FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO

RELATÓRIO DA UNIDADE CURRICULAR

DESENHO E PROJETO

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Apresentado para efeitos de Provas de Agregação ao abrigo de Decreto-lei nº 239/2007 de 19 de Junho

Junho · 2025

Agradecimentos

Aos estudantes, ao Mário Bismarck, ao Paulo Luís Almeida,
ao Jorge Marques e a todos colegas que ao longo destes anos
partilharam a docência desta disciplina comigo.
Muito obrigada pela generosidade e companheirismo.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO 5

1.1 O porquê da seleção da unidade curricular de “Desenho e Projeto” 5

1.2 Evolução da unidade curricular de “Desenho e Projeto” 7

1.3 Articulação entre Desenho I, II e III e “Desenho e Projeto” 11

1.4 Estrutura e organização da unidade curricular 15

1.5 Ficha de trabalho [Planificação] 17

2. FICHA DA UNIDADE CURRICULAR 25

2.1 Ciclos de estudo 25

2.2 Língua de trabalho 25

2.3 Conteúdos Programáticos 25

2.4 Objetivos Específicos 26

2.5 Resultado de aprendizagem 26

2.6 Critérios da avaliação 26

2.7 Métodos de Ensino e atividades de aprendizagem 26

2.8 Tipologia de avaliação 27

2.9 Componentes de avaliação 27

2.10 Componentes de ocupação 27

2.11 Bibliografia 28

3. METODOLOGIA, E DINÂMICAS DE AULA 31

3.1. O desenho como prática instrumental: processo e projeto 31

3.2 O desenho como prática autoral: projeto de deenho 50

4. AVALIAÇÃO 53

4.1 Tipologfia de avaliação 53

4.2 Inquéritos Pedagógicos 55

5. MATERIAIS DIDÁTICOS 57

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 61

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 65

8. ANEXOS 67

Anexo 1_ Programa e Ficha de trabalho de Desenho 3 [2009/2010] 67

Anexo 2_ Programa e Ficha de trabalho de Desenho III [2024/2025] 74

Anexo 3_ Relatório da Unidade Curricular [2018/2024] 87

1.

CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1 O PORQUÊ DA SELEÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR DESENHO E PROJETO

Leciono no Departamento de Desenho da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto desde 2000 primeiramente como Assistente Convidada, de 2004 até 93 como Assistente Estagiária, passando em 2013 a Professora Auxiliar, ano em que assumo a regência da unidade curricular (u.c) de Desenho III, que altera a nomenclatura para Desenho e Projeto no ano letivo de 2021/2022 aquando aprovação do plano de estudos da licenciatura em Artes Plásticas (Publicado em Diário da República, 2ª série, nº 100, em 24 de maio de 2021, pelo Despacho nº 5210/2021 do Reitor da Universidade do Porto). Apesar da alteração do nome, os conteúdos programáticos e organização da disciplina correspondem à unidade curricular Desenho III do plano de estudos anterior mantendo a sua essência programática, onde se relacionam o desenho e o processo na construção e problematização do projeto no campo de intervenção das artes plásticas.

Desenho e Projeto é uma unidade curricular obrigatória, oferecida no segundo semestre aos estudantes da Licenciatura em Artes Plásticas (LAP) (publicação em DR de 24/05/2021). A unidade curricular tem 6 ECTS, uma carga horária de 90 horas de contacto e 162 de horas totais e conclui o programa obrigatório do ensino e aprendizagem do desenho no primeiro ciclo de estudos das Artes Plásticas, já que a licenciatura de Design e Comunicação apenas tem no plano de estudos o Desenho I e o Desenho II.

Existem quatro unidades curriculares de frequência obrigatória pertencentes ao primeiro ciclo de estudos da responsabilidade do Departamento de Desenho. No 1º ano Desenho I (1º semestre) e Desenho II (2º semestre). No 2ª ano Desenho III (1º semestre) e Desenho e Projeto (2º semestre). As unidades curriculares de frequência opcional são: Desenhos do Corpo, Gravura: Técnicas de Relevo e Serigrafia, Gravura: Calcografia, Práticas do Desenho e Desenho e Ilustração.

De forma simplificada e para que melhor se entenda o contexto em que se inscreve Desenho e Projeto no atual plano de estudos, entendamos esta u.c como a última fase duma sequência de três ações: “dar a ver”, “saber fazer” e “dar que pensar” (Fernandez- Savater,

A.), em que "dar a ver" está diretamente ligado aos conteúdos do ensino e aprendizagem de Desenho I e Desenho II — "dar a ver" — (ambas semestrais obrigatórias do 1º ano de Artes Plásticas). Nestes dois semestres, tratam-se fundamentalmente as questões do ver, do confronto entre o saber ver e representar, no questionamento entre o desenhador e a realidade. Considera-se o desenho como formativo de um pensamento visual e estruturante, trabalham-se as questões do desenho de observação e a consciência da representação.

Por sua vez, o Desenho III — "saber fazer" — elenca os problemas do meio do desenho, os seus instrumentos e suportes no cruzamento das suas possíveis diferentes funções. O desenho é tralhado a partir da observação em resposta à realidade em que se inscreve, considerando que a partir deste se pode desenvolver e estudar o universo gráfico e caligráfico do desenho, os seus suportes e materiais, entendendo e contextualizando a variedade e a diversidade do desenho de acordo com as sua funções e universo imagético.

Por fim, Desenho e Projeto — "dar que pensar" — pretende tornar visível o pensamento, do cérebro à mão, evocando competências e especificidades adquiridas e explorar outras que ampliem o reportório gráfico e plástico das imagens do desenho. Entende-se o desenho como elemento criativo que configura, que medeia e corrompe uma ideia: o desenho como espaço de idealização, configuração, simulação e imaginação em que as diferentes fases resultam dum processo de trabalho que dá origem ao projeto de desenho.

Os conteúdos da unidade curricular, apesar de interligados, estão divididos em dois momentos diferenciados. O primeiro — "Processo ao Projeto" — requer um contexto favorável à sedimentação dos conteúdos de aprendizagem desenvolvidos nos anos anteriores, assim como proporciona um espaço para a elaboração de competências mais exploratórias e processos autónomos na criação e desenvolvimento de projetos na área das Artes Plásticas. Define-se também pela relação aproximada às restantes unidades curriculares e obrigatórias de Atelier (escultura, pintura e multimédia) e de práticas oficinais optativas (têxteis construídos, cerâmica, gravura, calcografia, fusão e vidro) procurando desenvolver uma relação de complementaridade e de transversalidade com estas, explorando um espaço criativo de configuração projectual. Consequência deste primeiro momento em que nos dedicamos às questões de projeto, surge um segundo, de carácter exploratório em que se ensaia a autonomia do desenho das áreas artísticas. O "Desenho como Projeto" conclui o plano de estudos do ensino obrigatório de desenho com a intenção de abrir espaço para o desenvolvimento de trabalhos de carácter autoral.

1 Amador Fernández-Savater (2019)- Dar a ver, dar que pensar: contra o domínio do automático In https://www.revistapunkto.com/2019/03/dar-ver-dar-que-pensar-contra-o-dominio.html

1.

CONTEXTUALIZAÇÃO

1.2 EVOLUÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR DE DESENHO E PROJETO NA FBAUP

Desde o ano 2000 até ao presente que estou envolvida nos conteúdos programáticos relacionados com desenho de projeto e projeto de desenho. Ao longo destes 25 anos, acompanhei e participei nalgumas das mudanças que ocorreram na unidade curricular. A primeira grande mudança deu-se com o Processo de Bolonha, formalizado pela Declaração de Bolonha em 1999 e implementado em Portugal a partir de 2006/2007. A adesão alterou significativamente as estruturas do ensino superior. Uma das alterações mais marcantes foi a transição do regime das unidades curriculares de anual para semestral, acompanhada por uma redução da carga horária. Essa transformação teve impactos profundos na organização dos cursos, na abordagem pedagógica e na experiência dos estudantes e docentes.

A conversão das disciplinas de regime anual para semestral obrigou a uma reestruturação dos conteúdos programáticos que precisaram de ser condensados de forma a adequarem-se ao novo formato, o que implicou não apenas uma reformulação dos planos de ensino, mas também uma redefinição das metodologias utilizadas para garantir que os alunos pudessem assimilar o mesmo volume de conhecimento num período mais curto. Além disso, a redução da carga horária presencial exigiu uma maior autonomia por parte dos estudantes, que passaram a ter um papel mais ativo na construção da sua própria aprendizagem.

Para os docentes o desafio foi reorganizar o tempo disponível para o desenvolvimento dos conteúdos, equilibrando a profundidade e a abrangência dos temas abordados, assim como a reformulação de estratégias pedagógicas que privilegiassem abordagens mais dinâmicas e interativas. O método de avaliação também precisou ser ajustado, adotando metodologias mais diversificadas e contínuas. Com o desenvolvimento autónomo dos trabalhos práticos, os docentes passaram a ter em consideração outros elementos para avaliação, como as apresentações, participação em sala de aula e desenvolvimento continuo e autónomo.

Em termos institucionais, o Processo de Bolonha trouxe a necessidade de maior flexibilidade curricular, incentivando a mobilidade estudantil entre instituições e países, bem como o reconhecimento mútuo de créditos académicos. Esta mudança impulsionou a internacionalização do ensino superior na Europa, ampliou a diversidade de estudantes

trazendo desafios na harmonização dos sistemas e da garantia da qualidade educacional. Apesar das dificuldades iniciais de adaptação, muitas instituições conseguiram aproveitar as mudanças trazidas pelo Processo de Bolonha para modernizar as suas práticas pedagógicas e aproximar o ensino superior a novas realidades.

No que diz respeito à organização da unidade curricular, assim como aos conteúdos programáticos, não existiram grandes mudanças. As primeiras alterações foram tímidas e residuais, e, apesar da passagem da cadeira para semestral (2006/2007) os conteúdos e o plano de estudos manteve-se, assim como a planificação faseada muito próxima dum método de projeto linear, baseado em fases muito limitadas no tempo e nas ações.

Outra das mudanças, quanto a mim significativa, na alteração da dinâmica das aprendizagens da turma, foi o facto de o Curso de Design de Comunicação ter retirado o Desenho III do seu plano de estudos (Plano oficial do ano letivo de 2009/2010). Estas alterações fizeram com que fosse necessário realizar ajustes de conteúdo ao planeamento das aulas, aos temas, às estratégias e aos campos de atuação. Com esta alteração perdeu-se a contaminação entre métodos e formas de pensar e fazer o projeto, distintas entre as artes plásticas e o design, quanto a mim relevantes para o desenvolvimento dos estudantes.

Em 2013 quando assumi a regência da u.c., à época Desenho III, fomentei uma alteração mais profunda, e em colaboração com os colegas (Paulo Luís Almeida e Jorge Marques), trabalhámos num plano e conteúdos programáticos mais próximo do projeto em artes plásticas onde o modelo de ensino do desenho se aproxima da experimentação e da prática investigativa, na procura duma orgânica mais especulativa da forma de pensar as questões de projeto, afastando-se da estrutura anterior, mais próxima do projeto da arquitetura e do design. Apesar dos conteúdos permanecerem elencados à necessidade de autonomizar o uso do desenho nos projetos dos estudantes, de forma a validar o processo como fundamental ao desenvolvimento do projeto, o "Desenho e Projeto" foca-se no estudo das ações do desenho intimamente ligados ao processo numa relação autofágica e circular. Assim sendo, e porque era necessário reiterar a ideia de que o processo alimenta o projeto e o projeto é resultado dum processo, propus reformular a ficha retirando-lhe a linearidade sequencial das fases do projeto com a qual se apresentava. Os colegas partilhavam da mesma opinião quanto à planificação da ficha anterior [Anexo 1] que tinha muito presente a ideia de encomenda o que condicionava o conjunto de tarefas e operações baseadas na procura duma resposta. Com esta nova proposta fomentámos a exploração a partir dum conjunto de procedimentos que testam o desenho em vários contextos de ação das artes plásticas, objetivando a procura em torno do processo experimental de modo a tornar mais presente o processo como forma de pensar e dar corpo a um projeto. Por outro lado, o projeto de desenho passou a assumir-se como um desdobramento natural das ações da fase anterior, refletindo as escolhas e estratégias adotadas ao longo do processo. Cada decisão tomada, desde a conceção inicial até a experimentação prática, contribuiu para

moldar a identidade visual e estrutural do projeto autónomo. Assim, o projeto de desenho não se apresenta apenas como um produto final, mas como uma consequência dinâmica das interações, rejeições e aceitações que ocorreram ao longo do desenvolvimento do projeto. Dessa forma, evidencia-se a relação intrínseca entre pensamento projectual e execução, onde cada etapa influencia a próxima, garantindo coerência e evolução contínua no processo criativo.

Começando por uma questão formal na apresentação dos conteúdos, o plano de estudos deixou de estar dividido em duas fichas de trabalho que espelhavam a distribuição de assuntos limitada às fases do projeto. Um método linear e causal da prática de projetar que, a meu ver careciam duma revisão que sublinhasse as dinâmicas inerentes à relação entre projeto/ processo; processo/ projeto. A mudança de duas para uma ficha de trabalho, terminou com esta separação das relações entre assuntos, propondo uma forma de atuação mais implicada no desenvolvimento dos conteúdos do programa. Esta clarificou a necessidade de um trabalho contínuo e empenhado, retirando-lhe o lado tarefeiro das etapas de projeto indicadas nas fichas anteriores.

É importante referir que, apesar de ser regente da unidade curricular, as alterações resultam do trabalho e dos contributos dos colegas Paulo Luís Almeida e Jorge Marques que lecionaram comigo a u.c. até à data de 2022. Tenho como prática pedagógica, enquanto regente, organizar todos os finais de semestre a reunião para parametrização das avaliações, onde aproveitamos para refletir sobre os pontos fortes e pontos fracos da prática letiva da unidade curricular. Esta análise resulta num relatório onde estão expostos os pontos a melhorar, de maneira que no início do semestre seguinte se possam retificar e alterar com a intenção de promover ações facilitadoras e motivadoras para uma melhoria do ensino/ aprendizagem. Estas reuniões produzem efetivamente consequências na forma como estruturamos e organizamos o plano das aulas, na constante produção de material pedagógico e atualização da bibliografia.

Consequência destas reuniões são os diferentes campos de ação que temos vindo a explorar. Começámos por relacionar o desenho com o meio de alteração formal e conceptual a partir da identificação e representação dum objeto. Passámos para identificação de um trajeto, intervenção para e a partir dum espaço público aproximando o conhecimento que se produz no interior da Faculdade à comunidade civil, quando desenvolvemos e problematizamos as questões do desenho e projeto com o foi o caso do Convento de Francos, à data abandonado e a necessitar de obras de intervenção e de recuperação. Posteriormente, em tempo de pandemia e recolhidos em casa, trabalhámos objetos que permitissem o acesso a espaços de transição como por ex: janelas, escadas, portas, armários, etc. espaços metafóricos que nos permitiram extrapolar com a imaginação os momentos de clausura em que vivemos.

2 A ficha (anexo 2) estava dividida em duas partes. Uma primeira relacionada com o Processo e o Projeto e uma segunda direcionada para o Projeto de Desenho. Todavia nem sempre se realizava este segundo momento na sequência do processo, tendo muitas das vezes as propostas dos estudantes outros propósitos.

No ano letivo de 2021/2022 (ano em que altera a designação de Desenho III para Desenho e Projeto) de regresso à sala de aula, a ficha de trabalho desenvolveu-se em torno dum problema mais abstrato, mas de real importância para todos: a importância e a necessidade de se poupar água. Todavia, verificou-se que os estudantes rapidamente tornaram a proposta numa resposta a um problema de "encomenda. Talvez pelo facto de a fase do levantamento ter sido desenvolvida a partir dos espaços circundantes à faculdade, como seja o rio, as fontes e os lavadouros. Verificou-se que, mais do que a água, os estudantes deram primazia aos contentores que continham a água (fontes, lavadouro, baldes) o que transformou rapidamente a proposta numa resposta direcionada para obras no espaço público.

Com a abertura do Curso de Desenho em 2022/23, por motivos de distribuição de serviço, os colegas que partilhavam a lecionação de Desenho de Projeto mudaram, motivo pelo qual aproveitei para lançar um novo tema como ponto de partida para o desenvolvimento da ficha de trabalho. O enunciado passou a trabalhar a partir da palavra em detrimento da imagem, dos espaços ou dos objetos.

O texto escolhido foi o livro " As cidades invisíveis" escrito por Ítalo Calvino (1923-1985) em 1972. A justificação para esta escolha prende-se com o facto de se tratar dum livro muito descritivo, ficcional, em que são relatadas, pelo explorador veneziano Marco Polo ao imperador mongol Kublai Khan, uma série de cidades imaginárias. O livro composto por 55 descrições de cidades, divididas em 11 categorias descrevem de forma metafórica aspectos da condição humana, como a memória, o desejo, a linguagem, a cultura e as relações sociais subjacentes como conceitos estruturantes para a compreensão do mundo. Embora possa parecer irrelevante a alteração do ponto de partida/ tema para o desenvolvimento dos objetivos e execução dos conteúdos de estudo propostos para a disciplina, a experiência diz-me que o enunciado condiciona bastante a abordagem metodológica implicando de forma direta no modo como os estudantes utilizam os modos do desenho.

No ano letivo de 2024/2025, optamos por manter a planificação pedagógica adotada no ano anterior, tendo em vista a sua eficácia e a experiência positiva relatada por docentes e estudantes. No entanto, foram realizados pequenos ajustes na calendarização das atividades letivas, nova organização dos materiais de apoio e nova bibliografia, de modo a otimizar a organização e adaptação ao novo ciclo letivo. Essa decisão tem por base a avaliação contínua do processo de ensino-aprendizagem, que garante a continuidade das boas práticas pedagógicas e promove um ambiente educativo coerente e estruturado.

1.

CONTEXTUALIZAÇÃO

1.3 ARTICULAÇÃO ENTRE DESENHO I, II E III E DESENHO E PROJETO

ALLOW EVENTS TO CHANGE YOU
You have to be willing to grow.
Growth is different from something that happens to you.
You produce it. You live it.
The prerequisites for growth: the openness to experience
events and the willingness to be changed by them.

Bruce Mau, Incomplete Manifesto for Growth, 1998
In https://brucemaustudio.com/projects/an-incomplete-manifesto-for-growth/

Ensinar desenho na Faculdade de Belas Artes do Porto é um ato de resistência. Se em algumas áreas o desenho continua a ter um caráter fundamental de apoio ao projeto, nas escolas de arte esta função está cada vez mais diluída, tendo a relevância do desenho enquanto instrumento especulativo de projetar perdido espaço no ensino artístico.

Apesar disso o ensino do desenho na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto inicia-se com a problematização da perceção e da representação nos componentes curriculares **Desenho I e Desenho II** (1º e 2º semestres do 1º ano dos Cursos de Licenciatura em Artes Plásticas e Design), que exploram e questionam os modos do desenho como instrumento operativo de conhecimento e reconhecimento. Em seguida, no **Desenho III** (1º semestre do 2º ano do Curso de Licenciatura em Artes Plásticas (LAP)), trabalha a consolidação e coordenação entre olhar e gesto na expressão do registo, do espaço e do

3 PERMITE QUE OS ACONTECIMENTOS TE TRANSFORMEM.
Deves estar disposto a crescer. O crescimento é diferente de algo que te acontece. És tu que o produzes.
És tu que o vives. Os requisitos para o crescimento são a abertura para experimentar eventos e a disposição para ser transformado por eles. (tradução livre)

4 Ver: John Berger – Em Ways of Seeing (1972) Maurice Merleau-Ponty – Em Fenomenologia da Percepção (1945), Deanna Petherbridge – No livro The Primacy of Drawing: Histories and Theories of Practice (2010); Paul Klee – Em Pedagogical Sketchbook (1925). Estes autores ajudam a sustentar a ideia de que o ensino do desenho deve ser valorizado e preservado no ensino superior artístico, especialmente num contexto onde sua importância tem sido questionada ou reduzida.

movimento, estabelecendo relações entre perceção e imaginação de forma a desenvolver um entendimento crítico sobre o impacto dos meios na construção do sentido das imagens. Desenhar é comprometer-nos com ideias que se comunicam visualmente. Desenhamos num compromisso entre o ver, entender e representar. Desenhar é uma negociação constante entre a mente e o olhar, o corpo e os materiais.

Por fim, concluímos o ensino obrigatório do desenho com **Desenho e Projeto** (2 º semestre do 2º ano do Curso de Licenciatura em Artes Plásticas (LAP) que tem como objetivos específicos relacionar a atividade projectual com as dinâmicas processuais de forma a desenvolver criativamente os problemas na construção dum projeto nas artes plásticas, adequar e explorar os meios, suportes e instrumentos do desenho a práticas e funções do desenho enquanto instrumento de representação e comunicação, desenvolver competências que potenciem uma aprendizagem contínua e gestão autónoma do trabalho autoral e profissional e por fim, explorar a dimensão autoral e autónoma do desenho.

