



VI Colóquio Expressão Múltipla

desenho aplicado e teoria e prática do Desenho

Atas das conferências

Coordenação: Artur Ramos e Henrique Costa

$\frac{b}{a}$

cieba

belas-artes
ulisboa

FCT Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia

Colóquio

EXPRESSÃO MÚLTIPLA VI

Desenho Aplicado

e Teoria e Prática do Desenho

Atas das conferências

2022

b
—
a

cieba

belas-artes
ulisboa

FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Atas das Conferências: Expressão Múltipla VI

Desenho Aplicado e Teoria e Prática do Desenho

Coordenação:

Artur Ramos – Universidade de Lisboa (EM: Teoria e Prática do Desenho)

Henrique Costa – Universidade de Lisboa (EM: Desenho Aplicado)

Comissão Científica: Artur Ramos – FBAUL; Américo Marcelino – FBAUL; António Trindade – FBAUL; Henrique Costa – FBAUL; Filipe Abreu – FBAUL; António Canau – FAUL; Armando Jorge Caseirão – FAUL; José Maria da Silva Lopes – Universidade do Porto; Luís Fortunato Lima – Universidade do Porto; Miguel Bandeira Duarte – Universidade do Minho; Natacha Antão Moutinho – Universidade do Minho; Rita Carvalho – Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias; Daniel Bilbao Peña – Universidade de Sevilha; Miguel Ángel Bastante Recuerda – Universidade de Sevilha; Simón Arrebola-Parras – Universidade de Sevilha; Alexandre Guedes – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro UFRRJ; Aline Basso – Universidade Federal do Ceará UFC; Sílvia Rosado – IADE; Dilar Pereira – CIEBA; Tiago Batista – FBAUL; Margarida Prieto – Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias; Inês Garcia – ESE.

Comissão Organizadora: Artur Ramos – Universidade de Lisboa; Henrique Costa – Universidade de Lisboa; António Trindade – Universidade de Lisboa; Domingos Rego – Universidade de Lisboa; Beatriz Manteigas – Universidade de Lisboa; Gabriela Torres – Universidade de Lisboa.

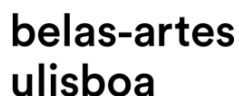
Composição gráfica e paginação: Beatriz Manteigas

Capa: Hugo Passarinho, 2023. Desenho realizado em realidade virtual.

ISBN: 978-989-8944-92-4

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal.

Lisboa, Junho 2023.



ÍNDICE

Apresentação	6
1ª parte: DESENHO APLICADO	
MANUFACTURAR: UMA EXPRESSÃO VIVA DO DESENHO Ana Romãozinho	8
ILUSTRAÇÕES SOBRE O JAPÃO: APLICAÇÕES DO DESENHO DIGITAL E TRADICIONAL Catarina Quintas	17
DESENHO ANATÓMICO: UMA VIAGEM ALÉM DO RETRATO Frederico Elias	24
FANART E COMISSÕES COMO DESENHO APLICADO Henrique Costa	32
METAVERSO: UNIVERSOS PLURAIS PARA O DESENHO APLICADO EM VR Hugo Passarinho	41
O DESENHO APLICADO À MEDALHA CONTEMPORÂNEA João Bernardo dos Santos	53
ARTE-POLITIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: BENEFÍCIOS DO DESENHO NA CONSTRUÇÃO CRÍTICA DO SUJEITO José Márcio Santos	65
O EXECUTAR DO PENSAMENTO: O DESENHO COMO MITO Olavo Costa	74
O HIBRIDISMO GRÁFICO NO DESENHO APLICADO – INFLUXO INTERCULTURAL NA PRODUÇÃO DE UMA BANDA DESENHADA ORIGINAL Rita Alfaiate	83
2ª Parte: TEORIA E PRÁTICA DO DESENHO	
MANIÈRE DE CRAYON. GILLES DEMARTEAU (O VELHO) NA COLEÇÃO DE DESENHO ANTIGO DA FBAUL Alberto Faria	97

A INSCRIÇÃO IMAGÉTICA DO ARQUEÓLOGO MANUEL CALADO EM RÉPLICAS DE UM HABITAT NEOLÍTICO Ana Cravo	108
TRABALHAR COM O INVISÍVEL. PENSAR UM LUGAR COM DESENHOS E O LUGAR DO DESENHO Ana Lanita	120
DESENHO TRANSPARENTE: DO DESENHO ENQUANTO FERRAMENTO DE TÉCNICAS PROJECTIVAS GRÁFICAS Armando Caseirão	131
O MÉTODO DAS PROPORÇÕES E ANATOMIA DO CORPO DE FRANCISCO DE ASSIS RODRIGUES Artur Ramos	149
VER O QUE SE MOVE, JUSTAMENTE PORQUE SE ESCAPA DO LUGAR Cristina Castro	161
O TOQUE QUE DÁ A VER: O DESENHO COMO LUGAR DE IMEDIAÇÃO Dilar Pereira	175
O CARVÃO NA EXPRESSÃO DAS PAIXÕES DA ALMA – UM OLHAR SOBRE A EXPOSIÇÃO DE ARTUR RAMOS Gabriela Torres	185
ENTRE A IDEIA E O OBJETO: O LIVRO DE ARTISTA COMO DIDÁTICA DO DESENHO José Pedro Regatão	200
REPRESENTAÇÃO DIGITAL 3D José Manuel Revez	211
O TEATRO DOM ROBERTO E A ADAPTAÇÃO DA PEÇA “O BARBEIRO” PARA UM LIVRO-OBJETO Mariana Oliveira Matos	222
EXPLORANDO O ESPAÇO PELO DESENHO: SOMBRAS TRIDIMENSIONAIS Sara Antunes Prata Dias da Costa	234

Apresentação

Foi apresentada em linha no dia 13 e 14 de dezembro de 2022 a sexta edição do Colóquio Expressão Múltipla: Teoria e Prática do Desenho. Esta edição é marcada por um desdobramento do colóquio em dois momentos distintos e complementares - o Colóquio Expressão Múltipla: Desenho Aplicado e o Colóquio Expressão Múltipla: teoria e prática do Desenho. Se o Colóquio Expressão Múltipla já se edificou enquanto plataforma para pensar a teoria e a prática do Desenho, surge agora a vertente do Desenho Aplicado. Importa referir que esta adição desponta em grande parte por uma direção tomada pelos alunos dos diversos ciclos de estudo do ensino superior, que os liga a secções do desenho próximas de áreas como o Desenho Digital, Banda Desenhada, *Concept Art*, Ilustração, Desenho em Realidade Virtual, Desenho de reconstrução, Desenho Científico, entre tantos outros tipos de Desenho Aplicado. Por Desenho Aplicado entende-se então um tipo de desenho abrangente que não sendo necessariamente um fim em si mesmo, vai contribuir para o desenvolvimento de outras áreas.

Esta sexta edição é marcada também por possuir uma comunicação física, num momento da história onde grande parte das publicações académicas são exclusivamente digitais. A sua relevância encontra-se também ligada à manualidade e à não necessidade de algum dispositivo para sua consulta.

Tendo em conta todas estas evoluções, é o momento ideal para referenciar a primeira comissão que em 2017 acabou por definir a longevidade deste colóquio a partir das suas premissas originais. Essa comissão organizadora foi composta por Luísa Arruda enquanto coordenadora e Aline Basso, Alexandre Guedes e Vinicius Gomes enquanto doutorandos. A comissão científica foi composta por Luísa Arruda (FBAUL), Artur Ramos (FBAUL), José Maria Lopes (FAUP), Fábio Cerdera (UFRRJ), garantindo assim uma visão abrangente do fazer Desenho, representada por dois continentes. Garantiu também desde a sua existência uma avaliação sob o processo de *double blind peer review* de modo a auferir de uma forma isenta a qualidade dos trabalhos.

Como se pode verificar, o papel dos doutorandos é fundamental neste colóquio, tomando tanto parte das diferentes comissões organizadoras, como da própria produção de artigos. O terceiro ciclo do ensino superior caracteriza-se pela investigação aplicada em tese, mas também pela difusão da mesma, tomando assim este colóquio um papel

central nessa divulgação. Produz-se assim uma relação simbiótica entre os alunos e a conferência, que não estando restrita a estes, acaba por colmatar a necessidade de participação em actos públicos de divulgação, de conhecimento e enriquecimento da esfera académica.

Este é um espaço multidisciplinar estruturado pelo Desenho, onde se pretende uma visão e um pensamento amplo sobre o mesmo. Considera-se assim toda a relevância em dividir o campo sobre pensar o desenho e sobre o desenho aplicado, mostrando assim a grande versatilidade possível do mesmo.

Henrique Costa

Junho 2023

Parte I

Desenho Aplicado

MANUFACTURAR: UMA EXPRESSÃO VIVA DO DESENHO

Ana Romãozinho

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Departamento de Pintura, Largo da
Academia Nacional de Belas-Artes, nº 4, 1249-058, Lisboa, Portugal.

Trabalho realizado com o apoio de uma Bolsa de Investigação para Doutoramento da
Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT).

Resumo

Este artigo propõe analisar a obra *Manufacturar* de Ana Romãozinho, que cruza a identidade do desenho técnico utilizado pela engenharia têxtil, nos teares - o chamado debuxo, com a apresentação dos elementos base da sua indústria, que são comuns à disciplina do desenho: o ponto e a linha. Pretende-se refletir sobre as possibilidades criativas de um desenho limitado pela grelha patente no debuxo, através dos recursos técnicos da animação, alargando assim a pesquisa em torno deste sistema.

Palavras-chave: debuxo; desenho; grelha; criatividade.

Abstract

This article intends to analyze the video *Manufacturar* by Ana Romãozinho, which crosses the identity of the technical drawing used by the textile engineer on the weaving machines - the textile drawing, with the presentation of its basic element, which is common to the discipline of drawing: the dot and the line. The article pinpoints the creative possibilities of a drawing limited by the grid shown in the textile design, through the technical resources of animation, expanding the research of this system.

Keywords: textile design; drawing; grid; creativity.

Introdução

A grelha é muitas vezes analisada à luz do limite e da ordem que impõe, no entanto é no potencial das suas possibilidades criativas, enunciadas por Rosalind Krauss (1941),

no artigo *Grids* para a revista *October* (1979), que se fixa a análise da obra de vídeo arte *Manufacturar*, de Ana Romãozinho (1996).

O presente artigo visa apresentar o cruzamento produtivo entre o desenho e a animação, que têm como base a investigação e a criação artística a partir da malha sistêmica de uma grelha.

A obra em análise surgiu como encomenda pelo 4º aniversário do Museu dos Têxteis de Castelo Branco (MUTEX). O único requisito imposto pela direção do museu foi a proposta artística ter como enunciado de investigação, ou de reflexão, algum dos processos, mecanismos ou identidade da indústria têxtil que, até ao início do século, foi uma das principais atividades industriais das várias localidades deste distrito.

Assim, o ponto de partida escolhido foi a expressão gráfica e documental utilizada pelos industriais, engenheiros e técnicos, para registar as estruturas dos diversos tipos de tecidos produzidos pelos teares: o debuxo (Araújo & Melo e Castro, 1987, p. 1006) (Figura 1).



Fig. 1. Dossier com debuxo e respetivas amostras de tecidos, suporte de folhas A5: 21 x 14,8 cm. Col. MUTEX. Fonte: própria.

Este tipo de desenho técnico era realizado sobre as quadrículas das folhas de papel milimétrico, guardando um código visual, de maior ou menor complexidade, que possibilitava adaptar e comandar o modo como os diferentes fios dos teares seriam entrançados, durante a sua coreografia rítmica e mecanizada. (Figura 2)

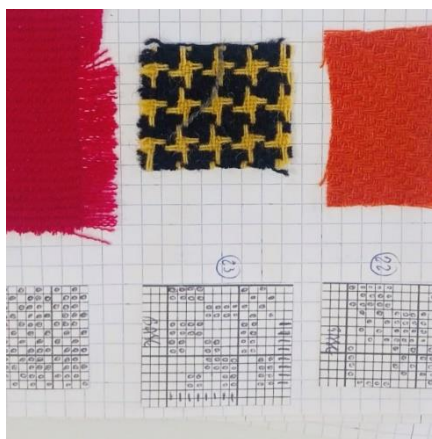


Fig. 2. Pormenor de dossier com debuxo e respetivas amostras de tecidos. Col. MUTEX. Fonte: MUTEX.

A obra *Manufacturar* surge de uma pesquisa em torno da grelha do debuxo; da linha e do fio, pertencentes ao desenho e aos têxteis; e do movimento rítmico que marca tanto esta atividade fabril, como o processo técnico de animação utilizado na obra. Assim, se estabelecem também as linhas de guia que estruturam o presente artigo: a grelha, a linha e o movimento. O objetivo é apresentar a obra e as novas possibilidades criativas que esta introduz no sistema gráfico da grelha, recorrendo à linguagem do desenho e à sua aplicação na animação.

Ana Romãozinho nasceu em Lisboa, no entanto cresceu em Castelo Branco, onde tem raízes familiares relacionadas com o mundo dos têxteis. É licenciada e mestre em Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, onde atualmente frequenta o curso de Doutoramento em Belas-Artes. O seu projeto artístico ocupa-se de temáticas como o jogo, a linguagem e a composição, expressas a partir de abordagens técnicas que vão desde a pintura e a escultura, até à fotografia e ao vídeo, promovendo a dissolução dos seus limites técnicos e conceptuais.

1. A grelha

A obra *Manufacturar* surge de uma procura dos possíveis pontos de afinidade entre o projeto artístico pessoal e a coleção de máquinas, objetos, saberes e tradições apresentadas pelo MUTEX de Castelo Branco. Enquanto equipamento cultural e museológico, o museu está implantado no edifício reabilitado de uma antiga fábrica de lanifícios, a “Empresa de Cardação e Fiação da Corga Lda.”. Esta empresa foi fundada em 1939 noutro local e, posteriormente em 1949, foi instalada na atual morada do MUTEX.

É um espaço dedicado ao turismo industrial que se distingue dos demais museus congêneres (dentro do domínio da transformação e produção têxtil), por manter ativas e funcionais as máquinas e dispositivos utilizados à época da sua atividade. Para além das máquinas relativas à fase de cardação, de fiação e de tecelagem, também possui um espólio empresarial vasto, bem como exemplares de dossiers repletos de amostras de tecidos e respetivos debuxos - o desenho técnico associado a esta atividade industrial.

Intuitivamente, o ponto de partida para o trabalho fixou-se no património que mais se aproximava das expressões artísticas visuais de cariz manual e gráfico: os dossiers com amostras e debuxos.

O debuxo era um desenho realizado através do preenchimento, com duas ou três cores, das quadrículas de papel milimétrico, que codificava a forma como os mecanismos dos teares iriam estruturar a construção do tecido que se desejava produzir. Ele informava a máquina sobre *como*, *quais* e *quando* deveriam ser entrelaçados os fios da trama e da teia, que se encontravam perpendicularmente dentro da bidimensionalidade da extensão de um tecido. Este código era transposto para os mecanismos específicos do tear, alterando e especializando a forma como o tecido era formado.

Assim, este tipo de desenho não é um fim em si mesmo, não concretiza uma pré-visualização direta de um motivo visível e decorativo, como se verifica nas demais criações têxteis. Ele difere dos cartões das tapeçarias e dos moldes dos bordados. Nestes dois exemplos, ambos indicam, com clareza, o lugar de uma determinada cor, ponto ou motivo. O debuxo corresponde, por sua vez, a uma série de coordenadas codificadas de forma visual. A cor do preenchimento da quadrícula tem simplesmente a função de distinção em relação aos espaços não preenchidos.

O debuxo servia tanto para copiar amostras de tecidos recolhidos de outros fabricantes, como também de base para inovar através de uma criação original. Dentro da ortogonalidade das quadrículas do papel, tudo seria válido para alcançar um módulo perfeito, reproduzível e multiplicável pelo total comprimento do tear.

A obra *Manufacturar* parte de uma reconstituição digital que ficciona a grelha do papel milimétrico, na vontade de mimetizar a essência visual do suporte do debuxo, enquanto desenho técnico e objetivo.

A grelha é a figura constante ao longo da duração da animação e é representada através de linhas azuis verticais e horizontais, que se cruzam perpendicularmente,

dividindo o espaço branco em setenta pequenas quadrículas de dimensões iguais (Figura 3).

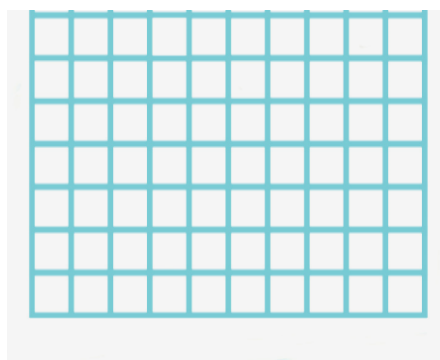


Fig. 3. Ana Romãozinho - *Manufacturar*, vídeo, 4'22'', c/ som (frame: 0'01''), 2021.
Col. MUTEX - Museu dos Têxteis. Fonte: MUTEX.

A estabilidade e precisão da aparência da rede azul define uma espécie de tabuleiro de jogo, ou de princípio-base, a partir do qual se irá construir ou apresentar algo novo. Ela é o local estabelecido para a obra, o espaço limitado que proporciona um plano de criação (Cf. Caillois, 1990, p. 29-30).

2. A linha

Nesta obra são exploradas as possibilidades artísticas de um sistema proporcionado pela grelha, trocando o preenchimento habitualmente plano ou rabiscado das quadrículas, pela clareza dos elementos gráficos do ponto e da linha ou do fio.

Enquanto presença visual e material, os elementos escolhidos para habitar a grelha acabam por pertencer tanto à indústria têxtil (nós e fios), como às artes visuais (ponto e linha). Eles foram escolhidos por possuírem graus de redução, objetividade e simplicidade semelhantes aos da geometria de uma grelha.

Assim, o desenho é chamado a testar as suas capacidades expressivas dentro da grelha e do raciocínio do debuxo. Para tal efeito, os elementos que vão aparecendo dentro da malha azul são fotografias e vídeos de um segmento de fio de algodão preto. Esta forma simula a linha escura que um lápis poderia produzir sobre uma superfície branca de papel, ao mesmo tempo que transporta a sua inerente identidade têxtil.

No início, são apresentados sequencialmente os pontos das três estruturas básicas da construção de um tecido: o tafetá, a sarja (Figura 4) e o cetim. No entanto, no decorrer do esquema temporal, a grelha é ocupada por pontos e linhas que já não tentam reproduzir

as estruturas têxteis. Ao longo do vídeo, a linha vai ganhando uma maior independência em relação à estética do debuxo, aproximando-se cada vez mais de outros raciocínios e experiências visuais.

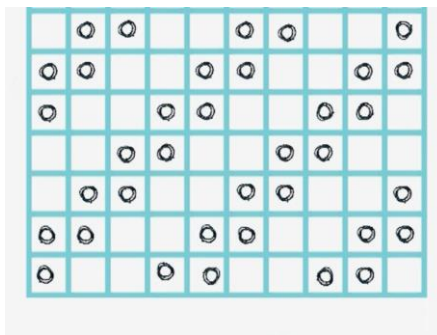


Fig. 4. Ana Romãozinho - *Manufacturar*, vídeo, 4'22'', c/ som (frame: 0'42'' - momento em que surge o código da sarja), 2021. Col. MUTEX - Museu dos Têxteis. Fonte: MUTEX.

