção do baccalaureate (licenciatura). A título de

exemplo, de entre uma enorme quantidade de cursos e instituições existentes, no Napa Valley College da Califórnia a unidade curricular "Fundamentals of Drawing", com cariz mais tradicional visa desenvolver a "habilidade visual" e as "técnicas do desenho," mas de forma criativa. Outro exemplo no Flager College na Florida, a unidade curricular "Drawing & Rendering" exibe maior hibridação entre os modelos tradicional e moderno usando termos e conceitos modernos como "a linguagem visual do desenho" por um lado enquanto, por outro, visa desenvolver os "mecanismos da perceção visual através da "habilidade visual" como ainda, e já numa postura mais pós-moderna, "desenvolver o pensamento crítico e de investigação". Em França como na Europa em geral, o panorama é semelhante nas diversas faculdades dedicadas às Artes plásticas. Só mais um exemplo semelhante a muitos outros, sob pena desta sucinta revisão se tornar enfadonha e repetitiva, sobre a UC "Dessin 1" na Université Bordeaux Maigne que "incide no objeto e no espaço", privilegia a observação e aborda "os diferentes modos de representação" com especial ênfase na perspetiva.

## DESCRIÇÃO DO PROJECTO PEDAGÓGICO

Estando estabelecido que as práticas de ensino contemporâneo de uma unidade curricular inaugural de Desenho são predominantemente hibridizações dos três modelos de ensino que de modos semelhantes - embora com algumas variações - tentam ultrapassar as tensões entre os três diferenciados modos de entender a atividade, seja nos casos portugueses seja a nível internacional, infere-se que todos eles possuem mais valias e desvantagens mas concorrem todos para o desenvolvimento de competências visuais através da prática de atelier, iniciando os estudantes em técnicas, modos operativos e conceituais que traduzem informação multidimensional para as duas dimensões.

Considerando este panorama constata-se que a ênfase na relação entre perceção e representação é uma componente chave do desenho que funciona de forma profícua como ponte entre a abordagem moderna (na sua valorização da educação da visualidade) e os saberes tradicionais (na sua valoração da capacidade representacional do desenho). O potencial desta perspetiva sobre o desenho, também usada na UC Desenho I da Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto onde leciono há duas décadas e sobre a qual tenho produzido investigação e abundante reflexão e experimentação prática, pode ser melhorada através do acolhimento e instrumentalização pedagógica dos contributos de várias investigações recentes provenientes de campo das ciências cognitivas, da psicologia e do próprio campo teórico do desenho, pelo que o presente projeto pedagógico organiza as matérias tradicionais de maneira a tirar o máximo partido disso.

Assim, e em termos gerais, adoto neste projeto pedagógico de unidade curricular de Desenho 1 como grande objetivo: o desenvolvimento da inteligência visual, como processo pedagógico: a prática de estúdio, como campo de exploração: o desenho de observação. Apresento de seguida em maior detalhe as especificidades deste projeto na forma como são requeridas no edital deste concurso que considera a) os conteúdos científicos, b) os métodos de ensino e c) as referências bibliográficas.

### a) Conteúdos científicos

Os conteúdos científicos são administrados numa estrutura que contempla três momentos cumulativos que servem de espinha dorsal às práticas. Numa primeira fase correspondente a 40% do total de tempo anual disponível chamada de PERCETIVIDADE dedica-se às questões mais estruturantes da representação a partir da perceção direta de estímulos visuais multidimensionais (modelos). Nesta fase os conteúdos visam proporcionar aos estudantes todo o conhecimento necessário à execução de registos gráficos bidimensionais que se

refiram às propriedades formais e espaciais de modelos tridimensionais de entre objetos e espaços a apresentar aos estudantes numa progressão de modelos mais simples para modelos mais complexos (com menos partes para mais partes e de formas mais geométricas para formas mais orgânicas ou, no caso dos espaços, indo do uso de um ponto de fuga para dois ou mais, variações da altura do observador, assim como olhar em diversas direções). Na fase em questão os conteúdos são:

1. Desenho de observação e Percepção dirigida: transformações de informação 3D para informação 2D.
  - 1.1 - Principais diferenças entre o funcionamento visual quotidiano e o processamento visual requerido pelo desenho de observação. Noção de perceptividade;
  - 1.2 - O modo perceptivo próprio do desenho. Saber ver o todo e as suas partes no modelo. Os mecanismos cognitivos da atenção.
  - 1.3 - Memórias visuais em jogo: proposicionais (memória de longa duração) e perceptivas (olhar o modelo). Interferências do saber linguístico na construção da visualidade.
  - 1.4 - Seleção da informação básica do modelo necessária à execução da representação gráfica análoga (tamanho, orientação, posição relativa, configuração). Processos de arranque do desenho. Tipos de traçados auxiliares ao processo de construção do desenho.
  - 1.5 - O problema da escala do desenho na folha e formas do seu controle. O problema do registo de tamanhos. Processos de diferenciação e da colocação de tamanhos em relação entre si. A manutenção da escala.
  - 1.6 - O problema da simulação da profundidade - formas de julgar a amplitude de ângulos. Uso de eixos estruturantes.
  - 1.7 - O problema da ponderação da posição relativa. O conceito de conexão tipo "T". Uso de eixos de localização de pontos chave (mapeamento).
  - 1.8 - Formas de evitar encadeamentos de erros de compensação. A importância da operação de correção e do arranque do desenho.
2. Estratégias de gestão e apoio ao jogo perceptivo-gráfico do desenho de observação.
  - 2.1 - Tipo de lógicas estratégicas na implementação do desenho no suporte. (A lei da economia de recursos cognitivos). Processos ativos e passivos.
  - 2.2 - Princípios construtivos: adição ou acréscimo, encaixe e inclusão. Vantagens e desvantagens de cada princípio. Estratégia no uso dos princípios construtivos e sua influência nos resultados.
  - 2.3 - Diferenças entre princípios construtivos pré-concebidos provenientes da geometria: Posição implícita do observador.
    - 2.3 - A representação centrada no objeto (lógica da axonometria) no desenho de observação como princípio construtivo. Regras e efeitos.
    - 2.4 - A representação centrada no observador (lógica da perspetiva linear) no desenho de observação como princípio construtivo. Regras e efeitos.

Uma segunda fase correspondente a outros 40% do total de tempo disponível intitula-se PERFORMATIVIDADE e dedica-se à descoberta e exploração do uso de diversos meios gráficos, atitudes de registo, tamanhos dos suportes e tempos de execução. Exploração da expressão gráfica como resposta a outras informações provenientes do modelo e do sentir do desenhador. Consolidação dos saberes práticos anteriores. Nesta fase os novos conteúdos são:

- 1 - A expressão gráfica no desenho de observação. Interpretação do carácter do modelo.
  - 1.1 - Linha e mancha como meios de registo de outras propriedades dos modelos para além da forma: A representação das intensidades lumínicas centrada no objeto - acentuação da tridimensionalidade.

1.2 - Linha e mancha como meio de registo de outras propriedades dos modelos para além da forma: A representação da luz centrada na iluminação - acentuação da espacialidade.

1.3 - Linha e mancha como resposta à textura, dureza - moleza, massa, movimento, tempo, distância, cor do representado - processos de acentuação e de exclusão de informação.

2 - A expressão gráfica no desenho de observação. Projeção da emoção do desenhador.

2.1 - Uso da linha e mancha como resposta emocional do desenhador. Fatores psicológicos. O uso da intuição e do acaso.

2.2 - Expressão gráfica deliberada: escolha dos meios gráficos, suporte e tempo de execução.

2.3 - Outros fatores expressivos deliberados: enquadramento, composição, ponto de vista, oclusão. O todo e a parte na imagem.

2.4 - A performance do desenho. Corpo, tempo e gesto do desenhador.

2.5 - Gestão da racionalidade e sensibilidade do desenhador. Tensões entre o representado, a performatividade do desenhador e o resultado formal do desenho como imagem.

