

EXERCÍCIOS DE DESENHO (TAMBÉM EM DESIGN)

Philip Cabau

1) O CONTEXTO DA AULA ABERTA E AS FUNÇÕES DE UM EXERCÍCIO DE DESENHO

«Tirer les choses de l'habitude, les déchloroformer.»

Robert Bresson

O desenho tem uma vocação didáctica ou, mais exactamente, uma potência didáctica. Esta possui já uma longa história, particularmente na sua relação com as diversas práticas profissionais que lidam com a invenção e a produção da forma. Isto porque o desenho proporciona recursos únicos para a aprendizagem de certos saberes, certas experiências: o desenho permite abstrair, do objecto concreto, aqueles dados que se pretendem conceptualizar.

Considerámos pois interessante, dada a natureza e o contexto de uma Aula Aberta – que admite um público heterogéneo, constituído por qualquer e todos os docentes e qualquer e todos os alunos –, falar de um dos materiais que sustentam a própria prática pedagógica e que é geralmente ignorado, tratado como um dado adquirido ou considerado demasiado banal para justificar um segundo olhar. Trata-se daquele momento em que é lançado o repto de uma proposta pedagógica. Neste caso, *o exercício de desenho*, particularmente a sua natureza e funções no contexto de uma formação em Design.

Para as áreas profissionais em questão (aquelas denominadas genericamente por Design), o entendimento e a experiência do desenho configura-se como fundamental. No entanto, este processo (como tantos outros) não pode decorrer sem um envolvimento que implica experimentação, risco e duração. Já no fim do séc. XVIII, a enciclopédia de *DIDEROT et D'ALEMBERT* (na sua definição de Dessin/Dessein) alertava para os perigos das academias e suas fórmulas e remetia para a responsabilidade da experiência pessoal o rigor dos meios e os critérios a utilizar: “*Pour parvenir à bien dessiner, il faut avoir de la justesse dans les organes qu'on y employe, & les former par l'habitude, c'est-à-dire en dessinant très fréquemment.*”

O *exercício de desenho* permite ao aluno explorar um vasto leque de materiais, formas e conteúdos à medida que promove a complexificação da sua consciência do que é o desenho como um organizador primordial de pensamentos e sensações. Simultaneamente, esta aprendizagem do desenho incide sobre os processos da imaginação criativa, da maturação e da descoberta das escolhas individuais, consolidando os objectivos pedagógicos específicos presentes no percurso formativo.

Do ponto de vista daquilo que constituem os atributos pedagógicos particulares de um exercício de desenho, ele cumpre algo que se situa na área da atenção e da disciplina. Proporciona (começando pelo simples facto da execução colectiva e independente da palavra implicada na sua realização) um tempo de atenção distinto e persistente, um acesso, pessoal, à ideia de método, tão necessário para prosseguir um trabalho e delimitar o campo de um problema. Tacticamente, é ainda um pretexto para começar, uma razão para reorientar um caminho (mecanismo este que será capital no trabalho do aluno como futuro designer). O assunto de um exercício de desenho é, em suma, a tentativa de capturar, pelo desenho, algo que tem a ver com os conteúdos presentes na esfera de um determinado conceito. E a grande particularidade é que, neste processo, somos obrigados a apoderarmo-nos dele – ou pelo menos da sua esfera – tornando-o nosso, *devorando-o, digerindo-o*. É nesta faceta gastronómica que reside muita da sua eficácia.

Nas áreas estruturalmente práticas, onde a aprendizagem passa, com toda a evidência, por experimentar a “coisa” para a poder entender, um dos problemas que se coloca sempre é: como conseguir gerar um fluxo (que aja sobre os conteúdos em tratamento naquele contexto pedagógico-científico) que simultaneamente promova no aluno e no docente o desejo de embarcar, de trabalhar a atenção? Isto não só não é simples como não é um pormenor. Como disse Simone Weil: “(...) *A atenção está ligada ao desejo. Não à vontade, mas ao desejo. Ou, mais exactamente, ao consentimento.*” E trata-se, realmente, de um pacto de consentimento sobre aquilo que permite aos intervenientes a existência de um exercício de desenho.