3. Movimento e ritmo

A qualidade mutável e dinâmica dos elementos gráficos é proporcionada sobretudo pela técnica do vídeo e da animação, que possibilitam novas apresentações e interações dos elementos sobre a grelha.

A movimentação dos elementos gráficos é feita ao ritmo de um som que remete para o trabalho de um tear. As linhas riscam o interior da grelha, apagando-se logo de seguida; elas multiplicam-se e espalham-se, no mesmo compasso em que se recolhem e desfazem (Figuras 5, 6 e 7).

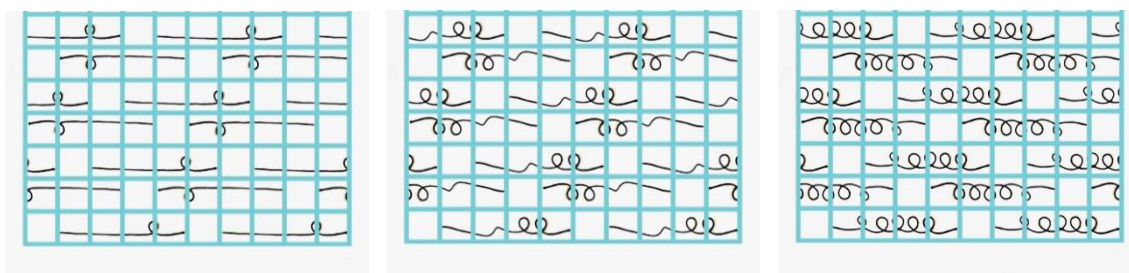


Fig. 5, 6 e 7. Ana Romãozinho - *Manufacturar*, vídeo, 4'22'', c/ som (frames: 1'36''; 1'39''; 1'42''), 2021. Col. MUTEX - Museu dos Têxteis. Fonte: MUTEX.

A procura é constante na busca da surpresa e do encanto que a linguagem do desenho proporciona, sempre em diferentes combinações e experimentações. O mesmo acontecia com aqueles que faziam do debuxo um meio de criação de novos tecidos. Para eles, a grelha não constituía um limite, mas sim a base para um sem número de desenhos

e criações, quer seja ao ritmo dos teares ou do riscar do lápis nas suas folhas de papel milimétrico.

Do mesmo modo, a grelha também protagoniza momentos em que sugere uma reação ativa, perante o que está a acontecer sobre a sua superfície plana - ela anima-se rejeitando as marcas que a cobrem (Figura 8).

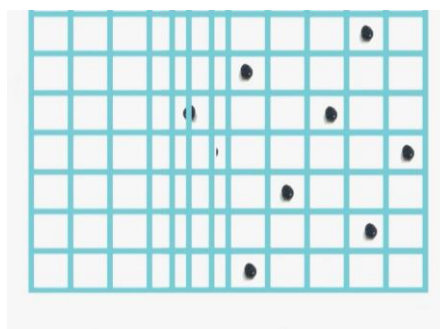


Fig. 8. Ana Romãozinho - *Manufacturar*, vídeo, 4'22'', c/ som (frame: 1'31''), 2021.
Col. MUTEX - Museu dos Têxteis. Fonte: MUTEX.

No entanto, continua a corresponder à caracterização que Rosalind Krauss fez da sua forma, no artigo *Grids*, para a revista *October*, que numa visão espacial apresenta a grelha enquanto forma “plana, geometrizada, ordenada, anti natura, anti mimética e anti real” (Krauss, 1979, p. 51).

A técnica da animação concede à grelha uma possibilidade de resposta, o que torna o trabalho sobre a malha da sua superfície artificialmente estruturada, ainda mais rico e vasto em potencial criativo. A grelha pode também ter uma presença e deixar de ser apenas a base ou limites impostos à obra. Ela pode ser uma matéria de trabalho visível e também agente de protagonismo direto.

Animação, do latim *anima*, corresponde à ideia de “1. sopro, ar, aragem [...] 2. respiração [...] 3. o ar como princípio vital, sopro vital, alma, vida [...]” (Dicionário Latim-Português, 2001, p. 62). Ela oferece artificialmente vida às imagens, através de um processo de metamorfose que concretiza visualmente novas ideias. Este atributo da animação é também descrito por Norman Klein (1945) como uma mudança alquímica (Cf. Klein, 1993, p. 64) que, na história das artes visuais e do cinema, proporciona um lugar de fusão numa espécie de meio termo cheio de novas possibilidades imagéticas e narrativas.

A ideia de vida, e de dar vida, está também associada à ideia de criação artística, à surpresa e à novidade que uma obra traz ao espectador, quando apresentada. Assim,

Manufacturar colhe do debuxo da indústria têxtil, e da disciplina do desenho, a simplicidade e redução de elementos, mas é na sua aplicação à vídeo arte e à animação que os limites da sua linguagem se multiplicam em diferentes abordagens gráficas.

Surgem novas direções e atributos para aquilo que a expressão do ponto e da linha podem ensaiar sobre a grelha do caderno ou dossier. Estes elementos deixam de ser estáticos ou permanentes, eles trazem o sentido da instabilidade, que fomenta a maleabilidade e a mudança, tanto na construção, como na apreciação da obra.

O movimento do desenho aplicado protagoniza um importante eixo no alargamento das possibilidades desta expressão artística, ligando-a a outras dimensões sensoriais, que não apenas o sentido da visão. Aqui, o desenho está dependente da dimensão temporal, ou seja, da duração da obra, aquilo que possibilita observar a metamorfose das formas. Consequentemente, é proporcionada uma ideia de ritmo que desenvolve a narrativa e/ou acontecimentos da obra. Surge uma espécie de dança ou coreografia, sobre a qual é possível rever uma similaridade com a natureza humana. No que diz respeito ao ritmo, destaca-se: a respiração; o trabalho manual do desenho; e o trabalho mecânico dos teares, que dependia do debuxo para orquestrar corretamente a produção do seu trabalho.

Assim, o movimento traz à grelha uma qualidade vital, uma forma de vida e algo mais relacionável com a instabilidade humana. Continua a ser um sistema artificial e anti natura, no entanto o seu espectro criativo ganha novas interpretações e sentidos, que de outro modo não teria relevância.

Conclusão

A obra *Manufacturar* centra-se na parte do espólio do MUTEX que, mais diretamente, se relaciona com o universo gráfico das artes visuais: o debuxo - o desenho técnico, baseado na estabilidade de uma grelha. É trocado o preenchimento habitual das quadrículas, por pontos, linhas e formas lineares que, sinuosamente, aparecem e desaparecem da rede azul. São propostos desenhos, composições e grafismos que interagem com a própria grelha.

Através das características temporais e mutáveis da vídeo arte e da animação, os elementos gráficos deixam de se apresentar finitos na sua própria expressão: eles tornam-se maleáveis a interpretações, a contextualizações e a relações de semelhança e afinidade.

Este processo permite dotar a grelha e o seu desenho adjacente de uma maior “transversalidade disciplinar: pintura, escultura, música, dança” (Vidal, 2013, p. 157), e, em simultâneo, proporcionar uma aproximação da instabilidade humana, patente na ideia de movimento e de metamorfose.

Assim, é reforçada a contemporaneidade da grelha e assinalado o seu contínuo interesse na produção artística atual.

Referências Bibliográficas

- Araújo, M., & Melo e Castro, E. M. (1986). *Manual de engenharia têxtil*. Lisboa, Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Caillois, R. (1990) *Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa, Portugal: Edições Cotovia.
- Dicionário de latim-portugês*. (2001). Porto, Portugal: Porto Editora.
- Klein, N. (1993) *7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*. New York, Estados Unidos da América: Verso.
- Krauss, R. (1979). Grids. *October*. vol. 9, pp. 50-64. [s.l.]: The MIT Press.
- Vidal, C. (2013). Invenções compositivas do século XX: As redes/grelhas, a relação entre informe formalismo e o conceptualismo. In *Com ou sem tintas: composição, ainda?* (pp.156-184). Lisboa, Portugal: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

ILUSTRAÇÕES SOBRE O JAPÃO: APLICAÇÕES DO DESENHO DIGITAL E TRADICIONAL

Catarina Inês Viana Quintas
Mestranda em Desenho, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Resumo

O presente trabalho pretende abordar o desenho aplicado à ilustração. Nesse sentido, trataremos o tema através da descrição e reflexão sobre o nosso processo de produção de 30 ilustrações sobre o Japão tradicional e espiritual, no âmbito da exposição “Japão, uma terra de poetas”, organizada pela Fundação Oriente, e que ocorreu de Janeiro a Abril de 2022. Neste contexto, iremos refletir sobre assuntos como: as fases de execução deste projeto, as aplicações do desenho digital e tradicional, e a capacidade do desenho como ferramenta de estudo.

Palavras-chave: Desenho, Ilustração, Japão

Abstract

This work intends to assess drawing in application to illustration. To do so, we shall address the subject through describing and reflecting upon our process in the production of 30 illustrations about traditional and spiritual Japan, in the context of the exhibition “Japan, a land of poets”, organized by Fundação Oriente, which took place from January to April of 2022. In this regard, we will reflect upon matters such as: the phases of completion of this project, the applications of digital and traditional drawing, and the potential of drawing as a tool for knowledge.

Keywords: Drawing, Illustration, Japan

1. Introdução

No passado ano de 2021, a Fundação Oriente teve a iniciativa de criar o Concurso de Apoio à Criação Artística. O resultado desse concurso foi a nossa exposição “Japão, uma terra de poetas” (20 janeiro a 17 abril de 2022), onde figuraram 30 ilustrações sobre o Japão tradicional. No presente documento, utilizaremos o contexto desta exposição para abordar algumas problemáticas do desenho que protagonizaram o processo de produção deste projeto.

Iremos refletir detalhadamente sobre o decorrer deste projeto em todas as suas fases. O maior desafio de todo o processo terá sido fazer uma investigação rigorosa e uma abordagem adequada ao tema, sendo impossível visitar o Japão fisicamente. Graças à cooperação da Fundação Oriente e à sua coleção no seu Centro de Documentação, foi

possível conduzir uma investigação extensiva e recolha de referências visuais e literárias para fundamentar as ilustrações.

2. A exposição

O Japão tradicional e espiritual provou ser um tema rico e com uma profundidade propícia ao trabalho artístico. Não bastando um interesse inicial sobre este universo e uma inspiração nas xilogravuras de Hokusai e nos filmes de Miyazaki, foi necessário fundamentar e enriquecer o nosso conhecimento sobre o assunto. A abordagem de um tema tão abrangente precisou de uma consideração das várias dimensões que o podem constituir. Para tal, estudámos as tradições, religiões, rituais, profissões, artes, episódios do quotidiano, contos e lendas. Ou, mais resumidamente, foi fundamental compreender a cultura do Japão pré-industrial.

O projeto teve a duração de três meses para a fase de execução — de outubro a dezembro de 2021— e realizou-se em três momentos. O primeiro momento foi de investigação, que ocupou o mês de outubro. Foram feitas várias visitas ao Centro de Documentação da Fundação Oriente, onde consultámos a coleção de livros sobre o Japão e compêndios de gravuras e estampas japonesas. Paralelamente, foram consultadas fotografias de início de séc. XX, disponibilizadas em sítios da internet. Desta fase de estudo resultaram vários esboços que procuravam compreender o tema. Com base nesta pesquisa, foi recolhido um banco de referências visuais e literárias, e foi estabelecida a estrutura do trabalho. Os 30 desenhos foram distribuídos pelos seguintes sub-temas: quotidiano, ofícios, sociedade, artes, espiritualidade e etnia Ainu. A linguagem gráfica terá sido, possivelmente, o mais fácil de determinar: os desenhos iriam aproximar-se da estética das estampas japonesas, com as figuras delineadas a negro com um traço delicado e preenchidas com cores suaves, salvo algumas nuances vibrantes. Para esse efeito, verificámos que aguarela e tinta-da-China sobre papel seria a técnica mais adequada. No segundo momento do trabalho, ocupámo-nos com o esboçar das ilustrações e criação de narrativas. Para estes esboços recorreremos ao desenho digital, sendo este um meio que permite celeridade de execução e fácil organização. Assim, foram inventadas personagens e visitados lugares. Esta foi uma fase de desenhar e redesenhar, e de olhar para o teto tentando visualizar as pessoas e as cenas do dia-a-dia no Japão antigo. O respeito pelo tema exigia uma seleção ponderada dos esboços que viriam a tomar forma no papel, o

que levou ao abandono de várias ideias redundantes ou irrelevantes. Na Figura 1, apresentamos um exemplo de uma página de desenhos digitais exploratórios que resultaram em ilustrações finais. Como podemos verificar, o meio digital permitiu simular vários aspetos do trabalho: como a harmonia cromática, a composição relativa dos desenhos e a consistência do trabalho no seu todo.



Fig. 1. Catarina Quintas - *Página de desenhos digitais exploratórios.*

Com a aproximação do prazo de entrega, tornou-se urgente a produção dos desenhos finais. Devido às condições de secagem da aguarela, verificámos que a produção de múltiplas ilustrações em simultâneo seria a via mais indicada. Com o frio de dezembro, os tempos de secagem alongaram-se, o que levou a um sistema rotativo no qual eram trabalhados cinco desenhos ao mesmo tempo. À medida que colocávamos uma camada de aguarela ou tinta-da-China, o desenho era colocado a secar e prosseguíamos para o que tinha estado mais tempo em repouso. Deste modo, conseguimos conciliar a delicadeza da aguarela com a rapidez da linha de montagem. Com as ilustrações concluídas, emolduradas e entregues, a exposição foi montada e inaugurada. Como se

mostra abaixo, na Figura 2, podemos observar as etapas acima descritas aplicadas ao mesmo desenho. As duas imagens à esquerda correspondem aos estudos em meio digital, e a imagem mais à direita mostra uma digitalização do desenho final, em papel.

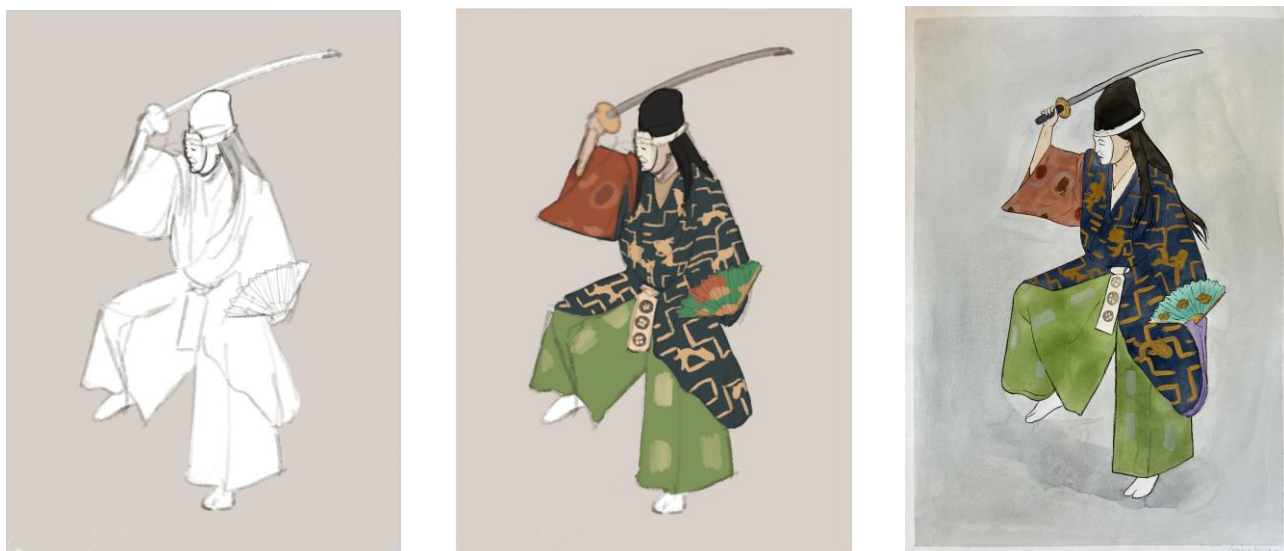


Fig. 2. Catarina Quintas - *Comparação entre diferentes fases do trabalho no contexto do mesmo desenho.*

3. Atitude no Desenho

Anteriormente referimos que o projeto se realizou em três momentos. Sendo este um projeto onde o desenho foi a ferramenta e o fim, o mesmo protagonizou todo o processo. Nos três momentos diferentes, o desenho serviu objetivos e atitudes diferentes. A atitude no desenho implica a sua intenção. O desenho, seja ele traçado por uma criança ou por um erudito, é uma manifestação de uma intenção — podemos até considerar a falta de uma intenção concreta como sendo uma intenção em si. O ato de desenhar pode servir inúmeros propósitos, pode ser privado ou público. De um modo geral, podemos considerar o desenho um meio de comunicação — mesmo quando a audiência se limita à pessoa que o criou. Usualmente, o desenho pode ser pensado como uma forma de expressão ou representação. O desenho, no entanto, é um percurso para vários destinos. Na sua conferência sobre o desenho, Almada Negreiros (2006) defende que o desenho é a forma de pensamento mais antiga e universal da humanidade — e que o desenho é o

caminho para o entendimento. Com isto, voltamos ao nosso tema e iremos discutir de que modos o desenho foi a ferramenta mestre para o nosso trabalho.

No princípio, na fase de investigação, o desenho foi fundamental para conhecer as formas e as linhas do Japão tradicional. A mão auxilia o olhar na fixação do conhecimento. O traço clarifica o que a fotografia turva. O desenho evidencia o que não se vê. Muito semelhante à aprendizagem de uma nova língua, este processo permitiu o desenvolvimento de um vocabulário gráfico e um alfabeto visual de símbolos e gestos que viriam a constituir os elementos das narrativas visuais que pretendíamos criar. Foi necessário aprender como se comportavam os panejamentos do kimono para fazê-los fluir e dobrar no espaço do papel. Em muitas ocasiões, recorremos ao vídeo como auxílio do nosso estudo, pois a dimensão do tempo permite testemunhar a deformação da matéria e o movimento do gesto. Uma vez alcançada uma certa familiaridade com o universo japonês — tanto quanto possível nas condições descritas — pudemos avançar para a fase seguinte e, necessariamente, adotar uma nova atitude no desenho.

Enquanto anteriormente procurávamos entender — e uma vez enriquecido esse entendimento — de seguida precisávamos de o interpretar e de o traduzir de acordo com o nosso objetivo. Aqui, o desenho tomou uma atitude exploratória. O foco assentou na busca pela narrativa em cada ilustração. Conhecendo bem o dicionário visual, a encenação e ação das figuras tornaram-se menos intimidantes e foi possível explorar livremente as várias possibilidades de narrativas visuais.

Encontrada a composição, chegara a altura de passar para o suporte final. Esta nova e última etapa significava a concretização do projeto. Os desenhos saíam do mundo das ideias para o mundo físico do papel. O desenho assimilou uma atitude técnica e expressiva, sendo as ilustrações construídas com base nos esboços selecionados através de cópia ampliada e adaptada aos materiais designados, reservando lugar para o acaso que os mesmos permitem. A aguarela, a tinta-da-China e o papel forneceram organicidade aos desenhos e aproximaram-nos da tradição do desenho oriental e possibilitaram alcançar o efeito estético pretendido.