Uma segunda fase correspondente a outros 40% do total de tempo disponível intitula-se PERFORMATIVIDADE e dedica-se à descoberta e exploração do uso de diversos meios gráficos, atitudes de registo, tamanhos dos suportes e tempos de execução. Exploração da expressão gráfica como resposta a outras informações provenientes do modelo e do sentir do desenhador. Consolidação dos saberes práticos anteriores. Nesta fase os novos conteúdos são:

1 - A expressão gráfica no desenho de observação. Interpretação do carácter do modelo.

1.1 - Linha e mancha como meios de registo de outras propriedades dos modelos para além da forma: A representação das intensidades lumínicas centrada no objeto - acentuação da tridimensionalidade.

1.2 - Linha e mancha como meio de registo de outras propriedades dos modelos para além da forma: A representação da luz centrada na iluminação - acentuação da espacialidade.

1.3 - Linha e mancha como resposta à textura, dureza - moleza, massa, movimento, tempo, distância, cor do representado - processos de acentuação e de exclusão de informação.

2 - A expressão gráfica no desenho de observação. Projeção da emoção do desenhador.

2.1 - Uso da linha e mancha como resposta emocional do desenhador. Fatores psicológicos. O uso da intuição e do acaso.

2.2 - Expressão gráfica deliberada: escolha dos meios gráficos, suporte e tempo de execução.

2.3 - Outros fatores expressivos deliberados: enquadramento, composição, ponto de vista, oclusão. O todo e a parte na imagem.

3 - A performance do desenho. Corpo, tempo e gesto do desenhador.

3.1 - Gestão da racionalidade e sensibilidade do desenhador. Tensões entre o representado, a performatividade do desenhador e o resultado formal do desenho como imagem.

## b) Métodos de ensino e atividades de aprendizagem

As 405 horas de trabalho nesta unidade curricular são organizadas da seguinte maneira: 92 horas de contato, distribuídas por: a) 5 sessões teóricas de uma hora cada para a apresentação e explanação dos conteúdos científicos previstos no programa e b) aulas teórico-práticas de prática de atelier para desenvolvimento e exploração dos exercícios práticos de desenho de observação, ponderação crítica e avaliação dos resultados obtidos. As 213 horas de trabalho sem contato são utilizadas no desenvolvimento e aprofundamento da prática, para a consolidação de conteúdos e saberes, mas também para visitas a exposições, seminários ou workshops de interesse para a unidade curricular.

Assim, este projeto pedagógico de unidade curricular Desenho 1 assume um método de ensino teórico-prático com particular ênfase na atividade prática em atelier.

Os conteúdos científicos são apresentados em 5 sessões teóricas de uma hora cada. As sessões da 1ª fase - PERCETIVIDADE contempla duas sessões teóricas: "Desenho de observação e Percepção dirigida: transformações de informação 3D para informação 2D" e "Estratégias de gestão e apoio ao jogo percetivo-gráfico do desenho de observação". A 2ª fase - PERFORMATIVIDADE contempla duas sessões teóricas: "A expressão gráfica no desenho de observação. Interpretação do carácter do modelo" e "A expressão gráfica no desenho de observação. Projeção da emoção do desenhador". A 3ª fase - INTENCIONALIDADE contempla uma sessão teórica "O exercício da autonomia no desenho de observação". Estas sessões teóricas incluem sempre exposição oral acompanhada de apresentação em meios multimédia (PowerPoint), onde são mostrados esquemas visuais que facilitem a compreensão das matérias, como ainda pequenos vídeos demonstrativos e desenhos exemplares dos conteúdos. São ainda distribuídos *hand-outs* com excertos da bibliografia para reflexão ou disponibilizados na internet.

As sessões práticas visam a exploração dos conteúdos apresentados nas sessões teóricas em cada turma (de 25 a máximo de 30 estudantes) cuja atividade é acompanhada por um docente que será responsável pela ligação da teoria à prática de atelier em cada turma. Nas horas sem contacto os estudantes devem desenhar de memória e posteriormente a cada sessão prática um desenho A3 do modelo usado em aula, com meios gráficos à sua escolha, bem como fazer registo num "diário de bordo" dos passos construtivos que seguiu durante a realização do último exercício em aula, como forma de consolidar aprendizagens e tomar consciência dos processos que usa na prática do desenho de observação nas aulas práticas e outros desenhos de observação de carácter mais pessoal.

