

REFLEXÕES SOBRE O CURRÍCULO DE DESENHO, DA REPRESENTAÇÃO À IDEAÇÃO

Leonardo Springer
Fátima Caiado
ISEC Lisboa, CIEBA-FBAUL

Resumo

O ensino de arte e do design, em especial desenhar/esboçar, implica capacitar os alunos a desenhar a partir da observação, seja de temas vivos ou a partir de representações, em última análise, expressando representações pessoais. Inerentemente, ao longo dos séculos, várias metodologias de ensino foram adotadas e testadas pela academia. Este artigo tem como objetivo analisar o desenho e o esboço contemporâneo, da observação até as metodologias de representação. É o ato espontâneo de esboçar que fomenta o impulso criativo tão procurado por designers e artistas, que a academia exerce e dá palestras em escolas de arte e design de última geração.

Palavras-chave: observação, desenhar, esquiçar, tutoria, metodologias

Abstract

Tutoring art & design, especially drawing/sketching, implies empowering students to draw from observation, may it be from live subjects or representations, ultimately expressing personal depictions. Underlying that, over the centuries, several teaching methodologies have been adopted and tested by academia. This paper aims to analyse contemporary drawing & sketching from observation to representation methodologies. It is the spontaneous act of sketching that allows the creative impulse so sought after by designers and artists alike, that academia pursues and lectures in state of the art & design schools.

Keywords: observation, drawing, sketching, tutoring, methodologies

O Naturalismo como base

As referências académicas do século XVII até ao século XIX fazem sentido nas escolas de arte contemporânea e de design, nomeadamente nas aulas de desenho (retrato, figura humana, paisagem, natureza morta, desenho histórico e/ou arqueológico). A questão reside em como um professor alcança o progresso do aluno, tanto para aqueles que possuem ou não experiência. Essencialmente, os professores encaminham os alunos para

se tornarem artistas, ilustradores, designers, artistas conceituais, entre outros.

O que foi concebido como uma sequência de aprendizagem de desenho (desenho a partir de desenhos e modelos, e desenho anatômico), desde o século XVII até o final do século XIX, pode ser tido em consideração no que toca ao ensino de arte contemporânea e design, não como um processo de aprendizagem sequencial, mas antes adaptando todas as metodologias de desenho para alcançar a excelência no desenho. O ato de desenhar envolve observação e prática, desenvolvendo uma visão pessoal de uma dita “realidade”, alimentada e fomentada pela cultura visual, aprendida em inúmeros desenhos, pinturas, gravuras, esculturas, designs, arquitetura, fotografia, e filmes, adquirindo percepções de diferentes artistas, culturas e períodos.

Metodologias de desenho como a desenvolvida por Betty Edwards em 1979, descrita em “Desenhando com o Lado Direito do Cérebro”, são importantes recursos de aprendizagem que demonstram o uso da percepção visual. Considerando artistas conceituais que trabalham para a indústria de videogames e do cinema, observamos que as práticas de aprendizagem e os temas se relacionam com o meio acadêmico da arte. Práticas como o estudo de personagem ou fichas de personagem, e o legado de filmes de animação analógicos, proporcionam a visualização e fornecem descrições das personagens (aspecto, roupas, acessórios, personalidade), permitindo diferentes pontos de vista e ângulos de perspectiva (desenvolvidos através da fotografia e da cinematografia).

Dominar ou adquirir novas técnicas, processos, ferramentas e ir em busca da destreza, requer repetição e prática constante. As estratégias de ensino e de aprendizagem que motivam alunos a desenhar diariamente, podem ser alcançadas através de pequenas tarefas que culminam com um projeto final. Esta metodologia de aprendizagem à base de pequenos projetos assimila um conjunto de tarefas que culminam com um trabalho final, permitindo deste modo um crescendo de resultados, capacitando os alunos. A prática de desenho de objetos naturais ou sintéticos, imóveis ou móveis, representativos ou simbólicos, contemporâneos ou históricos, é complexa em muitos níveis, e tem os seus próprios desafios de representação, que têm sido repetidamente expostos artisticamente no decorrer da humanidade.

Os processos de ensino de desenho

O atual plano de estudos de desenho e o seu ensino dependem dos elementos de aprendizagem fundamentais (ponto, linha, forma, sombra, perspectiva, padrão, textura, representação, criação, etc.). Este processo tem as suas fundações em formas geométricas básicas, bem como na experimentação com ferramentas diferentes. E testando diferentes superfícies, os alunos são encorajados a expressarem-se usando a coordenação cérebro-braço-pulso-mão.