4. Desenho digital e Desenho tradicional

Por vezes vistos como meios distantes — e, por vezes, intocáveis — o desenho digital e o desenho sobre papel possuem a capacidade de se complementar. No contexto

do trabalho aqui descrito, ambos mostraram vantagens que ultrapassaram as diferenças. Por um lado, o desenho tradicional alcança uma riqueza textural que apenas se pode alcançar com este meio. A sua materialidade permite obter uma experiência estética que afeta outros sentidos para além do visual. A sua vasta tradição tem a vantagem de ter estabelecido todo um universo de riscadores, técnicas e materiais que constituem uma versatilidade extensiva, capaz de produzir variadíssimas soluções gráficas, incluindo tirar proveito do acaso. Podemos ainda advogar que experiência nos meios tradicionais enriquece o trabalho digital como resultado da inventividade gráfica acima descrita, enquanto uma experiência puramente digital corre o risco de produzir trabalhos com pouca expressão gráfica. Por outro lado, o desenho digital encontra-se em constante evolução e consegue, por vezes, imitar o desenho tradicional com alguma fidelidade. O meio digital permite uma rápida execução, ajustes que no papel significariam começar de novo, e editar a mesma imagem de maneiras diferentes para propósitos diferentes.

Tanto o desenho digital como o desenho tradicional possuem pontos fortes e pontos fracos. Torna-se tarefa difícil determinar se um é melhor do que o outro. É possível que tal comparação não seja frutífera. A escolha entre um e o outro acaba por ser uma opção do domínio pessoal e depende dos objetivos de cada um. O exemplo deste trabalho mostrou-nos que existem várias combinações de utilização dos meios, e que se obtém resultados proveitosos quando se combina o melhor dos dois mundos.

5. Reflexões finais

A nossa experiência no contexto do projeto aqui protagonizado, e a análise da mesma com o fim de partilhar o seu processo, revela-nos algumas reflexões que iremos, de seguida, apresentar.

A metodologia aqui descrita permitiu que um projeto potencialmente atemorizador se tornasse exequível através da estruturação e simplificação de objetivos. Contudo, existem outros fatores condicionantes que devem ser tomados em consideração. Podemos considerar que o trabalho artístico depende do contexto cultural do artista — onde nasceu e cresceu, a época em que viveu e a que classe da sociedade pertencia. Este género de precedentes definem, até certo ponto, o seu universo e não dependem da ação do artista. Os aspetos que nos interessam são os que estão no domínio do artista, como enriquecimento cultural, literário, técnico e sensível. Machado de Castro (1788), no seu

Discurso sobre as utilidades do desenho, estabelece uma relação de necessidade recíproca entre o desenho, esse “vivificador das artes”, e as várias ciências. O desenho, na sua imitação da natureza, mostrou-se sempre indispensável no estudo científico. No que toca ao artista plástico, defende que este deve ter noções de todas as ciências e todas as artes, citando, inclusivamente, Pamphilo, mestre de Apelles, quando diz que “Pintor deve não ignorar cousa alguma.”. O arsenal de um artista é o conhecimento e a sensibilidade para o interpretar. Este conhecimento não implica necessariamente a leitura de centenas de tomos antigos — embora não a exclua. No entanto, implica saber ver. Saber ver requer um certo desprendimento do mundo para o poder vislumbrar. O primeiro passo para aprender a ver será, talvez, o momento em que o professor diz para desenhar o que se vê e não o que se sabe. Saber ver é a arte de observar o que está, despido de preconceitos. Este modo de pensamento não se limita a aulas de desenho, podendo ser estendido para outros campos do conhecimento. O artista enriquece o seu trabalho quando vê como desenha, como meio para o entendimento. Conhecimento técnico sem aprofundamento cultural e literário corre o risco de se tornar vazio de significado. E o inverso, de leituras sem conhecimento prático, não poderá construir o artista plástico.

Referências

- Castro, J. M. d. (1788). *Discurso sobre as utilidades do desenho, dedicado á rainha N. Senhora por seu author...* [etc.]. Lisboa: Na Offic. De Antonio Rodrigues Galhardo, Impressor do Conselho de Guerra.
- Costa, Henrique Antunes Prata Dias da, 2006. *Desenho digital*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa, Portugal.
- Harris, Victor (2001). *Shinto: The Sacred Art of Ancient Japan*. British Museum Press.
- Henriques, Lagoa. Silva, João Matos. *Pare, escute e olhe* (DVD). SIBUL. Lisboa, Portugal.
- Henriques, Lagoa. *Ver com olhos de ver* (DVD). SIBUL. Lisboa, Portugal.
- Katsushika, Hokusai (1868). *Hokusai Manga: The Sketchbooks of Hokusai*. Bishū [Nagoya] : Eirakuya Tōshirō. Brigham Young University.
- Holanda, Francisco de (2019). *Do Tirar pelo Naturar, [1549]*. Documenta. Portugal.
- L. Leiter, Samuel (1999). *The Art of Kabuki: Five Famous Plays*. Dover Publication.
- Negreiros, J. d. (2006). *Manifestos e Conferências*. Lisboa: Assírio e Alvim.

DESENHO ANATÓMICO: UMA VIAGEM ALÉM DO RETRATO

Frederico Elias

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

Resumo

A presente comunicação pretende refletir sobre como se processa a comunicação não-verbal, sobre o que está para além da nossa interpretação e qual a sua relevância na arte e no ensino artístico. As expressões faciais são um dos elementos fulcrais para a comunicação não-verbal. São elas uma das responsáveis pela expressão das nossas emoções, pela sua exteriorização. São o resultado da contração de vários músculos que se manifestam sob a pele de forma sincronizada e veloz. Serão analisados os neurónios espelho, a morfologia do rosto, os músculos da mímica e as emoções. Pretende-se, com este artigo, demonstrar o valor do desenho anatómico e da anatomia artística no ensino artístico e na própria Arte.

Palavras-chave: desenho anatómico; comunicação; emoções

Abstract

The present communication intends to reflect on how non-verbal communication is processed, on what is beyond our interpretation and what is its relevance in art and artistic teaching. Facial expressions are one of the key elements for non-verbal communication. They are one of those responsible for the expression of our emotions, for their exteriorization. They are the result of the contraction of several muscles that manifest under the skin in a synchronized and fast way. Mirror neurons, facial morphology, mime muscles and emotions will be analyzed. The aim of this article is to demonstrate the value of anatomical drawing and artistic anatomy in artistic teaching and in Art itself.

Keywords: anatomical drawing; communication; emotions

O Rosto

Quando olhamos para o rosto de alguém é muito pouco provável que identifiquemos uma inércia total dos músculos, pois existe sempre uma ligeira contração, nem que seja pela simples e natural ação de respirar e olhar. Desta forma, e enquanto artistas, ao representarmos um retrato realista é importante entendermos o que está a acontecer no nosso retrato, que naquele momento se transforma, ou se deve transformar num objeto de estudo. Neste sentido, Leonardo da Vinci entendeu a importância do

conhecimento e a sua relevância para podermos alcançar uma melhor construção dos nossos desenhos e pinturas. Esta busca pelo conhecimento encaminhou-o para o estudo exaustivo do corpo humano, onde executou uma série de ilustrações e observações completamente inovadoras sobre a anatomia humana, recorrendo à dissecação de cadáveres e observação do natural.

No entanto, para prosseguirmos devemos definir, num sentido terminológico, o que trata o retrato. Deparamo-nos frequentemente, quando falamos de retrato, com os termos rosto, face, cara, semblante e máscara. “A primeira distinção a estabelecer é entre “face” e “rosto” (ou “semblante”). “Face” designa o carácter físico e anatómico da parte frontal da cabeça humana. É à face que reporta, por conseguinte, a representação da máscara, mediante a relação estrutural dos elementos que a constituem. Já na designação de “rosto” agregam-se duas dimensões não redutíveis à “face” entendida como fragmento estritamente corporal: a que lhe provém do facto de ser um signo que aponta ou delimita uma singularidade individual, e, em estreita relação com esta dimensão, a que lhe é conferida pela assunção de valores relacionais — também diremos “éticos”, com esta aceção estrita” (Tapadas, 2016: p.101). Podemos, então, dizer que o “rosto” é o portador da expressão, emoção e carácter do indivíduo, enquanto a face é a estrutura do retrato.

Por sua vez, “O retrato é a imagem de uma imagem, pois reproduz uma face que, por seu turno, é uma imagem de nós mesmos. O conceito de *retrato* (*Bildnis*) refere-se tanto ao rosto como a uma coisa, a imagem do rosto (*Bild*, imagem). Na comparação com outras culturas, a civilização europeia inventou uma singular máscara, o retrato. Ora, os retratos pintados transmutam forçosamente o rosto em máscara, a qual mantém sempre uma distância ao rosto verdadeiro, de que é um sucedâneo. O que nas civilizações antigas era máscara tornou-se retrato na Europa moderna. O seu significado é ser uma imagem memorativa de uma pessoa e de uma face autêntica, segundo determinadas convenções históricas. Porém, o retrato não é apenas *rosto*; é ainda *meio para um rosto*” (Belting, 2019: p. 76). Assumiremos então que um retrato é uma representação de um rosto, uma cópia do real, onde se procura através de uma máscara representar emoções e pensamentos.

Num sentido mais poético e simbólico, “O rosto é um desvendamento, incompleto e passageiro, da pessoa, como a revelação das *Mystica* nas pinturas de Pompeia. Nunca ninguém viu diretamente o seu próprio rosto: só é possível conhecê-lo através de um

espelho ou de uma miragem. O rosto não é, portanto para si mesmo, é para o outro, é para Deus; é a linguagem silenciosa. É a parte mais viva, mais sensível (sede dos órgãos dos sentidos) que, quer queiramos, quer não, apresentamos aos outros: é o eu íntimo parcialmente despido, infinitamente mais revelador que todo o resto do corpo. (...) Para compreender um rosto, é preciso vagar, paciência, respeito, juntamente com amor. Analisar um rosto sem o amar é aviltá-lo; é destruí-lo, assassiná-lo; é uma vivisseção. O rosto é o símbolo daquilo que há de divino no homem, um divino apagado ou manifestado, perdido ou reencontrado” (Chevalier, Gheerbrant, 1994: p. 576). É interessante trazer esta conceção teórica do rosto e do retrato antes da abordagem anatómica e, por sua vez mais científica. Curiosa, também, a ironia de que o nosso rosto não é para nós próprios e ser, sim, para os outros. Algo que é nosso e só nosso, não ser, na verdade, nosso.

A Morfologia

Prosseguindo, no sentido anatómico de um retrato (seja este desenhado, pintado, modelado ou esculpido) devemos sempre ter em consideração a divisão entre a face e o crânio.¹ Neste caso, define-se por face a zona da cabeça que vai da base do queixo à zona onde cresce o cabelo, denominada de tríquion; ou no perfil, até à parte detrás das orelhas. A face é onde se encontram todos os elementos que comunicam e reproduzem expressões e emoções. Nela localizam-se a boca, o nariz, os olhos e as sobrancelhas, juntamente com todos os volumes que os envolvem. Por sua vez, o crânio é a caixa de osso oval que alberga o cérebro e que se esconde por detrás da face, acabando por ficar esquecida por quem a representa. Nota-se alguma tendência, por parte de alunos, com menos prática no desenho, em ignorar o volume do crânio aquando da sua representação, criando automaticamente uma desproporção no desenho e na sua escala.² Este engano é comum devido à nossa cultura visual, pois diariamente somos confrontados sempre com os mesmos elementos (os elementos da face supramencionados). Observamos a cabeça geralmente de frente, seja quando comunicamos com alguém ou quando nos vemos ao

¹ “The skull, or bony part of the Head, consists of two distinct parts, the *Cranium* and the *Face*, each part being again composed of several bones.” (Lanteri, 1985: pp.25)

²“Mediante o exercício da observação, o desenhador inexperiente terá sempre tendência a distinguir primeiro as características da cabeça, e em particular as dos elementos que identificamos primariamente em qualquer rosto, os olhos, a boca, o nariz e as orelhas. Assim, acontece representar-se em tamanho maior aquilo que foi mais atentamente observado e que, por isso, se considera o mais importante a mostrar ou, pelo contrário, a inibição imposta pelo nível de detalhe, faz com que a escala diminua.” (Tapadas, 2016: p 118).

espelho, deixando quase sempre para segundo plano o volume do crânio. Este volume acaba, também, por ser esquecido porque, de uma forma geral, se encontra coberto com o volume do cabelo. Para que erros como estes não surjam é importante ter um bom conhecimento anatómico da cabeça e das suas proporções, não descurando a prática da observação e do desenho.³

A anatomia e o seu conhecimento estão intrinsecamente relacionados, também, com a morfologia. “Ao longo de toda a História da Arte, o conhecimento da morfologia humana permitiu ao artista interpretar a realidade, deslocando a tónica do olhar natural para o sentido da estética visual. A morfologia depende fundamentalmente do sistema músculo-esquelético e é já a este nível que as diferenças entre géneros e entre os diversos grupos humanos se começam a evidenciar. Sob a pele e os planos das grandes aponevroses, os músculos e os ossos são fundamentais para a compreensão das formas. O estudo do sistema músculo-esquelético é feito dando um especial relevo aos ossos, músculos e tendões que têm maior influência na anatomia de superfície” (Ritto, 2019 pp. 85).

Para uma análise mais extensa da importância dos volumes da anatomia aconselha-se a leitura da parte I do livro “Modelling and Sculpting the Human Figure”, de Edouard Lanteri (1848-1917). No capítulo “First Studies – The Features” Lanteri refere e descreve os vários músculos e volumes que circundam os elementos da face, destacando subcapítulos para cada um deles – Boca, Nariz, Orelha e Olho. No capítulo “The Head” o autor destaca e analisa todos os volumes da cabeça, focando-se nos elementos osteológicos que a compõem e descrevendo, não só, a importância dos seus volumes como, também, demonstrando as diferenças etnográficas, as diferenças entre géneros e entre idades.

³ A importância do conhecimento anatómico, na representação do retrato através do desenho, foi e continua a ser valorizada pelos professores que lecionam as cadeiras de desenho tanto nas universidades, bem como no ensino secundário, fazendo parte do programa de 12º ano o estudo do retrato e da sua anatomia.

Joaquim Rafael (Porto, 1783-1864), pintor e professor de desenho, reforça a importância deste conhecimento no estudo do desenho, mencionando-o no seu livro/manual *Elementos do Desenho Coligidos e Adoptados pela academia das Bellas Artes de Lisboa para uso dos seus discípulos*. “(...) característica dos *Elementos do Desenho* é o facto de dar importância à anatomia, sobretudo à osteologia, como acontece na representação da cabeça humana com a correspondente estrutura óssea em transparência, reflexo também da teoria do desenho de Leonardo.” (Arruda, 2012: p. 143)

“O estudo da anatomia da cabeça é fundamental para a prática do Retrato. A morfologia do crânio e da face é fortemente condicionada pela forma dos ossos que constituem o seu esqueleto, como o demonstram as variadas técnicas de aproximação facial que permitem a recriação do rosto de um indivíduo a partir da análise e interpretação dos ossos do seu crânio, técnicas essas aplicadas às áreas de Arqueologia e Paleontologia humanas e à investigação forense.” (Ritto, 2019: p. 87)

O conhecimento anatômico e da morfologia da cabeça não devem ser encarados como uma obrigatoriedade, mas como uma área do saber que complementa o desenho realizado através da observação. Conhecer e compreender todos os volumes anteriormente mencionados permite ao artista ou aluno uma melhor e mais rápida compreensão e execução do seu desenho, neste caso do retrato.

Mímica do rosto e emoções

A ação muscular reproduzida na face é fundamental para a comunicação, como já foi mencionado anteriormente, sendo os músculos da mímica responsáveis, maioritariamente, pela exteriorização das emoções. O rosto consegue reproduzir uma série de variações faciais mas, catalogadas por Paul Ekman, como emoções básicas, são onze. Freitas-Magalhães, por sua vez, considera apenas 7 emoções básicas: a alegria, a tristeza, o medo, a surpresa, a aversão, a cólera e o desprezo.⁴ A conjugação da contração dos vários elementos musculares do rosto resulta na expressão facial, sempre que um músculo se contrai será reproduzido um volume, uma sombra ou uma prega no rosto, compondo assim uma emoção ou ação. Saber onde e como representar estes elementos no rosto, permite ao artista transmitir não só um realismo mais genuíno ao retrato mas, também, um elemento mais espiritual e dinâmico ao rosto representado.

As expressões faciais são um elemento integrante do programa de Desenho Anatômico II, da FBAUL. Ao questionar os alunos sobre a variação formal que resulta na face ao expressar uma emoção, surge alguma dificuldade em definir a posição dos músculos e da posição de todos os elementos que constituem a cara (sobrancelhas, olhos nariz e boca). Nota-se maior facilidade na descrição formal das expressões da alegria, tristeza, raiva e surpresa, expressões que resultam de emoções básicas que não têm conjugação de dois ou mais elementos emocionais. Exemplificando, a mímica do terror é a conjugação física e psicológica da surpresa e do medo, a fusão destas duas faz com que o aluno tenha mais dificuldade em descrever a emoção e consequentemente a representá-

⁴ Aproveito, neste artigo para deixar a correção (errata), relativamente à seguinte citação retirada da minha dissertação de mestrado - “O rosto consegue produzir uma série de variações faciais, mas catalogadas como emoções básicas são 11. Paul Ekman por sua vez considera apenas 7 emoções básicas: a alegria, a tristeza, o medo, a surpresa, a aversão, a cólera e o desprezo.” (Elias, 2014: p. 17), é, como mencionado no texto, o Paul Ekman que define as 11 emoções básicas (a alegria, o interesse, a excitação, a surpresa, a tristeza, a cólera, o desgosto, o desprezo, o medo, a vergonha e a culpa) e Freitas-Magalhães que define, então 7, “A alegria, a tristeza, o medo, a surpresa, a aversão, a cólera e o desprezo são as emoções básicas.” (Magalhães, 2011: p. 50)

la, bem como outras emoções como o interesse, a excitação, o desgosto, o desprezo, a vergonha e a culpa, emoções também definidas como básicas por Ekman.

A compreensão e reprodução de emoções através do rosto pode ser ensinada e aprendida através de livros ou em contexto de sala de aula, mas é na experiência afetiva e social que surge e se aprende com mais facilidade. Aí é o cérebro que assume um papel fulcral na sua interpretação.

Neurónios Espelho

“Uma das características do ser humano é a de possuir um sistema neuronal que possibilita ao homem interpretar e compreender os outros. Este sistema é composto por uma série de neurónios espelho que se ativam cada vez que se vê alguém a executar uma ação possibilitando assim compreender o que acontece à nossa volta. O elemento caracterizante deste sistema é a sua capacidade de se ativar “como se” a ação executada fosse, naquele momento, realizada pelo sujeito que observa” (Souza, Lemos, 2009: p. 124). Neste sentido, o neurónio espelho é, como o nome indica, um elemento do nosso cérebro que espelha o que vê e ao reproduzir de forma virtual esse momento, permite ao espectador interpretá-lo. Esta ação neuronal é ativada em ações como um simples bocejo mas, também, na leitura de expressões faciais, como muitos de nós já podemos experienciar no nosso dia-a-dia. “A observação do nojo nos outros ativa no cérebro do observador a mesma porção da região cerebral (a ínsula) que se ativa também quando é o próprio observador a experimentar o nojo. Isto ocorre ainda para outras reações emocionais primárias como o medo ou a dor” (Idem: p.143). Esta interação do neurónio espelho é fundamental na nossa rotina diária e social e, desenvolve assim uma cultura visual vastíssima que na hora da criação artística poderá ter uma grande influência. Tal como, na interpretação da própria Arte, como por exemplo na interação com um busto ou até um filme de animação.