"Assim se convoca a aprendizagem do desenho para instruir e intervir na construção das representações, como mediador entre o corpo-sujeito que vê e que age, e o mundo. O desenho é então uma plataforma de relações e convocações dos saberes, das memórias, dos modelos, do desejo e do devir." (Bismarck, M., 2010).

Concluir os estudos obrigatórios do Desenho em torno das problemáticas projetuais, só é possível pela articulação que existe com as unidades curriculares lecionadas nos semestres anteriores. Há uma progressão nos conteúdos programáticos, que visam promover a autonomia dos estudantes tanto no uso do desenho como meio de idealização quanto como ferramenta de comunicação. "Esta negociação relaciona diferentes modos de perceção como a visão e o tato; envolve informação recolhida pelos gestos e movimentos do corpo; reflete a consciência que temos das sensações e emoções que o real nos suscita. Ao desenhar comprometemo-nos em simultâneo com estas várias dimensões do conhecimento. O programa é pensado para consolidar a relação entre perceção/ representação e a expressão, aprofundado o domínio das técnicas, das estratégias e dos materiais como linguagem do desenho. Este domínio decorre do conhecimento do repertório das práticas do desenho, mas também dos seus cruzamentos com outras tecnologias da imagem." (programa da u. c. de Desenho III in https://sigarra.up.pt/fbaup/pt/ucurr_geral.ficha_uc_view?pv_ocorrencia_id=525788)

Concluídos os três semestres anteriores, pareceu-nos fundamental que o 4º semestre, **Desenho e Projeto** (2º semestres, do 2º ano, LAP, que termina os estudos obrigatórios de desenho, apresentasse um plano de estudos que fosse capaz de sedimentar e dar visibilidade os conteúdos apreendidos anteriormente. Por esse motivo, encontrou-se nesta relação dialógica entre o desenhar/ pensar/ fazer / pensar... o motivo para continuar e para

desenvolver metodologias de investigação projectual onde o processo/ projeto e a retórica das imagens do desenho são fundamentais.

Sendo o semestre de conclusão do ensino obrigatório de desenho, esta etapa oferece aos estudantes a oportunidade de compreenderem como um enunciado ou problema pode ser abordado e resolvido por meio do desenho.

"A aprendizagem do desenho de projeto no ensino artístico marca uma diferença substancial na forma como nos relacionamos e ensinamos o desenho. O desenho de projeto é um desenho que procura alcançar o real, não o observar. A sua relação com o mundo implica, por isso, uma outra forma de ajuste. Não é o desenho que se ajusta ao mundo. É o mundo que se ajusta ao desenho." (Simões, S. Almeida, P. Marques, J., p. 87, 2018)

É nesse momento que a maioria dos estudantes começam a perceber o propósito dos semestres anteriores e a reconhecer as vantagens de pensar desenhando, as implicações desse processo, os caminhos que se podem abrir para o futuro e como o desenho se revela uma ferramenta indispensável tanto para a concretização quanto para o desvio criativo. Reconhecer que o ato de desenhar impulsiona processos cognitivos e emocionais, estimula a exploração de ideias, organiza pensamentos dispersos e favorece a experimentação é um dos objetivos primeiros desta disciplina. Além disso, o desenho oferece um espaço seguro para errar, permitindo que os estudantes experimentem, ajustem e aperfeiçoem as suas ideias sem receios. Isso reforça a sua importância como uma prática essencial no desenvolvimento de projetos e na promoção da criatividade. É justamente pelos motivos expostos que esta unidade curricular é tão importante para mim. Poder compartilhar conteúdos que explorem o desenho como um meio essencial para pensar, estruturar e dar forma a projetos, de maneira especulativa e configuradora é, ao mesmo tempo, um desafio e uma grande satisfação.

1.
CONTEXTUALIZAÇÃO

1.4 ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.
Samuel Beckett

A unidade curricular desenvolve-se a partir de um enunciado que fundamenta, em termos conceptuais, a realização de projetos práticos. O foco incide na problemática do desenho enquanto prática instrumental, sendo explorado como ferramenta ideacional no processo de conceção de um projeto nas artes plásticas. Ao longo da unidade, são investigadas estratégias de documentação e comunicação do projeto através do desenho e por fim, o desenho como criação autónoma. Distingue-se o assunto de estudo por duas fases distintas. As 28 aulas efetivas previstas ao longo do semestre são dividas pelas duas fases, sendo cada uma delas compostas por 14 aulas. Atualmente a u.c. está distribuída por 14 semanas de aulas efetivas, de 3 horas, 2 vezes por semana e 5 semanas destinadas à avaliação distribuída. A u.c compõe-se por 3 turmas, com docentes diferentes, compostas por aproximadamente 27 estudantes do Curso de Artes Plásticas (ramos: pintura, escultura e multimédia).

A diversidade das turmas exige articulação entre todos, respeito pelo plano de trabalho, cumprimento dos objetivos programáticos e conteúdos de estudo. A coordenação, da responsabilidade do regente, neste tipo de u.c em que existem várias turmas e vários professores é fundamental para garantir que todos os estudantes têm acesso aos mesmos materiais pedagógicos (bibliografia, ficha de trabalho, visitas de estudo, colóquios, sejam materiais didáticos disponibilizados em sala de aula ou nas plataformas digitais), que são avaliados segundo os mesmos critérios de avaliação e que as classificações atribuídas no final do semestre correspondem ao cumprimento do estabelecido na componente avaliação. Para garantir a articulação entre os docentes, existem ao longo do semestre vários encontros informais e um outro no final do semestre, momento direcionado para articular as classificações, partilhar resultados, refletir-se sobre os pontos positivos e menos positivos no cumprimento do plano de trabalho e propor alterações para o ano seguinte.

Apesar de existir apenas uma ficha de trabalho existem dois momentos distintos: "O desenho como prática instrumental; processo e projecto." e o "O desenho como prática autoral; projecto de desenho". No primeiro momento entende-se o desenho numa estreita relação com o pensar e desenvolver um projeto para as artes plásticas.

São abordadas e identificadas distintas funções e tarefas do desenho de acordo com as diferentes fases do projecto. Quais os modos de desenho que melhor comunicam estas diferentes fases do projeto como a conceção, formalização, a ilustração e simulação? Quais as estratégias de representação? Quais os meios e suportes? Qual a metodologia adequada no desenvolvimento do projeto? É a partir destas questões que se desenvolvem e adequam terminologias, meios e modos a serem utilizados nas diferentes fases. Estudam-se e aplicam-se diferentes ações ativadoras do processo de trabalho como recolha e construção dum banco de imagens, o mapa concetual, ações que contribuem para um processo exploratório como: linearidade e desvio, disciplina e indisciplina; estudo de dinâmicas processuais: montagem, enfatismo/exclusão, construção/desconstrução, transparência, sobreposição, decisão/indecisão são estratégias utilizadas na configuração da ideia.

Posteriormente a exploração e a divagação dão origem à configuração e mais tarde à simulação.

Da ideia às simulações finais, o desenho é entendido como instrumento do seu saber em que vários media exploram a sua expressividade e potencial comunicativo, de acordo com cada fase do projeto. Ensinar "**Desenho e Projeto"** no contexto do ensino artístico representa uma mudança significativa na maneira como nos relacionamos e ensinamos desenho. O desenho direcionado para o projeto procura criar hipóteses, encontrar soluções proporcionando uma relação distinta com o mundo. São desenhos que se pensam a si próprios, disponíveis ao "potencial daquilo que ainda pode ser". Segundo Cocker (2012), a prática artística está ligada à possibilidade do que ainda pode vir a ser. Ela cria condições para que algo de novo possa surgir. No entanto, isso não significa que o desenho deva ser visto como um simples esboço preliminar ou preparatório que serve apenas de base para um desenvolvimento posterior. Pelo contrário, o desenho é o próprio espaço onde algo inesperado ou não planeado pode emergir: "It sets something up in order for something else to happen. This is not to conceive of drawing as a preliminary or preparatory sketch that – like the hypothesis – creates the premise for something else to follow or flesh out, but rather as the very site wherein something unknown or unplanned for might occur." (Cocker, 2012, p. xiii). O desenho torna-se assim um campo de possibilidades em que umas são aceites e outras rejeitadas, e são nesses avanços e recuos que se vai desenhando um caminho.

Se num primeiro momento na ficha de trabalho o ensino do projeto estuda o desenho como instrumento que pensa e concebe para diferentes áreas artísticas, existe um segundo momento — consequência deste primeiro — que pretende encontrar no desenho um espaço autónomo e autoral.

O desenho assume-se como prática autoral transportando da fase anterior experiências, grafismos, inquietações que de alguma forma possam ser convocadas para o desenvolvimento dum projeto em desenho. Esta relação de contaminação, no projeto artístico são bem visíveis nos desenhos de Richard Serra (1938-2024) ou de Antony Gormley (1950-). São ecos ou caminhos que estiverem como hipóteses, mas que por algum motivo não se concretizaram, são pontas soltas que são agora convocados para a criação de algo novo. "O processo do desenho aproxima-se, neste sentido, do que Francis Bacon definiu como diagrama - um 'estado de catástrofe' (Bacon apud Deleuze, 2007, p.170) que se abate sobre os dados figurativos e probabilísticos e que parece já não depender nem da nossa vontade nem do nosso olhar. O desenho abre-se a um jogo de probabilidades, na linguagem de Francis Bacon, entre representações que operaram por semelhança com o que desejam representar, e outras que existem por si mesmas ou para além daquilo que representam — qualquer coisa entre aquilo que se quer e aquilo que se obtém." (Simões S., Almeida P.L., Marques, J., , 91, 2018).

Trata-se dum diálogo que coloca o estudante sujeito a um modelo progressivo de interação entre o desenho e o processo. Um "campo de batalha" que promove um estado constante de revisão entre o que pensa, o que se percebe, o que se é capaz de fazer e o que efetivamente ocorre no desenho. Esse movimento gera uma "memória gráfica" que enriquece o trabalho autoral e acrescenta camadas de significado construídas ao longo do percurso criativo que converge num resultado no desenho que expressa a sua visibilidade e a visualidade nos meios, nos suportes e nos seus processos. "(...) o desenho é uma visibilidade que persiste porque nela se mantém vivo o seu princípio generativo: cada desenho é uma metamorfose de si mesmo, ao mesmo tempo potência e acto, leva a cabo a sua própria possibilidade (...)" (Molder, 1999, p.73)

1.5 FICHA DE TRABALHO [Planificação]

A ficha de trabalho é um documento entregue aos estudantes e serve todas as turmas. Funciona como um guião permitindo a cada professor a sua adaptação às especificidades da turma. Em anexo [Anexo 2] colocamos a ficha de trabalho completa, onde consta toda a informação disponibilizada aos estudantes. No corpo do relatário fazemos uma sintese colocando apenas os sumários.

O documento é entregue aos estudantes no início do semestre e está disponível para consulta na página da unidade curricular.[5] (https://moodle2425.up.pt/course/view.php?id=3943)

5 Password: Desenhoeprojeto25 (necessária para aceder externamente à página do Moodle)

PLANIFICAÇÃO

O MAPA CONCETUAL COMO MÉTODO: O DESENHO COMO PROCESSO DE ENTENDIMENTO E ESPECULAÇÃO DE UM PROBLEMA

O mapa concetual deverá conter representação gráficas, imagens de filmes, fotografias, imagens de outros trabalhos/desenhos que contribuam para um melhor entendimento das alternativas possíveis para a concretização da exploração das fases que se seguem.

Aula 1

Apresentação do programa, metodologia de trabalho e critérios de avaliação.

Aula 2

PRIMEIRAS ABORDAGENS:

Iniciamos este trabalho com a leitura e análise do livro "As cidades invisíveis" de Ítalo Calvino, obra sobre a qual desenvolveremos o nosso programa. É recomendada aos estudantes uma metodologia em quatro passos:

1) inventariação das cidades e respetivas caracterizações;

2) classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações;

3) representação de um mapa (inicialmente de conceitos e diagramas) que servirá para orientar o desenvolvimento inicial do projeto;

4) representação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior.

1) " Inventariação e descrição"

Objetivos: A aula pretende dar início aos modos e estratégias do desenho aplicados ao projeto. Sedimentação dos conteúdos apreendidos nos anos anteriores.

Aula 3

PRIMEIRAS ABORDAGENS:

2) classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações

Desenvolvimento e acompanhamento do trabalho prático.

Numa folha de cenário ou A1 deverão registar os diagramas e apontamentos de maneira a iniciarem a construção do vosso mapa concetual.

Objetivos: A aula pretende dar início ao estudo dos modos e estratégias do desenho aplicados ao projeto. O mapa concetual como método de projeto. Sedimentação dos conteúdos apreendidos nos anos anteriores. Fixação de conceitos e modos do desenho

Aula 4 **PRIMEIRAS ABORDAGENS:**

3) representação de um mapa (inicialmente de conceitos e diagramas) que servirá para orientar o desenvolvimento inicial do projeto;
Na sequência do trabalho iniciado nas aulas 2 e 3 propõe-se a complexificação destes mapas. Propondo a integração de imagens e conceitos de outros artistas que por analogia ou oposição possam dialogar com as primeiras anotações. Pede-se ao estudante para selecionar duas ou mais cidades com que pretende trabalhar.

Aula 5 **PRIMEIRAS ABORDAGENS:**

4) representação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior.
Desenvolvimento da aula anterior.

Aula 6 **ENTRE A REALIDADE E ESPECULAÇÃO** chega o momento de estabilizar o universo imagético das cidades selecionadas.

Como representar ou reproduzir outras situações e condições associadas à ideia de cidade, quais os processos de transformação e de urbanização, quem as habita, que espaços são estes que se apresentam, qual a sua dimensão, atmosfera, etc...
Realize pequenos testes recorrendo ao esquisso / colagens, desenho de montagem desenho de apontamento em que seja clara a caracterização dessas cidades. Estamos no universo da idealização pelo que devem criar uma cidade utópica.
Especule, experimente, crie cidades e formas de as habitar. Pode selecionar duas ou mais cidades. Sendo que nesta primeira fase deverá trabalhá-las individualmente.
Deverá desenvolver pequenas encenações, esquissos, colagens, que criem possibilidades de como poderiam ser estas cidades atualmente.
Materiais: livres.

Aula 7 **ENTRE A REALIDADE E ESPECULAÇÃO** Desenvolvimento e acompanhamento dos trabalhos iniciados na aula anterior.

Objetivos: As funções do desenho. Desenvolvimento e exploração de distintas dinâmicas processuais. Modos de pensar e fazer.

Aula 8 ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO

Ao mesmo tempo que o desenho representa o mundo, reconfigura-se a si próprio para permitir novos pensamentos, servir de veículo a intuições e sensações que se transformam em novas ideias sobre as quais podemos pensar. O guião gráfico (storyboard) é um desses veículos.

1ª PARTE

O início da aula é estruturado de forma a promover a reflexão e o diálogo em torno do trabalho realizado pelos estudantes nas aulas anteriores. Cada aluno, de forma individual, apresenta os desenhos, estudos e pesquisas que desenvolveu até o momento. Essa apresentação serve para compartilhar o progresso com o grupo, como também para evidenciar os pontos fortes e as dificuldades enfrentadas no processo criativo.

EXPOSIÇÃO TEÓRICA PRÁTICA- guião e narrativas gráficas

2º PARTE

Considera as diferentes representações que estas cidades podem ter e cria um conjunto de ações que ativem uma prática temporal: da narrativa visual à performance; da instalação performativa ao vídeo; da arte sonora aos gestos quotidianos.

Sob a forma de pequenos esquissos desenha 20 hipóteses de pequenas ações onde esteja implícito o tempo.

Estes esquissos devem ser pensados como thumbnails (miniaturas). A sua organização na folha deve responder ao fluxo das ideias.
Para alguns/mas estudantes poderá ser útil reservar, de antemão, pequenos retângulos onde situar os esquissos. Para outros/as os esquissos podem suceder-se de forma aleatória e caótica sobre a folha.

É fundamental a quantidade de possibilidades equacionadas. Neste momento, cada estudante deverá concentrar-se na diversidade de aplicações, mais do que no interesse intrínseco de cada uma delas. A decisão deverá ocorrer apenas no final. Os meios e os modos do desenho deverão permitir acompanhar a velocidade do pensamento.

Aula 9

ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO. PRÁTICA TEMPORAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

O Guião Gráfico é um dispositivo usado na conceptualização do tempo de um acontecimento, através de uma sucessão de desenhos representativos das cenas e enquadramentos. Na prática artística, é também um conceito expandido que incorpora desde desenhos a imagens diversificadas (fotografias, mapas, etc.).
O desenho de sequência e o guião gráfico. Estratégias de representação do tempo/ movimento.
a) Considera o campo disciplinar ou multidisciplinar em que essa relação poderia ocorrer (como performance, acontecimento, projeção vídeo, situação, etc.)O trabalho deve ser pensado como um guião gráfico de situação (esboço) e não de apresentação (estudo). Os desenhos devem dar indicações relativas à forma, atmosfera, duração e movimento de cada plano-sequência. 2 Guiões com 9 desenhos cada, em formato A2.

b) Estratégia de metamorfose visual: Cria uma sequência que permita visualizar, uma narrativa ou acontecimento sobre o trabalho realizado no ponto a). Recorre ao desenho de montagem e de sequência. 2 narrativas visuais com 9 desenhos cada formato A2.

Objetivos: Desenvolvimento das estratégias de representação do tempo e do movimento. conceitos relacionados com o guião gráfico. Meios e técnicas do desenho. Exploração de dinâmicas processuais.

Aula 10

ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO. PRÁTICA ESPACIAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Pretende-se no que o aluno teste várias hipóteses de projetos que trabalhem a questão espacial. Por vezes o campo de atuação é claro. A escultura remete-nos para o espaço tridimensional e a pintura para o bidimensional. Mas nem sempre é assim. Muitas das vezes sobrepõem-se e acontecem em simultâneo. Desta forma, cabe ao estudante criar um campo de hipóteses alargados que pensem este contexto.

Aula 11 ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO. PRÁTICA ESPACIAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Exposição teórica-prática- Espaço (bidimensional e tridimensional)

A partir dos processos de manipulação, montagem, sobreposição poderá encontrar novas formas, manchas e planos que poderão ser o ponto de partida para a criação dum projeto.
Deverá ter uma atitude exploratória no uso do desenho. Recorrendo a processos de transferência, desenho de montagem, inclusão, repetição, exclusão.
Num projeto espacial deverá recorrer a estratégias analíticas como: a axonometria e/ou a perspetiva deverão desenvolver um corpo de desenhos, que esbocem possíveis projetos pensados enquanto instalações ou esculturas.
Sob a forma de pequenos esquissos inclua como parte da sua experiência a espacialidade. Desenhe no mínimo 20 hipóteses.
Estes esquissos devem ser pensados como thumbnails (miniaturas). A sua organização na folha deve responder ao fluxo das ideias.
É fundamental a quantidade de possibilidades equacionadas. Neste momento, cada estudante deverá concentrar-se na diversidade de aplicações, mais do que no interesse intrínseco de cada uma delas. A decisão deverá ocorrer apenas no final. Os meios e os modos do desenho deverão permitir acompanhar a velocidade do pensamento.

Aula 12 ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO

Desenvolvimento do trabalho da aula anterior.

Aula 13 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Das ideias anteriores (guião gráfico e espacialidade) selecione a que mais lhe interessa para estudar e testar.
Utilizando estratégias de montagem (analógicas ou digitais), visualize a implementação das hipóteses anteriores num espaço por si selecionado.
Considere os diversos aspetos da relação entre a hipótese e o seu contexto (forma e estrutura; tonalidade e atmosfera; ponto de vista do observador) Podem utilizar várias perspetivas de visualização: plantas, alçados, guião gráfico, desenho taxonómico, etc.

a) 10 esboços A3
b) 2 estudos A2

Aula 14

DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Desenvolvimento do trabalho.

Aula 15

DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Desenvolvimento do trabalho.

Aula 16

DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Desenvolvimento do trabalho.

Aula 17

SIMULAÇÃO

Concluída a fase de formalização das ideias, o processo criativo entra em uma etapa decisiva: a simulação. Este é o momento em que projetamos, antecipamos e experimentamos a materialidade das ideias antes que se tornem realidade. Através de representações – sejam elas visuais, materiais ou narrativas – a simulação permite antecipar problemas, explorar alternativas e prever os impactos da obra no contexto em que será inserida. Não se trata apenas de um exercício técnico, mas também de um processo crítico e reflexivo. Um dos aspectos mais relevantes da simulação é a sua função comunicativa.
Pode recorrer à montagem digital, maqueta, estudos... (4 formato livre)
Deverá realizar duas simulações rigorosas. A2

Aula 18

SIMULAÇÃO

Desenvolvimento do trabalho iniciado na aula anterior.

Aula 19

PONTO DE SITUAÇÃO.

Apresentação e discussão à turma do trabalho realizado.
Apresentação e discussão dos resultados.