As metodologias de incentivo são a base para um processo de aprendizagem construtivo. Não obstante, fazendo perguntas abertas como “e se?” e “porque não?”, podem levar os alunos a questionarem-se a si mesmos, tentando técnicas diferentes, assim melhorando o resultado global. Isto requer que o professor forneça *feedback* regular ao trabalho do aluno, oferecendo uma opinião assertiva do trabalho do aluno, desenvolvendo as habilidades de observação e de representação, melhorando o processo de desenho.

A finalidade passa a ser sobre como aplicar, e subsequentemente desenvolver tal perícia. Um professor deve criar um envolvimento com os alunos para que estes desenvolvam as suas habilidades e se tornem conscientes de si mesmos, não criando falsas expectativas nem baixando a fasquia. Exercícios básicos são sempre um bom ponto de partida para comprometer os alunos com a necessidade de uma rotina diária de desenho. Estes exercícios diários devem ser objetivos e fornecer os alicerces para desenhos e representações futuras mais complexas, desenvolvendo habilidades, imaginação, *storytelling*, entre outras. No entanto, estes exercícios académicos não devem sobrecarregar os demais trabalhos do aluno.

Em última instância, a apresentação dos desenhos aos colegas e amigos é profundamente encorajada, quer seja online ou num espaço físico, visto que fornece uma excelente oportunidade para a aquisição de crítica e *feedback* que podem estimular a melhoria.

Esboçar como uma ferramenta para alunos de design

O design é um processo que requer pensamento crítico, e a prática do esboço permite que este processo se torne mais fluido e tangível. Trata-se de comunicar através do desenho, transmitindo as informações necessárias para produzir um projeto. Isto requer a representação da forma, das especificações (cor, textura, materiais, fabrico, etc.), dos diagramas esquemáticos, e da estética que definem o design geral

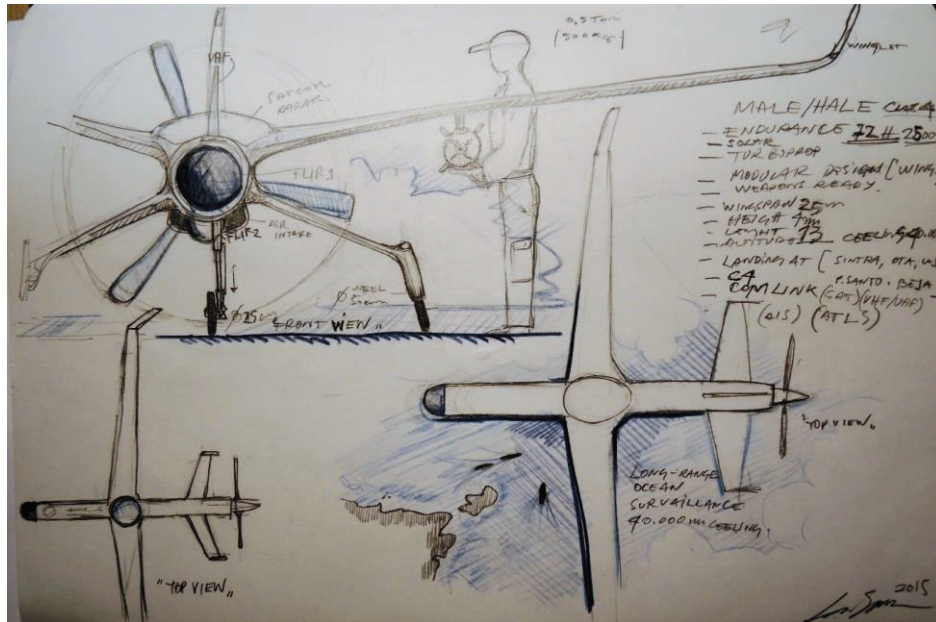
(produto/serviço/metodologia).

O esboço é um desenho rápido que define a forma e a estrutura, às vezes adicionando cor e sombra, atuando principalmente como um auxílio visual, um processo de raciocínio e como uma ferramenta de aprendizagem. Requer itens simples como um caderno de papel de 120 g/m², um lápis de ponta fina ou caneta de tinta, aguarelas, marcadores e, acima de tudo, motivação. Um esboço explica as ideias, de forma clara e abrangente, ajudando tanto no pensamento como no *brainstorming*, permitindo, portanto, o fluxo de ideias que definem um design tangível.