Há muitos anos que podemos observar nos maiores estúdios de animação, como a Pixar ou Disney, um estudo exaustivo das expressões faciais e a forma como os animadores utilizam este conhecimento para envolver o espectador ao filme. Da mesma forma, os autores de Anime ou Manga exageram as expressões das suas personagens para cativar a atenção do seu espectador ou leitor.

A representação da emoção de forma mimética pode ter influência na empatia que o espectador desenvolve relativamente à obra observada, como afirma o professor Ramachandran, “Sempre que observamos alguém a fazer alguma coisa (ou mesmo a começar a fazê-la), o neurónio espelho correspondente no cérebro poderá disparar, permitindo-nos “ler” e compreender a intenção do outro, e assim desenvolver uma sofisticada “teoria de outras mentes” (2014).

O conhecimento teórico e prático da anatomia humana, a compreensão morfológica, psicológica e neuronal, são assim elementos essenciais para uma boa construção e representação de um retrato, pois é através dele que o artista pode comunicar com o espectador. Tanto numa obra plástica, animada ou performativa. O rosto será sempre um primeiro veículo de interação e comunicação para quem o observa.

O ensino de Anatomia em Belas-Artes

Resta-me dar o parecer pessoal sobre a continuidade do ensino da anatomia artística e do desenho anatómico na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, que incluem o estudo do rosto e do retrato aqui referidos neste trabalho.⁵ Estas cadeiras e seu respetivo estudo são, inevitavelmente importantes para os alunos que pretendam seguir um trabalho mais académico e figurativo nas áreas das belas-artes – desenho, pintura e escultura. Também o são para os alunos de multimédia, pois o conhecimento anatómico pode ser um elemento diferenciador, tanto na criação de personagens para animações, em *concept art*, através da mão dos animadores ou dos *riggers* e ainda na criação de banda desenhada e livros ilustrados.

A aplicação do conhecimento anatómico no trabalho artístico contemporâneo é extensíssima e vai além das áreas anteriormente mencionadas pois, a anatomia ensina-nos a ver para além da nossa própria visão.

Este artigo pretende, assim, não só demonstrar o valor destas cadeiras, mas também, o valor da fusão do conhecimento científico com o conhecimento artístico.

⁵ Não queria deixar de citar também o desejo da docente da cadeira de Anatomia Artística, “Resta-nos esperar que, através da fortuna crítica produzida, o testemunho da Anatomia Artística tenha a continuidade que merece, quer como instrumento futuro de criatividade, quer como nova perspetiva de conhecimento, no campo das ciências da arte.” (Ritto, 2019: pp. 92)

Bibliografia

- Arruda, L. (2012) Imagens do corpo na Academia de Belas-Artes: método de aprender o desenho. In Tavares, C. (Org.) *Representações do Corpo na Ciência e na Arte* (pp. 139-151). Lisboa: Fim de Século Edições
- Belting, H. (2019) *Faces. Uma história do rosto*. Lisboa: KKYM
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (1994) *Dicionário dos símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Lisboa: Teorema
- Ekman, P. (2006) *Darwin and Facial Expression: a century of research in review*. CA: Malor Books
- Elias, F. (2015) *A mímica do rosto na arte: a sua importância na representação e interpretação artística*. (Dissertação de Mestrado não editada). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- Lanterni, E. (1985) *Modelling and sculpting the human figure*. New York: Dover Publications
- Magalhães, A. (2011) *A psicologia das emoções: o fascínio do rosto humano*. Porto: Universidade Fernando Pessoa
- Ramachandran, V. H. (2014) *MIRROR NEURONS and imitation learning as the driving force behind "the great leap forward" in human evolution*. <http://edge.org/documents/archive/edge69.html> (26/09/2014, 18:05h)
- Ritto, I. (2019) O ensino da anatomia em Belas-Artes. In Pombo, O., Fuentes, S., Nabais, C. (Orgs.), *CorpoImagem: representações do corpo na ciência e na arte* (pp. 79-91). Lisboa: Fim de Século Edições
- Souza, M.; Lemos, F. (2009) *Psicologia e Compromisso Social: unidade na diversidade*. São Paulo: Escuta.
- Tapadas, S. (2016) *A composição do rosto na escultura: o escultor e o olhar escultórico*. (Tese de Doutoramento não editada). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.

FANART E COMISSÕES COMO DESENHO APLICADO

Henrique Costa
Hugo Passarinho

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos
em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058
Lisboa, Portugal

Resumo

Esta comunicação pretende demonstrar como a construção gráfica de *fanart* e comissões podem ser considerados um tipo de desenho aplicado. Este tipo de produção gráfica é particularmente relevante, pois é uma das possibilidades mais acessíveis de difusão inicial de um autor. A *fanart* actualmente apresenta-se como uma zona cinzenta legal em que uma determinada produção visual que foi criada por um autor ou por uma indústria, vai ser apropriada por outro autor para publicitação ou capitalização do mesmo. Este fenómeno começa por ocorrer nas escolas básicas, estendendo-se até ao ensino superior, havendo inclusive casos de sucesso profissional. Pretende-se analisar a *fanart* e a sua ligação com as comissões do ponto de vista do desenho/ desenhador, visto ser um território pouco explorado academicamente, havendo somente textos sobre o fenómeno em si (ou seja o que faz surgir a *fanart* e não a produção gráfica em si) e a sua vertente literária. Também se pretende fazer uma ligação entre *fanart* e comissões, sendo comissões trabalhos gráficos específicos com um enunciado feito por quem a pede ao desenhador. Ainda será referida uma análise de conteúdo em eventos onde exista uma ala de artistas, para melhor compreensão do fenómeno.

Palavras-chave: fanart, comissões, fanfic, desenho aplicado, fandom

Abstract

This paper intends to demonstrate how the graphic construction of fanart and commissions can be considered a type of applied drawing. This type of graphic production is particularly relevant because it is one of the most accessible possibilities of an author's initial diffusion. Fanart currently presents itself as a legal grey area in which a particular visual production that has been created by an author or an industry, is going to be appropriated by another author for publicity or capitalisation of the same. This phenomenon begins to occur in primary schools, extending to higher education, and there are even cases of professional success. We intend to analyse the fan art and its connection with the commissions from the artist point of view, since it is a territory still little explored academically, existing only texts about the phenomenon itself (that is, what makes the fan art arise and not the graphic production itself) and its literary side. It is also intended to make a connection between fanart and commissions, being commissions specific graphic works with a statement made by the person who asks it to the artist. Still it will be referred a content analysis in conventions that have an artists alley for better understanding of the phenomenon.

Keywords: fanart, commissions, fanfic, applied drawing, fandom

Introdução

Em *Interno di un Convento* (1978), Walerian Borowczyk demonstra com eficácia o princípio de comissão/ *fanart*. Neste filme a irmã Beatrice encarrega-se (contra a vontade da madre-superiora) de desenhar e pintar os desejos das restantes freiras a troco de algo. A cena retrata três características do desenho a pedido: o gosto – as freiras, incluindo a que tem apetências artísticas demonstram apreço pelo pedido; a troca – Beatrice é ressarcida de um frasco de mel; e o erótico – os desejos das freiras são concretizados a partir do desenho.

A presente comunicação pretende tomar o lado do artista enquanto criador de obras de outras pessoas ou a pedido de outras pessoas. Existem alguns trabalhos académicos que já começam a trabalhar este tema ainda que mais centrados na denominada *fandom* e *fanfic*, a vertente comunitária e escrita da *fanart*. Curioso é também que a produção académica analisada é realizada maioritariamente por jovens estudantes universitários, mostrando assim a actualidade e pertinência do tema para as novas gerações. Considera-se então que cada vez mais este tipo de desenho (desenho a partir de outras criações) é utilizado e difundido, caracterizando-se como uma nova tipologia de desenho aplicado.

Fanart e Comissões

Existe uma necessidade de desambiguação de termos visto que a *fanart* não é sinónimo de *comissões* nem de *fandom* ou *fanfic*. Genericamente falando, a *fanart* é qualquer tipo de produção visual que seja baseada numa imagem/ ideia/ texto pré-existente, geralmente de cariz comercial. *Comissão*⁶ é definida como a existência de um pedido formal para produzir algo (geralmente de índole artística). Como se pode concluir, as comissões não tem necessariamente de partir de algo pré-existente, mas tal pode acontecer. O que une a *fanart* e as *comissões* é que ambas são concretizadas a partir de uma ideia do outro e não de uma ideia própria. Existe também a troca comercial associada, ou seja o desenho feito pode ser traduzido em lucro monetário ou mesmo de promoção do artista.

⁶ Muitas vezes usando o termo anglo-saxónico "commissions" definido pelo dicionário Merriam-Webster como "a formal request to produce something (especially an artistic work) in exchange for payment"

Se a *fanfic* (ficção realizada por fans) pode ser considerada a vertente literária da *fanart*, a *fandom* genericamente é a comunidade ligada ao fenómeno de apropriação de conteúdo (geralmente comercial) por outras pessoas. Roberto Carlos Medina chega a afirmar que da *fandom* surge a *fanart*, é a base da mesma e de onde desperta a necessidade de realização (Medina, 2013)⁷. Lugo por outro lado afirma que *fanart* e *fanfiction* são termos que se referem à arte e à narrativa criados pelos fans de filmes, personagens, videojogos, animação e obras literárias. São uma forma de homenagear as obras da sua preferência: baseiam-se em propósitos expressivos, lúdicos e não lucrativos (Lugo, 2009)⁸. As definições apresentadas podem apresentar algumas questões, pois a *fanart* pode existir sem a *fandom*, e muitas vezes a *fanart* pode adquirir fins lucrativos, o que acaba por fazer surgir uma zona cinzenta no que diz respeito aos direitos de autor, ainda que com o uso justo das apropriações muito raramente isto acarreta problemas legais.

Medina caracteriza que o uso da imagem é a chave, até quando o produto provem da literatura ou da música, a *fanart* procura traduzir tudo a imagens (Medina, 2013)⁹. Daqui provem um dos aspectos mais interessantes da *fanart*, que é a necessidade que a espécie humana tem de traduzir tudo em imagens, inclusive obras de terceiros.

Sendo a *fanart* decorrente maioritariamente de obras comerciais, surge uma questão interessante: a dúvida se a *fanart* é uma nova plataforma de produção, ou uma nova forma de relação entre o produto e o consumidor (Medina, 2013)¹⁰. Do ponto de vista dos criadores esta questão está mais ligada com a tal nova plataforma de produção, visto que muitas vezes é mais prático em vez de fazer algo de raiz, o artista poder escolher os seus interesses pessoais como um ingrediente preparado antes de finalizar uma ideia (Dao, 2015).¹¹

⁷ "Del fandom surge el fanart, es la base del mismo y de donde se desprende la necesidad de realizarlo." Medina(2013)

⁸ "Fanart y fanfiction son términos que se refieren al arte y la narrativa creados por los fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias. Son una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos" Lugo(2009)

⁹ "El uso de la imagen es clave, hasta cuando el producto proviene de la literatura o la música, el fanart busca traducir todo a imágenes" Medina(2013)

¹⁰ "Queda aún la duda si el Fan Art es una nueva plataforma de producción o una nueva forma de relación entre producto y consumidor." Medina(2013)

¹¹ instead of making something from scratch, one can choose his self-interest as a prepared ingredient before finalising an idea" Dao(2015)

Criadores, público-alvo e consumidores

Considera-se prática comum que a produção de *fanart* pode começar num período escolar básico. Ou seja pessoas com aptências artísticas demonstradas precocemente geralmente são alvo de pedidos por parte de colegas para execução gráfica de uma determinada personagem/ série/ jogo de computador. Existe um caso público documentado do qual precoce este fenómeno pode ocorrer com o caso de um menino de sete anos chamado Inácio, proveniente do Chile e que desenhava personagens da série Dragon Ball de Akira Toriyama. Inicialmente este caso adquiriu contornos melodramáticos, pois afirmava-se na internet que o rapaz vendia os desenhos devido aos pais se encontrarem desempregados e ele precisar de dinheiro para comprar materiais para a escola. Mais tarde revelou-se que este caso é um típico caso de uso de comissões/ *fanart* feito por gosto e para proveito próprio, visto que como afirmou a sua mãe, a intenção da criança era ganhar dinheiro vendendo os seus desenhos do Dragon Ball aos colegas, para poder comprar um boneco do Songoku - personagem da referida série (Arraché, 2015). Aqui se apresenta uma característica da *fanart* que é a do próprio gosto do autor, ou seja o autor de *fanart*, geralmente é ele próprio um fan do objecto em questão. Isto acontece pois muitas vezes o autor vai procurar inspiração em obras já realizadas, e aprende a desenhar com essas obras. Como exemplo, Cuong Dao afirma que os estúdios Ghibli criam uma relação forte entre os humanos e a natureza, que inspiram não só crianças mas pessoas de todas as idades. Como resultado, isto forma uma enorme quantidade de fans que já estavam prontos para expressar a sua criatividade (Dao, 2015)¹².

Com o presente trabalho foi realizado um inquérito a onze pessoas com idades entre os 20 e os 30 anos que fizessem *fanart* regularmente, e os resultados demonstram bem o gosto dos autores perante aquilo que desenham. Uma das questões colocadas a fim de esclarecer porque é que os autores de *fanart* fazem *fanart*, foi uma questão de escolha múltipla: "Porque é que faz *fanart*?" Havia três respostas possíveis, sendo elas a) dinheiro b) gosto e c) autopromoção. Podia-se escolher mais que um ponto. A conclusão foi que 100% das respostas incidiram sobre o gosto, ou seja todos os artistas inquiridos revelaram que desenham *fanart* porque gostam de fazer *fanart*. Uma larga maioria de 63% revelou também que o fazem por autopromoção. Apenas 18% declarou que o fazia para ganhar

¹² "Ghibli creates a strong relationship between humans and nature, which inspire not only children but also all ages. This as a result, forms a huge amount of fan who have already been ready for expressing their creativity." Dao(2015)

dinheiro. Outra questão presente no inquérito "Espera fazer *fan-art*/ comissões no futuro?" revela a persistência deste tipo de desenho, pois 100% das respostas foram afirmativas. Assim, de certa maneira se pretende demonstrar que a *fanart* não é necessariamente uma questão momentânea, ou de apenas um determinado grupo etário, pois nem que seja em intencionalidade, a *fanart* não se revela apenas como uma moda.

A *fanart* tem então dois tipos de consumidor, o próprio artista, e a pessoa que lhe adquire a obra, ou a encomenda, no caso das comissões. Os fans tem um modo concreto de recepção, com uma mistura de proximidade emocional e distancia critica(Jenkins, 2012). Esta fandom na pratica é algo que Medina(2013) considera de prosumidor ou de *Culture Keeper*. Assim os participantes na fandom e os criadores de *fanart* acabam por adquirir um papel de preservação cultural, que visa perpetuar um determinado conhecimento que sem eles seria mais rapidamente esquecido – serão as gerações mais velhas da fandom a preservar e introduzir às novas gerações um determinado conteúdo e não o produtor original desse conteúdo.

Eventos e conteúdos

Para além da internet, uma forma de disseminação da *fanart* é a sua presença em eventos culturais. Segundo Medina, um exemplo da influência do fenómeno da *fanart* são os shows de galerias onde muitos artistas se reúnem para realizar criações em torno de temas que se poderiam considerar inverosímeis ou superficiais (Medina 2013)¹³. Mas se na prática os conteúdos podem ser muito específicos e pouco ligados com a realidade, também permite um ambiente de comunidade que celebra a individualidade do artista sem se desvincular da criação original que permitiu a apropriação (Medina 2013)¹⁴. Na actualidade, mais que uma posição (Borda, 1996), uma questão de gosto (Fiske, 1992) ou um ponto de continuidade (Abercrombie e Longhurst) o fanatismo converteu-se num verdadeiro fundo de recursos diversos (de atitudes, expectativas, práticas e modos de relação com a industria) que contribui de forma crescente na criação de identidades individuais e colectivas (Jenkins, 2012).

¹³ "Un ejemplo de la influencia del fenómeno del Fan Art son los shows de galerías donde muchos artistas se reúnen para realizar creaciones en torno a temas que se podrían considerar inverosímiles o superficiales" Medina(2013)

¹⁴ "es un ambiente de comunidad que celebra la individualidad del artista al tiempo que no se desprende de la creación original que permitió la apropiación." Medina(2013)

Para melhor compreensão do fenómeno de disseminação em eventos culturais, foi analisada a ala de artistas do Iberanime 2022¹⁵ sobre a presença de *fanart* nas suas bancas. Foram contadas 27 bancas no total, e embora todas apresentassem trabalho original, 24 apresentavam também *fanart*, o que dá uma percentagem de 88%. Todas estas bancas eram operadas pelos próprios artistas, que esperavam lucro com a venda de *fanart*. Sendo o Iberanime um evento claramente voltado para a promoção de series e filmes japoneses, era de esperar uma percentagem tão elevada de *fanart*. Mas ao analisar outros eventos culturais, verifica-se também que cada vez mais a *fanart* se encontra presente, como é o caso dos GAB-A 2022¹⁶, onde o publico é necessariamente diferente e mais experiente, mas ainda assim foi possível detectar informalmente pelo menos quatro casos de artistas que estavam a vender *fanart*.

Erotismo e homoerotismo

Segundo Rita Alfaiate¹⁷ a "*fanart* tem a ver com uma obsessão/ ideal de personagens fictícias por ser mais fácil apaixonarmo-nos por elas. Quando se adquire e quando se faz, estamos a tentar completar esse vazio emocional." Para além do gosto existe geralmente uma vertente do desejo ligada à *fanart*. Do estudo conduzido para este trabalho 45% dos inquiridos afirmaram ter feito *fanart* de conteúdo erótico. Na maior parte dos casos o conteúdo erótico parte do próprio artista, até porque segundo Jenkins, o conteúdo erótico não é sobre o próprio sexo em si numa dimensão pornográfica, mas mais como será a experiencia sexual no passado, presente e futuro das personagens (Jenkins, 2012). Não obstante existe no caso das *comissões* alguns casos de arrependimento da sua realização, especialmente quando é pedido ao artista que desenhe uma determinada personagem numa determinada situação sexual que seja desconfortável para o próprio artista. Assim 18% dos inquiridos neste estudo afirmaram que já se arreponderam de fazer determinada *fanart* de conteúdo pornográfico.

¹⁵ Iberanime 2022 decorreu na Feira Internacional de Lisboa em maio, sendo promovido como o "maior espectáculo da cultura japonesa" que abrange áreas de J-POP, Concertos, Cultura Tradicional Japonesa e IA!Plus, Anime, Cosplay, Artes Marciais, Concursos de Noodles, Retrogaming, Gaming, eSports, Para Para Dance e Workshops.

¹⁶ Galerias Abertas Belas-Artes, evento anual da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa, onde os estudantes promovem e vendem os seus próprios trabalhos.

¹⁷ Autora de banda desenhada, produtora de *fanart* e investigadora no CIEBA

Existe também uma grande proficiência de conteúdo homoerótico, quer seja a partir de *fanfics* onde as personagens acabam por ter uma ligação homossexual que não tem na ficção original, por vezes declarada, por vezes omissa, desde um simples dar as mãos até situações pornográficas (Cecilia e Poggetto, 2013), ou como forma de ir contra a norma. Em 2007 foi realizado por Jeffery Dennis um estudo analisando 872 desenhos homoeróticos de 442 artistas juvenis de *fanart*. Formalmente chegou-se à conclusão que os rapazes desenhavam musculaturas super desenvolvidas enquanto as raparigas tendencialmente minimizavam os aspectos da fisicalidade humana, mas ambos relatavam os perigos de expressar a homossexualidade, com reacções surpreendentes e por vezes negativas ao *flirt* ou ao beijo¹⁸ (Dennis, 2007). Provavelmente esta questão da transgressão aliada ao desejo pode estar na origem da própria representação da homossexualidade na *fanart*.