Aula
20 a 28

DESENVOLVIMENTO DE UMA PRÁTICA AUTÓNOMA

(lista de sites de artistas no moodle)
Desenvolvimento da aula anterior.

A partir da reavaliação dos desenhos anteriores, acidentes, desenhos falhados ou de características plásticas e conceptuais que configuraram o projeto, deverá ser desenvolvido um corpo autónomo de desenhos (mínimo 10) pelo qual cada estudante relaciona a experiência do projeto com as expectativas individuais, o seu universo imagético e conceptual, assumindo o carácter autónomo do desenho.
O trabalho deverá resultar num projeto expositivo.

2.
FICHA DA UNIDADE CURRICULAR

A ficha da unidade curricular (F.U.C) é um documento disponível no SIGARRA (Sistema de Informação para Gestão Agregada dos Recursos e dos Registos Académicos) onde consta toda a informação sobre a u.c. O documento apresentado cumpre com organização delineada pela Universidade do Porto e é validada pelo Diretor do Curso.

2.1 CICLOS DE ESTUDOS

Área Científica: Artes Plásticas

Créditos ECTS: 6

Horas de contacto: 90

Horas totais: 162

2.2 LÍNGUA DE TRABALHO

Português - Suitable for English-speaking students

2.3 CONTEUDOS PROGRAMATICOS

O DESENHO DE PROJETO E O PROJETO DE DESENHO

1- O desenho como prática instrumental; processo e projecto.

Funções e tarefas do desenho. (Teste: exploração, divagação e comprovação)

O desenho como ferramenta ideacional.

O desenho como projeto e processo na prática artística.

Estratégias de documentação e comunicação do projeto pelo desenho. Os palcos do desenho.

Faseamento do projecto: conceção, formalização, ilustração e simulação.

Clarificação da terminologia, meios e modos utilizados nas diferentes fases.

Análise de diferentes estratégias. O "caderno de apontamentos". O desenho corruptor.

Linearidade e desvio, disciplina e indisciplina.

Estudo de ações processuais: procurar, analisar, anular, errar, confundir, variar, desviar, selecionar, avançar, descobrir.

Estudo de dinâmicas processuais: montagem, enfatismo/exclusão, construção/desconstrução, transparência, sobreposição, decisão/indecisão.

2- O desenho como prática autoral; projecto de desenho.

O desenho como criação autónoma.

Os espaços de permeio.

O desenho como instrumento do seu saber.

2.4 OBJECTIVOS ESPECIFICOS

- Relacionar a atividade projectual e a dinâmica processual.
- Capacidade de resolução criativa de problemas no trabalho artístico.
- Trabalhar as ações e dinâmicas processuais do desenho.
- Adequar e explorar os meios, suportes e instrumentos do desenho a práticas e contextos específicos.
- Desenvolver competências que potenciem uma aprendizagem continua e gestão autónoma do trabalho autoral e profissional.

2.5 RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Após a frequência e cumprimento do plano de estudos espera-se que os estudantes sejam capazes de:

- Lidar com informação visual complexa de forma clara e crítica.
- Desenvolver metodologias de investigação projectual.

Reconhecer e trabalhar as diferentes fases do desenvolvimento projectual nas suas múltiplas conexões e inter-relações.

- Mobilizar e adaptar os modos de desenho e estratégias processuais no projeto em Artes Plásticas.
- Relacionar o saber adquirido, a história e as funções do desenho, com as expectativas individuais na prática autónoma.

Adequar e explorar os meios, suportes e instrumentos.

2.6 CRITERIOS DA AVALIACAO

Cumprimento integral do plano de trabalho.

Assiduidade e pontualidade.

Nota: Os estudantes têm de frequentar 75% das aulas para estarem aptos para serem avaliados.

2.7 MÉTODOS DE ENSINO E ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

A unidade curricular desenvolve-se segundo um modelo teórico-prático que inclui sessões expositivas, espaços de discussão coletiva e o desenvolvimento de projetos. Os projetos são desenvolvidos individualmente, no entanto não invalida a partilha de fontes e dados.

Os conhecimentos previamente adquiridos ao longo da aprendizagem do desenho são

articulados com a aprendizagem desenvolvida, sendo também fomentada a capacidade crítica da turma, através da análise e discussão coletiva do trabalho em desenvolvimento. Durante o semestre são realizadas pelo menos 3 momentos de partilha e discussão calendarizadas de acordo com as diferentes fases do projeto. Para além da apresentação do trabalho à turma os estudantes são convidados a fazer uma análise critica ao trabalho do colega. Desta forma estamos a contribuir para o desenvolvimento e consciência critica fundamentada.
Sempre que se justifique serão realizadas visitas a exposições.

2.8 TIPOLOGIA DE AVALIAÇÃO

A avaliação é distribuída sem exame final.

2.9 COMPONENTES DE AVALIAÇÃO

Assiduidade: 10%
Participação presencial: 20%
Trabalho prático: 70%
Na componente "assiduidade," é avaliada a integridade e responsabilidade dos estudantes, face à turma, aos projetos e ao cumprimento dos prazos e especificações a estes associados.
Na componente "participação presencial" é avaliada a capacidade de argumentação e comunicação oral que espelhe os conhecimentos adquiridos e demonstrados na respostas aos diferentes conteúdos programáticos;
Na componente "trabalho prático" é avaliada:
- a capacidade concetual;
- a capacidade de realização projectual e de adequação e aquisição de conhecimentos de desenho;
- a capacidade de implicar distintas dinâmicas processuais na realização do projeto;
- a capacidade de adequar de forma criativa os meios e os suportes;
- a capacidade de comunicar as diferentes fase do projeto pelos desenhos realizados
- a capacidade crítica face aos próprios projetos e aos dos colegas;

2.10 COMPONENTES DE OCUPAÇÃO

Elaboração do projeto: 40 horas
Estudo autónomo: 38 horas
Frequência das aulas: 84 horas
[162 horas na totalidade]

2.11 BIBLIOGRAFIA

As referências bibliográficas listadas são apresentadas aos estudantes quase sem exceção como bibliografia complementar. Estas obras são referenciadas nas aulas e contextualizadas de acordo com os objetivos de estudo. A sua leitura integral não é normalmente recomendada aos estudantes, mas é frequentemente recomendado o estudo de capítulos ou secções das referências. Há a preocupação em listar os títulos disponíveis na biblioteca da faculdade. No entanto, alguns livros pertencem aos professores que disponibilizam os textos essenciais.

Bochner, M. (1981). *Mel Bochner. Twenty-five drawings. 1973-1980* [Catálogo]. Dallas: Meadows School of the Arts, Southern Methodist University.

Bochner, M. (2015). Working Drawings and Other Visible Things on Paper Not Necessarily Meant to be Viewed as Art. In J. E. Julliard (Ed.), *Vers le Visible – Exposer le dessin contemporain 1964-1980*. Paris: Roven.

Bono, E. (1986). *El Pensamiento lateral. Manual de Creatividad.* Barcelona: Paidós Plural.

Cabezas, L. (coord.)((2008) *El dibujo como invención: idear; construir*, Madrid : Ediciones Cátedra

Cabezas L. (coord.)((2011) *Dibujo y construcción de la realidad : arquitectura, proyecto, diseño, ingeniería, dibujo técnico.* Madrid : Ediciones Cátedra

Carneiro, A. (1994). *Campo sujeito e representação no ensino e na prática do Desenho/Projecto*. Porto: Faup.

Cocker, E. (2012). The Restless Line, Drawing. In P. Sawdon, & R. Marshall (Ed.) *Hyperdrawing. Beyond the Lines of Contemporary Art.* Londres/ Nova Iorque: I.B. & Tauris.

Didi-Huberman, G. (2011). *Atlas : como llevar el mundo a cuestas?* Madrid : Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia

Didi-Huberman: Discharged Atlas: Uprising as 'Pathosformel' in Warburg Institute https://www.youtube.com/watch?v=wPbzta4zVqE

Deleuze, G. (2007). *Francis Bacon: Lógica da Sensação.* Rio de Janeiro: Zahar.

Garner S. (2008) *Writing on drawing.* Bristol: Intellect Books.

Goldschmidt, G. (1991). The dialectics of sketching. *Creativity Research Journal.* 4(2), pp.123-143.

Goldschmidt, G. (1997). Capturing indeterminism: representation in the design problem space. *Design Studies.* 18(4), pp.441-445.

Halprin, L. (1969). *The RSVP Cycles: creative processes in the human environment.* New York: George Braziller.

Halprin, L.; Burns, J. (1974). *Taking part: a workshop approach to collective creativity.* Cambridge: The MIT Press.

Holly, M. A. (ed.) (2009) *What Is Research in the Visual Arts? Obsession, Archive, Encounter,* Williamstown, Massachusetts: Clark Art Institute.

Krčma, E. (2010). Cinematic Drawing in a Digital Age. *Tate Papers*, no.14, Autumn 2010. Acedido a 17 de maio de 2018, em http://www.tate.org.uk/ research/publications/tate-papers/14/cinematic-drawing-in-a-digital-age.

Leeb, S. (2018). A line with variable direction, which traces no contour, and delimits no form. In **Gansterer; N.** (ed.). *Drawing a Hypothesis – Figures fo Thouhgt.* Wein/New York: Springer.

Massironi M. (2010) *Ver pelo desenho.* Edições 70.

Molina J.J. (coord.)(2006) *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo.* Madrid: Ediciones Cátedra.

Newman, M. (2003). The Marks, Traces, and Gestures of Drawing. In C. Zegher, & A. **Newman** (Eds.), *The Stage of Drawing: Gesture and Act.* London/ New York: Tate/ Drawing Center.

Petherbridge, D. (2008). Nailing the Liminal: The Difficulties of Defining Drawing. In S. Garner (Ed.), *Writing on Drawing*. Bristol and Chicago: Intellect. Pigrum, D. (2010). Drawing, Dasein and the 'Ready-to-Hand. In *Studies in Material Thinking*. Vol. 4, September 2010. Acedido a 17 de maio de 2018, em https://www.materialthinking.org/papers/11.

Petherbridge, D. (2011) *The primacy of drawing*. London : Yale University Press.

Sullivan, G. (2005) *Art Practice as Research*. London: Sage Publications.

Tavares, M. G (2020) *Atlas do Corpo e da Imaginação. Teoria, Fragmentos e Imagens* Relógio d'Água, Lisboa.

Vieira, J. (1995) O desenho e o projecto são o mesmo?. FAUP

Warburg, A. (2010) *Atlas Mnemosyne*, Ediciones Akal, S.A. Madrid.

3. METODOLOGIA, CALENDALERIZAÇÃO E DINÂMICAS DE AULA

Com base na planificação apresentada no ponto 3 deste relatório procederemos à descrição detalhada dos objetivos programáticos, da organização das aulas e da estrutura da estrutura da ficha de trabalho. Serão igualmente abordados a metodologia adotada e os materiais pedagógicos utilizados como suporte às atividades letivas. A par, com a descrição da aula, apresentaremos exemplos que ilustram alguns dos resultados obtidos.

3.1 O DESENHO COMO PRÁTICA INSTRUMENTAL: PROCESSO E PROJETO

Damos início ao estudo dos conteúdos tendo presente as seguintes questões:

O que esperamos do desenho de projeto nas artes plásticas?
O que significa "projeto" neste contexto?
Que diferenças o desenho assume em relação a outros contextos?

O desenho opera entre a perceção do mundo e as ideias, tal como uma ponte que estabelece ligações entre margens distintas. Fazemos parte dum determinado contexto, conscientes de determinada realidade, cabe saber como a entendemos e a podemos transformar?
A realidade não é fixa; é um permanente devir alterado por perceções, experiências e ações. Transformá-la implica primeiro compreendê-la — identificar as suas estruturas, tensões e potências — e, em seguida, propor formas de reconfigurá-la. No contexto artístico essa transformação pode ser prática ou simbólica, por meio da criação de novas narrativas, ideias e representações podemos propor e criar caminhos e realidades. Quando imaginamos possibilidades para o futuro precisamos de formas que deem corpo a esses pensamentos, ferramentas que os tornem visíveis e partilháveis. A escrita é uma dessas ferramentas, mas o desenho leva vantagem, como língua-franca, pois transcende a barreira linguística e permite uma organização não-linear do pensamento. E é com base neste argumento que entendemos o desenho como uma ferramenta essencial neste processo, pois ajuda-nos a imaginar, a visualizar alternativas e a abrir caminhos para ações que ultrapassem o presente. Transformar a realidade é, em essência, um ato criativo e coletivo.

Aula 1 APRESENTAÇÃO

A primeira aula é dedicada à introdução da unidade curricular, com a apresentação dos objetivos, do programa, da bibliografia principal e das metodologias de funcionamento e avaliação. Nesse momento, também é feita a contextualização da ficha de trabalho e a forma como se organiza. Seguidamente, os estudantes apresentam-se à turma, partilhando os seus nomes, ramo de estudo (escultura, multimédia ou pintura) e, se desejarem, detalhes sobre os seus interesses ou expectativas para o semestre. Com o intuito de incentivar os estudantes a priorizarem a investigação teórica e visual, não são propositadamente mostrados exemplos de projetos de anos anteriores ou de outros trabalhos relacionados.

Objetivos: A aula pretende esclarecer o plano de estudos para o semestre, respetiva metodologia e modos de avaliação, assim como apresentar professores e estudantes.

Metodologia: Baseada na interação. Aula expositiva onde são apresentados o plano de estudos e um conjunto de imagens que exemplificam a organização do plano de aulas.

Bibliografia obrigatória: Calvino, Ítalo (2015) As cidades invisíveis. Dom Quixote, Lisboa.

Aula 2 PRIMEIRAS ABORDAGENS

"Primeiras abordagens como o próprio nome indica, são aulas dedicadas ao início dos trabalhos.

Iniciamos este trabalho com a leitura e análise do livro "As cidades invisíveis" de Ítalo Calvino, obra sobre a qual desenvolveremos o nosso programa. É recomendada aos estudantes uma metodologia em quatro passos:

1) inventariação das cidades e respetivas caracterizações;

2) classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações;

3) representação de um mapa (inicialmente de conceitos e diagramas) que servirá para orientar o desenvolvimento inicial do projeto;

4) representação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior. "[6]

O desenho deste projeto surge da conexão que os próprios estudantes estabelecem com os conceitos retirados da leitura, da forma como os organizam, das narrativas que ativam a partir das associações de ideias que se refletem nos desenhos de diagramas e anotações. Tendo sempre presente que estes serão implicados na conceção dum projeto duma prática artística desenvolvida num campo disciplinar ou multidisciplinar, o desenho de anotação e diagrama torna possível organizar e estruturar os primeiros pensamentos de forma visual, oferecendo um meio eficaz de articular ideias, conceitos e explorar relações entre elementos. Se as anotações registam os dados de forma direta e espontânea, os diagramas permitem estabelecer conexões, criar sistemas e traduzir conceitos em formatos compreensíveis.

6 Este parágrafo é retirado da ficha de trabalho.

Esta prática possibilita o registo de informações, mas também permite interpretar, planear e comunicar ideias de maneira rápida e intuitiva. Por ser flexível e não linear, o desenho de anotação e diagrama amplia a capacidade de visualização e experimentação, permitindo que pensamentos mais complexos sejam transformados em imagem. Dessa forma, torna-se uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de projetos e para a criação de novas possibilidades de conexão e interação.

No sentido de promover a autonomia, assim com hábitos de pesquisa, a segunda aula de exposição teórica acontece na última hora da aula. Recorro a um conjunto de imagens de vários autores para explicar as possíveis dinâmicas dum mapa concetual e da relevância da anotação e diagrama para estruturar as primeiras ideias. Seguem alguns exemplos do trabalho realizado nesta fase.[7]

Objetivos: A aula pretende dar início aos modos e estratégias do desenho aplicados ao projeto. Sedimentação dos conteúdos apreendidos nos anos anteriores. Determinação de conceitos. O desenho de anotação e diagrama como método de inventariação e caracterização.

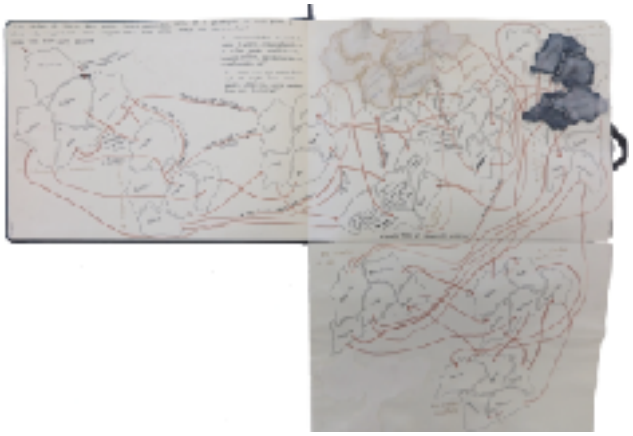
Metodologia: Baseada na prática acompanhada por um momento expositivo com referências visuais e teóricas.

Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)

Resultado da aprendizagem: 1) inventariação das cidades e respetivas caracterizações



1. Primeiros mapas (desenho e anotação)- inventariação das cidades e respetivas caracterizações



2. Primeiros mapas (desenho e anotação) inventariação das cidades e respetivas caracterizações

Aula 3 PRIMEIRAS ABORDAGENS

Desenvolvimento e acompanhamento do trabalho prático. Na segunda aula dedicada às primeiras abordagens damos início ao passo 2 (classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações) de forma a estabelecer relações entre as características das cidades e os distintos temas presentes no livro.

7 A lista dos nomes dos estudantes constará no final do documento.



3. Primeiros mapas (desenho e anotação)- classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações;

Objetivos: A aula pretende dar continuidade ao estudo dos modos e estratégias do desenho aplicados ao projeto. Sedimentação dos conteúdos apreendidos nos semestres anteriores. Determinação de conceitos e modos do desenho.
Metodologia: Baseada na prática acompanhada.
Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)
Resultado da aprendizagem: 2) classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações;

Aula 4 MAPA CONCETUAL: O DESENHO COMO PROCESSO DE ENTENDIMENTO E ESPECULAÇÃO DE UM PROBLEMA

"Na sequência do trabalho iniciado nas aulas anteriores, propõe-se a complexificação destes mapas. Propondo a integração de imagens e conceitos de outros artistas que por analogia ou oposição possam dialogar com as primeiras anotações. Pede-se ao estudante para selecionar duas ou mais cidades com que pretende trabalhar."[8]

A **metodologia baseada em mapas concetuais** é uma abordagem centrada no uso de diagramas que representam graficamente conceitos e as suas ligações. Não sendo inovadora, já que foi desenvolvida por Joseph D. Novak (1932- 2023) na década de 1970, com base nos princípios da teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel (1918-2008), adequa-se ao desenvolvimento do projeto nas artes plásticas, pois enfatiza a importância de integrar novos conhecimentos a estruturas cognitivas já existentes. Esta integração adequa-se à forma de pensar o projeto nas artes plástica, tendo como mais-valia a incorporação dos saberes adquiridos com novos.

Como referência para a relação entre o conhecimento adquirido e a pesquisa, contamos com a contribuição de Aby Warburg (1866–1929) e seu projeto "O Atlas Mnemosyne" (1924). Nesse trabalho Warburg organizou uma série de painéis compostos

8 Este parágrafo é retirado da ficha de trabalho.

por reproduções de imagens (como pinturas, esculturas, mapas, manuscritos e fotografias) com o objetivo de demonstrar as conexões visuais e simbólicas que atravessam diferentes épocas e culturas. O exercício proposto aos estudantes com base no "O Atlas Mnemosyne" de Warburg proporciona uma pesquisa com base num campo interdisciplinar que nos permite relacionar com a história da arte e cultura visual de forma não cronológica e linear, favorável ao desenvolvimento dos processos criativos.

Objetivos: Desenvolvimento do pensamento lateral (Eduardo de Bono). Articulação da imagem e conceitos com as fontes pesquisadas. Ampliação do léxico de imagens, deslocamento e apropriação como base transformadora e criativa. Desenvolvimento das competências gráficas e exploratórias.

Metodologia: Baseada na prática (fazer/ pensar; pensar/fazer) a partir da construção de mapas concetuais.

Bibliografia complementar:

Bono, E. (1986). *El Pensamiento lateral. Manual de Creatividad.* Barcelona: Paidós Plural.

Warburg, A. In Bilderatlas Mnemosyne – The Original. OHRT, R; HEIL, A. 176 págs. Berlim: Ed. Hatje Cantz, 2020.