Nas sessões práticas da fase PERCETIVIDADE os exercícios necessários à administração dos conteúdos são a elaboração de desenhos de observação, a partir de modelos ou espaços pré-definidos, de não mais de cerca de 30 minutos ou menos cada, lineares, a lápis de grafite HB e 2B em papel formato A4 ou A3, a grafite a partir dos seguintes modelos, nunca repetindo o mesmo ponto de vista:

Modelos (um em cada uma das 23 aulas práticas) dos mais simples para os mais complexos estruturalmente e de forma progressiva:

Objetos:

Árvores sem folhas ou arranjos de ramos;

Sapatos variados;

Talheres de cozinha;

Ferramentas;

Cadeiras de quatro pernas;

Cabeça de colega;

Cadeiras rotatórias de pé de galo com braços 1;

Cadeiras rotatórias de pé de galo com braços 2;

Caixas de formatos geométricos variados;

Duas cadeiras e banco;

Peças mecânicas de automóveis ou outras máquinas;

Mochilas, pastas ou carteiras;

Composições com caixas e outros objetos;

Triciclos de criança ou bicicleta;

Composições com caixas e panejamentos.

Espaços

Espaços de circulação do edifício da instituição de ensino 1;  
Espaços de circulação do edifício da instituição de ensino 2;  
Espaços de circulação do edifício da instituição de ensino 3;  
Espaços exteriores do edifício da instituição de ensino 1;  
Espaços exteriores do edifício da instituição de ensino 2;  
Espaços exteriores do edifício da instituição de ensino 3;  
Espaço interior de edifício público da cidade 1;  
Espaço interior de edifício público da cidade 2.

Nas sessões práticas da fase PERFORMATIVIDADE os exercícios necessários à administração dos conteúdos são a elaboração de desenhos de observação, a partir de modelo ou cena - nunca repetindo o mesmo ponto de vista - de tempos muito diferenciados desde séries de esboços de 2 minutos cada, em folhas A3 a excepcionalmente desenhos mais elaborados com tempo nunca superior a 120 minutos e na maioria a elaboração de esboços em A2 ou excepcionalmente em A3 com duração média de 30 minutos. Uso da linha em exclusivo, da mancha em exclusivo e de ambos. Uso variado dos materiais que de seguida se indica, um ou no máximo 2 por sessão com repetições:

Uso dos seguintes meios:

Carvão vegetal e sintético;  
Grafite modelável e aguarelável;  
Tinta da china;  
Pastel de óleo (mínimo 15 cores incluindo primárias);  
Pastel seco (mínimo 15 cores incluindo primárias);  
Canetas e marcadores diversos;  
Papel de esboço A3 e A2;  
Papel p/aguarela A3.

Modelos (um em cada uma das 24 aulas práticas) dos mais simples para os mais complexos em progressão:

Objetos:

Conchas;  
Parafusos e outros pequenos objetos;  
Frutos;  
Flores;  
Miniaturas de animais;  
Bolos (pastéis);  
Esqueleto 1;  
Esqueleto 2;  
Estatuária 1;  
Estatuária 2;  
Estatuária 3;  
Modelo nu 1;  
Modelo nu 2;  
Modelo nu 3;  
Modelo nu 4;  
Composições com plintos, bancos, cadeiras, panos e outros objetos 1;  
Composições com plintos, bancos, cadeiras, panos e outros objetos 2.  
Espaços:

Jardim 1;  
Jardim 2;  
Espaços interiores de edifícios da cidade 1;  
Espaços interiores de edifícios da cidade 2;  
Espaços exteriores urbanos 1;  
Espaços exteriores urbanos 2;  
Galeria de museu.

Nas sessões práticas da fase INTENCIONALIDADE, em número de 13, procede-se ao desenvolvimento de um projeto pessoal de desenho de observação acompanhado, com declaração de intenções escrita (1 página A4) sujeita a aprovação pelo professor e autoavaliação por escrito dos resultados (máximo 2 páginas A4) a apresentar no final com o trabalho realizado, a partir de uma das seguintes temáticas genéricas:

EU - Desenhar a partir da figura humana;  
NÓS - Desenhar a partir do espaço público em local pré-determinado da cidade;  
OS OUTROS - Desenhar a partir do legado histórico visual anterior em pré-determinado museu.