Apropriação, plágio e expressão original

A aquisição de uma determinada obra de *fanart* acontece por duas razões: uma porque se é fan dessa obra, mas também porque de certa maneira se é fan do artista que produziu a *fanart*. E isto levanta também duas questões, se a *fanart* é considerada plágio, e até que ponto o criador da *fanart* tem interferência na mesma.

Relativamente ao plágio, é dúbio, visto que o criador da *fanart* se está claramente a basear numa obra já existente. Aqui a questão é se o artista que faz *fanart* está a criar algo de original ou se é uma mera cópia. Na maior parte dos casos, os criadores de *fanart* têm algum cuidado em manter a sua expressão pessoal no desenho, ou criar uma narrativa própria, construindo assim uma obra única ainda que baseada numa outra obra, tal como acontece nas apropriações artísticas. Este caso é geralmente considerado uso justo da obra original, visto que essa obra acaba por fazer parte de uma determinada cultura. Deveria existir então um ponto de equilíbrio onde o artista tem de tornar os dois factores da

¹⁸ "Male artists tended to enhance the physicality of their subjects, aging children into adults, transforming nonhumans into humans, and portraying them with bodybuilder's physiques, while female artists tended to minimize or erase physicality. Both imagined situations that reflected the dangers of expressing same-sex desire in a homophobic youth culture, with surprised and often unwelcome responses to a flirtation or kiss. The characters selected for same-sex romance were usually antagonists rather than close friends, again suggesting an environment where desire must be hidden or displaced." Dennis(2007)

equação visíveis e complementares – a sua própria expressão e a personagem/ situação a retratar.

Legalmente em Portugal são muito raros os casos em que o artista de *fanart* é penalizado devido ao uso justo de uma obra. No inquérito realizado para este trabalho, à pergunta "Já decorreu algum problema legal de ter feito fan-art?" 100% das respostas foram negativas. Sendo uma zona cinzenta legal, Kattwinkel(2021) faz um artigo sobre obras derivadas e uso justo. Kattwinkel adverte para quatro factores que por vezes podem fazer a diferença em termos legais, sendo eles a sátira, a expressão própria, o mashup¹⁹, e a monetização. Se os primeiros três factores podem ser usados como bonificação do uso justo, o factor da monetização pode ser algo de impeditivo - embora na prática com os valores envolvidos (visto a *fanart* não ser concretizada em grandes series e ser produzida de fans para fans) a *fanart* não apresenta grandes consequências legais.

Conclusão

Conclui-se que a *fanart* é algo que acaba por preservar a cultura popular num universo de produções que se sobrepõem umas às outras. A partir dela algumas destas produções vão atingir gerações futuras. Relativamente ao artista de *fanart* verifica-se que começa por gosto próprio e continua por gosto próprio, sendo uma boa maneira de auto promoção devido ao público simultaneamente alargado e específico que atinge. Uma coisa é certa, com a ultra especialização de conteúdos e com comunidades focadas em trabalhar em conjunto, a *fanart* começa cada vez mais a ganhar o seu espaço enquanto área específica do desenho.

Referências

- ARRACHÉ, Eric (2020), *Garoto chileno viraliza ao vender desenhos de Dragon Ball Super para comprar um boneco do Goku* [Consult. 5 de Maio de 2022].
Disponível em: WWW: <URL <https://criticalhits.com.br/anime/garoto-chileno-viraliza-ao-vender-desenhos-de-dragon-ball-super-para-comprar-um-boneco-do-goku/>>
- CECILIA, Laura; POGGETTO, Dal (2013) Superhéroes, musculosos y enamorados: Análisis sobre Science Bros, slash fanart sobre Tony Stark y Bruce Banner, *Seminario: Fans en la web*, Universidad de Buenos Aires Facultad de Ciencias Sociales, Carrera de Ciencias de la Comunicación.
- BOROWCZYK, Walerian (1978) *Interno di un Convento*, Italia:Lisa Films, cor, 95

¹⁹ Quando são combinadas/ coexistem personagens originais e personagens de fanart na mesma imagem.

- Minutos.
- DAO, Cuong (2015), *Ghibliary: An Approach to Fan Art*, Newcastle University School of Arts and Cultures
- DENNIS, Jeffery P.(2010) Drawing Desire: Fan Art and Queer Youth. *Journal of LGBT Youth*, v7.
- JENKINS, Henry (2012) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Taylor and Francis, ISBN 9781136290718
- KATTWINKEL, Linda Joy (2021) Is Fan Art Legal Fair Use? What About Mash-ups? – Copyright Myths and Best Practices [Consult. 14 de Maio de 2022].
Disponível em: WWW: <URL <https://www.owe.com/is-fan-art-legal-fair-use-what-about-mash-ups-copyright-myths-and-best-practices/>>
- KROBOVÁ, Tereza, ŠVELCH, Jan (2016). "Historicizing Video Game Series through Fan Art Discourses." *Transformative Works and Cultures*, no. 22.
- MEDINA, Roberto Carlos (2013) El fanart, producción de consumo: Política, Economía y Consumo de las Estéticas Contemporáneas. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano Facultad de Humanidades, Maestría en Estética e Historia del Arte.
- MULLIS, Justin (2017). "All the Pretty Little Ponies": Bronies, Desire, and Cuteness. *The Retro-Futurism of Cuteness*, p.87-106.
- TANESKA, Biljana (2009) *OTAKU — the living force of the social media network*.

METAVERSO: UNIVERSOS PLURAIS PARA O DESENHO APLICADO EM VR

Hugo Passarinho

Henrique Costa

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos
em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058

Lisboa, Portugal

Resumo

Esta comunicação observa o caso do desenho aplicado em VR a partir das mais recentes evoluções tecnológicas e conceptuais desenvolvidas para o Metaverso. O Metaverso é especulado como a próxima iteração da internet, aliando ambientes virtuais tridimensionais capazes de partilhar e desenvolver experiências em tempo real através de periféricos de VR/ AR para além do computador pessoal, ou dos smartphones como os conhecemos. Que lugar poderá ocupar o desenho aplicado em VR? Na Web3 a virtualidade é nativa, habitada por utilizadores que se fazem representar por avatares partilhando entre si criações virtuais, das quais todas têm em potencia como ponto de partida o desenho ou a iteração de algo que foi potencialmente desenhado. Analisar-se-à a possibilidade de integração com o desenho virtual no Metaverso, com o mundo real e os potenciais universos digitais nos quais o desenho é matéria constitutiva essencial.

Palavras-chave: Desenho, Realidade Virtual, Metaverso

Abstract

This paper looks at the case of applied drawing in VR as to the latest technological and conceptual developments researched for the Metaverse. The Metaverse is currently described as the next iteration of the Internet, combining three-dimensional virtual environments capable of sharing and developing real-time experiences through VR/AR peripherals beyond the personal computer, or smartphones as we know them. Which of these new universes will the applied drawing in VR be able to occupy? In Web3 virtuality is native, inhabited by users that are represented by avatars sharing virtual creations, all of which have as a potential starting point the drawing or the iteration of something that was potentially drawn. We will research the possibility of integration with virtual drawing in the Metaverse, with the real world and the potential digital universes in which drawing is essential constitutive matter.

Keywords: Drawing, Virtual Reality, Metaverse

O que é o Metaverso ?

Poder-se-à definir Metaverso como uma transcendência do universo conhecido e experimentado.^[20]

Esta transcendência ocorre através do contágio e expansão das fronteiras que separam hoje os ambientes digitais do mundo físico - um espaço onde podemos interagir com objectos virtuais em tempo real com resultados e respostas imediatas, e de grande semelhança em relação às experienciadas na vida real.

É um espaço propenso à colaboração. Dos substractos que resultam desta dimensão colaborativa temos a notar o potencial para transformação pessoal e colectiva, a experimentação e o diálogo. Como um verdadeiro paralelo do real, no Metaverso tudo é potencialmente transitório, e em constante transformação, tudo é ao mesmo tempo transaccionável. Este capacita-se no entanto da distinta qualidade de, no momento em que escrevemos este artigo não ser possível conseguir compreender por completo a perenidade e coerência do mesmo, tendo em conta o seu estágio de infância e grau de complexidade.

Este novo mundo, que se apresenta no imediato como alternativo, emergindo através do digital para o mundo físico, faz-se constituir a partir de três elementos : - **tecnologia** (semelhante à AR)^[21] - **hardware** que permite a interacção com o mundo real - e **informação** — internet aliada a inteligências artificiais como a Siri ou a Alexa.

A tecnologia permite que o Metaverso actue como uma camada sobre o mundo real, e dela disponha ou participe. Como exemplo semelhante ao potencial que aqui descrevemos temos as experiências sociais como o Ingress^[22] que se transformou mais

²⁰ -Na origem da expressão temos *meta* - para além de e *verse* - derivado de universo, o termo Metaverso emerge da obra de Neal Stephenson na obra Snow Crash (New York: Bantam, 1992), o termo tornou-se recorrente na literatura sci-fi e cyberpunk, reflectindo a criação e expansão de mundos virtuais/híbridos cada vez mais complexos e detalhados. São conhecidos outros termos, como “*Mirror Worlds*”, “*Multiverse*” ou o mais emergente o “*Web 3.0*” todos eles habitam um território tecnológico que reflecte a criação de uma internet/ rede expressa num espaço compreensível.

²¹ - AR – Augmented Reality – Realidade Aumentada – um termo que se aplica à tecnologia que integra elementos ou informações virtuais aplicadas sobre o mundo real através de uma câmara em conjunto com sensores de movimento como o giroscópio e acelerómetro.

²² - O Ingress é um jogo híbrido que se desenvolve geograficamente no mundo real com acções num ambiente virtual realizadas através de um telefone móvel. [em linha] <https://ingress.com/> [consultado em 20-06-2022] outros projectos que fazem uso da tecnologia AR de um modo semelhante são : - ARQuake; The Eye of Judgement; AR.On.

tarde no Pokemon Go^[23], o conteúdo lúdico é aumentado pela adição de matéria contextual provinda da experiência digital e vice-versa.

O hardware disponível^[24] estabelece uma ponte versátil entre a experiência e quem nela participa a partir de qualquer um dos polos, o digital e o real. Esta ponte permite uma interactividade com o mundo real que tem como ponto de partida o mundo virtual. A informação é distribuída como conteúdo em tempo real, sendo possível aceder-se a todo o tipo de informações disponíveis no mundo físico que são partilhadas tendo como ponto de partida a vivência de cada indivíduo.

Dos mundos virtuais

O Metaverso compõe-se de uma potencial infinidade de mundos virtuais. Para entendermos a realidade destes espaços devemos ter como ponto de partida a noção de virtualidade, experiência virtual social e comunitária. Para tal é necessário observar em primeiro lugar o Sensorama de Morton Heilig^[25] uma construção imersiva complexa que estabelece um ponto chave na ideia de ambientes virtuais. Em 1974 é publicado o videojogo Maze Wars – terá sido o primeiro 3D FPS²⁶ em rede cuja representação de jogador através de avatar foi na altura inovadora. Em 1976 Roy Trubshaw e Richard Bartle criam a Multi-User Dungeon depois iterada como MUD1 um open world virtual que se desenvolvia em texto em tempo real que permitia multi utilizadores . Em 1983 Bill Budge criou o primeiro jogo com *User Generated Content* de nome Pinball Construction Set, este jogo viria a inspirar depois o Excitebike em 1984 e o Wrecking crew em 1985 para a NES, ambos os jogos possibilitam a criação de níveis por parte dos jogadores. Em 1987 a LucasArts criou para o Commodore 64 o Habitat, que é considerado como a primeira comunidade virtual de grande escala que abriu caminho para os MMORPGs^[27].

²³ - O Pokémon Go é um videojogo acessível em telefones móveis que tem como ponto de partida o universo do jogo Pokemon criado por Satoshi Tajiri e que expande a série de animação Pokémon de enorme sucesso [em linha] <https://pokemongolive.com/en/> [consultado em 20-06-2022]

²⁴ - O hardware disponível ainda que variado quer no acesso quer no desenvolvimento, encontra-se em expansão, sendo que grande parte do desenvolvimento se encontra à responsabilidade de corporações privadas como a Meta, a Valve entre outras.

²⁵ - Pode ler-se com maior detalhe sobre o processo de desenvolvimento da Realidade Virtual [em linha] <https://5md.belasartes.ulisboa.pt/2020/10/09/hugo-passarinho/> [consultado em 20-21-2022]

²⁶ First Person Shooter – Um tipo de jogo de simulação de combate que se desenvolve na perspectiva da primeira pessoa.

²⁷ - Massive Multiplayer Online Role Playing Game – Um tipo de jogo que corre 24h sobre 24h onde há sempre um evento a ocorrer.

Já em 1995 surge o ActiveWorlds^[28] um mundo virtual em 3D com conteúdo feito pelos utilizadores. Em 2001 emerge o Animal Crossing^[29] para a consola Gamecube da Nintendo um jogo de simulação social. Foi no jogo Second Life (Linden Labs - 2003) que o conceito de mundo virtual ganhou expressão pública e massa crítica – aqui era possível a criação de conteúdos pelos utilizadores sendo acompanhados por uma economia que transbordava para o mundo real e espaço virtual que se poderia adquirir e rentabilizar. Este viria a ser o modelo base aplicado a outras experiências que se seguiram como o Roblox uma plataforma que permite a criação de jogos (2006) criado por Erik Cassel e David Baszucki ou o Minecraft (2009) criado por Markus “Notch” jogos cujo universo continua a expandir-se e tornam permeáveis as fronteiras entre o virtual e o real. Como derivações emergiram ainda projectos sociais massivos como o World of Warcraft (Blizzard - 2004).

Como funciona - O acesso

Os caminhos de entrada/ participação no Metaverso como uma experiência completa dependem neste momento do uso de um equipamento periférico - como exemplo temos o caso dos HMD³⁰ - capacetes de realidade virtual ou os Google Glass^[31], estes aparelhos periféricos possibilitam a experimentação integral dos elementos combinando as diferentes camadas onde podemos agir e com as quais podemos também interagir fundindo o mundo real com o virtual.

O fenómeno da permeabilidade resultante do diálogo entre estes dois estados é ambíguo no que diz respeito às opiniões, se por um lado este é o tipo de avanço que nos permitirá ter instantaneamente, por exemplo, um apoio visual aplicado no real um trilho de passeio na natureza, as notificações relativas ao atraso de transportes, ou como proceder para reparar, desmontar ou montar objectos complexos. Por outro lado observa-se o receio de níveis de intrusão elevados na experiência do real uma vez que os aparelhos captam informação personalizada do utilizador adaptando-se aos seus comportamentos e

²⁸ - [em linha] <https://videogame.balenciaga.com/en/> [consultado em 20-06-2022]

²⁹ - [em linha] <https://animal-crossing.com> [consultado em 20-06-2022]

³⁰ - Head Mounted Display -Nome dado aos capacetes de realidade virtual.

³¹ - Google Glass ou Glass [em linha] <https://www.google.com/glass/start/> [consultado em 20-21-2022] é o termo que se refere a um periférico óptico à maneira de HDM que se assemelha a uns óculos normais que actuam para todo o efeito do mesmo modo que um computador com a diferença de que a informação recolhida é disposta sobre o real sem que seja necessário o uso de controladores físicos externos.

necessidades alterando definitivamente o modo como participamos em conjunto, as dinâmicas da colaboração, os métodos de trabalho e socialização^[32].

A experiência de uso, consumo e partilha será neste âmbito completamente alterada, uma vez que este se encontra num lugar intermedio entre a internet e o espaço real transformando experiências de aquisição de conhecimento, consumo, entretenimento.

O Metaverso expande o efeito que a internet produziu na nossa realidade ao criar oportunidades e exigências resultando num novo espectro de criadores e obras. FÁ-lo-à iterando-se a par do desenvolvimento tecnológico e adequação formal à realidade vivida num movimento de sinergia e evolução. A premissa sob a qual se ergue parte da ideia de conexão, através da qual emerge a aprendizagem, a diversão/ o jogo e o trabalho. Cada uma destas experiências^[33] é aumentada pelo facto de se tornar colectiva, a diferença imediata relaciona-se com o potencial desvanecer de limites quanto à colaboração.

NFT – A obra em trânsito

Para que o Metaverso venha a ser uma alternativa ao mundo real ele terá sempre que passar por um processo de conquista de verosimilhança e para que tal ocorra será necessário que a infraestrutura estabilize facilitando o diálogo entre os artistas, produtores e distribuidores. As questões que advêm directamente deste ponto resultam em pensamentos teóricos sobre o direito de autor, tipo e extensão das licenças de uma qualquer obra. Tendo em conta que muita da produção artística de, e para o Metaverso pode converter-se em NFTs^[34] ela poderá transitar em diferentes plataformas mantendo os aspectos intrínsecos com que foi criada como NFT. [SEP]

³² - Podendo ocorrer aqui um fenómeno de bolha cultural em que ficamos reféns da nossa pesquisa prévia, procurando os algoritmos servir somente conteúdo que se alinhe com a pesquisa realizada.

³³ - Como exemplo temos o caso do projecto realizado para a marca Balenciaga's - "Afterworld: The Age of Tomorrow" [em linha] <https://videogame.balenciaga.com/en/> [consultado em 20-26-2022] neste caso foi realizado um jogo que se desenvolve em quatro ambientes distintos tendo como base a revelação da colecção de roupa da marca. A dedicação ao detalhe e a introdução de uma estrutura de jogo fez com que a experiência se tornasse viral.

³⁴ - *Non Fungible Token* – Uma unidade de informação que é gravada na Blockchain [rede que guarda informação numa base de dados partilhada, essa informação é protegida através de procedimentos criptográficos colaborativos], representando um bem, serviço que não pode ser alterado de forma alguma. Esta unidade é em si mesma única não sendo possível repetir-se ou admitir a existência de uma cópia. Para que melhor se compreenda este tipo de objectos recomendamos a leitura do artigo sobre os "NBA Top Shot" [em linha] <https://nbatopshot.com/> [consultado em 20-06-2022]

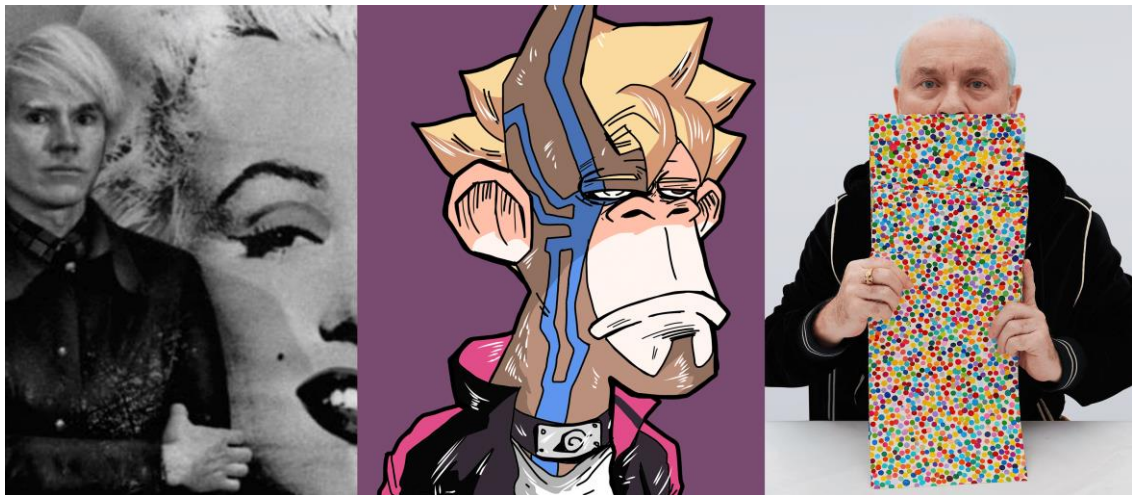


Fig. 1. Andy Warhol - Marilyn / Bored Ape Yatch Club / Damien Hirst - Spots

A exploração imediata e profundamente difundida deste tipo de matéria digital criou a ideia de que o NFT não é senão a extensão em grande número de uma produção artística de unidade mínima. Partindo de um dos exemplos de maior sucesso^[35] o Bored Ape Yatch Club resulta de uma sucessão de iterações realizadas a uma mesma imagem base, que encontram paralelo conceptual no trabalho desenvolvido por Andy Warhol nas serigrafias de Marilyn da Factory Additions, ou no trabalho de *spot paintings* realizado por Damien Hurst que voltou recentemente ao tema para o observar no formato NFT^[36].