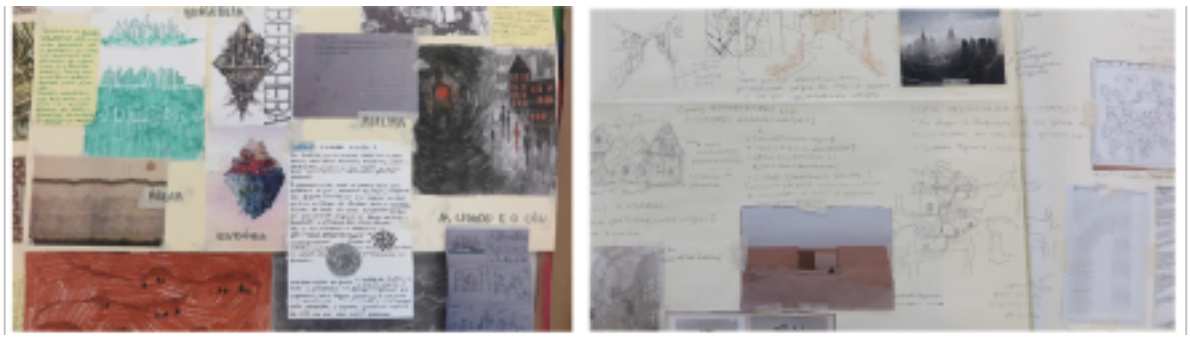
Resultado da aprendizagem: 3) representação de um mapa (inicialmente de conceitos e diagramas) que servirá para orientar o desenvolvimento inicial do projeto;



4. Atlas de referências.

Aula 5 MAPA CONCETUAL: O DESENHO COMO PROCESSO DE ENTENDIMENTO E ESPECULAÇÃO DE UM PROBLEMA

Desenvolvimento e acompanhamento dos trabalhos iniciados na aula anterior.
Objetivos: Desenvolvimento do "Pensamento Lateral" (Eduardo de Bono). Articulação da imagem e conceitos com as fontes pesquisadas. Ampliação do léxico de imagens, deslocamento e apropriação como base transformadora e criativa. Desenvolvimento das competências gráficas e exploratórias.
Metodologia: Baseada na prática (fazer/ pensar; pensar/fazer) a partir da construção de mapas concetuais.
Bibliografia complementar:
Bono, E. (1986). *El Pensamiento lateral. Manual de Creatividad.* Barcelona: Paidós Plural.
Didi-Huberman, G. (2011). *Atlas : como llevar el mundo a cuestas?* Madrid : Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.
Resultado da aprendizagem: 4) representação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior.



5 e 6 Mapas concetuais. 4)Reepresentação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior.

Aula 6 ENTRE A REALIDADE E ESPECULAÇÃO

Poderíamos continuar no território da divergência e especulação, onde cada ideia nos conduz a novas ideias, e os meios e suportes abrem caminho para novas possibilidades, sem que nunca chegássemos a um resultado. Todavia, o plano de estudos vai para além da exploração do desenho e dos seus processos. O objetivo é que, em determinado momento, a invisibilidade se torne visível, manifestando-se através de outro tipo de desenhos, em modos de desenhar diferentes, que configuram e simulam as nossas ideias. Nestas duas aulas (6 e 7), abrimos caminho para a fase da configuração. Criámos condições para que o projeto se configure na concretização da ideia.

O que se propõe é a fusão e sobreposição de ideias, meios e técnicas. Os procedimentos e estratégias assentam fundamentalmente no "desenho de montagem".[9] Apoia-se em processos de fragmentação e colagem, da justaposição ou sobreposição de imagens distintas (nos seus temas, enquadramentos, meios e funções). Nesta fase, o desenho de montagem assume uma forma de nos interrogarmos sobre que imagens queremos construir.

Estratégias a considerar para a realização do exercício: o fragmento, descontextualização, desenho de montagem, transparência e sobreposições: o uso da sobreposição como estratégia de montagem, modos de transferência (processos obsoletos de transferência)[10] que ampliam o campo do erro e do acidente permitindo o desvio fundamental ao processo criativo.

Estas dinâmicas processuais favorecem a experimentação de materiais e suportes, desenvolvem competências compositivas, ativam o pensamento lateral na especulação e configuração das ideias.

Objetivos: Desenvolvimento e exploração de distintas dinâmicas processuais. Modos de pensar e fazer.

Metodologia: Baseada na prática (fazer/ pensar; pensar/fazer)

Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)

Resultado da aprendizagem: Configuração e organização da cidade.



7. Configuração e organização da cidade

9 O desenho de montagem, uma noção cinematográfica adaptada ao projeto, associa elementos aparentemente distintos, destinados a investigar e a investir novos sentidos e possibilidades de invenção. É um processo próximo da colagem, que permite a construção de uma realidade através da manipulação de imagens/desenhos autónomos, com funções distintas, num cenário comum.

10 Se necessário são desenvolvidos workshops dedicados aos meios obsoletos de transferência. Estes workshops pretendem introduzir os estudantes num campo exploratório de materiais, suportes e técnicas.

Aula 7 ENTRE A REALIDADE E ESPECULAÇÃO

Desenvolvimento e acompanhamento dos trabalhos iniciados na aula anterior.
Objetivos: Desenvolvimento e exploração de distintas dinâmicas processuais. Modos de pensar e fazer.
Metodologia: Baseada na prática (fazer/ pensar; pensar/fazer)
Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)
Resultado da aprendizagem: Configuração e organização da cidade.



8. Configuração e organização das possíveis cidades

Aula 8 ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO

PRÁTICA TEMPORAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

"O início da aula é estruturado de forma a promover a reflexão e o diálogo em torno do trabalho realizado pelos estudantes nas aulas anteriores. Cada aluno, de forma individual, apresenta os desenhos, estudos e pesquisas que desenvolveu até o momento. Essa apresentação serve para compartilhar o progresso com o grupo, como também para evidenciar os pontos fortes e as dificuldades enfrentadas no processo criativo."[11]

Após a exposição do estudante, um colega é designado para comentar e oferecer um retorno crítico sobre o trabalho apresentado. Esse diálogo procura criar um ambiente de aprendizagem colaborativa, no qual diferentes perspetivas podem enriquecer o processo de criação e resolução de problemas. Estes momentos são essenciais para a consciencialização do estudante sobre o desenvolvimento contínuo de seu projeto. Além disso, ajudam a organizar ideias, alinhar objetivos e fortalecer a capacidade de refletir

11 Este parágrafo é retirado da ficha de trabalho.

criticamente sobre o próprio trabalho, como também permite contribuir para o progresso dos colegas num contexto de aprendizagem mais dinâmico e participativo, promovendo a autonomia e a maturidade de cada estudante.

A segunda parte da aula é dedicada a apresentação dos conteúdos teóricos e visuais sobre estratégias de formalização e validação das hipóteses: "O Desenho como função operativa: ensaio das dinâmicas processuais do desenho no projeto". De forma genérica são abordados o desenho como montagem, desenho de sequência, enfatismo / exclusão; decisão e indecisão.

O Desenho como função operativa: ensaio das dinâmicas processuais do desenho no projeto, está devido em dois momentos distintos. O primeiro reflete os possíveis desenvolvimentos inerentes ao ato de desenhar ao serviço do tempo e o segundo às questões da espacialidade. Ou seja, no primeiro momento o desenho ativa possíveis projetos relacionados com a performance, a narrativa gráfica, a animação sendo o veículo mais utilizados o guião gráfico.

Este 'projeto dentro do projeto' tem como ponto de partida a proposta para uma obra temporal que relaciona e desenvolve as ideias iniciadas na aula 8 e desenvolve-se atá a aula 11, respeitando os diferentes momentos presentes num projeto (especulação, divagação) onde o esquisso é o modo primordial de representação. Seguidamente desenvolvemos uma ou várias da hipóteses iniciais, ainda no universo das possibilidades, ensaiamos um conjunto de desenhos que antecipam uma possível resposta ao enunciado.

A hipótese deverá ser elaborada sobre a forma de um guião gráfico. Paralelamente ao processo de elaboração da proposta, deseja-se que o trabalho se familiarize com alguns dos códigos narrativos das imagens e, ao mesmo tempo, reconfigure a estrutura do guião gráfico adaptando-a à prática artística onde se insere (performance, vídeo, animação, narrativa gráfica, banda desenhada).

É abordado o guião gráfico do ponto de vista teórico e visual, como dispositivo usado na concetualização do movimento/ tempo, através de representação sequencial de cenas e enquadramentos. Neste contexto são também assuntos como linha de ação e ângulos de visão, enquadramentos, assim como os possíveis movimentos de câmara.

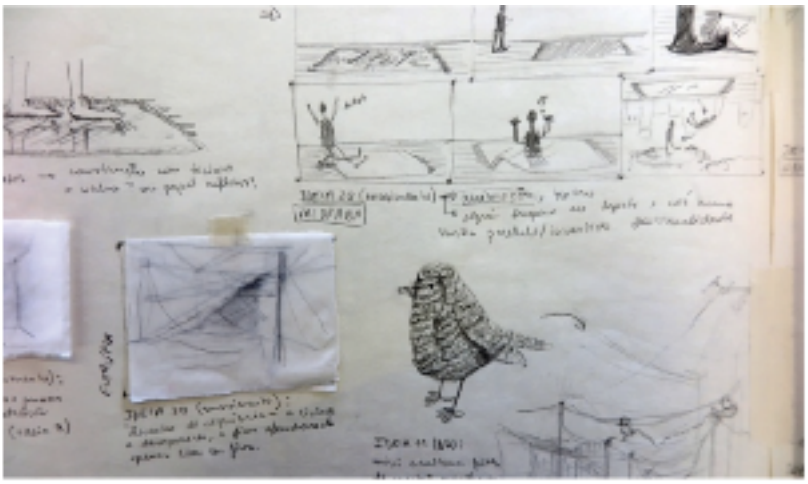
O trabalho inicia-se como um guião de situação (esboço) e não de apresentação (estudo). Os desenhos devem dar indicações relativas à forma, atmosfera, duração e movimento de cada plano-sequência.

Objetivos: Promoção da capacidade argumentativa do estudante, dinamização da sala de aula enquanto espaço de discussão e reflexão. Apresentação e análise de exemplos e conceitos relacionados com o guião gráfico. Meios e técnicas do desenho. Exploração de dinâmicas processuais.

Metodologia: Metodologia ativa (partilha e discussão em sala de aula). Apresentação de conteúdos teórico e práticos. Metodologia baseada na prática (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)
Resultado da aprendizagem: Guião e narrativas gráficas.



9. Possíveis ações a acontecer na cidade.



10. Possíveis ações a acontecer na cidade.

Aula 9 ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO

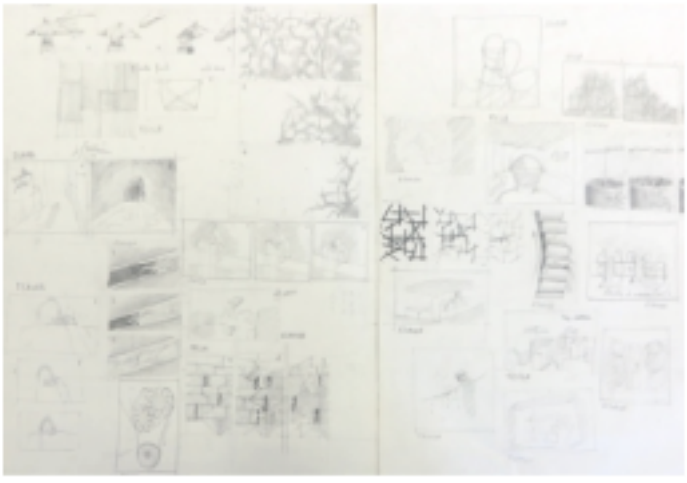
PRÁTICA TEMPORAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

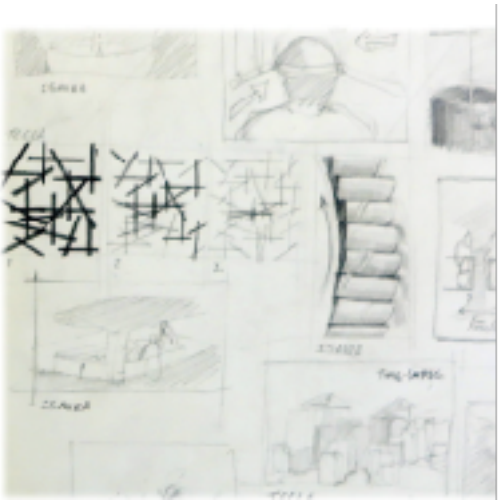
Desenvolvimento do trabalho iniciado na aula anterior.
O desenho de sequência e o guião gráfico. Estratégias de representação do tempo/ movimento.

Objetivos: Desenvolvimento das estratégias de representação do tempo e do movimento. conceitos relacionados com o guião gráfico. Meios e técnicas do desenho. Exploração de dinâmicas processuais. Desenho de sequência, desenho de montagem.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada(fazer/ pensar; pensar/fazer).
Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)
Resultado da aprendizagem: Guião e narrativas gráficas



11. Possíveis ações acontecer na e a partir da cidade.





12 e 13 Possíveis ações acontecer na e a partir da cidade.

A aula começa com a exposição de conteúdos teóricos e visuais, abordando estratégias para a formalização e validação de hipóteses a partir do problema proposto, ou seja, o desenho como meio de pensar e validar um projeto que explore a questão espacial.

O campo de atuação nem sempre é bem definido, não existe uma fronteira rígida podendo ser híbridas como: escultura/ instalação e pintura/ instalação. Normalmente, associamos a escultura ao espaço tridimensional e a pintura ao bidimensional; no entanto, muitas vezes esses domínios se sobrepõem e ocorrem simultaneamente. Por isso, é essencial que o estudante desenvolva um conjunto ampliado de hipóteses que permita refletir sobre essa relação no contexto específico.

De forma genérica são abordados o desenho como montagem, enfatismo / exclusão; decisão e indecisão, repetição, sobreposição, alteração de escalas, e outras dinâmicas que possam contribuir para o processo numa atitude exploratória no uso do desenho.

Este segundo momento do 'projeto dentro do projeto' assemelha-se metodologicamente ao primeiro momento, os estudantes continuam a fase exploratória das hipóteses. Nesta etapa os estudantes ainda não tomaram qualquer tipo de decisão quanto à natureza do projeto que vão desenvolver. Continuam no que Paul Klee (1879-1940), metaforicamente, nomeou como "campo de batalha".[12]

É de relevar que a fase de ideação é sempre acompanhada por pesquisa visual e teórica, num a relação dialógica entre a imagem (idealizada) e as imagens dos outros. O atlas de Warbur continua presente ao longo de todo o processo.



14. Arquivo. Implicação das imagens recolhidas no processo criativo.

12 A metáfora "campo de batalha" descreve o processo de criação no desenho, salientando como os conflitos, a tomada de decisões e negociações entre os elementos visuais, como linhas, formas e espaços. Para Klee, o desenho não era apenas uma reprodução passiva, mas um lugar dinâmico de interação e transformação. (Paul Klee, Teoria della forma e dela figurazione Vol I- Il pensiero immaginale, (ed.) 2009)

Se numa primeira fase explorámos o desenho como instrumento divergente na idealização das hipóteses, chegamos à fase de tomar decisões e de lhe dar forma. A formalização no processo dum projeto é fundamental, pois é neste momento que damos corpo às ideias e conceitos trabalhados nas etapas anteriores. É o momento de conceber uma proposta clara de realização, de fazer opções na escolha de qual a prática artística que vão desenvolver, de tomar decisões quanto à configuração e conceito do projeto, quais aos materiais, escalas, implementação, etc. Estes elementos são condicionados e condicionantes para a escolha de materiais, suportes, estratégias de configuração e modos do desenho. Nesta fase usamos o esquisso, o esboço, desenhos rigorosos e maquetas, num constante processo de diálogo que nos permita materializar as ideias. Não se trata dum processo estanque, muito pelo contrário, é uma fase dinâmica e que exige flexibilidade.

Embora cada fase seja motivada por uma intenção particular, entendemos o processo como um todo, em que cada uma das fases influência todas as outras de forma cíclica e não linear (Ciclo RSVP)[13]. E é por isso, que mesmo durante a formalização, o processo criativo não está completamente fechado.



15. Primeiras ideias para possíveis projetos que trabalham as questões do espaço

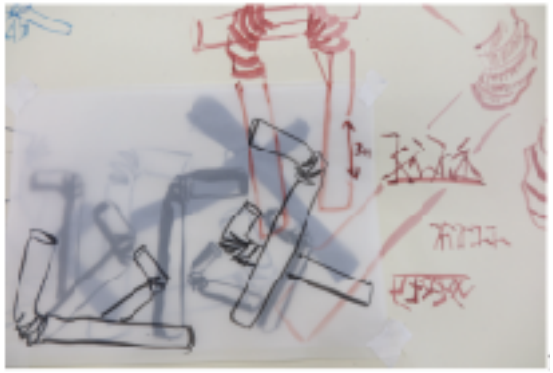
Objetivos: Exploração de dinâmicas processuais. Adequação dos meios e técnicas do desenho às diferentes funções de comunicação do projeto.
Metodologia: Apresentação de conteúdos teórico e práticos. Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Bibliografia complementar: (sugestão em aula sob consulta do plano geral)
Resultado da aprendizagem: Relacionar e implicar o material produzido e recolhido na ideação do projeto.

13 O ciclo RSVP é uma ferramenta de projeto e modelo processual desenvolvido por Lawrence Halprin nos anos 1960, em colaboração com a coreógrafa Ann Halprin. Difere de outros métodos de conceção projectual. O RSVP está profundamente ligado à prática artística e à resolução criativa de problemas. Inicialmente pensado para a prática colaborativa como a dança, também se adapta a processos individuais de criação artística devido à sua flexibilidade. A sua distribuição cíclica, em vez de hierárquico ou linear, prioriza a persistência e o processo criativo contínuo em detrimento de uma sequência rígida ou foco exclusivo nos resultados. Sinteticamente, a ordem do Ciclo é arbitrária. Não existe um ponto de partida. Podemos usar todas as componentes ou apenas uma parte, podemos repetir, sobrepor, etc. A sigla RSVP significa: [R] Resources (recursos); [S] Score (pauta); [V] Valuaction (validação); [P] Performance (concretização).

Aula 11 ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO

PRÁTICA ESPACIAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Continuação do desenvolvimento trabalho iniciado na aula anterior.
Objetivos: Meios e técnicas do desenho. O desenho corruptor e exploração de dinâmicas processuais.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Resultado da aprendizagem: Relacionar e implicar o material produzido e recolhido na ideação do projeto.





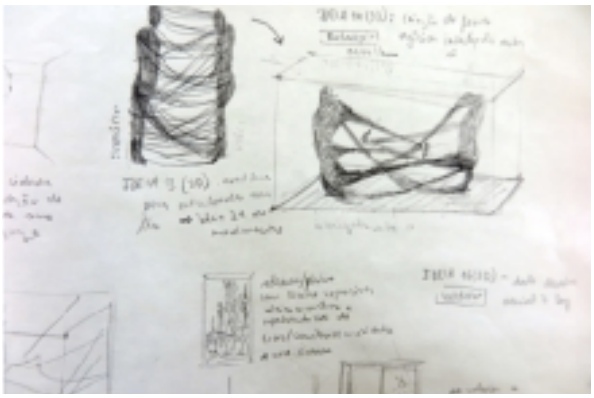
16 e 17. Primeiras ideias para possíveis projetos que trabalham as questões do espaço

Aula 12 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPÓTESES

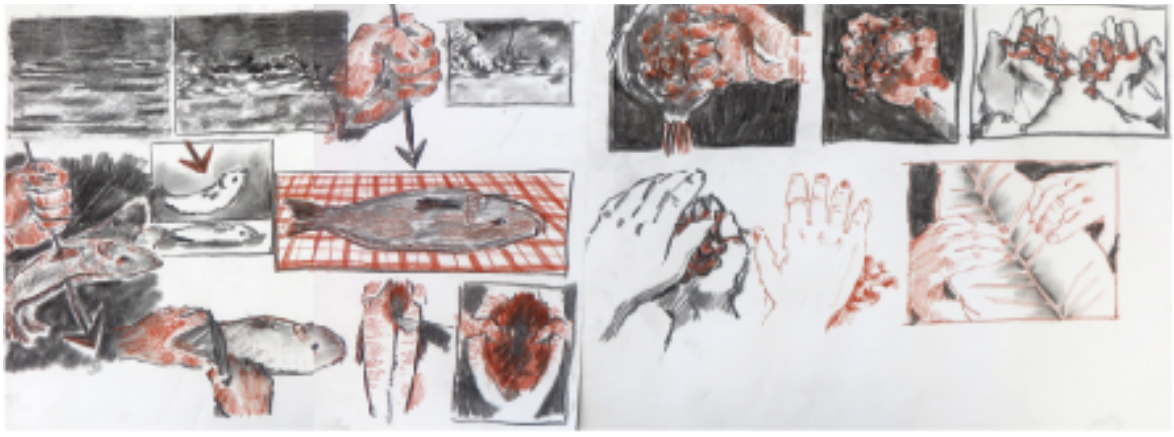
Iniciamos a aula com uma ronda de conversa, de carácter informal, onde cada estudante apresenta as intenções de projeto, explicando qual o campo de atuação escolhido, espectativas e estratégias de concretização. Terminado este momento os estudantes regressam às suas mesas de trabalho para dar continuidade ao mesmo.
Objetivos: Promoção da capacidade argumentativa do estudante, dinamização da sala de aula enquanto espaço de discussão e reflexão. Exploração dos meios e técnicas do desenho. Desenvolvimento de dinâmicas processuais e de comunicação.
Metodologia: Metodologia ativa (partilha e discussão em sala de aula). Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Resultado da aprendizagem: Relacionar e implicar o material produzido e recolhido na ideação do projeto.



18. Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas



19. Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas



20. Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas

Aula 13 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPÓTESES

Desenvolvimento do trabalho da aula anterior.
Objetivos: Exploração dos meios e técnicas do desenho. Definição de dinâmicas processuais e de comunicação.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Resultado da aprendizagem: Desenvolvimento e formalização de uma das ideias.



21 Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas



22 Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas

Aula 14 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPÓTESES

Desenvolvimento da fase da formalização.
Objetivos: Exploração dos meios e técnicas do desenho. Definição das dinâmicas processuais e de comunicação.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer)
Resultado da aprendizagem: Desenvolvimento e formalização de uma das ideias.



23. Desenvolvimento de uma das ideias selecionadas



24. Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas.

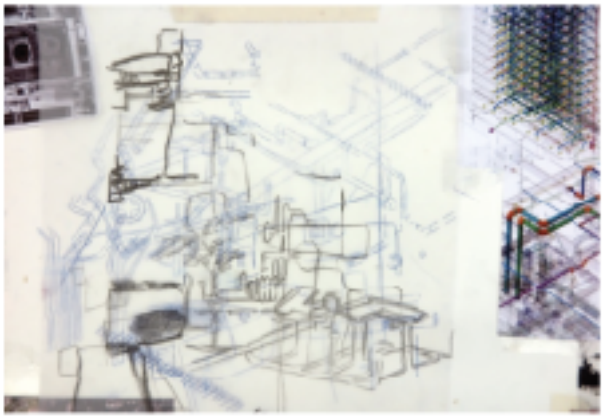
Aula 15 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPÓTESES

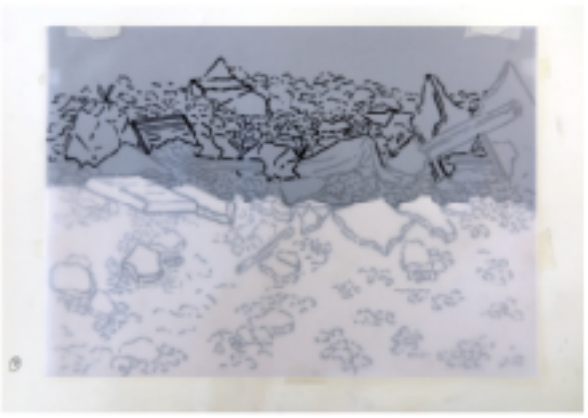
Desenvolvimento do trabalho da aula anterior.
Objetivos: Exploração dos meios e técnicas do desenho. Definição de dinâmicas processuais e de comunicação.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Resultado da aprendizagem: Desenvolvimento e formalização de uma das ideias.





25 e 26. Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas.



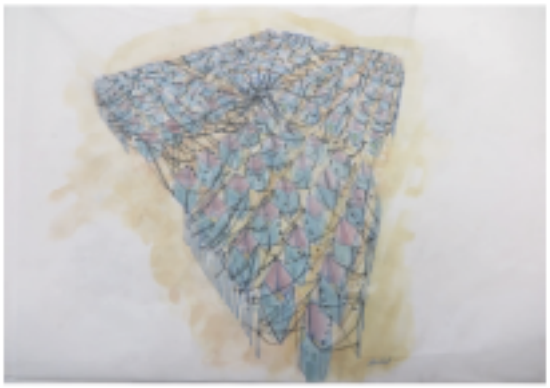


27 e 28 Desenvolvimento e formalização de uma das ideias selecionadas.

Aula 16 SIMULAÇÃO

Concluída a fase de formalização das ideias, o processo criativo entra em uma etapa decisiva: a simulação. A simulação é fundamental como uma linguagem intermediária que traduz conceitos abstratos em formas compreensíveis, não apenas para quem projeta, mas também para colaboradores, clientes, curadores ou públicos. A simulação é mais do que um recurso técnico é uma etapa fundamental na comunicação do projeto, na reflexão sobre a

prática e na construção de um processo criativo consciente e bem fundamentado.
A aula inicia-se com a exposição de material visual exemplificativo de alguns exemplos de estratégias de simulação tradicionais e digitais.
Terminada este momento os estudantes prosseguem com o trabalho.
Objetivos: Exploração dos meios e técnicas do desenho. Definição das dinâmicas processuais e de comunicação.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Resultado da aprendizagem: Simulação do projeto.



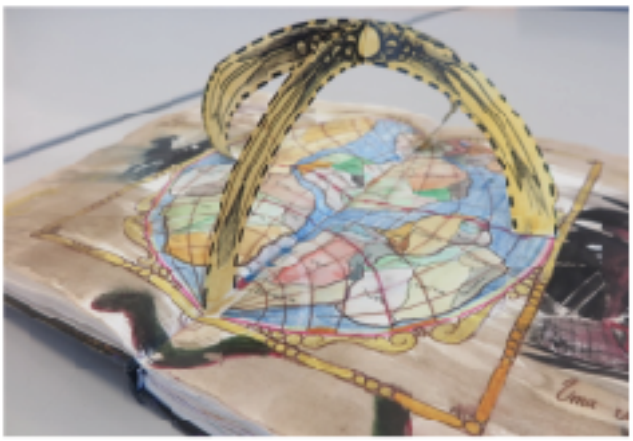


29 e 30 Simulação do projeto

Aula 17 SIMULAÇÃO

Conclusão da fase da simulação.
Objetivos: Exploração dos meios e técnicas do desenho. Definição das dinâmicas processuais e de comunicação.
Metodologia: Metodologia baseada na prática acompanhada (fazer/ pensar; pensar/fazer).
Resultado da aprendizagem: Simulação do projeto.





31 e 32 Simulação do projeto

PONTO DE SITUAÇÃO

Este é sempre um momento de grande em importância no contexto do ensino/ aprendizagem do desenho e projeto. Apesar do trabalho ser acompanhado e discutido presencialmente em toda as aulas, acontece na maioritariamente entre estudante e professor. No ponto de situação, como o próprio nome indica, revisitamos o processo de todas as fases tomando consciência dos pontos fortes e pontos fracos.

Objetivos: Desenvolver a capacidade critica e argumentativa a partir do trabalho realizado.

Metodologia: Aprendizagem baseada em problemas (PBL-Problem based Learning)



33 Vista da sala de aula



34 Vista da sala de aula

Aula
19 a 28

3.2 O DESENHO COMO PRÁTICA AUTORAL: PROJECTO DE DESENHO.

[DESENVOLVIMENTO DE UMA PRÁTICA AUTÓNOMA]

No âmbito do plano de estudos da unidade curricular reservamos as últimas sete aulas para o desenvolvimento dum projeto autónomo em que o estudante relaciona a experiência do projeto anterior com as expectativas individuais.

Objetivos:
Consolidação de uma prática artística fundamentada nos territórios do desenho e das suas zonas fronteiras na cultura contemporânea.

Criação de campos de experimentação: relações entre a prática de atelier e o contexto cultural e social em que se desenvolve.

Desenvolvimento de uma reflexão rigorosa, crítica e contextualizada das preocupações inerentes ao projecto artístico.

Aprofundar capacidades técnicas e processuais relacionadas com os procedimentos do desenho.

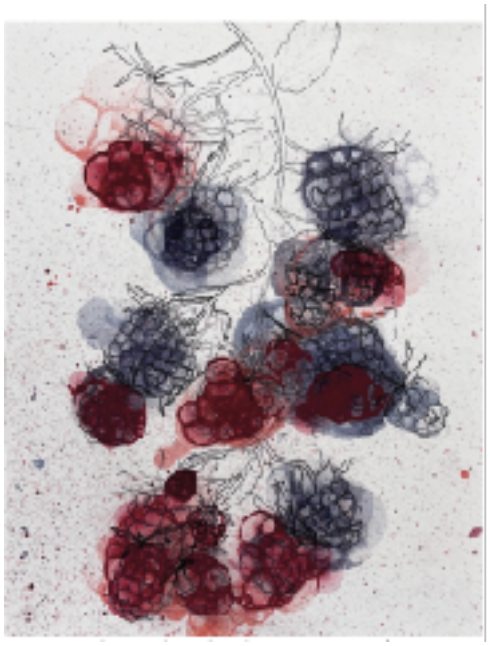
Desenvolver metodologias de investigação baseadas em práticas experimentais, cujos resultados se comunicam na sua dimensão de imagens/objetos.
Metodologia: Desenvolvimento e consolidação a partir da prática.
Seguidamente apresentam-se alguns exemplos dos projetos desenvolvidos.



35 As primeiras aulas em que trabalhámos o mapa concetual esteve na base deste projeto que se propôs criar a partir da memória mapas que representavam pequenas ações do quotidiano. Carvão sobre papel craft. 70x 50 (aprox)



36. Estudo para uma narrativa gráfica que se configurou numa série de desenhos de formato 60x60.



37. A partir da estratégias de sobreposição e sequência a estudante realizou 10 desenhos em que trabalhou aspetos da natureza. Aguarela e tinta-da-china sobre papel 50x 70 cm.

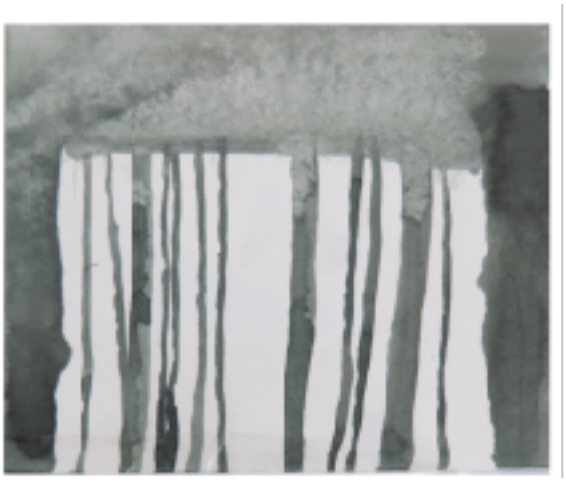


38. A partir do estudo das personagens que habitavam a cidade, a estudante realizou um desenho de aproximadamente 1,80 x2m.

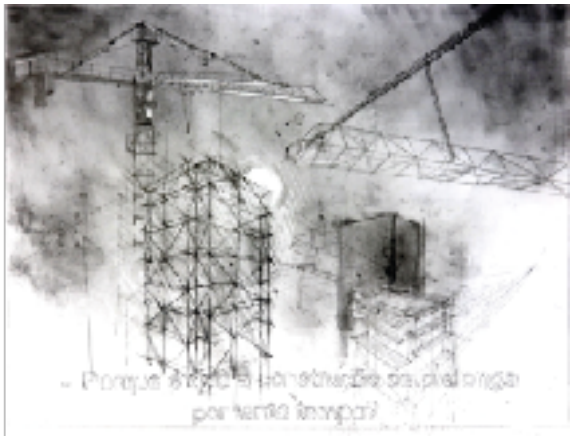


39. O estudo das personagens deu origem um conjunto de desenhos. Técnica mista. 1,70x60 cm

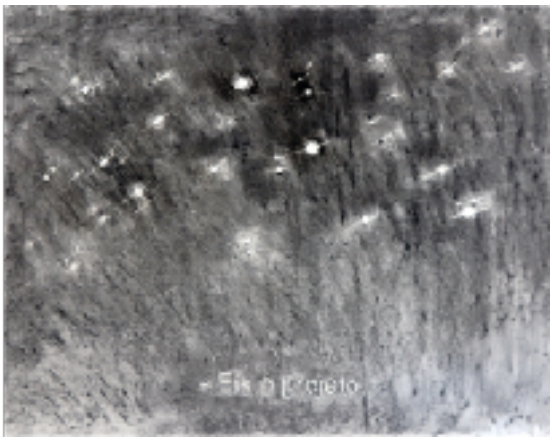




40 e 41. Os ambientes desenvolvidos para a caracterização da cidade estve na origem da abstração que se concretizou num conjunto de 10 aguarelas de 60x40 cm.



42. A gentrificação e a construção desenfriada foi o ponto de partida para a estudante questionar o excesso da contrução na cidade do Porto. O trabalho resultou nun conjunto de 5 desenhos a carvão.



43. A gentrificação e a construção desenfriada foi o ponto de partida para a estudante questionar o excesso da contrução na cidade do Porto. O trabalho resultou nun conjunto de 5 desenhos a carvão.

Nomes dos estudantes da Turma 1_ 2023/24:

Afonso António Santos Ribeiro, Ana Beatriz Lopes dos Santos Caspurro, Ana Margarida Rocha Pereira, Ana Teresa Morais Soares Albuquerque, Beatriz Cristina Madeira Kieling, Beatriz Marques Borges, Camila Barranco, Carolina Moreira Vidal, Catarina Dias Martins, Catarina Mesquita Machado, Catarina Vidal Madureira Cabral, Clara Maria Araújo Florido, Inês Ariana Gomes Pereira, Leonor Vasconcelos dos Reis, Maria Cabral de Oliveira, Maria Gabriela Carvalho e Silva Freire da Cunha, Matilde Rodrigues dos Santos, Noa Gabriela Ferreira Fernandes, Pedro Martim Henriques Lopes, Sofia Machado Barroso, Mary Pereira Forbes, Teresa Pereira Pessoa, Tomás Caleia Azul.

4.
AVALIAÇÃO

4.1 TIPOLOGIA DA AVALIAÇÃO

De acordo com o determinado pelo Regulamento do Regime de Estudos e Avaliação da FBAUP, a avaliação da unidade curricular de Desenho e Projeto, como unidade curricular teórico-prática, inscreve-se na modalidade "Avaliação distribuída sem exame final", o que significa que a avaliação é contínua.

Existem vários momentos de apresentação e de discussão entre pares no início da aula em que 3 estudantes apresentam o trabalho que será comentado por outro 3 colegas. Esses momentos traduzem numa nota qualitativa com 4 escalas de avaliação: insuficiente, suficiente, bom e muito bom, sendo que tanto os estudantes que apresentam como os estudantes que comentam são avaliados. Estes momentos são fundamentais para o desenvolvimento do trabalho contínuo. Para além de desenvolverem competências de análise crítica, estão também a desenvolver capacidades de argumentação e comunicação. Durante essas interações, os estudantes aprendem a estruturar melhor as suas ideias, a justificar suas escolhas e responder a perguntas de forma clara e fundamentada. Além disso, esse processo estimula a escuta ativa e o respeito pela diferentes perspetivas, promovendo um ambiente colaborativo de aprendizagem.

A avaliação qualitativa em quatro escalas (insuficiente, suficiente, bom e muito bom) permite um retorno mais descritivo e construtivo, incentivando a melhoria contínua dos trabalhos apresentados. Esses momentos também contribuem para a autonomia dos estudantes, pois estimulam a reflexão sobre os próprios desempenhos e os dos colegas, desenvolvendo um sentido de autorregulação e autoavaliação.

Por fim, essa prática fortalece a confiança dos estudantes na comunicação, argumentação e aperfeiçoa as suas habilidades de feedback, tornando-os mais preparados para situações futuras onde terão de apresentar e argumentar sobre o seu próprio trabalho, seja em contexto académico ou profissional.

Existe um segundo momento que se designa por ponto de situação e que acontece no término da fase "O desenho como prática instrumental: O processo e projeto". Neste momento o trabalho realizado até à data é avaliado segundo a mesma escala qualitativa. Este momento ocorre entre professor e estudante e serve fundamentalmente para consciencializar o estudante dos pontos fracos e pontos forte do trabalho desenvolvido, como também os consciencializa sobre os possíveis caminhos e experiências que poderá resgatar para desenvolver na fase "**O desenho como prática autoral: O projeto de desenho**".

Para os estudantes estes momentos são essenciais pois ajudam a compreender os critérios e parâmetros de exigência, permitindo que este situe o seu próprio trabalho em relação ao trabalho dos colegas. Além disso, proporcionam uma oportunidade de confronto entre expectativas e perceções individuais (autoavaliação) e os critérios estabelecidos pela unidade curricular, promovendo uma maior clareza sobre o desempenho e as fases que terá de melhorar. Para o docente estes momentos ajudam no balanço do trabalho desenvolvido, quer individualmente quer pela turma, aferindo quais os pontos mais desenvolvidos e que carecem de maior atenção e apoio individual.

No final do semestre realiza-se a avaliação final que contempla todo o trabalho realizado ao longo do semestre (trabalho em sala de aula e trabalho complementar).

Coexistindo no mesmo ano letivo normalmente 3 turmas da unidade curricular de Desenho e Projeto (o que pode implicar 3 docentes diferentes), a coordenação das avaliações finais torna-se fundamental. Através da comparação do corpo de trabalho realizado pelos diversos estudantes das diferentes turmas e dos diferentes docentes, consegue-se, a partir dos parâmetros de avaliação, relativizar perspetivas específicas e definir padrões homogéneos que facilitam a coordenação do processo avaliativo, reduzindo desta forma possíveis discrepâncias.

Para concluir este ponto do relatório, é importante destacar os resultados das avaliações, que podem ser interpretados como indicadores da sua pertinência no plano de estudos e do empenho dedicado à unidade curricular por parte dos estudantes. Considerando a média dos últimos anos[14] [Anexo 3] , a taxa de sucesso é bastante elevada, dos estudantes inscritos são sujeitos a avaliação 81,5 % dos quais 98% aproximadamente tem avaliação positiva. A diferença entre os estudantes inscritos e dos que concluem leva-nos a deduzir que alguns desistem ao longo do semestre, mas que os resultados são significativamente positivos, já que a nota mais atribuída é a de 14 valores.

14 Consideraram-se os anos letivos de 2018 a 2024 para produzir uma leitura mais ampla, apesar da nomenclatura de 2018 a 2020 ser ainda de Desenho III.

4.2 INQUÉRITOS PEDAGÓGICOS

No enquadramento da estratégia implementada pelos serviços da melhoria continua da Universidade do Porto, em todos os finais do semestre são disponibilizados os Inquéritos Pedagógicos, instrumento de validação e aferição das práticas pedagógicas. O preenchimento é facultativo e anónimo e os resultados obtidos são objeto de análise e reflexão contribuindo para a melhoria contínua do ensino/ aprendizagem da unidade curricular.

Consideraram-se os anos letivos de 2018 a 2024 para produzir uma leitura mais ampla, apesar da nomenclatura de 2018 a 2020 ser ainda de Desenho III. A escala varia entre 1(muito mau) e 7 (excelente). Os dados resultantes dos inquéritos são validados apenas quando cumprem os requisitos de mais de 10 estudantes a responder cumprindo cumulativamente a percentagem mínima de 20% de respostas.

No quadro seguinte apresentam-se os resultados onde se pode verificar que os estudantes avaliam como bastante positivo o desempenho dos professores como a organização e relevância da disciplina no plano de estudos.

DESENHO III (OBRIGATÓRIA. 2º SEMESTRE)

Dimensão docente	2018/19	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24
Apoio à autonomia	6,8	6,17	6,44	6,25	6,63	5,50
Consistência e ajuda	6,12	6,28	6,53	6,13	6,63	6,06
Estrutura	6,00	6,20	6,20	5,92	6,75	5,4
Relacionamento	6,42	6,72	6,61	6,0	6,75	5,32
Dimensão unidade curricular						
Apreciação e clareza	5,45	5,64	6,0	5,87	6,11	5,26
Avaliação	5,64	5,59	5,94	5,86	6,26	5,32
Efeitos da unidade curricular	5,03	5,40	5,75	5,58	5,83	5,5

44- Resultados dos inquéritos pedagógicos.

5. MATERIAIS DIDÁTICOS

"Os limites da minha linguagem são os limites do meu mundo"
Ludwig Wittgenstein *in Tratado Lógico-filosófico*

Num contexto da u.c de Desenho e Projeto as imagens são fundamentais. É necessário entender o contexto dos desenhos que fazemos, qual o seu propósito e função, quais as estratégias e modo de representar que mais se adequam. Para isso é necessário conhecer o universo das imagens e particularmente as imagens de desenho. Reconhecemos que o conhecimento que a maioria dos estudantes têm sobre a história das imagens do desenho é normalmente escasso e de qualidade referencial duvidosa. A maioria dos estudantes recorrem ao Pinterest, sem com isso fazer uma triagem critica e contextualizada das imagens. Dada a importância fundamental das imagens como ferramentas elucidativas das intenções pedagógicas, estas são disponibilizadas aos estudantes como um recurso essencial para facilitar a compreensão, estimular a reflexão e aprofundar a aprendizagem.