2) PARA QUE SERVE UM EXERCÍCIO DE DESENHO?

«Me débarrasser des erreurs et des faussetés accumulés. Connaître mes moyens, m'assurer d'eux.»

Robert Bresson

“[Um exercício é] uma acção tendo como objectivo a aprendizagem, utilizado para a formação de um artista ou de um executante... tem a particularidade de isolar, da actividade global da arte e do artista, certos actos particulares e de fazê-los trabalhar separadamente, frequentemente por repetição. É muitas vezes pelos exercícios que conseguimos ultrapassar as dificuldades, praticar uma arte com facilidade, e é ainda por essa via que conseguimos manter o nível adquirido. Raras vezes o exercício é mais do que um estudo mas, em casos excepcionais, pode tornar-se uma obra de arte. Casos destes não são raros em música e em dança.”

Souriau, Et. (1990, 2004) *Vocabulaire d'esthétique*. Paris: PUF (exercice, p.704).

Esta definição, genérica, daquilo que é um exercício em arte, presente no *Vocabulaire d'esthétique* de Étienne Souriau, enuncia muito da natureza e propósitos presentes num *exercício de desenho*. O desenho é, antes de mais, uma prática. E uma prática desenvolve-se pelo *fazer*. Essa actividade possuindo, por definição, uma continuidade, necessita de se organizar de modo relativamente estruturado através de momentos concretos onde se delimitem os assuntos a tratar – e, até certo ponto, a encerrar, uma vez adquiridos. No início da definição citada é referido, fugazmente, que o exercício promove a formação tanto de um artista como de um executante. Esta distinção corresponde a duas ordens de questões:

- a. o exercício deverá proporcionar uma disciplina de execução;
- b. o exercício deverá encontrar a expressão individual da sua experimentação.

Tal como outro exercício inserido numa área criativa, o *exercício de desenho* deverá conter ambas as instâncias.

Em grande medida – e não nos referimos apenas ao estágio inicial – a aprendizagem do desenho é realizada através da consciencialização de problemas práticos. No entanto, a sua esfera não é estritamente pragmática: envolve conceitos e

questões como tempo e duração, concentração e suspensão, condicionamento da performatividade, síntese e problematização (constituindo esta última a palavra-chave do processo). A definição desses conteúdos depende dos objetivos e da precisão dos contornos da estratégia pedagógica onde eles se inserem; e, por sua vez, os métodos dependem da sua adequação aos conteúdos (e sua exequibilidade e verificação por parte do candidato à experiência). Estamos assim já a falar de um processo que pressupõe diversos factores que interagem de um modo complexo e nem sempre linear para constituir aquilo que podemos chamar a experiência de aprendizagem do desenho. O território a percorrer, e que se dirige supostamente a um lugar específico, segue uma certa sequência: existe, pelo menos, um início desse processo. Essa sequência poderá organizar-se em fases; as fases tenderão a apoiar-se em “núcleos” de experimentação que, por sua vez, agregam uma ou mais problemáticas do desenho. No caso do ensino do desenho esses “núcleos” tendem, naturalmente, a organizar-se em *enunciados de desenho*, porque importa confirmar e identificar de novo as etapas desse percurso que correspondem a questões concretas e que só podem ser confirmadas na articulação com os restantes saberes e experiências que conformam o percurso do aluno.

Num livro que há várias décadas constituiu uma referência no ensino do desenho um pouco por todo o lado, *The Natural Way to Draw* (1941), Kimon Nicolaides propõe um conjunto de enunciados para a prática do desenho, organizados por grupos de problemas. Alguns de entre eles têm uma fundação técnica, outros uma raiz expressiva; outros colam-se a algumas das práticas sustentadas pelo desenho académico, como o desenho de modelo ou a representação literal. Em cada ponto, um pequeno texto contextualiza didacticamente o trabalho em questão; uma tabela, relacionando tempos e meios, disciplina e delimita o contexto daquela prática. Mas, apesar desta diversidade na natureza e na origem dos exercícios, uma surpreendente unidade agrega toda a proposta. O livro é percebido, sobretudo uma vez experimentado, como um método. Na introdução breve deste manual para aprender a desenhar, o seu autor, determinado e pragmático, refere: “(...) *Eu peço aos meus alunos para efectuarem uma aproximação aos exercícios que lhes proponho, independentemente da sua experiência anterior em desenho. A razão deste pedido tornar-se-á clara à medida que forem trabalhando: os exercícios desenvolvem-se a partir daqueles*