Diferentes técnicas de esboço podem ser desenvolvidas por alunos de design, embora o problema seja desenvolver uma metodologia que permita o processo de design, o fluxo de ideias e o pensamento crítico. Aprender a esboçar é fundamental para o processo de design, nomeadamente para as seguintes etapas principais:

1. Ideação - criação de múltiplas ideias, *brainstorming*
2. Conceito - esboçar, definir uma estrutura de design
3. Formas básicas - geometria básica, grelhas e forma
4. Perspetiva - arranjo, pontos de vista, projeções e detalhes
5. Especificações de design - cor, textura, materiais, processo de fabrico, etc.
6. Contexto - interação, uso, pessoas, escala

O desenvolvimento de habilidades de esboço bem como de desenho exigem uma prática constante de habilidades de observação e de representação. Isso requer um processo de aprendizagem gradual, superando a ansiedade do aluno, particularmente diante de um papel em branco no qual este deve transpor a sua ideia representando-a.



1. Esboço concetual rápido representando dimensões e especificações - Leonardo Springer

Conclusões

O ensino de desenho para alunos de design resulta de observações posteriormente convertidas em representações e/ou ideias. Em oposição, as representações artísticas envolvem uma procura de significado que resulta numa expressão gráfica pessoal. O desenho no meio académico evoluiu bastante e hoje é uma prática menos formal. No entanto, ainda é a base de ensino para a maioria dos planos de estudo de arte e design nas escolas de arte em todo o mundo, aspirando talento e virtuosismo.

Desenhar e esboçar implica capacitar os alunos a desenhar a partir da observação, seja a partir de temas vivos ou representações, expressando, derradeiramente, uma representação pessoal. Por outro lado, esboçar permite a oportunidade de desenvolver mais o conceito de design, especialmente quando adotado como parte do processo, consequentemente expandindo o significado da metodologia de *design thinking* (pensar o design).

Quer o esboçar como o desenhar são formas de representação visual e de comunicar que tem sido formalizada de forma sistemática na academia. Estas doutrinas, codificadas em vários manuscritos produziram diversos conceitos, adotados e adaptados na maioria das escolas de arte e design como abordagem pedagógica. Habitualmente os alunos que se inscrevem em cursos de arte e design, habitualmente com treino prévio, pretendem desenvolver ainda mais as suas aptidões, observam que esboçar e desenhar requer prática

constante.

Além disso, a criatividade e a imaginação tornaram-se capacidades fundamentais para encontrar emprego no futuro. É o ato espontâneo de esboçar que leva ao impulso criativo e ao desenvolvimento cognitivo tão igualmente almejado por designers e artistas.

O maior desafio enfrentado hoje pelas escolas de arte e design é o de se adaptar às constantes mudanças. Entendendo que toda a metodologia de aprendizagem requer análise psicológica e a adequação ao público-alvo (alunos de arte e design), visando aprimorar ainda mais os métodos de ensino.

Referencias

A. Caiado, F.M.G. de O. (2002). *Estudio Comparativo de la Enseñanza Superior de Pintura dentro de la Comunidad Europea: Francia, Reino Unido y España*. Tesis de Doctorado, Facultad de Bellas Artes. Departamento de Pintura y Restauración. Programa de Doctorado Plástica, Técnica y Concepto. Universidad Complutense de Madrid, España.

Edwards, Betty (2002). *Drawing on the Right Side of the Brain Workbook*. New York: Tarcher-Putnam. <https://www.drawright.com/> [set. 2020][//www.drawright.com/](https://www.drawright.com/)

Pipes, Alan (2007). *Drawing for Designers. Laurence*. London: King Publishing Ltd.

Rodulfo, M (1992). *El niño del dibujo: Estudio psicoanalítico del grafismo y sus funciones en la construcción temprana del cuerpo*. Buenos Aires: Paidós.

Lopes de Souza, A. (2011). *O desenho como instrumento diagnóstico: reflexões a partir da psicanálise*. São Paulo: Boletim de psicologia, vol.61 no.135. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432011000200007 [set. 2020][//pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432011000200007](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432011000200007)

Steur, Roselien; Eissen, Koos (2011). *Sketching: The Basics - Illustrated Edition*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Springer, Leonardo (2012). *Design didactics conceptual drawing. The paradigm of sketching as a research tool in design education*. 2nd CIDAG - International conference in design and graphic arts.