No ensino artístico, mais especificamente no ensino do desenho, em que não só a imagem é comunicação em si, mas também uma ferramenta pedagógica, a implicação da imagem como instrumento exemplificativo de como fazer, tem uma forte componente e assume uma posição de destaque como meio de comunicação. Com a proliferação e acesso instantâneo a imagens que podemos encontrar na internet, vimos ampliado a possibilidade de contacto com estas, que de outra forma não seria possível. No entanto, sublinhamos a importância do contacto direto com as obras, pois as imagens/ecrã são mediações dos originais, são representações com valores lumínico, escalas, suportes e por vezes manipuladas. Mas é cada vez mais através destas que os estudantes acedem à informação visual, seja como modelo ou instrumento de trabalho, sendo por isso necessário uma leitura atenta sobre a sua utilização. De forma a responsabilizar o estudante, encontramos nas

tecnologias de comunicação e informação um espaço de grande utilidade como suporte à investigação, exploração, manipulação, processamento e partilha de informação, ampliando o sentido crítico e reflexivo necessário e fundamental ao processo criativo, aglutinando todos os meios que, de forma útil, possam tornar o ensino e aprendizagem contínuo e integrado, propomos que os estudantes participem de forma ativa na produção do banco de imagens que se encontra aberto na plataforma Moodle.[15] Queremos pensar o ensino do desenho entendendo-o como disciplina e metodologia na prática artística enquadrada numa realidade de ensino/ aprendizagem assente em modelos colaborativos de aprendizagem, em que as tecnologias de informação e comunicação são ferramentas fundamentais. Mais do que o acesso ao conhecimento e informação de forma rápida e global, pretendemos que os estudantes contribuam de forma ativa na construção dum banco de imagens onde as suas referências vão alimentado um atlas de imagens. Os modelos promovidos pelas redes interativas criam formas e canais de comunicação que aproximam os participantes e intervenientes de educação em torno dos mesmos problemas promovendo aprendizagem entre pares.

Para além deste banco de imagens colaborativo existem outras formas de explicar com imagens, contamos com as apresentações temáticas apresentadas em contexto presencial, que ficam disponíveis para consulta na plataforma moodle, assim como a divulgação dos resultados dos trabalhos dos estudantes, na seção disponível para a divulgação dos portfólios. Paralelamente a estas imagens, são levados para a aula livros e catálogos relevantes para o assunto em estudo, assim como existem um conjunto de desenhos de ex-alunos, alguns físicos e outros que constam aa seção dos portfólios disponível na plataforma moodle, que ajudam a entender, pela proximidade entre pares, o que é pedido para cada fase do trabalho. De relevar o facto de a recolha não incidir somente nos desenhos que consideramos como positivamente exemplares, mas também naqueles que demonstram os recorrentes problemas da aprendizagem.

Durante os anos letivos 2018/19 e 2019/20 fazíamos coincidir com o início do semestre a exposição *"Desenhar na incerteza - Do processo ao projeto"* onde mostrávamos uma seleção dos desenhos realizados pelos estudantes no ano anterior. Esta mostra pretendia tornar presente os desenhos que se realizavam em contexto académico, evidenciando práticas e processos de atuação, motivados pelas práticas pedagógicas num contexto diferenciado como é o do ensino artístico da FBAUP. Dava visibilidade às estratégias de quem, através do desenho, constrói um caminho por vezes com mais recuos do que avanços, mas que na procura encontra no desenho um instrumento que determina e conduz os processos de construção do pensamento, num espaço generativo que se motiva e reorganiza através de si mesmo na construção de outras imagens que pretendem disputar

15 Ver página da u.c [Password: Desenhoeprojeto25 (necessária para aceder externamente à página do Moodle)]

a construção da realidade. Este momento facilitava a apresentação dos conteúdos programáticos, assim como os objetivos de estudo da u.c. Desenho e Projeto, no entanto com a pandemia e com a dificuldade em encontrar um espaço para realizar a exposição não nos foi possível organizar no ano 23/24 este momento relevante no contexto pedagógico. Como anteriormente referido na ficha da unidade curricular, sempre que possível e se entendermos relevante, deslocamo-nos a espaços expositivos como galerias e museus. A visita a espaços expositivos promove o contato direto com as obras de arte. Ao serem incentivados a analisar e interpretar as obras ou peças expostas, os alunos desenvolvem um olhar critico e participativo, tornando-se agentes ativos no seu próprio processo de aprendizagem. Por outro lado, estas contribuem para o enriquecimento cultural e social dos estudantes, proporcionando-lhes acesso a um património que muitas vezes não faz parte do seu quotidiano, apesar de estudantes dum curso de artes.



45, 46, 47 e 48. Imagens da exposição ***Desenhar na incerteza - Do processo ao projeto, FBAUP.*** **(2019)**

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

" O desenho é então a Ideia: ele é a forma verdadeira da coisa. Ou, mais exatamente, ele é o gesto que provém do desejo de mostrar esta forma e de a traçar de modo a mostrá-la. Não se trata, contudo, de traçar para a mostrar como uma forma já recebida: traçar é aqui encontrar e para encontrar há que procurar - ou deixar que ela se procure e se encontre - uma forma por vir, que deve ou pode vir no desenho."
Jean-Luc Nancy (p.17, 2022)

É com entusiasmo que leciono esta unidade curricular, que assume, por um lado, um papel fundamental na formação dos estudantes, pois revela a consolidação do desenho enquanto disciplina estruturante dentro do percurso académico, e por outro, desempenha uma função fundamental na construção do pensamento visual, na capacidade analítica e na expressão criativa dos alunos, contribuindo significativamente para o seu desenvolvimento intelectual e profissional.

Nesta fase, os estudantes para além de aperfeiçoarem as suas competências gráficas e metodológicas, desenvolvem o desenho como um meio de investigação e experimentação, ampliando a sua aplicabilidade em diferentes contextos disciplinares. O desenho transcende a mera "reprodução" da realidade e torna-se uma ferramenta de pensamento, permitindo a materialização e comunicação de ideias de forma clara e eficaz. No âmbito dos processos projetuais, particularmente aplicados ao campo das artes plásticas, o desenho revela-se indispensável na estruturação de conceitos, na resolução de problemas e na inovação. Para além disso, a abordagem do desenho enquanto prática autoral no contexto contemporâneo reforça o seu valor enquanto linguagem autónoma, legitimando-o como uma expressão artística. Os estudantes são incentivados a explorar as potencialidades do desenho para além da sua função utilitária, compreendendo-o como um meio de expressão individual e coletiva, inserido nas dinâmicas socioculturais atuais. A experimentação com diferentes técnicas, suportes e abordagens fomenta a construção de uma identidade visual própria, essencial para o desenvolvimento de uma prática artística e profissional consciente e crítica.

Dessa forma, a unidade curricular assume um caráter não apenas formativo, mas também emancipador, preparando os estudantes para um futuro em que o desenho pode ser tanto uma ferramenta funcional para o desenvolvimento de projetos quanto um meio expressivo no campo das artes.

O entusiasmo em lecionar esta disciplina advém, portanto, da sua relevância transversal e do impacto direto que tem no crescimento intelectual, técnico e criativo dos estudantes, permitindo-lhes explorar novas possibilidades e consolidar a sua visão enquanto futuros profissionais.

Num contexto social marcado pela valorização da eficácia e pela procura incessante de resultados concretos, a criação de um espaço e de um tempo dedicados à deambulação e à incerteza apresenta-se como um desafio comparável ao ato de nadar contra a corrente. A sociedade contemporânea privilegia a produtividade imediata e a otimização dos processos, deixando frequentemente para segundo plano a reflexão, a experimentação e a construção criativa, que dependem, em grande medida, da aceitação da dúvida e do percurso não linear. Assim, encontrar um ambiente propício ao desenvolvimento do pensamento divergente e criativo exige não apenas uma mudança de mentalidade, mas também a valorização de dinâmicas que reconhecem o erro, a dúvida e a imprevisibilidade como partes fundamentais do processo criativo.

Ensinar o desenho como projeto significa criar um ambiente de provocações ao longo do percurso do estudante. Enquanto em diversas áreas o projeto se configura como um programa com um estado inicial conhecido e um resultado definido (como um edifício projetado para um local específico ou uma peça de roupa destinada a determinada parte do corpo), no campo artístico, as situações são menos estruturadas e previsíveis. Esse processo envolve um espaço de ação e reflexão coletiva, no qual as decisões sobre o que, como e porque desenhar emergem mais do "entusiasmo da prática" do que da necessidade de solucionar um problema previamente estabelecido.

Termino o relatório citando Bruce Mau e o seu Incomplete Manifesto for Growth escrito em 1998 por encontrar nos seus 43 pontos de ação o que penso ser uma forma de refletir sobre o processo criativo, a postura a ter processo de trabalho e no modo como enfrentamos desafios enquanto criadores, pensadores ou simplesmente pessoas.

“Manifesto Incompleto para o Crescimento

1.Permita que os acontecimentos mudem você...
2.Esqueça o bom...
3. Processo é mais importante do que resultado...
4. Ame seus experimentos (como você amaria uma criança feia)...
5. Vá fundo...
6. Capture acidentes...
7. Estude...
8. Fique à deriva...
9. Comece em qualquer lugar...
10. Todo mundo é um líder...
11. Cultive ideias...
12. Continue se movimentando...
13. Diminua a velocidade...
14. Não seja cool...
15. Faça perguntas estúpidas...
16. Colabore...
17. _____...
18. Fique acordado até tarde...
19. Trabalhe a metáfora...
20. Seja cuidadoso ao assumir riscos...
21. Repita-se...
22. Faça suas próprias ferramentas...
23. Suba nos ombros dos outros...
24. Evite software...
25. Não limpe sua mesa...
26. Não entre em competições...
27. Apenas leia as páginas do lado esquerdo...
28. Crie novas palavras...
29. Pense com sua mente...
30. Organização = Liberdade...
31. Não pegue dinheiro emprestado...
32. Escute cuidadosamente...
33. Faça viagens de passeio...
34. Erre mais rápido...
35. Imite...
36. Scat...
37. Quebre, estique, torça, esmague, dobre...
38. Explore o outro canto...
39. Intervalos, passeios de táxi, salas verdes...
40. Evite campos...
41. Ria...
42. Lembre...
43. Poder para as pessoas...”

Bruce Mau (1998) In *Incomplete Manifesto for Growth*

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKETT, S. (s/e). Disponível em: https://www.goethe.de/ins/us/en/sta/los/bib/feh/21891928.html.

BISMARCK, M. (2010). Relatório da unidade curricular de "Desenho 1". Programa, conteúdos e metodologias de ensino. In Concurso para a obtenção do título académico de agregado. (não publicado em consulta na biblioteca da FBAUP).

BONO, E. (1986). *El Pensamiento lateral. Manual de Creatividad.* Barcelona: Paidós Plural.

CARNEIRO, A. (1994). *Campo sujeito e representação no ensino e na prática do Desenho/Projecto.* Porto: Faup.

COCKER, E. (2012). The Restless Line, Drawing. In P. Sawdon, & R. Marshall (Ed.) *Hyperdrawing. Beyond the Lines of Contemporary Art.* Londres/ Nova Iorque: I.B. & Tauris.

DELEUZE, G. (2007). *Francis Bacon: Lógica da Sensação.* Rio de Janeiro: Zahar.

DIDI-HUBERMAN, G. (2011). *Atlas: como llevar el mundo a cuestas?* Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.

HALPRIN, L. (1969). *The RSVP Cycles: creative processes in the human environment.* New York: George Braziller.

KLEE, P. (2009). *Teoria della forma e della figurazione* Vol. I - Il pensiero immaginale.

MAU, B. (1998). *Incomplete Manifesto for Growth.* Disponível em: https://brucemaustudio.com/projects/an-incomplete-manifesto-for-growth/.

NANCY, Jean-Luc (2022). *O prazer do desenho.* Documenta, Lisboa.

SIMÕES, S., ALMEIDA, P., MARQUES, J. (2018). Desenhar na incerteza. Da invisibilidade do processo à visibilidade do projeto nas artes plásticas. In *PSIAX #3*, pp. 84-94.

WARBURG, A. (2010). *Atlas Mnemosyne.* Madrid: Ediciones Akal, S.A.

WITTGENSTEIN, L. (2015). *Tratado Lógico-Filosófico. Investigações Filosóficas.* Coordenação editorial: Fundação Calouste, Lisboa.

8.
ANEXOS

ANEXO 1

PROGRAMA E FICHAS DE TRABALHO DESENHO III (2009/ 2010)

DESENHO III
Ano letivo 2009/ 2010 [2. semestre]
Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto

PROGRAMA
O desenho como prática instrumental: processo e projecto
OBJETIVOS, COMPETÊNCIAS E RESULTADOS DE APRENDIZAGEM
Relacionar a atividade projectual e a dinâmica processual
Desenvolver metodologias de investigação projectual.
Reconhecer e trabalhar as diferentes fases do desenvolvimento projectual nas suas múltiplas conexões e inter-relações.
Trabalhar as acções e dinâmicas processuais.
Desenvolver conhecimentos de análise das imagens do desenho.
Adequar e explorar os meios, suportes e instrumentos.

1. Funções e tarefas
Faseamento do projeto: concepção, formalização, ilustração
Clarificação da terminologia, meios e modos utilizados nas diferentes fases
Análise de diferentes estratégias. O caderno de apontamentos.
O desenho corruptor. Linearidade e desvio, disciplina e indisciplina.
Estudo de acções processuais: procurar, analisar, anular, errar, confundir, variar, desviar, selecionar, avan.ar, descobrir.
Estudo de dinâmicas processuais: montagem, enfatismo/exclusão, construção/ desconstrução, transparência, sobreposição, decisão/indecisão.

2. Teste: exploração, divagação e comprovação
Suportado na aplicação/resolução de uma situação concreta (encomenda, projeto pessoal), como meio ou como fim.
Da ideia às simulações finais. Os espaços de permeio.
O desenho como instrumento do seu saber

MÉTODOS DE ENSINO
As 204 Horas de Trabalho Semestral (HTS) nesta disciplina são organizadas da seguinte maneira:
102 Horas de Contacto Semestral (HCS), distribuídas por:
Aulas teóricas de apresentação e explanação dos conteúdos programáticos.
Aulas teórico-práticas de: Concretização, desenvolvimento e exploração dos exercícios/conteúdos.
Análise, critica e avaliação dos resultados obtidos.
As restantes HTS (102h) são utilizadas no desenvolvimento e aprofundamento da prática implicada, a partir dos enunciados específicos para e exploração de conteúdos.
Serão objecto de estudo visitas a exposições e locais de interesse para a disciplina estando ainda aberta . participação em seminários, workshops, etc.

MODO DE AVALIAÇÃO
Avaliação distribuída sem exame final

COMPONENTES DE AVALIAÇÃO E OCUPAÇÃO REGISTADAS
Participação presencial (estimativa) Aulas 52

OBTENÇÃO DE FREQUÊNCIA
A avaliação continua, o que implica a presença sistemática dos alunos a todas as aulas.
Assim, considera-se como limite para a obtenção de frequência a participação a 3/4 das aulas dadas.

CÁLCULO DA CLASSIFICAÇÃO FINAL
Cumprimento do plano de trabalho da disciplina e assiduidade.

MELHORIA DE CLASSIFICAÇÃO FINAL/DISTRIBUÍDA
Mediante frequência do ano letivo seguinte.

ANEXO 1

PROGRAMA E **FICHAS DE TRABALHO DESENHO III** (2009/ 2010)

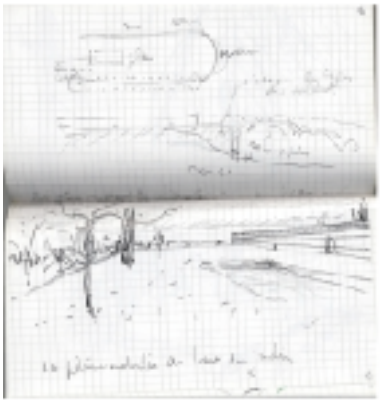
FICHA DE TRABALHO 1

O desenho como prática instrumental : Projeto (e processo)

De uma forma ou de outra, a própria ideia de desenho enquanto disciplina está indissociavelmente ligada a um certo tipo de tradução, construção de uma determinada linguagem e existência de um suporte plano, lugar de eleição para essas projeções. Mas se olharmos para o conceito de desenho, para as diversas possibilidades semânticas do termo, somos de imediato confrontados com um alargamento do seu campo de acção possível. Nessa definição mais lata (e mesmo em sentido figurado) a ideia de desenho passa a incluir também, por exemplo, qualquer conceptualização do mundo, qualquer construção mental ou projeto, ou ainda, a organização dos espaços em que nos movemos.
Partindo de um espaço – interior ou exterior, privado ou público -, os alunos deverão conceber um projeto em que esse mesmo espaço seja tomado como ponto de partida para o seu desenvolvimento.



Tom Friedman (1965-)
Notebook Selection, 1995
Tinta s/papel ; 280 x 215 mm



Le Corbusier (1887-1965)
Pecile, jardim com muro setentrional, planta e perfil.

Parece fundamental sublinhar, que o aluno deverá ter atenção à metodologia do projeto da ficha de trabalho.

Em termos metodológicos, o lugar escolhido deverá ser tomado como eixo central, será a partir dele que se desenvolverá o exercício. Estará, pois, em causa, um espaço real, determinado, e não um lugar neutro e desprovido de identidade. Esse território de actuação será, assim, o motor dos passos seguintes a dar, condicionando decisivamente as respostas à proposta de trabalho e obrigando a ter em conta as suas especificidades.

O projeto deverá seguir uma ordem sequencial, definida por diferentes estratégias e actuações do desenho – levantamento, projeto e simulação. As especificidades de cada fase deverão levar à inclusão de níveis de desenhos diferenciados (a nota, o diagrama, o desenho analítico e estrutural…), procurando, insistentemente, aferir as diferentes hipóteses de validação das ideias. O desenho deve permitir aos alunos, abordar as fases do processo através de registos objetivos, convencionais rigorosos, assim como, através de registos subjectivos, de interrogação e pesquisa.



Julie Baugnet
Diário do espaço de jardim.
NEW, Jennifer: Drawing
from life: the journal as art.



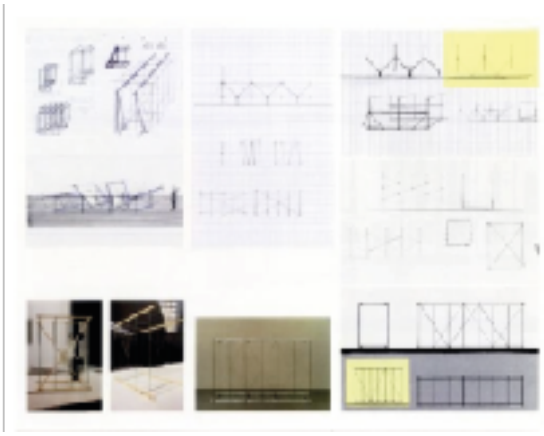
Claes Oldenburg (1929-)
Notebook Page: Shuttlecok
Sculpture Studies, 1993.
Lápis, lápis de cor, aguarela; 2
folhas: 127 x 70 mm e 70 x 127 mm.

MÉTODO: O trabalho dever ser elaborado em três fases distintas:

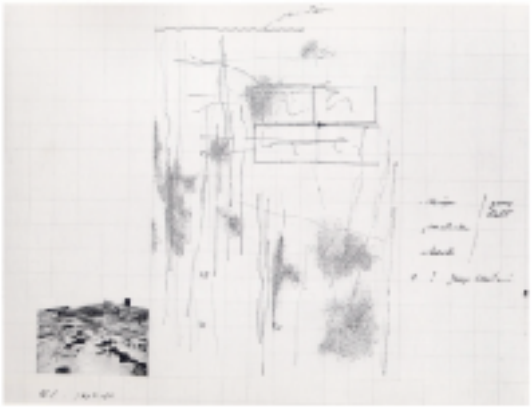
a) Escolha do espaço de intervenção: Recolha de diferentes tipos de informação documental que auxiliem todo o enquadramento do problema (desenhos de representação, fotografias, mapas, planos, perspetivas, artigos, objectos, entrevistas, etc.);
Breve memória descritiva sobre o espaço de intervenção (raz.es de escolha, especificidades Físicas do lugar, etc.);
Levantamento gráfico através da realização de registos visuais variados sobre o espaço, nomeadamente: notas, diagramas, cortes, alçados, plantas, perspetivas, perspetivas atmosféricas, esquissos, esboços, estudos de detalhe, estudos de luz, etc.

b) "Das ideias ao projeto" : Desenvolvimento de uma prática especulativa onde são experimentadas, selecionadas e analisadas as várias hipóteses, através do desenho. O desenho funcionar. como instrumento do pensamento, onde as certezas e as incertezas, os avanços e recuos, são a matéria fundamental de trabalho.

c)Encenação e validação (antecipando com precisão a intenção do projeto) da ideia escolhida. As axonometrias, as perspetivas, as sequencias de imagens, a construção de maquetas e outros sistemas de representação, são possibilidades de trabalho.



Gerhard Richter (1932-)
Vertical Panes, 2006.
Atlas, folha 740 de 783.
Lápis, caneta, colagem fotografia.



Barry Le Va, (1941-)
Strips, Sheets and Particles, 1967-68.
Caneta, tinta, fotografia cortada e colada
e lápis sobre papel gráfico; 17 1/8 x 21 5/8 inches.