que os precedem. (...) a organização do texto que acompanha (e apresenta) os exercícios está organizada em função não do tema mas da estrutura horária dos exercícios, porque aquilo que é importante aqui é o trabalho. (...) (deverão assim) ler essa parte do texto, depois parar... e começar a desenhar. (...) Cada exercício foi cuidadosamente planeado para alcançar um determinado propósito. (...) Aquilo que aqui se tenta aprender não é o exercício (...) mas a desenhar. O exercício é meramente a via de construção para olharmos pessoas e objectos de modo a retirarmos o máximo conhecimento dos nossos esforços. (...) tente, à medida que comece, desenvolver a capacidade de se concentrar apenas numa coisa de cada vez. Tentei aqui isolar, uma a uma, as fases que considere essenciais no processo da aprendizagem do desenho. (...) Existe uma grande diferença entre desenhar e fazer um desenho. (...) Quanto mais depressa fizermos os nossos primeiros cinco mil erros, mais depressa estaremos aptos a corrigi-los. (...) Cada um de vós, no seu modo particular, acrescentará algo (a estes exercícios). O livro foi planeado com este propósito.”

Nesta apresentação do seu método prático de desenho – cuja estrutura possui uma solidez e uma abertura que ainda hoje, setenta anos depois, o torna um “manual” de eleição para o ensino e a aprendizagem do desenho – podemos identificar, de modo invulgarmente claro, o que constituem os pressupostos fundamentais implicados num *exercício de desenho*. Conforme se deduz (e induz) nos enunciados e estrutura do manual de Nicolaidis, experimentar os seus exercícios exige trabalho e concentração; parte do seu propósito só é alcançado e entendido após a sua realização; a experimentação do exercício faz-se por aproximação: é uma tentativa individual e personalizada, não o cumprimento objectivo de um enunciado dogmático; os exercícios são parte integrante de uma lógica maior, que os engloba e lhes dá sentido; são planeados para alcançar, singularmente, um propósito no processo de aprendizagem; são um mero veículo para aprendizagem, não um mecanismo de construção do objecto-desenho; possuem uma duração adequada (havendo, portanto, outras que a não têm); o erro faz parte integrante do processo. De facto, um exercício de desenho – cujo acesso decorre por via do seu enunciado – é um processo que permite ao aluno, numa experiência directa:

- aceder aos mecanismos da percepção através da sua articulação com o registo gráfico (e, numa outra instância, com a representação *tout court*);

- entender os limites da realidade física/produzida envolvida num determinado contexto;
- conhecer algumas das potencialidades do desenho enquanto ferramenta associada ao projecto (numa determinada área disciplinar);
- aperceber-se de algumas das articulações sensíveis entre a invenção, o registo e a comunicação.

O exercício de desenho permite também, eventualmente, aceder a determinadas noções presentes no próprio processo criativo. Este fenómeno, apesar de secundário, não é, para uma área criativa que recorra ao desenho para a sua consolidação profissional, de somenos importância. Através da experimentação de uma proposta (que o enunciado conforma e o aluno adopta) ele poderá:

- entender os diversos níveis de dificuldade implicados num enunciado;
- aperceber-se da relação (e também dissemelhança construtiva) entre um enunciado e o seu objectivo;
- perceber as virtudes do enunciado como um pretexto-alavanca: um simulacro transmutável em matéria apropriável pelo “autor”;
- perceber (para determinado tipo de enunciados) as possibilidades de reencaminhamento da proposta (tornando um assunto alheio num assunto seu);
- aceder aos diversos graus de liberdade do desenho.