Devemos no entanto ponderar que os casos de estudo são, dada a natureza recente da matéria e os agentes que nela primeiro se envolveram, isso mesmo, casos de estudo, provas de conceito que ainda assim rendem aos seus criadores somas avultadas.

Como exemplo uma qualquer obra, seja ela sob nativa no formato digital ou convertida para este^[37] depois de adquirida poderá ser transportada de ambiente em ambiente sendo sempre a mesma obra inalterada independente da estética aplicada no ambiente para a qual transita. No futuro poderá dar-se neste ponto um fenómeno de adequação, que implicará ao artista antever um conjunto tipo de espaços por onde esta possa circular, criando potenciais alternativas visuais que melhor a integrem nesta

³⁵ -[em linha] <https://opensea.io/collection/boredapeyachtclub> [consultado em 20-06-2022]

³⁶ -[em linha] <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-07-14/damien-hirst-the-currency-artworks-10-000-pieces-for-2-000-each> [consultado em 20-06-2022]

³⁷ - A dimensão orgânica do acolhimento do conteúdo por parte das plataformas de acesso ao Metaverso permite diferentes tipos de desenvolvimento da obra. No caso do desenho pode iniciar-se de um modo analógico, importar-se para um ambiente digital, continua-lo ou simplesmente apresentá-lo conforme for recolhido, podendo ainda iterar-se à maneira de uma quimera integrando as qualidades dos dois ambientes, o real e o virtual.

dinâmica.

Expandindo a experiência de usufruto da obra

A obra, ao caso o desenho, encontrar-se-á sempre disposta num espaço nas condições ideais - condicionada aos limites da plataforma^[38] havendo maior liberdade. O criador dispõe um conjunto de elementos que controla na totalidade tendo em conta o local onde partilhará a sua obra. Esta não se encontra hoje limitada quanto à disponibilidade de um espaço físico, aos horários e geografia que lhe são inerentes. A obra pode ser experimentada sempre que quanto a ela houver interesse, estando pública e online ela é tão perene quanto o for a plataforma onde se alojou e a cada nova visita ela pode demonstrar-se estável conforme o momento em que foi criada ou incessantemente iterada, conduzindo a um conjunto novo de experiências de experimentação da arte.

Este desenho pode ser nativo ao virtual^[39] ou desenvolvido para este - ele pode ser elaborado em tempo real ou quando assim não for, observar-se a elaboração do mesmo em diferido como ocorreu quando foi criado.

Em paralelo o artista pode fazer-se representar através de um avatar, este poderá ter infinitas possibilidades expressivas. Expandindo a dimensão relativa à identidade do mesmo, o artista poderá enfrentar um conjunto de experiências, estilos e atitudes que encontram reflexo no seu avatar, a sua pessoa reinventa-se consoante a necessidade, o objectivo, o resultado da sua produção artística, sendo possível criar a partir daí uma narrativa autoral também ela multifacetada capaz de se prolongar para além mesmo da vida natural.

O artista poderá interagir com a audiência. Uma interacção capaz de se enquadrar com a narrativa que procura criar, tornando o público parte integrante da obra e/ou da experiência de criação da mesma. A realidade de ausência de limites físicos permite que a produção artística acolha e aproxime os interessados do objecto de interesse. Não são

³⁸ - As plataformas não se encontram neste momento estabilizadas, algo que podemos considerar uma vantagem criativa. A ambição da empresa Meta (antigo Facebook) aparenta ser a de dominar o território do Metaverso, tendo como vantagem o trabalho que vem desenvolvendo no campo da Realidade Virtual e da Realidade Aumentada. No entanto é possível a qualquer artista criar a sua própria plataforma de acesso ao Metaverso ou aplicar um novo uso a plataformas como o Minecraft cujo uso inicial não antevia ainda este tipo de potencialidade mas em que hoje alguns artistas operam já de maneira colaborativa expandindo as suas aplicações para o mundo real.

³⁹ - A realização do desenho não depende do meio, no entanto beneficia do facto de ser realizado dentro deste.

ainda conhecidos os resultados desta facilidade de participação, no entanto do ponto de vista da futura história da Arte, reconhecemos aqui um espaço para o esclarecimento de dúvidas, ou criação propositada das mesmas, algures no cruzamento da ideia original do desenho e experiência originada da sua experimentação/ observação no ambiente virtual pela audiência.

O desenho criado no Metaverso encontra-se livre de limites físicos, por isso permite que colaboremos com outros artistas que se encontram distantes de si em espaços físico distantes ou limitados. A realidade da internet veio trazer consigo um conjunto de novos modelos que alteraram definitivamente a questão dos direitos autorais intelectuais e artísticos. A posse, exploração e monetização da arte sobre qualquer um dos seus aspectos será um dos maiores desafios a enfrentar no futuro imediato em que se desenvolve o Metaverso.

Este tema é demasiado complexo pelo que não o abordaremos neste artigo, não podíamos no entanto deixar de o mencionar uma vez que será uma das mais proeminentes questões a resolver no território da arte no Metaverso. Será notável a menção de que como em qualquer produção artística, o criador cuja identidade se expressar de um modo evidente na obra terá maior facilidade em captar a sua audiência e desse modo defender o seu trabalho.

Do caso do desenho VR aplicado ao Metaverso

O Metaverso proporciona aos artistas a construção de mundos através das suas práticas distintas, mundos que começam agora a definir-se e onde o desenho ganha um lugar predominante. As portas da criatividade estão abertas sobretudo para quem trabalha com matéria visual, mas também para quem a opera através do código, ou numa qualquer outra tarefa de auxílio à construção destes mundos virtuais.

O desenho facilita-se no Metaverso recuperando dele as características principais a seu favor.

A persistência, a imersão, interactividade e tridimensionalidade estereoscópica, são ingredientes primários a partir dos quais o desenho se transforma de um modo síncrono e em tempo real, capaz de habitar o real e o digital, transitando entre ambos consoante a necessidade e/ ou objectivo.

Os mundos em questão necessitam da capacidade descritiva do desenho para se cumprir, a relevância da dimensão visual no caso do Metaverso é total pelo que o espaço criativo disponível é também ele infinito. Assumindo que nos encontramos neste ponto a definir a Web 3.0 conseguimos prever que o caminho que se lhe segue será o dos sentidos que aumentam a experiência visual.

A interoperabilidade do desenho sobre todas as suas expressões será um dos maiores desafios que o artista/ desenhador terá de enfrentar. Conforme mencionado um desenho passará a pertencer a todo o sistema acessível, objecto de posse ele transitará com o proprietário de lugar em lugar, de estética em estética, de ambiente em ambiente sob um só aspecto formal, aquele que lhe foi atribuído no momento de criação.

Em suma todos os territórios de acção do desenho encontram em potência um gémeo digital no Metaverso, a grande alteração ocorre na forma como estes se dispõem ou são experimentados.

O desenho como o conhecemos hoje comporta uma narrativa, a história que lhe está afeta, o desenho no Metaverso reveste-se de uma extensão dessa história capacitando se assim o desejarmos a criação in loco da mesma. O que seria uma experiência local ao vivo centralizada passa agora a poder ser descentralizada, massiva (ainda que possa ser experienciada individualmente), à nossa disposição a qualquer momento, dedicada à expressão pessoal do nosso Na demanda da tradução do real para o virtual, muitos dos futuros artistas cujo interesse principal é o desenho terão possibilidade de criar para além da cópia do real, explorar os meios tons, e os aspectos ocultos da mesma. Para isso deverão tomar conhecimento da tecnologia disponível, confrontá-la com as posições teóricas que defendem definindo o carácter do seu trabalho.

É possível observar hoje um conjunto de artistas que desenvolvem o desenho em realidade virtual aplicado no Metaverso, as diferentes razões que os tornaram pioneiros oferecem-nos perspectivas sobre o caminho a seguir. Como exemplo Joshua Skirtich^[40] fundador do projecto Jenesis NFTs um conjunto de 103 peças digitais realizadas segundo o autor como “criando desenhos de cavernas” no Metaverso, explorando a criação de uma nova mitologia. Outro exemplo de uso é o caso do artista KAWS^[41] um street artist que confrontado com a questão da perenidade da suas obras fez uso da realidade virtual para criar a sua exposição New Fiction, KAWS criou um avatar que habita o vídeojogo Fortnite (um jogo com 400 milhões de utilizadores), plataforma que realizou um concerto virtual da cantora Ariana Grande onde estiveram presentes 12 milhões de jogadores^[42]. Muitos outros artistas estão hoje presentes neste ambiente porém nem todos optam pelo caminho directo do desenho em realidade virtual.



Fig 2. Joshua Skirtich - *Jenesis* / KAWS - *New Fiction*

Conclusão

Partindo dos múltiplos e diferenciados aspectos que pudemos observar relativamente às novas possibilidades para o desenho e em particular o em realidade virtual, os seus criadores e participantes interessados, concluí-se não haver ainda uma completa estabilização sobre a expressão destes no Metaverso. A nosso entender este facto relaciona-se com a dimensão orgânica e expansiva do meio. No momento em que

⁴⁰ - [em linha] <https://www.joshua.studio/work/jenesis> [consultado em 20-06-2022]

⁴¹ - [em linha] <https://acuteart.com/artist/kaws/> [consultado em 20-06-2022]

⁴² - [em linha] <https://amplify.nabshow.com/articles/ariana-grandes-fortnite-concert-opens-up-the-metaverse/> [consultado em 20-06-2022]

escrevemos este artigo observamos casos de uso que provam conceitos, a tecnologia em si renova-se e a escala da exploração possível quanto à forma e conteúdo fazem antever múltiplos desafios.

Em primeiro lugar devemos considerar as questões relativas aos mundos abertos e fechados dentro deste ambiente, a centralização tem sido até agora o garante da fiabilidade das experiências, porém o futuro aparenta ser descentralizado, mutável quanto ao transporte dos conteúdos sejam eles artísticos ou outros. Depois devemos observar a economia que abre aos artistas com competência no desenho/ desenho em VR novos meios de rendimento, uma potencial autonomia, novas audiências e maior destaque autoral. Por fim temos a realidade de um universo multicultural sempre ligado onde novas dimensões sociais que agora não conseguimos antever serão abordadas.

Referências Bibliográficas

- ADRIAN, A. (2007). ITM: *Avatars as trade marks*. Computer Law & Security Report 23(5) 436-448.
- DAMER, B. F. (1997a). *Avatars! Exploring and building virtual worlds on the internet*. Berkeley: Peach Pit Press. ISBN 9780201688405
- DICKEY, M. J. (2005). *Three-Dimensional Virtual Worlds And Distance Learning: Two Case Studies Of Active Worlds As A Medium For Distance Education*. British Journal of Educational Technology 36 (3) 439–451.
- DUAN, Haihan et al (2021) *Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype – In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia (MM’21)*, October 20–24, 2021, Virtual Event, China. ACM, New York, NY, USA.
- GRAVES, L. (2008). *A Second Life for Higher Ed*. U.S. News & World Report 144(2) 49-50.
- HARVBINJA, Edina (2014) *Virtual Worlds – A legal post-mortem account* – DOI: 10.2966/scip.110314.273
- LEE, Lik-Hang et al (2021) *All one needs to know about Metaverse: a complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda*. DOI: 10.13140/RG.2.2.11200.05124/8
- MESSINGER, Paul R. et al (2008) *A tipology of Virtual Worlds, School Business*, University of Alberta.
- MMA & Culture Group (2021) *The Metaverse is the medium*.
- NEVELSTEEN, Kim JL (2018) *Virtual world, defined from a technological perspective and applied to video games, mixed reality, and the Metaverse*. Computer Animation and Virtual Worlds 29, 1 (2018), e1752.
- WHANG, L.S. ; CHANG, G. (2004). *Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game "Lineage"*. CyberPsychology & Behavior 7(5) 592-600.
- SHAH, Rawn; ROMINE, Jim (1995). *Playing MUDS on the Internet*. John Wiley & Sons, Inc. ISBN 9780471116332.
- SPIELBERG, Steven; SILVESTRI , Alan; PENN, Zak; CLINE, Ernest ; DE LINE, Donald. (2018) *Ready player one*. Warner Bros USA.

STEPHENSON, Neal (1992). *Snow crash*. Bragelonne. ISBN 9780553088533

Em linha

Council of the European Union – ART Analysis and research team, *Metaverse Real World, Real Challenges* (2022) [em linha]

<https://www.consilium.europa.eu/media/54987/metaverse-paper-9-march-2022.pdf> [consultado em 20-06-2022].

MYSTAKIDIS, Stylianos (2022) *Metaverse*, University of Patras [em linha]

https://www.researchgate.net/publication/358497370_Metaverse [consultado em 20-06-2022].

O DESENHO APLICADO À MEDALHA CONTEMPORÂNEA

João Bernardo dos Santos

Mestrando em Escultura, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Resumo

O presente trabalho pretende debater a aplicação do desenho à medalha contemporânea. Começamos por apresentar a medalha enquanto género híbrido, partindo da origem, função e características tradicionais. Analisamos as possibilidades de aplicação de vários aspectos do desenho — enquanto estudo compositivo, ferramenta de entendimento, atitude e solução visual em si — apoiados em exemplos da medalhística portuguesa do último século, executada pelas técnicas de fundição, cunhagem e construção. Concluimos com a descrição da nossa metodologia de criação de uma medalha, em que exploramos o papel do desenho tradicional, digital, e da modelação 3D baseada em desenho vectorial.

Palavras-chave: Desenho, Medalha, Medalha Contemporânea

Abstract

The present work aims to debate the application of drawing to contemporary medal-making. We begin by presenting the medal as a hybrid medium, addressing its origin, function, and traditional features. We then analyze the possibilities of application of various aspects of drawing — such as composition study, a tool for understanding, attitude, and a visual solution on its own — supported by examples of Portuguese medals of the last century, being cast, struck or fabricated. We conclude with the description of our methodology in creating a medal, on which we explore the roles of traditional and digital drawing, as well as of 3D modelling based on vector drawing.

Keywords: Drawing, Medal, Contemporary Medal

1. Introdução

No seu Discurso sobre as utilidades do desenho, Joaquim Machado de Castro (1731-1822) compara o desenho a “*huma frondosa arvore, cujos vigorosos ramos, viçosas folhas e salutíferos fructos, se espalhaõ em beneficio de todas as Sciencias, e Artes*” (Castro, 1788). Neste artigo apresentaremos a colheita desses frutos pela medalha contemporânea.

Começaremos por introduzir o objecto de estudo, com uma breve passagem pela origem da medalha moderna, e com o esclarecimento das suas características, linguagem e função tradicionais, que defendemos traduzirem-se num género artístico híbrido e com forte relação com o desenho. Recorrendo a exemplos de medalhistas portugueses do último século, analisaremos as possibilidades de aplicação do desenho — enquanto estudo compositivo, ferramenta de entendimento, atitude e solução visual em si mesmo

— ao universo da medalhística, nas suas diferentes técnicas. Concluiremos com a descrição do nosso processo de criação de uma medalha comemorativa, em que as propriedades do desenho sobre papel, desenho digital e modelação 3D com base em desenho vectorial serão enquadradas e discutidas.

2. Medalha: um encontro de géneros artísticos

O estabelecimento do modelo moderno de medalha comemorativa, ou medalha de arte, é atribuído a Antonio di Pucci Pisano (c. 1395-1455), chamado Pisanello. A medalha herdou características da numária, mas distingue-se das moedas da Antiguidade que a inspiraram pela ausência de valor monetário ou facial. Tradicionalmente, manifesta-se sob a forma de disco metálico, de diâmetro não superior a 15 cm, apresentando motivos em relevo em ambas as faces, denominadas anverso e reverso. Integra uma legenda, que serve de valor acrescentado à representação, contribuindo para o cumprimento do papel da medalha enquanto meio de comemoração, comunicação e registo histórico. A partir do século XX, como na arte em geral, estas características definidoras foram postas em causa, ocorrendo um exercício de omissão de subconjuntos destas para questionamento dos seus limites. Assim, introduziram-se novos materiais e técnicas, ocupou-se vigorosamente a terceira dimensão com as denominadas *medalhas-objecto*⁴³, e mesmo a legenda e a comemoração de eventos ou personalidades foram trocadas por títulos exteriores à peça e por conceitos e inquietações autorais abstractos.



Fig. 1. Reprodução moderna da medalha de Matteo de' Pasti dedicada a Isotta degli Atti.

Fotografia: João Bernardo dos Santos

⁴³ Denominação introduzida por Charters de Almeida (n. 1935) em 1981, é posta em causa por Andreia Ferreira (2011) na dissertação que dedica à problematização e categorização da medalha contemporânea.

Consequência do movimento humanista, a medalha renascentista surgiu com o propósito de retratar, perpetuando a imagem física e moral do retratado, quer pela perenidade do metal em que se materializa, quer pela reprodução em vários exemplares, permitindo uma disseminação pelo espaço e pelo tempo. Veja-se, e.g., uma medalha de Matteo de' Pasti (1420-1467/68), continuador de Pisanello na medalhística do renascimento italiano. Da medalha de cuja composição apresentamos uma reprodução na Figura 1, encomendada a Pasti por Sigismondo Pandolfo Malatesta (1417-1468), e que constitui uma homenagem à sua terceira mulher Isotta degli Atti (1432/1433-1474), chegou ao presente uma quantidade notável de exemplares, com diferentes níveis de qualidade. Maria Rosa Figueiredo (2004) observa que esta predominância se deve à tal vontade de perpetuar a imagem, neste caso da mulher com quem Sigismondo casou por amor, depois de dois casamentos por conveniência, sendo as escolhas simbólicas empregadas por Pasti expressão dessa paixão, além das referências à heráldica e motivos predilectos do encomendador. Relata também que terão sido colocados vários exemplares nas fundações de uma torre em Senigália que, por isso, herdou o apelido *Isotto* ou *Isotteo*. À luz deste exemplo, podemos entender que a densidade e pluralidade de informação — num objeto de pequenas dimensões, mas de grande resistência — faz da medalha um importante documento histórico, ou como o põe Guy Carpiaux (1991), uma das “melhores aliadas do historiador”.