FICHA DE TRABALHO 2

O desenho como pratica instrumental: entre o projecto e o processo (parte 2)

RESUMO

O quê: Projecto de um corpo de desenhos, a ser desenvolvido a partir de, e num dialogo com um espaço específico da faculdade, identificado pelo estudante.

Porquê: Familiarizar--se com o desenho como instrumento de concepcao, expressão e comunicação no territorio das artes plásticas; mobilizar e desenvolver metodologias projetuais na resolucao criativa de problemas.

Quando: da primeira semana de Maio até ao final do ano letivo.

Como: Os meios, dinâmicas processuais, estratégias e procedimentos dos desenhos deverão ser equacionados dentro do contexto de actuação escolhido. Paralelamente ao trabalho prático, cada estudante criará um arquivo de desenhos de outros autores, que se relacione e interaja – ao nível da imagem, das técnicas e dos meios, das motivações, referências etc. -- com o trabalho em desenvolvimento.

DESCRIÇÃO

A segunda parte do programa pode ser entendida como uma nova extensão da primeira: o uso do desenho como instrumento projetual no território da arte contemporânea, situado entre a concepção e a comunicação do processo criativo.

Nessa primeira parte, pretendia--se familiarizar os estudantes com uma metodologia de projeto onde o desenho é o instrumento que antecipa, coloca e resolve os problemas da concepção, visualização, auto-crítica e simulação de uma outra realidade artística (pintura, escultura, vídeo, performance, instalação, outros desenhos, etc.), concebida a partir de uma autoficção.

O que está em causa neste segundo momento é a mobilização dessa experiência projetual para um outro contexto – o do processo do próprio desenho, no território de atuação de cada estudante.

Se na experiência anterior o desenho era a possibilidade de gerar outra obra, que se pretendia final, ele é agora uma finalidade em si mesmo, o resultado direto e autónomo do processo criativo.

O problema que agora se coloca é, pois, o desenvolvimento de um corpo de desenhos (um projeto do desenho), concebido em função de um espaço e num diálogo aberto com as suas características arquitetónicas, funcionais, tonais, possibilidades performativas, etc.

Esse espaço, transformado em "palco" do processo do desenho, tem duas condições:

a) Deve existir dentro da faculdade;

b) Deve estabelecer com cada estudante uma relação de cumplicidade, servindo para despoletar o processo criativo: um canto, um rodapé, uma gaveta, o tecto, o espaço atrás da porta, um corredor, etc.

Note-se que não se trata de uma intervenção direta no espaço, mas de um conjunto de desenhos que serão concebidos e realizados tendo em conta um espaço/contexto com características especificas, que condicionará a sua escala, o conteúdo da representação e o processo de execução. Na eventualidade de um estudante propor um trabalho a ser executado no próprio lugar, essa execução deverá ser simulada numa sequência de desenhos.

O contexto para onde os desenhos serão pensados, e que estabelece as condições da sua visibilidade, é também o programa que orienta a dinâmica processual deste projecto.

Assim, a primeira fase estará dedicada ao reconhecimento do espaço escolhido, à caracterização dos recursos, e à formulação das hipóteses que configurem variantes na resposta ao problema colocado. O trabalho aqui realizado constituirá um portefólio crítico da sequência de desenhos final.

Na segunda fase, cada estudante apresentará ao grupo de trabalho as hipóteses para uma resolução criativa do problema apresentado – o desenvolvimento de uma sequência de desenhos a partir dos recursos de um espaço específico: que características do espaço determinaram as opções processuais de cada desenho? De que forma o contexto orientou o conteúdo da representação?

A terceira fase corresponde ao trabalho de experimentação e à execução propriamente dita, e ao ensaio da exposição final dos trabalhos.

Paralelamente, cada estudante desenvolverá um arquivo de imagens e referências de outros desenhos, onde estabelece uma relação aberta entre o seu processo de trabalho e a memória histórica e contemporânea do desenho (note-se que esta relação com outros desenhos, com os quais estabelecemos muitas vezes relações de conflito e de enamoramento, é parte fundamental de um processo criativo, e deve constituir um arquivo de influências diversas entre o património imagético e processual do desenho, e os processos particulares de cada estudante. Este arquivo deve estar presente na apresentação final, devendo a/o estudante relacioná--lo com o seu trabalho).

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Desenho Projeto de desenho (cat. exp.) Minist.rio da Cultura, Instituto de Arte Contemporânea, 2002.

MASSIRONI, Manfredo, Ver pelo Desenho. Lisboa, Edições 70, 1982.

BETTY, Claudia e SALE, Teel, Drawing: a Contemporary approach. North Texas State University, CBS College Publ.

MOLINA, Juan José Gomez (Coord.), Las Lecciones del Dibujo. Madrid, Edições Cátedra, 1995.

MOLINA, Juan José Gomez (Coord.), Estratégias del Dibujo en el arte contemporânea, Madrid, Edições Cátedra, 1999.

TOLNAY, Charles, History and Technique of old master Drawings. New York, Hacker Art Books, 1972.

VIEIRA, Joaquim, O desenho e o projeto s.o o mesmo? Porto, ed. FAUP, 1995

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AUGÉ, Marc (1994/1992), Não-Lugares — Introdução a uma antropologia da sobremodernidade, Bertrand Editora , Venda Nova.

BENJAMIN, Walter, Rua de Sentido único e Infância em Berlim por volta de 1900; Relógio D'água Editores, 1992.

Afterimage, drawing through process, The M.I.T. Press, 1999.

Christo and Jeanne-Claude: projects selected from the Lilja Collection. London, Azimuth Editions, 1995.

Christo: surrounded islands, Harry N. Abrams Inc., Publishers, Nova Iorque, 1986.
(dispon.vel na biblioteca)

Claes Oldenburg — drawings and prints, Well Hut Books, Nova Jersey, 1998. (disponível na biblioteca)
Contemporary sculpture — projects in Munster 1997; Baümann, Klaus /König, Kasper /

Matzner, Florian (ed.); Verlag Gerd Hatje. (dispon.vel na biblioteca)

Drawing from the Modern: 1880-1945 (ed. Jodi Hauptman). New York, The Museum of Modern Art, 2004.

Drawing from the Modern: 1945-1975 (ed. Gary Garrels). New York, The Museum of Modern Art, 2005.

Drawing from the Modern: 1975-2005 (ed. Jordan Kantor). New York, The Museum of Modern Art, 2005.

Drawing now: eight propositions. (cat. exp.) New York, MOMA, 2002. (disponível na biblioteca)

GROYS, Boris / ROSS, David A. / BLAZWICK, Iwona; Ilya Kabakov; Phaidon Press, Londres, 1998; (dispon.vel na biblioteca)

Paul McCarthy at Tate Modern. Block head + daddies bighead. (cat. exp.) London, Tate Modern, 2003

TEMKIN, Anne e ROSE, Bernice;

Thinking is Form — The Drawings of Joseph Beuys; Thames and Hudson Inc., 1993;
(disponível na biblioteca)

VAIZEY, Marina; Christo; Academy Editions, Londres, 1991; (disponível na biblioteca)
Web Site:
http://alepharts.org
http://www.ubu.com/
http://www.artcyclopedia.com/
http://www.artmuseums.harvard.edu
http://www.the-artists.org

ANEXO 2

PROGRAMA E FICHA DE TRABALHO DESENHO III (2024/ 2025)

DESENHO E PROJETO

Professores: Fabrizio Matos, Miguel Costa
Regente: Sílvia Simões

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

O desenho como ferramenta ideacional.
O desenho como projeto e processo na prática artística.
Estratégias de documentação e comunicação do projeto pelo desenho.
Os palcos do desenho. O desenho como criação autónoma.

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS

Relacionar a atividade projectual e a dinâmica processual.
Capacidade de resolução criativa de problemas no trabalho artístico.
Trabalhar as ações e dinâmicas processuais do desenho.
Adequar e explorar os meios, suportes e instrumentos do desenho a práticas e contextos específicos.
Desenvolver competências que potenciem uma aprendizagem contínua e gestão autónoma do trabalho autoral e profissional.

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Capacidade em lidar com informação visual complexa de forma clara e crítica.
Capacidade de mobilização e adaptação de modos de desenho e estratégias processuais no projeto em Artes Plásticas.
Capacidade de relacionar o saber adquirido, a história e as funções do desenho, com as expectativas individuais na prática autónoma.
Cumprimento integral do plano de trabalho.
Assiduidade e pontualidade

AVALIAÇÃO

A avaliação é distribuída sem exame final.

1ª Parte : Mapa Concetual: O Desenho como Processo de entendimento e especulação de um Problema____ **25%**
2ª Parte: Especulação e articulação entre o material recolhido e o representado_____ **10%**
Documentação gráfica do processo de criação_____ **10%**
3ª Parte: Formalização_____ **10%**
Simulação_____ **10%**
4ª Parte: Prática autónoma_____ **25%**
Participação e assiduidade_____ **10%**

FICHA DE TRABALHO: DESENHO E PROJETO

> *"Por definição, é impossível mapear essas cidades invisíveis e, por consequência, inviável localizá-las. Esta é apenas uma das muitas interdições em jogo neste romance fabuloso de Ítalo Calvino, em que uma rigorosa - quase matemática - construção ficcional se alimenta de poderosos saltos imaginativos. Graças a eles, transcende qualquer fronteira: "quem comanda a narração não é a voz: é o ouvido".*
>
> Adriano Schwartz *in* " As cidades invisíveis"

DESCRIÇÃO:

A partir da leitura do livro " As cidades invisíveis" de Ítalo Calvino, os estudantes terão de desenvolver um conjunto de ações/ desenhos que darão resposta aos enunciados propostos. Trata-se de explorar um campo de possibilidades que se apresentam narradas na descrição destas cidades. Não seremos a voz de Marco Polo, mas sim os olhos que trarão para o mundo das imagens estas cidades/ conceitos aqui apresentados.

Após a leitura do texto deverá apontar todas as cidades inscritas no tema e fazer uma breve descrição. Primeiramente por palavras e conceitos. Estas palavras servem de base e provocação para o desenvolvimento do trabalho, capaz de traduzir a experiência da viagem por estas cidades num projeto artístico que inscreva o debate na atualidade, intervenção ou situação construída. Este projeto será desenvolvido na UC como um corpo de desenhos capaz de comunicar, a par dos resultados provisórios todo o processo criativo que o enquadra.

O QUÊ:

Criação de um mapa visual e de conceitos: que agregue todas as informações importantes que inscrevam e representem as diferentes cidades ou conceitos apresentados.
Este mapa funciona também como um arquivo para compilação de outro material relevante à compreensão do problema: e.g. outras referências artísticas que contribuem para a criação de um imaginário coletivo (artes plásticas, literatura, cinema, fotografia…), notícias, diagramas de funcionamento e de equipamentos relacionados com o mapeamento deste território imaginado.

Produção de um guião gráfico para uma obra que comporta, na sua base, a experiência do tempo (vídeo, performance, narrativa visual).

Documentação gráfica do processo de criação de uma obra tridimensional (escultura, instalação, etc) e ou bidimensional (pintura, desenho, mural, etc) que articule a informação recolhida numa tradução artística do tema.

Desenvolvimento de uma prática autónoma que relacione o saber adquirido com as expectativas individuais.

COMO:

As dinâmicas processuais a utilizar, os modos, meios e suportes devem relacionar-se com as funções que o desenho desempenha ao longo da construção do projeto, desde o reconhecimento, ideação, configuração até à simulação das ideias.

Exploração das dinâmicas processuais:

1) Desenho de montagem
2) Processos de sequência
3) Transparência
4) Processos de transferência
5) Decisão e indecisão / experiências exploratórias
6) Estratégias de simulação

Construção de narrativas, hipóteses projetuais e comunicação das ideias.

O Desenho como instrumento autónomo.

Criação dum corpo de desenhos de caráter autoral.

PORQUÊ:

Familiarizar-se com o desenho como instrumento de conceção, expressão e comunicação no território das artes plásticas; mobilizar e desenvolver metodologias de projeto na resolução criativa de problemas.

BIBLIOGRAFIA:

Cabezas Lino; El dibujo como invención. ISBN: 978-84-376-2472-3
Cabezas Lino 340; Dibujo y construcción de la realidad. ISBN: 978-84-376-2752-6
Massironi Manfredo; Ver pelo desenho
Gómez Molina Juan José 340; Las lecciones del dibujo. ISBN: 84-376-1376-0
Gómez Molina Juan José 340; Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. ISBN: 84-376-1694-8
Gómez Molina Juan José 340; La representación de la representación. ISBN: 978-84-376-2425-9
Tsai Eugenie; Robert Smithson. ISBN: 0-231-07259-7 47.80
Vieira Joaquim; O^desenho e o projecto são o mesmo? ISBN: 972-9483-13-2

Nota: as referências bibliográficas mais detalhadas na plataforma Moodle.

PLANIFICAÇÃO

O MAPA CONCETUAL COMO MÉTODO: O DESENHO COMO PROCESSO DE ENTENDIMENTO E ESPECULAÇÃO DE UM PROBLEMA

O mapa concetual deverá conter representação gráficas, imagens de filmes, fotografias, imagens de outros trabalhos/desenhos que contribuam para um melhor entendimento das alternativas possíveis para a concretização da exploração das fases que se seguem.

Aula 1 Apresentação do programa, metodologia de trabalho e critérios de avaliação.

Aula 2 **PRIMEIRAS ABORDAGENS:** Iniciamos este trabalho com a leitura e análise do livro "As cidades invisíveis" de Ítalo Calvino, obra sobre a qual desenvolveremos o nosso programa. É recomendada aos estudantes uma metodologia em quatro passos:

1) inventariação das cidades e respetivas caracterizações;

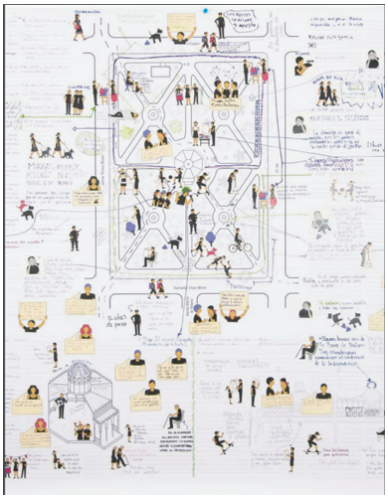
2) classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações;

3) representação de um mapa (inicialmente de conceitos e diagramas) que servirá para orientar o desenvolvimento inicial do projeto;

4) representação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior.

1) " Inventariação e descrição"

Objetivos: A aula pretende dar início aos modos e estratégias do desenho aplicados ao projeto. Sedimentação dos conteúdos apreendidos nos anos anteriores.
Trabalho complementar: Desenvolver o trabalho iniciado em sala de aula.



Mapa coletivo realizado em Santa María La Ribera (DF, México), 2015 In http://iconoclasistas.net/



Iconoclacistas — Collective cartographies - Devir Menor – 2012 http://iconoclasistas.net/

Aula 3

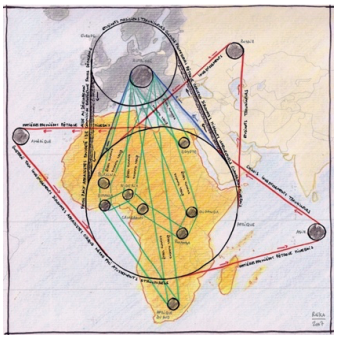
PRIMEIRAS ABORDAGENS:

2) classificação das cidades de acordo com os temas e possíveis relações

Desenvolvimento e acompanhamento do trabalho prático.
Numa folha de cenário ou A1 deverão registar os diagramas e apontamentos de maneira a iniciarem a construção do vosso mapa concetual.
Objetivos: A aula pretende dar início ao estudo dos modos e estratégias do desenho aplicados ao projeto. O mapa concetual como método de projeto. Sedimentação dos conteúdos apreendidos nos anos anteriores. Fixação de conceitos e modos do desenho.
Trabalho complementar: Desenvolver o trabalho iniciado em sala de aula.
Recolha de imagens de trabalhos de outros artistas relevantes para o desenvolvimento do trabalho.



Lize Mogel — From South to North 2006



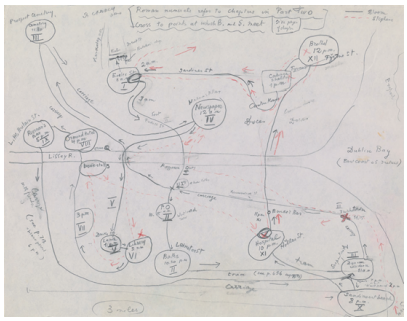
Philippe Rekacewicz — The Big African Wheel - the general History of a looting 2007

Aula 4

PRIMEIRAS ABORDAGENS:

3) representação de um mapa (inicialmente de conceitos e diagramas) que servirá para orientar o desenvolvimento inicial do projeto;

Na sequência do trabalho iniciado nas aulas 2 e 3 propõe-se a complexificação destes mapas. Propondo a integração de imagens e conceitos de outros artistas que por analogia ou oposição possam dialogar com as primeiras anotações. Pede-se ao estudante para selecionar duas ou mais cidades com que pretende trabalhar.
Trabalho complementar: Continuar a recolher informação (recolha de imagens de autores, mapas, notícias, filmes, textos) sobre o tema que deverá ser incorporada no mapa conceptual.



Vladimir Nabokov — Map of Leopold Bloom's and Stephen Dedalus's Travels through Dublin

Aula 5

PRIMEIRAS ABORDAGENS:

4) representação dum mapa de referências visuais e concetuais que diversifique as relações iniciadas no mapa anterior.

Desenvolvimento da aula anterior.



WARBURG, A. In Bilderatlas Mnemosyne – The Original. OHRT, R; HEIL, A. 176 págs. Berlim: Ed. Hatje Cantz, 2020.

Aula 6

ENTRE A REALIDADE E ESPECULAÇÃO chega o momento de estabilizar o universo imagético das cidades selecionadas.

Como representar ou reproduzir outras situações e condições associadas à ideia de cidade, quais os processos de transformação e de urbanização, quem as habita, que espaços são estes que se apresentam, qual a sua dimensão, atmosfera, etc...

Realize pequenos testes recorrendo ao esquisso / colagens, desenho de montagem desenho de apontamento em que seja clara a caracterização dessas cidades. Estamos no universo da idealização pelo que devem criar uma cidade utópica.

Especule, experimente, crie cidades e formas de as habitar. Pode selecionar duas ou mais cidades. Sendo que nesta primeira fase deverá trabalhá-las individualmente

Deverá desenvolver pequenas encenações, esquissos, colagens, que criem possibilidades de como poderiam ser estas cidades atualmente.

Materiais: livres.

Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho de aula.



Black Mould/The Dance (2015), Michaël Borremans.



Frame do filme "Metropolis" (1927) Fritz Lang

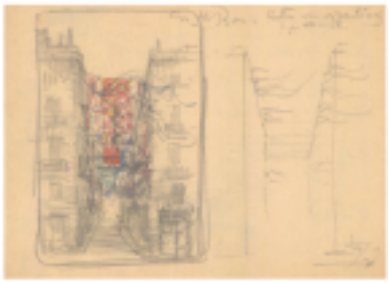
Aula 7 **ENTRE A REALIDADE E ESPECULAÇÃO** Desenvolvimento e acompanhamento dos trabalhos iniciados na aula anterior.

Objetivos: As funções do desenho. Desenvolvimento e exploração de distintas dinâmicas processuais. Modos de pensar e fazer.

https://drawingmatter.org/frank-lloyd-wright-1867-1959-drawing-for-the-eaglefeather-estate-for-arch-oboler-in-the-santa-monica-mountains-1940/



Frank lloyd Wright (1867–1959), drawing for the 'eaglefeather' estate for arch Oboler in the Santa Monica mountains, 1940



Josep Maria Jujol, perspective sketches with inscription reading Cintes com serpentines per tot arreu (Ribbons with streamers everywhere), 1909 (recto). Pencil and watercolor on paper, 218×162 mm.

Aula 8 **ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO.**

Prática temporal: documentação gráfica do processo de criação

Ao mesmo tempo que o desenho representa o mundo, reconfigura-se a si próprio para permitir novos pensamentos, servir de veículo a intuições e sensações que se transformam em novas ideias sobre as quais podemos pensar. O guião gráfico (storyboard) é um desses veículos.

1ª PARTE

O início da aula é estruturado de forma a promover a reflexão e o diálogo em torno do trabalho realizado pelos estudantes nas aulas anteriores. Cada aluno, de forma individual, apresenta os desenhos, estudos e pesquisas que desenvolveu até o momento. Essa apresentação serve para compartilhar o progresso com o grupo, como também para evidenciar os pontos fortes e as dificuldades enfrentadas no processo criativo.

EXPOSIÇÃO TEÓRICA PRÁTICA- guião e narrativas gráficas

2º PARTE

Considera as diferentes representações que estas cidades podem ter e cria um conjunto de ações que ativem uma prática temporal: da narrativa visual à performance; da instalação performativa ao vídeo; da arte sonora aos gestos quotidianos.