O filósofo Pierre Hadot (no seu livro *Exercices spirituels et philosophie antique*, Paris, 1987) apresenta uma anatomia do exercício espiritual no pensamento ocidental, o qual tem origem na filosofia pré-socrática da Grécia antiga, sendo posteriormente reapoderado pelo cristianismo (nomeadamente nos Exercícios Espirituais de Inácio de Loyola), e recebendo novo alento no encontro com as filosofias orientais. Ali, sobre a sua natureza e propósitos, Hadot define quatro grandes “funções” do exercício espiritual:

1. **aprender a viver** – o que, segundo a tradição estóica, implica a transformação do olhar e o desenvolvimento da atenção como atitudes

fundamentais do homem (os exercícios são necessários para curar a alma);

2. **aprender a dialogar** – se, na tradição socrática, o exercício é comunitário (o interlocutor nada sabe, nada aprende), com Platão o exercício é modelar (é crucial a importância da escolha do interlocutor, pois implica conduzir, através do diálogo, o interlocutor à conversão, um itinerário do espírito em direcção ao divino);
3. **aprender a morrer** – exercício que, na formulação platónica, aspira à libertação da tirania do desejo (todos os exercícios espirituais são, no fundamental, um retorno a si mesmo, pelos quais sucede a libertação do estado de alienação no qual mergulhámos por via das preocupações, paixões, desejos...);
4. **aprender a ler** – cada nova geração tem que reaprender a ler essas “verdades antigas”: é uma prática recorrente, um exercício diário.

Em certa medida, um exercício de desenho relaciona-se com algumas das características presentes nesta classificação (tal como acontecerá evidentemente noutros contextos de aprendizagem). Por outras palavras, comporta aproximações às metodologias desta construção de Si: um ofício quotidiano de leitura, uma aprendizagem, pessoal e intransmissível, do princípio e do fim, onde os registos que constituem o desenho funcionam como um pálido mas estimulante testemunho da viagem ensaiada.

3) COMO FUNCIONA UM ENUNCIADO?

«Se forger des lois de fer, ne serait-ce que pour leur obéir ou désobéir difficilement.»

Robert Bresson

Elaborar o enunciado de um exercício rudimentar de desenho é uma operação didáctica por natureza; é preciso identificar o assunto em questão, encontrar ou inventar modos da sua apresentação de maneira a que esta consiga conquistar o desejo de quem o irá produzir. Um exercício de desenho, por muito rudimentar que seja, não trata estritamente de representação. É evidente que neste nível da aprendizagem existem objectivos e metodologias mais ou menos definidas. Mas,

mesmo aqui, uma parte considerável do caminho pertence a quem experimenta. Se o enunciado de um exercício de desenho, apresentado a um colectivo, não produziu pelos seus resultados uma esfera de semelhanças nas suas respostas, então não era um exercício com um enunciado eficaz, ou seja, não delimitava com clareza uma área de problematização, um assunto. Do mesmo modo, se não provocar diferenças, singularidades, é porque não admitia instâncias de subjectividade e interpretação. Neste caso não cumpriu o seu papel e função: o que não é apenas propor uma mera execução, mas constituir-se como o pretexto para experimentação de certos conteúdos. Essa particularidade decorre da própria natureza do desenho: a partir do momento em que o enunciado é comunicado e incorporado por quem o vai executar, ele deixa de pertencer exclusivamente àquele que o apresentou. Isto é tanto mais verdadeiro quanto mais complexo é o exercício proposto, quanto maior maturidade exige daquele que o realiza.

A estrutura de um bom *exercício de desenho*, por natureza, é sempre, até certo ponto, aberta. Mesmo nos casos onde se verifica uma maior geometrização dos enunciados, esta será sempre uma aproximação com margens de indefinição. Recorre, por empréstimo, aos métodos científicos, a um determinado tipo de formas de desenvolvimento, como pede emprestada, à filosofia, uma suposta apresentação de conceitos. Mas, no fundo, um exercício de desenho trabalhará sempre sobretudo as questões do desenho – ainda que subscritas a uma determinada área do saber produtivo. Por isso, um método de ensino do desenho não será jamais absolutamente confirmável. Porque, na realidade, uma ideia de desenho não será jamais um conceito, mas um assunto-desenho.