As sessões práticas decorrem ou no atelier (EU), ou no local citadino designado (NÓS), ou no museu designado (OS OUTROS) e são acompanhadas nesses locais por docente que pode não ser o designado à turma do estudante. Conforme haja maior ou menor número de estudantes alocados a cada uma das tipologias de projeto pessoal assim estarão presentes os docentes em cada local de trabalho num mínimo de um a um máximo de dois por local (assegurando o ratio professor-aluno pré-estabelecido). Neste trabalho, que educa para o exercício da autonomia no desenho, considera-se uma mais valia o contacto dos alunos com outros professores durante as sessões de trabalho práticas cuja gestão é da responsabilidade de cada estudante. O papel dos docentes é o de assistir à tomada de decisões no decurso de trabalho de cada estudante face às suas intencionalidades e não o de dirigi-las.

### c) Avaliação

A avaliação é contínua com presença obrigatória e incide sobre os desenhos produzidos exclusivamente durante as sessões práticas sendo o limite para a obtenção de frequência a participação num mínimo de 75% do total do tempo de contato. Em cada fase PERCETIVIDADE, PERFORMATIVIDADE e INTENCIONALIDADE haverá uma sessão de avaliação no seu final para informar os estudantes do nível atingido no domínio dos conteúdos ministrados em termos qualitativos e quantitativos. Nestas sessões com a duração de uma aula expõem-se todos os trabalhos executados em cada fase e o docente fará uma apreciação oral, para toda a turma, em função do maior ou menor domínio dos conteúdos, apontando com clareza quais as áreas em que será necessário melhorar competências, estudante a estudante. Com a mesma configuração haverá sessões de ponto de situação a meio das fases e a decorrerem nos mesmos termos mas sem atribuição de classificação quantitativa.

A avaliação final levará em consideração a seguinte fórmula de cálculo: 20% (classificação da primeira fase) + 40% (classificação da 2ª fase) + 40 % (classificação da terceira fase) = classificação final.

Durante as sessões práticas da primeira e segunda fase 30 minutos devem ser usados em apreciações coletivas e comparativas de resultados.

Os fatores de avaliação da fase PERCETIVIDADE são:

a) Quantidade de trabalho executado e nível de acabamento esperado;

- b) Capacidade de controlo da escala do desenho no suporte;
- c) Capacidade de representação das propriedades das formas quanto a:
  - justeza dos tamanhos relativos;
  - justeza das direções em escorço;
  - justeza da articulação das partes entre si;
- d) Uso inteligente de diversos traçados auxiliares;
- e) Uso de correções quando necessário;
- f) Boa gestão dos princípios construtivos de acréscimo, encaixe e inclusão;
- g) Uso adequado das regras da axonometria;
- h) Uso adequado das regras da perspetiva;
- i) Clareza da linha como meio gráfico.

Os fatores de avaliação da fase PERFORMATIVIDADE são:

Os anteriores de a) a h);

- J) Capacidade de uso da linha e mancha como meios de registo da iluminação;
- l) Capacidade de uso da linha e mancha como meios de acentuação da tridimensionalidade das formas ou espaços representados;
- m) Capacidade de uso da linha e mancha como meios de referência a outras propriedades dos modelos como textura, dureza - moleza, massa, movimento, tempo, distância, cor do representado;
- n) Capacidade de uso da linha e mancha como resposta emocional do desenhador;
- o) Originalidade do enquadramento, da composição ou do ponto de vista adotado;
- p) Gestualidade e à vontade nas diversas performances gráficas;
- q) Coerência da expressão gráfica da imagem;
- r) Capacidade de experimentação gráfica com os diversos meios de registo.

Os fatores de avaliação da fase INTENCIONALIDADE são:

Os anteriores de a) a r).