Sob a forma de pequenos esquissos desenha 20 hipóteses de pequenas ações onde esteja implícito o tempo.

Estes esquissos devem ser pensados como thumbnails (miniaturas). A sua organização na folha deve responder ao fluxo das ideias.
Para alguns/mas estudantes poderá ser útil reservar, de antemão, pequenos retângulos onde situar os esquissos. Para outros/as os esquissos podem suceder-se de forma aleatória e caótica sobre a folha.
É fundamental a quantidade de possibilidades equacionadas. Neste momento, cada estudante deverá concentrar-se na diversidade de aplicações, mais do que no interesse intrínseco de cada uma delas. A decisão deverá ocorrer apenas no final. Os meios e os modos do desenho deverão permitir acompanhar a velocidade do pensamento.



Storyboarding by Saul Bass (Psicho, Alfred Hitchcock)



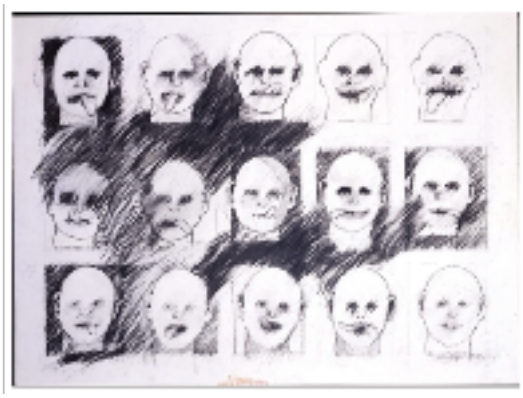
Arkham Asylum' by David Mckean (2005)

Trabalho complementar: Desenvolvimento e ampliação do trabalho da aula.

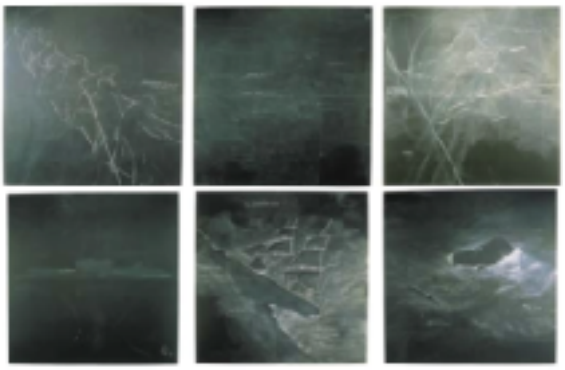
Aula 9 ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO. PRÁTICA TEMPORAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

O Guião Gráfico é um dispositivo usado na conceptualização do tempo de um acontecimento, através de uma sucessão de desenhos representativos das cenas e enquadramentos. Na prática artística, é também um conceito expandido que incorpora desde desenhos a imagens diversificadas (fotografias, mapas, etc.).
O desenho de sequência e o guião gráfico. Estratégias de representação do tempo/movimento.
c) Considera o campo disciplinar ou multidisciplinar em que essa relação poderia ocorrer (como performance, acontecimento, projeção vídeo, situação, etc.) O trabalho deve ser pensado como um guião gráfico de situação (esboço) e não de apresentação (estudo). Os desenhos devem dar indicações relativas à forma, atmosfera, duração e movimento de cada plano-sequência. 2 Guiões com 9 desenhos cada, em formato A2.

d) Estratégia de metamorfose visual: Cria uma sequência que permita visualizar, uma narrativa ou acontecimento sobre o trabalho realizado no ponto a). Recorre ao desenho de montagem e de sequência. 2 narrativas visuais com 9 desenhos cada formato A2.



Peter Greenaway, Cast of tongs (s/e)



Tacita Dean, Disappearance at sea I-IV. Giz s/madeira. 6 painéis 240x240 cm

Objetivos: Desenvolvimento das estratégias de representação do tempo e do movimento. conceitos relacionados com o guião gráfico. Meios e técnicas do desenho. Exploração de dinâmicas processuais.
Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Aula 10

ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO. PRÁTICA ESPACIAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Pretende-se no que o aluno teste várias hipóteses de projetos que trabalhem a questão espacial. Por vezes o campo de atuação é claro. A escultura remete-nos para o espaço tridimensional e a pintura para o bidimensional. Mas nem sempre é assim. Muitas das vezes sobrepõem-se e acontecem em simultâneo. Desta forma, cabe ao estudante criar um campo de hipóteses alargados que pensem este contexto.
Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Aula 11

ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO. PRÁTICA ESPACIAL: DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Exposição teórica-prática- Espaço (bidimensional e tridimensional)

A partir dos processos de manipulação, montagem, sobreposição poderá encontrar novas formas, manchas e planos que poderão ser o ponto de partida para a criação dum projeto. Deverá ter uma atitude exploratória no uso do desenho. Recorrendo a processos de transferência, desenho de montagem, inclusão, repetição, exclusão.
Num projeto espacial deverá recorrer a estratégias analíticas como: a axonometria e/ou a perspetiva deverão desenvolver um corpo de desenhos, que esbocem possíveis projetos pensados enquanto instalações ou esculturas.
Sob a forma de pequenos esquissos inclua como parte da sua experiência a espacialidade. Desenhe no mínimo 20 hipóteses.
Estes esquissos devem ser pensados como thumbnails (miniaturas). A sua organização na folha deve responder ao fluxo das ideias.

É fundamental a quantidade de possibilidades equacionadas. Neste momento, cada estudante deverá concentrar-se na diversidade de aplicações, mais do que no interesse intrínseco de cada uma delas. A decisão deverá ocorrer apenas no final. Os meios e os modos do desenho deverão permitir acompanhar a velocidade do pensamento.

Formato A5/ A4
Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.



Tatiana Bilbao and Ayesha S Ghosh — Map 114 2020



An Architektur — Geography of the Furth Departure Center, 2004

Aula 12

ESPECULAÇÃO E ARTICULAÇÃO ENTRE O MATERIAL RECOLHIDO E O REPRESENTADO

Desenvolvimento do trabalho das aulas anteriores.
Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho da aula.



Barry Le Va, Bunker Coagulation
1996
ink, watercolor, and graphite on paper.
36 x 25 cm

Aula 13 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Das ideias anteriores (guião gráfico e espacialidade) selecione a que mais lhe interessa para estudar e testar.
Utilizando estratégias de montagem (analógicas ou digitais), visualize a implementação das hipóteses anteriores num espaço por si selecionado.
Considere os diversos aspetos da relação entre a hipótese e o seu contexto (forma e estrutura; tonalidade e atmosfera; ponto de vista do observador) Podem utilizar várias perspetivas de visualização: plantas, alçados, guião gráfico, desenho taxonómico, etc.

c) 10 esboços A3

d) 2 estudos A2

Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.



Gustavs Klucis — Dynamic City 1919

Aula 14 DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Desenvolvimento do trabalho.

Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.



Tony CraG_Manipulations 37x53 cm, watercolor, 2005

Aula 15

DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Desenvolvimento do trabalho.
Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Aula 16

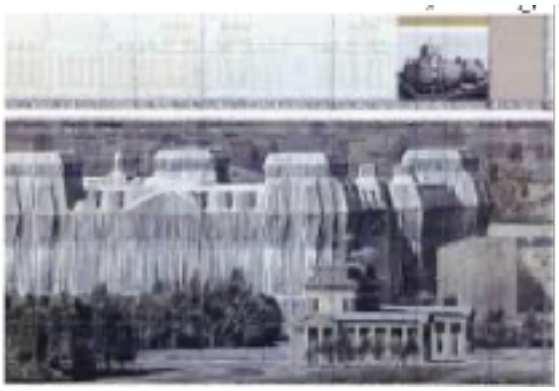
DAS IDEIAS À FORMALIZAÇÃO DAS HIPOTESES

Desenvolvimento e conclusão da formalização.
Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Aula 17

SIMULAÇÃO

Concluída a fase de formalização das ideias, o processo criativo entra em uma etapa decisiva: a simulação. Este é o momento em que projetamos, antecipamos e experimentamos a materialidade das ideias antes que se tornem realidade. Através de representações – sejam elas visuais, materiais ou narrativas – a simulação permite antecipar problemas, explorar alternativas e prever os impactos da obra no contexto em que será inserida. Não se trata apenas de um exercício técnico, mas também de um processo crítico e reflexivo. Um dos aspectos mais relevantes da simulação é a sua função comunicativa.
Pode recorrer à montagem digital, maqueta, estudos... (4 formato livre)
Deverá realizar duas simulações rigorosas. A2



Christo and Jeanne-Claude, Running Fence, Project for Sonoma and Marin Counties, California [bottom panel], 1976

Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Aula 18

Desenvolvimento da aula anterior.

Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Aula 19

PONTO DE SITUAÇÃO.

Apresentação e discussão à turma do trabalho realizado.
Apresentação e discussão dos resultados.

DESENVOLVIMENTO DE UMA PRÁTICA AUTÓNOMA

A partir da reavaliação dos desenhos anteriores, acidentes, desenhos falhados ou de características plásticas e conceptuais que configuraram o projeto, deverá ser desenvolvido um corpo autónomo de desenhos (mínimo 10) pelo qual cada estudante relaciona a experiência do projeto com as expectativas individuais, o seu universo imagético e conceptual, assumindo o carácter autónomo do desenho.
O trabalho deverá resultar num projeto expositivo.

Aula 20 a 28

Desenvolvimento de uma prática autónoma

(lista de sites de artistas no moodle)

Desenvolvimento da aula anterior.



https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2018/richard-serra-drawings

Trabalho complementar: Desenvolvimento do trabalho.

Relatório da Unidade Curricular - 2018/2019

Identificação

Unidade Curricular: Cálculo I
Código: 6282
Período Anual: 2º Semestre
Ano: 1º
Unidade: Escola
Docentes: Joaquim Jorge da Silva Marques - Professor auxiliar
Maria Lucy Fonseca de Almeida - Professora Adjunta
Sílvia Helena Rodrigues Dias - Professora Adjunta
Observações: Turma Laboral (diurno/pós-laboral)
Nº de Turmas: Turma Única: 3

Ciclos de Estudo/Cursos

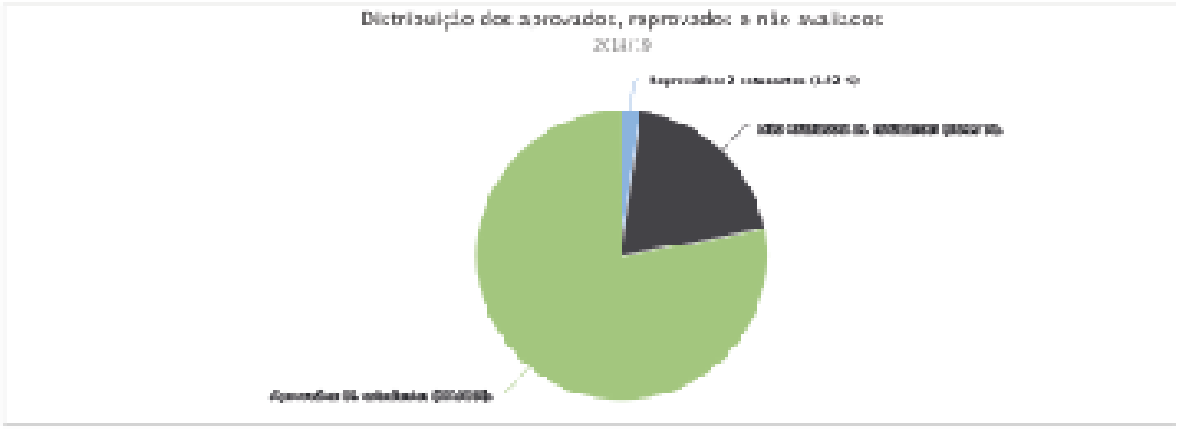
Sigla	Nº de Inscritos	Ciclo de Estudo	Área Curricular	Créditos UMA	Créditos ECTS	Horas de Contacto	Horas Totais
AP	94	Fisio. de exercício (cl 2011	2	-	7.5	90	202.5

Número de horas de aula dadas à semana (total)

Tipo de aula	Nº horas Previstas	Nº horas Efetivas
TEORICO-PRATICA	90	

Resumo dos Resultados





Nº de Estudantes			Notas Tx		
Frequentaram	Avaliados	Aprovados	Avaliados/Frequentaram	Aprovados/Frequentaram	Aprovados/Avaliados
94	93	91	98.91	97.85	97.85

Resultados da Inquérito Pedagógico

Comentários

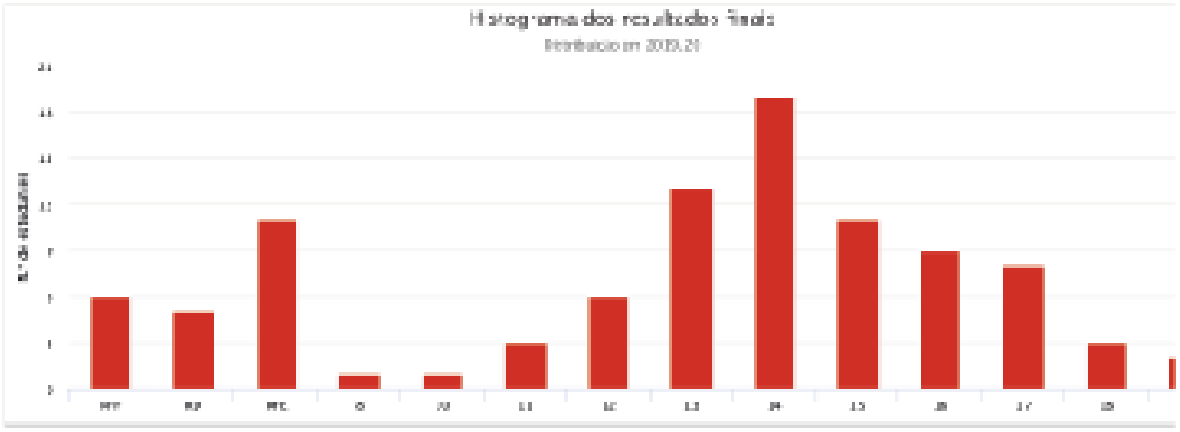
Relatório de Unidade Curricular - 2019/2020

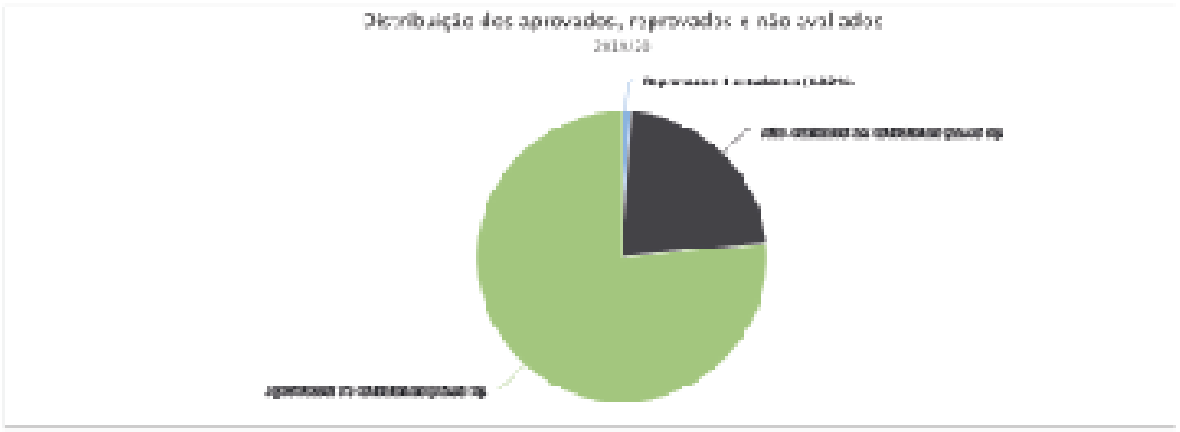
Identificação

Ciclos de Estudos/Cursos

Número de horas de aula durante o semestre (Total)

Resumo dos Resultados





Resultados no Inquérito Pedagógico

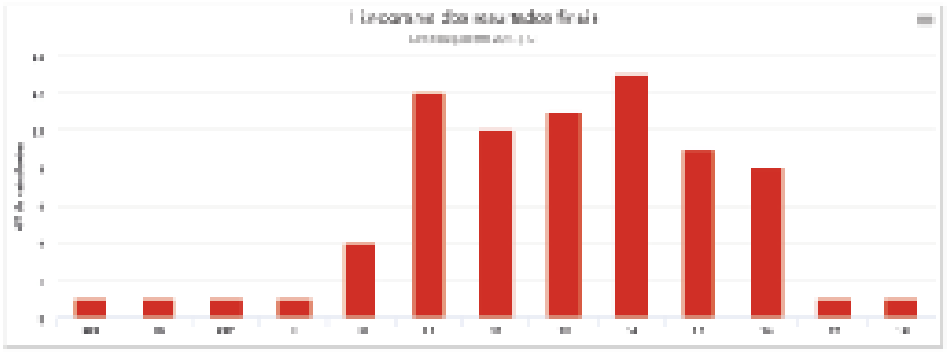
Relatório de Unidade Curricular - 2018/2019

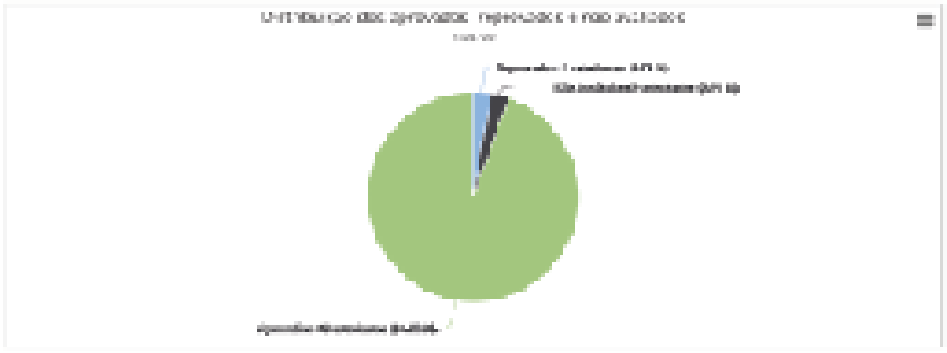
Identificação

Datas de Estudo/Exame

Número de horas de saída de casa o semestre (Data)

Resumo dos Resultados





Resultados da Inquérito Pedagógico

Relatório de Unidade Curricular – 2022/2023

Identificação

Ciclos de Estudo/Cursos

Número de horas de aula durante o semestre (Total)

Resumo das Avaliações

Resultados do Inquérito Pedagógico

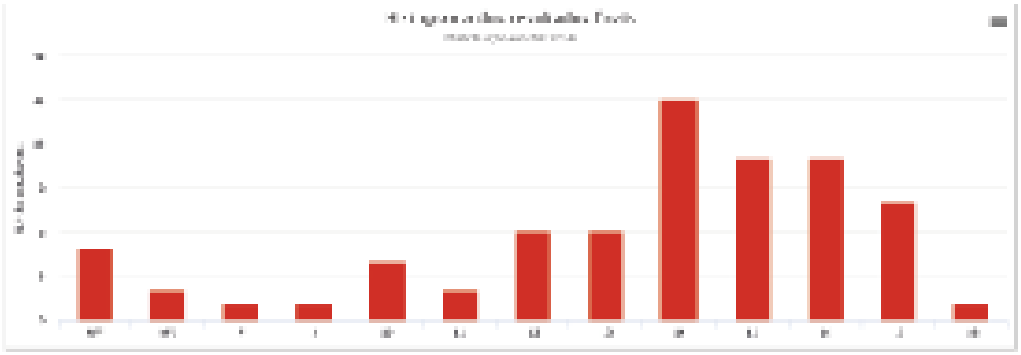
Relatório de Unidade Curricular - 2023/2024

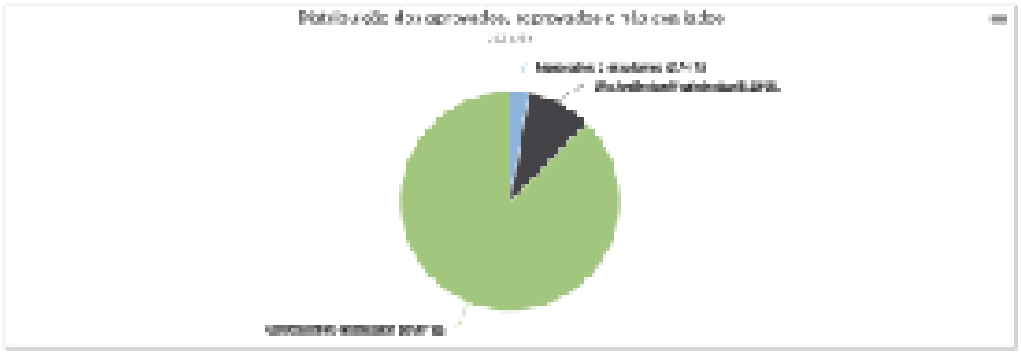
Identificação

Ciclos de Estudo/Cursos

Número de horas de aula durante o semestre (Total)

Resumo dos Resultados





Resultados do inquérito pedagógico