Na construção do enunciado de um exercício de desenho é projectada muita da experiência pedagógica de quem o propõe. Um enunciado que pretenda estruturar uma prática de desenho com alguma duração terá necessariamente que correr riscos. No pequeno contexto da pedagogia de uma disciplina correm-se riscos. Tantos mais riscos quanto essa prática do desenho dependa de uma só proposta, de um exercício e não de uma constelação de pequenos exercícios. Uma das maiores dificuldades (e consequentemente um dos erros mais frequentes) na elaboração de um enunciado de um exercício de desenho é a do risco da sua inadequação ao momento pedagógico onde é inserido. É frequente observar

exercícios interessantes aplicados em contextos desajustados. Este desajuste pode assumir diversas formas e acontecer tanto no que respeita à progressão do aluno num determinado percurso pedagógico (configurando-se demasiado complexo ou demasiado simples para aquela fase pedagógica), como no que respeita às condições de realização do próprio exercício (duração, recursos envolvidos, inexistência de um denominador comum partilhado pelo colectivo dos destinatários, etc.). E, contudo, recusar a possibilidade do desencontro entre um enunciado de um exercício e a sua resposta é negar a própria natureza do desenho, no qual, em grande parte, o caminho é inventado à medida que é percorrido e onde, como diz a expressão inglesa, “*The proof is in the eating!*” (cuja tradução literal resultaria num curioso: “*A prova está no provar!*”).

Podemos talvez dizer que a aprendizagem do desenho é uma das zonas pedagógicas onde a componente lúdica é mais evidente, onde o jogo desempenha um papel mais significativo. Este facto deve-se à circunstância de o desenho ser ao mesmo tempo mais próximo de uma linguagem de anotação gráfica, onde o percurso das acções que configuram o somatório das inscrições é legível por quem acede (por quem sabe aceder) ao objecto-desenho, ao registo dos gestos pensantes que ali permanecem e que constituem uma das arqueologias do projecto em curso.

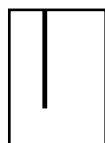
Os exercícios de desenho podem ser muito distintos entre si. Será que podemos falar de uma tipologia dos exercícios de desenho? Tudo o que sabemos, no âmbito da abordagem aqui proposta, é que à medida que o domínio sobre as questões básicas do desenho se encontra resolvido e os rumos e opções pessoais de quem desenha se encontram autonomizados, o desenvolvimento dado ao enunciado do exercício perde a sua previsibilidade e o resultado pode seguir por caminhos impensados, renegando mesmo o próprio enunciado. Mas esta derrota do enunciado é também a confirmação do seu sucesso. Como refere Séneca ao seu pupilo Lucílio, “*Longo é o caminho apresentado por normas; breve e eficaz, aquele que é feito por exemplos.*” Para apresentar sinteticamente aquilo que pode estar subjacente a um exercício de desenho, apresento adiante um painel constituído por três enunciados que podem, de certa forma, cobrir três tipologias fundamentais que correspondem a momentos equidistantes da relação que se pode estabelecer entre a proposta-enunciado e o destinatário-aluno executante.

Ao primeiro tipo de enunciado, chamaremos *dirigido*. Trata-se de um tipo de enunciado cujo objectivo é o tratamento (e conseqüentemente a experimentação) de um problema específico. Podemos falar de alvo directo, uma vez que a sua natureza é fechada, pragmática, pretendendo eliminar desvios ou atalhos. O segundo, denominaremos de *elíptico*. É um tipo de enunciado cujo objectivo é a experimentação de uma zona de problematização, mais do que apenas um problema específico. Podemos falar aqui de alvo indirecto, uma vez que o seu desenvolvimento, apesar de dirigido, admite a identificação de fugas e novos trilhos, apesar da sua eficácia se confirmar pelo ajuste ao local-alvo inicial. Ao terceiro e último tipo de enunciado, chamaremos *deslizante*. Trata-se de um tipo de enunciado cujo desenho, no momento do acesso, permite visualizar – ou pelo menos adivinhar – um objectivo. No entanto (dependendo naturalmente da agilidade e ousadia inventiva do aluno), à medida que a experimentação acontece, o objectivo e a sua formalização desvanecem-se e perdem sentido. Pode, neste caso, falar-se de falso alvo, uma vez que a sua natureza é aberta, pragmática, pretendendo que os resultados, em última instância, questionem a própria legitimidade do enunciado – denunciando ou explodindo a sua matriz. (Os exemplos apresentados adiante correspondem a alguns dos enunciados concebidos para a prática pedagógica do Desenho ao longo de um período que correspondeu a cinco anos de docência do Desenho, entre 1999 e 2003).