Pela associação da imagem física à palavra, e aos símbolos e alegorias que frequentemente habitam o reverso, a medalha é, desde o início, ponto de encontro de várias artes e um exercício de equilíbrio entre estes aspectos. Avanços tecnológicos permitiram que este cruzamento se manifestasse de novos modos. A técnica de Pisanello consistia na modelação em cera, em baixo-relevo⁴⁴, sendo a passagem à matéria definitiva pelo processo de fundição, provavelmente com a técnica de molde em areia⁴⁵ (The Frick Collection, 2017). O desenho, “o vivificador das Artes”, como o põe Machado de Castro

⁴⁴ Técnica em que é modelado menos de metade do volume real do referente. Em particular, na técnica de *stiacciato* as formas emergem poucos milímetros, ou fracções de milímetro, do fundo. Veja-se Baudry (2005) para mais informações sobre os diferentes tipos de relevo.

⁴⁵ Para uma demonstração do processo, publicada pela Colecção Frick, seguir a ligação:
<https://www.youtube.com/watch?v=TL919mY28fk> [consultado em 18 de Junho de 2022]

(1788), marcava presença na prática medalhística de Pisanello nos estudos e concepção da composição a empregar no modelo⁴⁶.

3. Desenho e Medalha Contemporânea

A prática de medalha fundida mantém-se até à actualidade, sendo alternativa à técnica de cunhagem, que tira proveito da invenção do balancé⁴⁷ e também do pantógrafo⁴⁸ que permite o trabalho em matriz aumentada, além do processo de gravação directa dos cunhos.

A fundição permite um registo fiel da impressão que o escultor deixou na matéria dúctil, e que é resultado da procura dinâmica da forma. Documenta o imediatismo de uma intenção consciente, por um lado, e os efeitos do acaso e do acidente feliz, por outro. A possibilidade de avanços e recuos sem compromisso definitivo — em oposição ao que acontece em técnicas de talhe — permite à modelação assumir a função do desenho, descrito por Almada Negreiros (2006) como “melhor amigo do entendimento”, por servir de ferramenta para o seu esclarecimento. Tome-se o exemplo da medalha fundida apresentada na Figura 2, de autoria de Lagoa Henriques (1923-2009). A modelação subtil dos volumes no retrato é complementada com marcas de estilete que, no anverso, sugerem linhas de contorno — e uma aproximação ao relevo à egípcio⁴⁹ — e, no reverso, revelam plena atitude de desenho.

⁴⁶ Ver, e.g., os espécimes INV 2306 e INV 2486 do Museu do Louvre.

⁴⁷ Prensa aplicada industrialmente para a cunhagem de moedas ou medalhas, em que os motivos gravados em negativo nos cunhos são transferidos para o metal comprimido entre estes. Esta técnica exige especial rigor de modelação para que não ocorram prisões e cada positivo se liberte dos cunhos. Ver a dissertação de Hugo Maciel (2011) para aprofundamento do funcionamento desta tecnologia.

⁴⁸ O seguinte registo videográfico demonstra o funcionamento do pantógrafo e do balancé, além das restantes fases de criação de uma medalha cunhada da autoria da escultora Laura Cardin Fraser (1889-1996): <https://www.youtube.com/watch?v=oYCqJv5e10w> [consultado em 18 de junho de 2022]

⁴⁹ Como descrito por Marie-Thérèse Baudry (2005).



Fig. 2. Lagoa Henriques - *Manuel Cargaleiro* — *25 Anos de Pintura*, c. 100 mm, Bronze, 1974.

Fotografia: João Bernardo dos Santos

Lagoa Henriques dividia a sua dedicação artística entre escultura e desenho — além da poesia — e esta expressão múltipla é característica de dois outros medalhistas que invocarei para ilustrar a aplicação do desenho à medalha contemporânea, executada pela técnica de cunhagem ou estampagem. O desenho, enquanto estudo de composição e de formas, acompanhou a produção medalhística desde Pisanello, mas na obra de Martins Correia (1910-1999) e Espiga Pinto (1940-2014) assume-se como intenção e solução plástica, mantendo-se à superfície no objecto final. Ambos os artistas produziram obra gráfica, pictórica, e literária, além de escultórica. Género híbrido por definição, a medalha tem potência expositiva e condensadora desta versatilidade. A Figura 3 mostra dois exemplos de medalhas de Martins Correia.



Fig. 3. (em cima) Medalha *Fundação Luís Vaz de Camões* (80 mm, Bronze, 1977); (em baixo) Medalha *Casa Pia 1780/1995* (80 mm, Latão, 1995), ambas de Martins Correia. Fotografia: João Bernardo dos Santos

Na primeira, referente à Fundação Luís Vaz de Camões, podem observar-se marcas de estilete análogas às identificadas na Figura 2. Marcas em cota positiva, como as que também se observam, podem ser executadas na fase da modelação em barro, ou gravadas no negativo de gesso tirado desta. A medalha referente à Casa Pia de Lisboa, ilustra outra possibilidade de tratamento plástico — de relevo plano — em que, tirando os chanfros, existem apenas duas cotas: a do fundo e a da superfície. Neste exemplo de evidente aplicação de desenho, foi reproduzido o traço imediato e orgânico do pincel ou marcador do autor. O contraste do acabamento de superfície é conseguido pela oxidação a negro da medalha após a estampagem, seguida do tratamento com lixa sobre a camada mais superficial do metal, que desse modo recupera a cor amarela do latão. Neste tipo de solução, o contraste é fixado pela aplicação de verniz mate incolor.

A fluidez e organicidade que caracterizam o desenho de Martins Correia contrastam com o rigor geométrico das composições abstractas de Espiga Pinto apresentadas na Figura 4. Neste exemplo, a linha alia-se ao ponto, tornando-se elementos da medalha estes dois elementos do desenho.



Fig. 4. Espiga Pinto - *I Encontro Nacional de Profissões Liberais*, 80 mm, Bronze, 1989.

Fotografia: João Bernardo dos Santos



Fig. 5. Álvaro Siza Vieira - *Pavilhão de Portugal - Expo 98*, 85 mm, Bronze, 1998.

Fotografia: João Bernardo dos Santos

Uma vez tocando o assunto dos elementos do desenho, e também das aplicações da sua vertente geométrica, veja-se o caso da medalha reproduzida na Figura 5, da autoria de Álvaro Siza Vieira (n. 1933), que pelo corte — legitimado enquanto acção de desenho por Matisse — apresenta a curva catenária que, caracterizando o Pavilhão de Portugal, serve de símbolo suficiente para a comemoração.

O desenho partilha com a modelação escultórica a sua origem mitológica no episódio de Butades e sua filha, relatado por Plínio, o Velho (20-79 EC): o traçar da silhueta associa-se ao desenho, e o posterior preenchimento com barro à modelação. As

duas disciplinas, sempre próximas na medalha, como vimos vendo, reencontraram-se no seu ponto de união original na produção contemporânea. A introdução do corte e gravação computadorizados — por meio de fresas ou *laser* — e a introdução das técnicas de medalha construída⁵⁰, fez ressurgir a silhueta enquanto solução de representação nos séculos XX e XXI. Na Figura 6 podem observar-se exemplos que integram a silhueta em medalhas executadas em materiais novos ao género, como o vidro acrílico e o aço inoxidável.



Fig. 6. Silhueta em medalhas contemporâneas. (da esq. para a dir.) Medalha *Centenário do Nascimento de José Marinho* (90 mm, Vidro Acrílico e Alumínio, 2006), de Espiga Pinto; Medalha *Bodas de Ouro — Emília Nadal e Carlos Baptista da Silva* (80 x 80 mm, Bronze, 2011), de José João Brito; e Medalha *Maria Assunção Quintas* (100 x 80 mm, Vidro Acrílico e Aço Inoxidável, 2019), de João Bernardo dos Santos. Fotografia: João Bernardo dos Santos

Outra tecnologia que apresenta possibilidades de encontro entre o desenho e a medalha, foi a utilizada por Vítor Santos (n. 1946) na medalha que se apresenta na Figura 7. Pelo processo de serigrafia, a comemoração é conseguida aplicando desenhos de guerra executados por Adriano Sousa Lopes (1879-1944) à superfície da medalha, de resto executada por construção e gravação da legenda.

⁵⁰ Medalha executada por meios distintos da fundição e cunhagem, e que pode recorrer a materiais diversos, agregados por encaixe, articulações, eixos ou outros. Para mais informação ver Maciel (2011).



Fig. 7. Vítor Santos - *O Desenho de Guerra de A. Sousa Lopes*, 80 mm, Bronze, 2007.

Fotografia: João Bernardo dos Santos

4. Desenho digital e analógico no desenvolvimento de uma medalha comemorativa: um caso prático

O fim do século XX e o início do século XXI trouxeram desenvolvimentos ao desenho, que passou a contar com ferramentas digitais para a sua execução e visualização. Naturalmente, também a prática da medalha integrou estas ferramentas. De seguida, faremos a descrição e discussão do nosso processo de criação de uma medalha comemorativa, que integra e aplica vários aspectos do desenho que viemos apresentando. Tomaremos o exemplo da medalha sujeita ao tema *CONTRAPPUNTO* desenvolvida como resposta ao MSSS Project⁵¹.

A metodologia empregada tem como primeira fase uma investigação em torno do tema, neste caso particular sobre a técnica de composição musical contraponto, que faz sobrepor harmonicamente linhas musicais independentes em ritmo e contorno melódico. Entendido este projecto como oportunidade para novas descobertas e aprendizagens — além do incentivo da prática da medalhística — e dado o seu carácter internacional e de partilha, escolhemos procurar referências musicais portuguesas que nos informassem musicalmente, encontrando na prática o que estudáramos na teoria. Trabalhámos, então,

⁵¹ Projecto anual — em vigor desde 2006 — do *Medallic Sculpture Studio Sofia*, orientado por Bogomil Nikolov e Ventsislav Shishkov, em que os participantes são desafiados a desenvolver uma medalha em torno de um tema que é alterado a cada mês lectivo. Em 2022, os temas de desenvolvimento pertencem à categoria de música.

a partir da obra para piano “Prelúdio e Fuga”⁵² de Armando José Fernandes (1906-1983). Da audição em repetição contínua, e munidos da informação recolhida, foram realizados estudos a caneta sobre papel, como se apresenta na Figura 8, experimentando a tal função de ferramenta de entendimento do desenho, de meio de processamento da realidade sensorial. Na mesma figura, mostramos os subsequentes desenhos digitais, em que, fazendo uso das facilidades e celeridade que este meio permite — nomeadamente pelo ajuste dinâmico de dimensões e proporção — refinámos o desenho e a composição.

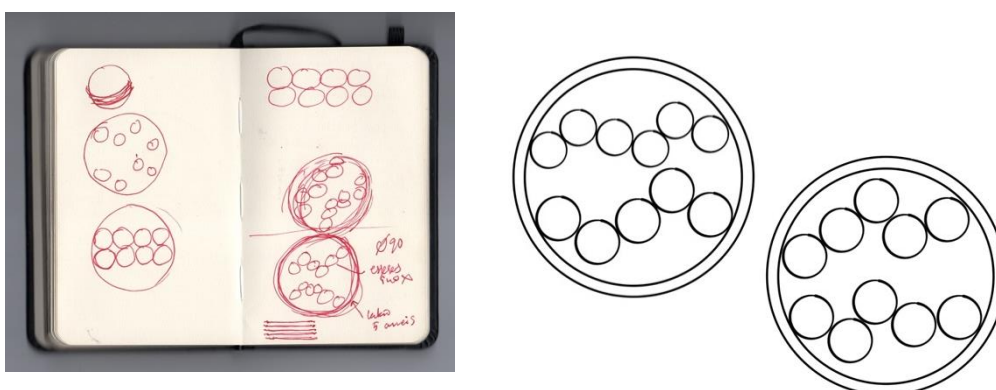


Fig. 8. Desenhos de estudo sobre papel e variações por meios digitais.

Fotografia: João Bernardo dos Santos.

Queríamos representar o contraponto como encontro de duas linhas melódicas, independentes, mas harmoniosas. Na semibreve, elemento de referência do tempo em música, encontrámos o elemento simbólico, servindo-nos da esfera como sua correspondente tridimensional. Elegemos a pauta como meio de sustentação, que

⁵² Interpretação de Manuela Gouveia, acessível no endereço seguinte: <https://youtu.be/j8QiSZJc374> [consultado em 18 de Junho de 2022]

trariamos à terceira dimensão sob a forma de cinco anéis idênticos, como se pode ver na Figura 9.



Fig. 9. Modelo 3D da Medalha *CONTRAPPUNTO*. Imagem: João Bernardo dos Santos

A chegada ao modelo tridimensional que apresentámos na Figura 9, voltou a depender da aplicação de um domínio do desenho, desta vez o desenho vectorial. Sobre o desenho que fizéramos, redesenhámos os elementos essenciais, que tornámos a ajustar e a redimensionar para cumprir o diâmetro de 90 mm que pretendíamos para a medalha. Nesta fase, estudámos a aplicação de legenda e — como é prática desde Pisanello - (Figueiredo, 2004) — da data e assinatura do autor. Com a planificação vectorial pronta, importámos o ficheiro no software de modelação tridimensional onde — novamente em atitude de desenho — procurámos o equilíbrio das distâncias e experimentámos diferentes acabamentos. A ideia inicial que tivéramos de concretizar os anéis em latão, pela experimentação realizada no modelo tridimensional e subsequente visualização por realidade aumentada, de cujas fotografias mostramos na Figura 10, foi substituída pela vontade de apresentar o resultado com acabamento uniforme em aço inoxidável.



Fig. 10. Visualização por realidade aumentada da medalha *CONTRAPPUNTO*, com dois acabamentos distintos. Fotografia: João Bernardo dos Santos

5. Reflexões finais

A posição basilar do desenho entre as belas-artes é bem conhecida, e o caso da escultura e da medalhística não é excepção. Edouard Lanteri (1985), e.g., entende que antes de se dedicar à modelação, o estudante deve ter formação e prática sólidas em desenho.

Além do carácter de estudo preliminar, mais orgânico ou mais geométrico, procurámos apresentar distintos modos de aplicação do desenho — e dos seus diferentes atributos — à medalha contemporânea que, em constante mutação, continua — na sua reduzida dimensão e linguagem própria — a possibilitar ao engenho artístico a criação sem temor pelas limitações. Evidente no objecto final, ou subentendido em soluções mais distantes da bidimensão, o desenho — em todos os sentidos — revela ser um aliado precioso do medalhista.

6. Referências

- Baudry, M.-T. (2005). *Sculpture: méthode et vocabulaire*. Paris: Monum, Éditions du patrimoine.
- Carpiaux, G. (1991). Saudação à Medalha Portuguesa. *EUROPÁLIA – PORTUGAL 91 – A medalha portuguesa no século XX, s.n.*
- Castro, J. M. (1788). *Discurso sobre as utilidades do desenho, dedicado á rainha N. Senhora por seu author... [etc.]*. Lisboa: Na Offic. De Antonio Rodrigues Galhardo, Impressor do Conselho de Guerra.
- Ferreira, A. P. (2011). *Do objecto medalha à medalha-objeto. Famílias, sequências e retrocessos*. Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes.
- Figueiredo, M.R. (2004). *Medalhas e plaquetes. Colecção Calouste Gulbenkian*. Lisboa: Museu Calouste Gulbenkian.
- Lanteri, E. (1985). *Modelling and sculpting the human figure*. Nova Iorque: Dover Publications.
- Maciel, H. (2011). *João Duarte. Entre monumento, troféu e medalha, 1980-2010*. Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes.
- Negreiros, J. d. (2006). *Manifestos e Conferências*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- The Frick Collection (Produtor). (1 de Maio de 2017). *Making a Medal Using the Sand Casting Process* [Vídeo].

ARTE-POLITIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: BENEFÍCIOS DO DESENHO NA CONSTRUÇÃO CRÍTICA DO SUJEITO

José Márcio Carmo Plácido Santos
University of the People

Resumo

O desenho entra no currículo escolar no final do século XIX quando as demandas da sociedade por produção industrial atribui ao desenho importância prática. Na atualidade, o desenho sob a tutela da arte educação no espaço escolar, tem sua contribuição cognitiva tolhida. Logo, é necessário debater o desenho numa perspectiva rizomática, cognitiva e crítica. Portanto, a abordagem arte-pedagógica aqui relatadas pretende refletir a prática do desenho na construção crítica do sujeito, a partir de uma pedagógica do desenho que contribua no desenvolvimento crítico, em diálogo com uma leitura de mundo e compartilhamentos permeando todas as etapas do seu fazer.

Palavras-chave: Desenho, Pensar crítico, Arte.

Abstract

The drawing entered the school curriculum in the late nineteenth when demands of industrial society perceived its benefit to industrial production. Nowadays, under the tutelage of art education in schools, the drawing has disregarded its cognitive contribution. Therefore, it is necessary to retake a debate on drawing on a rhizomatic, cognitive and critical approach. Therefore, art pedagogical approach related intend to read the drawing through the criticism construction. Once drawing pedagogical experience that collaborates with the subjects' critical thinking involves consistent dialogue, world reading, and collaboration in its practice.

Keywords: Drawing, Critical thinking, Art.

Introdução

O referido artigo objetiva a defesa do desenho no desenvolvimento de habilidades do pensamento, a partir de uma abordagem crítica do ensino da arte na educação básica. Majoritariamente usado de maneira vulgar, o desenho perde na prática descomprometida potencialidades construtiva crítica, muito embora esta característica não não dissolva em sua essência. Portanto, é a partir da visão sobre a potencialidade do desenho, na dimensão cognitiva da aprendizagem, que se reclama a necessidade de uma retomada da ideia do desenho como ferramenta cognitiva e construtiva da compreensão de mundo, mesmo que a partir de uma perspectiva particular do sujeito aprendente que o pratica. Sendo assim, as considerações aqui expressas se baseiam em observações feitas de experiências arte educativas concretas, críticas e engajadas da prática do desenho, realizadas em escolas

públicas e privadas, que incorporam na sua filosofia educativa currículos internacional e nacional.

Reflexão conceitual sobre a prática do desenho

O desenho é um meio de externalizar o que habita a dimensão cognitiva do sujeito tal como ideia, instinto, impulso, imaginação e conhecimento. Externalização feita por homens e mulheres, em diversos momentos da história humana ocidental e não-ocidental, e que têm suas evidências mais remotas na pré-história (Figura 1), onde grafismos e representações figurativas tiradas do contexto daquela humanidade pode ser encontrada ainda hoje estapadando face de rochas e paredes de cavernas em vários pontos do planeta.

Uma definição substancial do que é desenho, enquanto prática humana, deve tomar em consideração seus elementos básicos formais, dado que esses elementos são as evidência únicas que chegaram aos tempos atuais das práticas mais remotas deste fazer humano. Desse modo, uma definição de desenho incorporada à produção pré-literária ou “primitiva” deve se ater à sua visualidade. Fora desta dimensão nada mais pode ser dissertado, além de especulações, mesmo que baseadas em artefatos e provas materiais, que possam indicar caminhos para uma compreensão mais profunda do contexto em que aqueles primeiros desenhos foram produzidos.

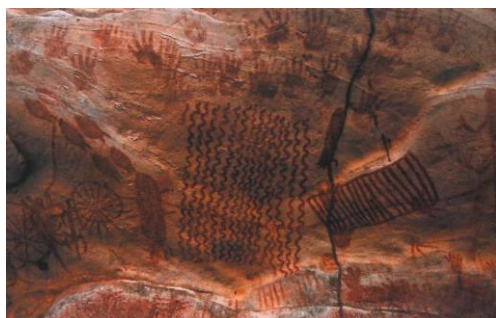


Fig. 1 - Imagem de pintura rupestre, Santa Marta. Iraguara (Agreste Brasileiro). C. Etchevarne, p. 31.