- s) Nível de autonomia no desenvolvimento do projeto;
- t) Pertinência da intencionalidade do projeto;
- u) Quantidade dos fatores expressivos desenvolvidos;
- x) Adequação do vocabulário de desenho utilizado;
- z) Qualidade do diário de bordo final.

d) Referências bibliográficas para os estudantes:

Na seleção da bibliografia teve-se como maior critério a adequação das obras em relação ao programa e a sua atualidade, embora não tenha sido possível resistir a dois clássicos de meados do século vinte. Houve a preocupação de não tornar a lista demasiado extensa porque não se trata de uma unidade curricular teórica. Privilegiou-se ainda a escolha de obras concebidas como livros de estudante por serem mais adequadas a coadjuvar um ensino teórico-prático com ênfase na prática e, por fim, preferiram-se obras em português, traduzidas para português ou em inglês nos casos em que não existe tradução portuguesa. As obras foram selecionadas para apoiar diferentes matérias convocadas pelo programa que são apontadas na listagem.

Sobre o fenómeno Desenho:

Carneiro, Alberto; Moreno, Joaquim; Távora, Fernando (2002). Desenho Projeto de Desenho, Instituto de Arte Contemporânea - Ministério da Cultura, ISBN: 9728560249.

Rodrigues, Ana Leonor Madeira (2003). O que é - Desenho, Quimera, 1 edição, ISBN: 9789725891025.

Sobre a visualidade:

Hoffman, D. (2000). *Visual Intelligence - How We Create What We See*, W. W. Norton & Company, (1 edition 1998), ISBN: 978039331967.

Solso, Robert L. (2003). *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*, Bradford Book, 1 edition, ISBN: 978026269332.

Sobre a prática do desenho de observação:

Curtis, Brian (2009). *Drawing From Observation: An Introduction to Perceptual Drawing*. McGraw-Hill Education; 2nd edition, ISBN: 978-0077356279.

Goldstein, Nathan; Fishman, Harriet (2004). *Drawing to See*, Prentice-Hall, ISBN: 9780130981783.

Lauricella, Michel (2016). *Anatomia Artística*, Gustavo Gili. 1 edição, ISBN: 9788584520688.

Nicolaidis, Kimon (2008). *The Natural Way to Draw: A Working Plan for Art Study*, Souvenir Press Ltd, (1 edição 1941) ISBN: 978-0285638389.

Rockman, Deborah A. (2000). *The Art of Teaching Art: A Guide For Teaching And Learning the Foundations of Drawing-Based Art*. Oxford University Press; 1 edition, ISBN: 9780195130799.

Sobre a autonomia e reflexão crítica:

Elkins, James (2001). *Why Art Cannot Be Taught: Handbook for Art Students*. University of Illinois Press, 1 edition, ISBN: 978-0252069505.

## OBSERVAÇÕES FINAIS

Este projeto pedagógico de unidade curricular Desenho 1 para cursos de nível superior de Artes Plásticas estrutura-se em torno, não de certas técnicas em referência ao modelo tradicional, nem de certos elementos do desenho em referência ao modelo moderno, mas sim em torno das questões iminentemente processuais e cognitivas que dão resposta às demandas da prática do desenho de observação, colocando o foco no processo operativo em ação quando se desenha a partir de estímulos da nossa envolvente. Assim, essas matérias básicas do desenho vão sendo convocadas pela prática - entendida como operações cognitivas em jogo - entre a necessidade de perceber e de estabelecer estratégias gráficas que tornem possível e enriqueçam a representação. Trata-se também de conhecer as geometrias culturalmente herdadas, de referência, e de experimentar diversos meios gráficos para vir a antecipar ou prever os seus efeitos, no sentido de acolher tanto o racional como o emocional do desenhador, com vista ao desenvolvimento da inteligência visual. O programa vai progressivamente desviando o centro do processo de ensino-aprendizagem para o aluno, visando criar uma maior abertura pedagógica e preparação para as práticas artísticas que se seguirão noutras unidades curriculares e a última fase adota uma lógica mais próxima das práticas artísticas contemporâneas promovendo o pensamento crítico que é um dos eixos estruturantes tanto do ensino universitário como da prática artística.

Porto, 2018

Maria Raquel Nunes de Almeida e Casal Pelayo