ENUNCIADOS DO TIPO A: OS «EXERCÍCIOS DIRIGIDOS»

“O material fissurado”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho de Artes Plásticas da ESAD.CR, 2º ano, 2000)



O rectângulo acima figura uma placa de material e o risco nele desenhado representa uma fissura nessa placa. Da listagem de 12 materiais abaixo, escolha quatro (aqueles que achar mais interessantes).

1. pedra
2. mosaico cerâmico
3. gelo
4. vidro
5. madeira
6. gesso
7. folha metálica
8. barro cru
9. cartão
10. lona
11. papel de arroz
12. algodão

Considere que cada folha A4 é uma placa de um dos materiais escolhidos e com grafite (nas durezas que entender). Desenhe a fissura de modo a representar aquela fissura conforme à natureza do material em questão.

“Dissecação mecânica”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho do Ar.Co, 1999)

Observe atentamente o banco de madeira.

As linhas ali marcadas correspondem às intercepções de planos imaginários com o banco. Considerando estes cortes, desenhe as secções pela seguinte ordem:

Trabalho A

1. vermelho
2. laranja
3. amarelo
4. verde
5. azul
6. roxo

Trabalho B

Desenhe uma perspectiva explodida do mesmo objecto, ou de um semelhante,

considerando que os seus fragmentos correspondem às partes constituintes do todo construtivo.

“O mundo como mapa”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho de Artes Plásticas da ESAD.CR, 2º ano, 2001)

O exercício é executado simultânea e paralelamente no quadro e na mesa (folhas A2)

Parte A

1. a origem do mapa. O contorno. Um objecto mergulhado em tinta branca;

Parte B

2. no centro da folha A2, começar por apontar a lápis uma versão pessoal do mapa-mundi, fazendo coincidir Portugal com o centro da folha;
3. através de um processo participativo que parte dessas versões individuais, vai-se construindo um mapa no quadro e rectificando (a caneta) as versões individuais;
4. sobre este registo em desenho de contorno (o nível de cota zero das linhas de costa), introduzem-se, noutra cor, os lugares naturais notáveis do mapa;
5. comparação das descrições privadas com o atlas “real”.

ENUNCIADOS DO TIPO B: OS «EXERCÍCIOS ELÍPTICOS»

“Jogo de esvaziar palavras”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho do Ar.Co, 1999)

1. com uma mira (*moldura visual*) de papel, escolha um fragmento da “paisagem” da sala;
2. elabore um desenho dessa “paisagem” utilizando simultaneamente as palavras que a descrevem;

3. este desenho (esta descrição) tem que permitir dois acessos: o de um analfabeto e o de um “escriva”, incapaz de entender o desenho de representação das coisas;
4. o método de construção do processo fica ao critério do aluno.

“Separação dos corpos”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho de Artes Plásticas da ESAD.CR, 2º ano, 2001)

Grupos de dois alunos: exercício à volta da descrição de dois objectos efémeros

- a. os alunos dispõem-se em pares, costas com costas;
- b. cada aluno escolhe, em segredo, um objecto que considere de descrição difícil;
 1. o aluno **a** prepara uma descrição do objecto, organizando uma lista de características;
 2. o aluno **a** descreve o objecto enquanto o aluno **b** desenha aquilo que ouve, sem ver;
 3. após 30 minutos, o aluno **b** pode fazer três perguntas relacionadas com a forma do objecto;
 4. verificam-se comparativamente os equívocos e a sua origem;
 5. repete-se o exercício com um novo objecto, trocando os alunos o lugar no processo;
 6. verificam-se as diferenças entre o primeiro e o segundo desenho.

“O tanque, o poço e a cisterna”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho do Ar.Co, 1999)

Utilize os processos de desenho que entender, desde que sejam compreensíveis.

Sob um longínquo vale frondoso, extenso e estreito, passa uma linha de água; ali existem um tanque, um poço e uma cisterna.

Neste momento está a descrevê-lo a um amigo.

1. através de três conjuntos de apontamentos descreva os três objectos;
2. através de três pequenos textos descreva os três objectos.

Nota: algumas evocações poderiam ser: o espaço subtraído, a contenção da água, a alteração do nível do chão, as dimensões do objecto, a natureza dos materiais, a superfície naturalmente estável do chão por oposição àquela outra, provisória e instável, da água.

ENUNCIADOS DO TIPO C: OS «EXERCÍCIOS DESLIZANTES»

“*Toolbox*”

(Enunciado de trabalho extensivo desenvolvido no âmbito do programa de Desenho de Artes Plásticas, 2º ano, 2002)

A partir dos conceitos apresentados para o exercício, elabore um conjunto de premissas/enunciados que, através de uma tematização, organizem um projecto de desenho.

- a. “Les dents, la bouche / Les dents la bouchent / L’aidant la bouche / Laides en la bouche / Lait dans la bouche, etc...”

(J-P. Brisset; trad. literal: Os dentes, a boca / Os dentes interceptam-na / Ajudando-a a boca / Feias na boca / Leite na boca, etc.).

- b. “(...) A Grade começa a escrever; quando termina o primeiro esboço da inscrição no dorso do indivíduo, a capa de algodão gira e faz girar o corpo lentamente, sobre um dos lados, para dar mais espaço à Grade. Ao mesmo tempo, as partes que já se encontram escritas apoiam-se sobre o algodão, que graças à sua preparação especial estanca a emissão de sangue e prepara a superfície para um aprofundamento da inscrição. Assim, à medida que o corpo vai rodando, estes dentes na extremidade da Grade arrancam o algodão das feridas, removem-no das cavidades, e a Grade pode prosseguir o seu trabalho. E deste modo se prossegue a inscrição, cada vez mais fundo, durante doze horas. Durante as primeiras seis horas o condenado mantém-se quase com tanta vivacidade como no início, apenas tem dores.

Depois de duas horas retira-se a mordaca de feltro, porque já não tem forças para gritar (...) Que serenidade toma conta do homem depois da sexta hora! Até os mais teimosos começam a compreender. A compreensão inicia-se à volta dos olhos. Depois expande-se. Nesse momento apetece colocarmo-nos junto a ele sob a Grade. E nada mais acontece: o homem começa apenas a decifrar a inscrição, contrai os lábios para fora, como se escutasse. Você já viu que não é fácil decifrar a inscrição com os olhos, porém o nosso homem decifra-a com as suas feridas. Realmente é preciso muito trabalho; são precisas seis horas, pelo menos!(...)"

(Descrição do mecanismo de punição, a Grade, num fragmento do texto de Franz Kafka (1914) *A Colónia Penal*).

- c. "(...) Naquele Império, a arte da Cartografia atingiu uma tal perfeição que o mapa de uma Província ocupava toda uma Cidade e o mapa do Império toda uma Província. Com o passar do tempo, estes mapas desmesurados não satisfizeram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um mapa do Império que tinha o tamanho do Império e coincidia pontualmente com ele. Menos dados ao estudo da Cartografia, as gerações seguintes consideraram que este extenso mapa era inútil, e, não sem impiedade, entregaram-no às inclemências do sol e dos invernos. Nos desertos do Oeste perduram ainda despedaçadas as ruínas do mapa, habitadas por animais e por mendigos; em todo o país não há outra relíquia das disciplinas geográficas."

Jorge Luis Borges, "Suarez Miranda. Viages de varones prudentes, Libro Quarto, Cap. XLV, Lérida, 1658" in *O fazedor* (1984). Lisboa: Difel: 121.

- d. "...uma certa enciclopédia chinesa" onde está escrito que "os animais se dividem em a) pertencentes ao imperador, b) embalsamados, c) domesticados, d) leitões, e) sereias, f) fabulosos, g) cães em liberdade, h) incluídos na presente classificação, i) que se agitam como loucos, j) inumeráveis, l) desenhados com um pincel muito fino de pêlo de camelo, m) et cetera, n) que acabam de quebrar a bilha, o) que de longe parecem moscas".

(Fragmento de um texto de Jorge Luís Borges).

(Notas de rodapé, ou sugestões para começar a pensar)

- a. *o objecto: parte de objecto, articulação de objectos, coisa de permeio, terceiro objecto, entidade atípica, híbrido de fronteira, objecto-limite, não-objecto, ponto de apoio, charneira...*
- b. *o sentido das palavras contidas no processo: marca, junção, encaixe, sobreposição, fragmento, relação, fragilidade, estabilidade, lógica, mecânica, repetição, estruturação, separação, identidade, ferramenta, área delimitada, singularidade, transição, fronteira, acaso, instrumento, separação, união, diferença, passagem...*
- c. *a possibilidade de usar (todas) as maneiras do desenho: (contorno, preenchimento, grafite, tinta, contraste, linear...) de forma a que consiga obter diversos desenhos, inicialmente fragmentários, mas que progressivamente se agrupem de modo a constituírem um projecto.*
- d. *os meios do desenho: qual a importância da natureza do suporte e do riscador neste processo? qual a importância da dimensão do suporte neste processo? qual a importância da técnica do desenho neste processo? qual a importância da velocidade do desenho neste processo? como surge o desenho? como se fixa?*
- e. *algumas acções do desenho no contexto específico do exercício: articular, ajustar, bordejar, construir, cruzar, desmanchar, dobrar, deslizar, encaixar, encadear, fracturar, isolar, inserir, ligar, misturar, mudar, retirar, separar, sobrepor, unir/reunir...*

“Organizar o recinto: a percepção do limite”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito do programa de Desenho do Ar.Co, 1999)

1. **o lugar-equação**
 - o objecto inscreve-se num limite;
 - o objecto é parte da ideia desse limite.
2. **a construção do desenho**
 - o objecto tem um interior;

- esse interior tem um espaço de transição;
- possui iluminação natural controlada;
- é constituído por dois materiais:
 - o primeiro material é madeira;
 - o segundo material pode encerrar água.

3. o desenho da construção

- existe a gravidade;
- existe uma estrutura que agrega o objecto;
- existe uma relação com o solo;
- existe uma fisicalidade expressiva dos materiais;
- existem o material pela luz e pelo material;
- existem dois artesãos que executarão o objecto.

“Uma engenhoca esquisita”

(Enunciado de exercício desenvolvido no âmbito de um *Workshop* de Desenho realizado no Centro de Pedagogia e Animação do CCB, 2002)

Tema geral do projecto: «brincar com as palavras, jogar com as imagens»: fazer um livro.

Operação dupla de: fuga às figurações adquiridas; contacto dos alunos com a invenção das matérias visuais e plásticas. A partir de uma conversa inicial que apresentará a ideia para trabalho, a saber: os maquinismos no mundo (por contraste com a progressiva aceitação do conceito das “caixas negras” da informática), evocando-se as máquinas do quotidiano (da tesoura à bicicleta...) e as máquinas mágicas da ciência e da ficção, as crianças proporão a invenção de um mecanismo que resulte de um desejo privado e que terá três fases de trabalho:

1ª Fase

Descrever com palavras soltas ou frases curtas a intenção do mecanismo, a sua função, o seu aspecto.

2ª Fase

Construir em cartolina branca e fio de nylon preto (com fita-cola) um modelo desse maquinismo (“como se fosse para explicar aos engenheiros que o irmão

desenvolver e construir”).

3ª Fase

Desenhar (com barra de grafite e guache aplicado com pincel grande, em folhas A3 e A2) aquilo que o modelo elaborado não chega para dizer: o funcionamento, pormenores, lugar, escala. Usar sempre a dimensão máxima da folha para a elaboração dos desenhos. •

BIBLIOGRAFIA

SOURIAU, ÉT. (1990, 2004) *Vocabulaire d'esthétique*. Paris: PUF.

KIMON, N. (1941, 1997) *The Natural Way to Draw*. London: André Deutsch.

HADOT, P. (1987) *Exercices spirituels et philosophie antique*. Paris: Gallimard.

SÉNECA, L.A. (1991) *Cartas a Lucílio*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

EPÍGRAFES RETIRADAS DE:

BRESSON, R. (1975, 1997) *Notes sur le cinématographe*. Paris: Gallimard.