Ao observar produções tanto em distanciamento cronológico quanto geográfico, de práticas artísticas que se conhece como arte ocidental institucionalizada, há uma predominância muito clara de elementos básicos de linhas e pontos, ainda que os recursos usados remetam a uma outra técnica artística. Bullón de Diego (2018) afirma que “La línea como huella del contorno se erige en el método esencial para re-presentar, re-crear la esencia de los seres que se dibuja, y que posteriormente — siguiendo a Vasari — se

converterá en pintura, escultura a arquitectura (p. 20). Por exemplo, os grafismos de grupos indígenas em território brasileiros, expressos em pinturas corporais, produzidos com pigmentação natural derivada do jenipapo cujo predomínio das linhas é identificável à primeira apreciação (figura 2), assim como em objetos de arte e objetos utilitários deste mesmo grupo étnicos (figura 3), que não obstante, em termos visuais, se aproxima de formas figurativas de representações pré-históricas em diversos lugares do globo.

Evidente que com o passar dos séculos a definição de desenho evoluiu e se aprofundou no carácter intelectual e acadêmico. Mas o que esses artistas, não pertencentes à tradição eurocêntrica de desenho, fizeram se não observar seu próprio ambiente e desejar ter domínio da representação daquilo que estava diante dos seus olhos? Nesse sentido Giorgio Vasari (citado por Costa, 2009), em 1568, afirmou que “da percepção da natureza se forma um juízo, um conceito, que pode ser expresso enquanto desenho” (p. 5) . Por certo não se pode dizer acertadamente sobre o processo cognitivo aplicado e implicado naquele remoto tempo. No entanto, não se pode negar seus aspectos formais e suas evidências como resultados da observação da natureza.



Fig. 2. Mará, indígena Asuriní exibindo adornos e pintura corporal. B.G. Ribeiro, prancha XIII.



Fig. 3. Peças de argila com pinturas de padrões do alto xingu. B.G. Ribeiro, prancha II.

De modo a aprofundar mais essa ideia do processo cognitivo fora da perspectiva tradicional, Levi Strauss (2009) admite duas formas de atacar a natureza com o conhecimento: pela percepção e a imaginação (primitivos) ou longe desses pilares (domesticados). Afirma ainda que as produções de povos, antes considerados primitivos⁵³, é resultado de “siglos de observación activa y metódica, hipótesis atrevidas

⁵³ Aqui o autor se refere aos povos originários encontrado com seus modos de vida tradicionais que ao longo da história contada pelo colonizador buscou definir, aqueles povo não pertencentes à cultura brancas européias, como menores culturalmente e inferiores civilizatoria e intelectualmente.

y controladas, para rechazar o para comprobarlas por intermedio de experiencias incansablemente repetidas.” (p.33). Desta maneira, pode-se inserir o desenho, assim como outras formas de fazer, no arcabouço de uma tradição de observação que permitiu o domínio da natureza. Sendo assim, o processo cognitivo de intuição objetiva da realidade aprendida por impressões são percepções do real e unidade estratégica de conhecer a natureza (Borges, 2014) na medida que sua reprodução estimula o desvendamento de detalhes daquilo observável.

Os debates da Era Moderna sobre o desenho produziram muitas ideias a respeito da relação do desenho com a intimidade cognitiva dos artistas, que outras linguagens artísticas não permitiram e não permitem. Muito dessa construção se deu a partir de argumentos construídos principalmente por Vasari e Zuccaro e seus contemporâneos, a fim de entender o desenho como a expressão mais próxima da ideia, ou seja daquilo que seria um embrião, também estava associada ao poder divino (Bullón de Diego, 2018). Essa percepção sobre o desenho, que corrobora com o fazer artístico xamânico, também está envolvido num processo de possessão (palavra derivada do grego Enthousiasmós, que quer dizer tomado por uma divindade).

De maneira elementar e generalizada, pode-se falar que o desenho como prática pedagógica entra definitivamente no currículo escolar no final do século XIX e início do século XX (Stankiewicz, Amburgy, Bolin, 2004), quando as demandas da sociedade ocidental do momento exigiram um processo de produção no qual requisitava o desenho como elemento fundamental na linha da linha de produção industrial. Logo, a escola enquanto ferramenta a serviço do mercado, incorporou o desenho como habilidade instrumental fundamental, tal qual as matemáticas, linguagens e ciências.

Apesar da importância do desenho, durante certo período no currículo escolar, seu objetivo circundava meramente o campo técnico, ou seja, debruça-se na construção de um modo de fazer através do qual estudantes deveriam reproduzir processos e resultados representacionais. Tal qual artistas do passado que usavam o desenho de forma pragmática para melhor conhecer as coisas do mundo visível e que a uma certa época foi reclamado e delimitado pelo academicismo. Costa (2009), explicando seu processo artístico, afirma que o desenho é um “conceito amplo, interdisciplinar e dinâmico e, simultaneamente, conjunto de práticas com certas particularidades que podem ser tratadas sob esta mesma designação, desenho” (p. 2). Portanto, no processo artístico pedagógico

o desenho supõe prática investigativa, pois a representação por meio deste deve ser resultado da construção de um conhecimento obtido por meio da observação, da análise, da reflexão e da criticidade que se constrói a partir de uma percepção particular de cada sujeito sobre o mundo e afinada com suas habilidades técnicas individuais⁵⁴.

Abordagem arte-politizadora

Na atualidade, o desenho, contido no componente curricular Artes do qual dão conta arte-educadores e arte educadoras, traz na sua bagagem uma série de valores deturpados que corroboram ao descrédito à contribuição do desenho para desenvolvimento cognitivo do sujeito. Muito em razão dessa percepção, o desenho ocupa um lugar menor na estrutura curricular, cultura na escolar e na prática pedagógica. Em vista disso, uma reformulação sobre este tema é urgente e necessário. Levantar o debate sobre o desenho numa outra perspectiva, agora não mais restrito ao campo da arte, mas baseada numa natureza rizomática, cognitiva, crítica e democrática⁵⁵.

Há um equívoco em geral nas escolas com relação à prática do desenho. Não raramente professores regentes usam o desenho como prática exclusiva de diversão nos momentos de possível ócio entre suas atividades planejadas. A consequência disso é que a criança concretiza o entendimento de que o mesmo procedimento vale nos espaços de aprendizagem dedicados as artes visuais, dado que esse é o momento e tempo para o fazer artístico, o qual impreterivelmente envolve a prática do desenho, seja em forma de planejamento seja como processo criativo final. Desse modo, essas práticas dos professores regentes alimentam uma certa falência pedagógica do desenho, na medida que esses exercícios aleatórios tiram o desejo dos estudantes de aprofundar-se nos requisitos que envolvem desenvolvimento de habilidades centrais e relacionadas que podem ser estimuladas a partir da prática do desenho com fins pedagógicos específicos.

A partir de observações em sala de aula com alunos do ensino fundamental I em uma escola internacional na capital bahiana, Salvador (Brazil), e numa escola pública

⁵⁴ Daí a importância de se considerar o que longo do texto chamaremos de democratização do desenho.

⁵⁵ Usa-se aqui o termo democrático em razão de compreender que o desenho não é uma prática exclusiva européia, embora a origem e o alargamento do debate sobre o desenho tenham origem nesse espaço geográfico e cultural do globo. Diversas outras culturas elaboraram a seu modo e materiais disponíveis sua prática de desenho, que representam visões próprias do mundo. Portanto, o debate do desenho na perspectiva democrática se baseia no reconhecimento e introdução desses outros modos de fazer desenho entrar em pauta de discussão.

noturna para educação de jovens e adultos situada na região metropolitana da mesma capital, observou-se situações incongruentes no que se refere ao desenho como prática, resultado e expressão do exercício do pensar. A partir desta constatação, o autor/arteducador tem aplicado e desenvolvido práticas em sala de aula com a intenção e objetivo de tornar o desenho um exercício pedagógico atrelado à criticidade e desenvolvimento de habilidades do pensar.

Dewey (2015), em *Experience and Education* diz que cabe ao professor e à professora promover experiências de aprendizagem que se constituam como um continuum. Por outro lado, Freire (2017) afirma: "Quanto mais as massas populares desvendam a realidade objetiva e desafiadora sobre a qual elas devem incidir sua ação transformadora, tanto mais se inserem nela criticamente" (p. 54). Daí que para uma experiência pedagógica do desenho que contribua no desenvolvimento crítico do sujeito, o diálogo e a leitura do mundo, bem como o compartilhamento, devem anteceder seu fazer, sendo impreterível à reflexão sobre o processo e o debate pós-produção (figura 4), para que essa construção cognitiva se dê de forma mais concreta e efetiva.



Fig. 4. Aluno do ensino do Fundamental I produzindo esboço para ilustração do livro "Jointly for the same purpose.

Arquivo pessoal.

O desenho sem a influência dos meios de massa sempre é um reflexo do contexto de quem o produz. Mèredieu (2006) diz que o desenho é um reflexo da atualidade, logo o mesmo possui valor documental. É sobre essa representatividade do atual que se deve trabalhar para estabelecer uma leitura crítica do mundo. Portanto, conectar o desenho, enquanto fazer, à construção crítica do sujeito não deve se ater à sua forma realística representacional tradicional, mas sim como meio de comunicação, um instrumento de

transmissão de ideias, talvez, mais potente que as palavras e a partir do qual diálogos desdobrados multiplicam perspectivas de leituras, que impactam outros participantes do processo ou atrelados a este.

Considerações

A guisa de conclusão do raciocínio aqui dissertado tercia-se-á algumas palavras sobre experiências pedagógicas que se aprofundem na contribuição de caráter crítico e de modo algum se pretende esgotar o assunto, mas instigar múltiplas outras reflexões.

O senso comum entende o desenho como meio mais eficaz de se produzir compreensão, haja vista a expressão popular “entendeu ou quer que desenhe?”. Deste modo, a facilidade do desenho na construção do entendimento deve ser explorada como meio de facilitação de compreender pontos críticos do contexto em que os estudantes e a escola estão inseridos bem como soluções e levantamento de novos pontos de vista.

A compreensão da arte, ainda que vezes seja resultado de uma produção individual, só se faz na participação do coletivo, da mesma maneira a prática educativa. Assim como a educação individual deturpa as ações do sujeito na vida coletiva, a arte individual afasta o sujeito da realidade coletivamente comum. Porém, o que a educação contemporânea exige é a integralidade efetiva entre sujeitos na vida comum levando em conta o contexto local e global (Glocal) e seus impactos. Nesse sentido, uma arte educação comprometida e atualizada com as demandas contemporâneas deve pretender o desenho como prática individual e coletiva, requisitando o que esta prática artística pode sobre representatividades, fazeres investigativos e construções críticas sobre as realidades postas e vividas pelos sujeitos a medida que estão afinadas com aborgens arte educativa imbricadas com o desenvolvimento crítico e cognitivo.

Portanto, o estímulo do desenho voltado para um propósito em conexão com o mundo é importante na construção criativa e crítica de crianças e adultos. O exercício do pensar através do desenho, possibilita capacidades mais rebuscadas visto que, através de desenhos, pensamentos mais profundos e complexos são possíveis de serem expressos. Logo o uso do desenho livre de maneira indiscriminada em sala de aula, ou bem da criatividade sem propósito, contribuem pouco para a formação do sujeito crítico e global. Ademais de criar uma percepção equivocada em crianças e adultos das capacidades e potencialidades do ato de desenhar.

Com o fácil acesso a produções de massa, sobretudo de origem asiática, estudantes estão tendendo a reprodução coletiva e repetitiva desses estímulos visuais e criativos, sofrendo neste sentido uma constante diminuição das suas capacidades criativas e imaginativas conectado com sua realidade cultural e imediata.

É preciso, desta maneira, explorar os impulsos dos estudantes no ato de desenhar, abordando a cognição situada, parafraseando Perkins (2010) aquela que considera as variantes do lugar de aprendizagem, de quem o compõe e da combinação derivada deste conjunto, a qual possível enriquecer cognitivamente este processo artístico pedagógico. A união do impulso com o contexto, inserido na prática arte educativa no espaço de aprendizagem regular, através da construção coletiva, tende a transformar o impulso em propósito. Ou seja, o encorajamento da prática de desenho visando um fim não só expressivo, mas como resultado de uma prática cognitiva que envolve observação, discussão, reflexão, criticidade e ação.

A convocação, por tanto, ao encorajamento da prática engajada do desenho se dá em muito pelo fato da arte ser fundamentalmente um fenômeno social, tal como afirma Grosse (1943) “O artista não trabalha para si próprio mas também para os outros” (p. 42). Do mesmo, a educação como prática coletiva requer pares em constante movimento de troca de experiência. No entanto, para sair do lugar-comum do desenho tal como observável em orientação não especializada, precisa passar por abordagens de pedagogias ativas, críticas e colaborativas, para que o ato de desenhar na escola possibilite o crescimento cognitivo crítico dos seus participantes e assim atenda as demandas da conjuntura global contemporânea.

Referências

- Borges, C. R. L. (2014) O Desenho e o processo criativo de Leonardo Da Vinci. *Explicando. Revista CAU/UCB*. (1) 56-62. <https://docplayer.com.br/40041070-O-desenho-e-o-processo-criativo-de-leonardo-da-vinci.html>
- Costa, D. R. (2009) Desenho como forma de pensamento. *Anais do 4º Ciclo de Investigações em Artes Visuais do PPGAV-UDESC*. 1-16. https://www.academia.edu/15075226/Desenho_como_forma_de_pensamento.
- Bullón de Diego, J. M. (2018) Disegno e idea. Teoría y práctica del dibujo a partir del renacimiento. El Ornitorrinco Tachado. *Revista de Artes Visuales*, (7), Universidad Autónoma del Estado de México. <https://www.redalyc.org/journal/5315/531555314003/html/>
- Etchevarne, C. A. (2007). *Escrito na Pedra: Cor, forma e movimento nos grafismos Rupestres da Bahia = written on Stone: Color, form and movement in the Rock Graphics of Bahia ; a leitura dos tempos: Pedra da Figura = the interpretation*

- of time: Pedra da Figura site. Versal.*
- Grosse, E. (1943): *Origens da arte*. São Paulo. Ed. Cultura.
- Levi-strauss, C. (2009): *El Pensamiento Salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Perkins, D. N. (2010). *Making learning whole: How seven principles of teaching can transform education*. Jossey Bass Inc.
- Plácido, J. M .C (2013) *Recepción y Aceptación del Arte Precolombino en Cataluña en el Siglo XX*. (2445/59888) [Master's thesis, Universitat de Barcelona]. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/59888>
- Ribeiro, B. G. (1988) *Dicionário do Artesanato Indígena*. São Paulo. Editora da Universidade de São Paulo.
- Rodrigues, L. F. S. P. (2018) *O desenho, a expressão gráfica dos mecanismos da cognição*. (10400.5/1761) [Unpublished doctoral dissertation, Lisboa] <http://hdl.handle.net/10400.5/1761>
- Stankiewicz, M. A; Amburgy, P. M., and Bolin, O. E. (2004) Questioning the Past: Contexts, Functions, and Stakeholders in 19th-Century Art Education. *Handbook of research and policy in art education*. New York. Routledge. 33-53. <https://doi.org/10.4324/9781410609939>

O EXECUTAR DO PENSAMENTO: O DESENHO COMO MITO

Olavo Lundbo Murta Costa
Faculdade de Belas-Artes Da Universidade de Lisboa e Instituto da Educação da
Universidade de Lisboa

Resumo

Da invenção do desenho gerou-se muito mais que o simples traço sobre o suporte. No ato de desenhar, fabrica-se o pensamento. Esse mesmo que, num movimento circular, volta a ser despejado sobre o desenho. Mas quem é que “inventou” o ser que desenha? Aquele que desenha ou aquele que pensa sobre o ato de desenhar? E o que provêm do desenhar? A indagação que se segue intervirá sobre estas questões, pondo em destaque a relação entre a execução do desenho e a corrente pessimista do pensamento filosófico.

Palavras-chave: Desenho; Filosofia; História da arte;

Abstract

Much more originated from the invention of drawing than the simple line upon the support. In the act of drawing, thought is manufactured. The same line of thought that, in a circular motion, is again poured in the drawing. But who “invented” the being who draws? He who draws or he who thinks about the act of drawing? And what generates from drawing? The inquiry that follows will intervene on these issues, highlighting the relationship between the act of drawing and the pessimistic current of philosophical thought.

Keywords: Drawing; Philosophy; Art History;

Introdução

Opostas às ciências exatas, o desenho e a filosofia não se regem pelo progresso linear, mas sim pelo instante do nascimento. Não existindo um culminar de ações que levam ao desencadear de um acontecimento, mas sim um instante, o espanto que dá à luz a beleza do pensar, que, por sua vez, traz as respectivas angústias. Se tanto o desenho como a filosofia estão, por vezes, em perfeita harmonia, podem, possivelmente, provir de origens e afins semelhantes.

Sobre a “invenção” do desenho - Parte 1

Segundo Plínio, o velho, o ato de desenhar foi criado pela vontade do amor, ou pela tristeza da perda. Uma história que envolve somente duas personagens, uma jovem, filha de Butades, também conhecida como a Amante, e o seu amante, que estaria prestes

a partir para a guerra. São tipicamente representados com vestes greco-romanas, num espaço clássico, uma domus, sozinhos e iluminados por uma única chama. Ambos com as suas sombras projetadas sobre a parede da casa, a Amante, decide desenhar sobre os limites da sombra do amado, criando uma silhueta do seu perfil. Assim, face à possibilidade do amante perecer no conflito bélico em que irá embarcar, a sua essência fica imortalizada para acompanhar a Amante numa eternidade de tristeza. O desenho tomou o lugar de um ser, englobando a sua carne e a alma. A Amante transfere todo o seu amor para aquela representação bidimensional que se mostrou capaz de substituir uma existência na sua totalidade.

O amante tornou-se numa ideia. A silhueta tornou-se num símbolo de todo o seu pensamento e experiência pessoal. O resumo visual do que foi uma vida.



Fig. 1. Joseph Benoit Suvée - *The Invention of the Art of Drawing*, Óleo sobre tela, 1791, Groeningemuseum, Bruges Fonte: https://collectie.museabrugge.be/en/collection/work/id/0000_gro0132_i

A narrativa que condensa a invenção do desenho, tal como a silhueta representada, são ambas histórias pré-feitas. A forma do desenho já existia no corpo do amante e o conceito de desenhar é muito anterior ao nascimento de Plínio, o velho, e à civilização clássica que ele responsabiliza pela sua invenção. Se algo de concreto pode ser retirado daqui é que o ato de desenhar mostra-se fortemente interligado ao Homem, sendo aparentemente capaz de equivaler ou até mesmo substituir uma vida humana.

O que relaciona o ato de desenhar tão afincadamente com a vida humana?

Na Argentina existe uma gruta apelidada de *Cueva De Las Manos*, no seu interior existem inúmeras representações de mãos, executadas entre 13 000 e 9500 anos atrás, cobrindo as suas paredes, daí a origem do seu nome. Foram elaborados à luz do fogo, que iluminou o interior da caverna e afastou a escuridão (o desconhecido) que permeava as suas conflituosas superfícies. O tamanho das mãos revela-nos que pertenciam a mulheres e crianças, mães e filhos possivelmente. Após um breve vislumbre torna-se possível de imaginar a alegria que estes humanos primitivos sentiram ao desenhar sobre aquelas superfícies irregulares. Os gritos de felicidade, os gestos de brincadeira e o volume da agitação coletiva. Na gruta não se destaca uma só silhueta, como a do amante, afirma-se um movimento comum de seres, uma massa criadora. Não se dá uma ideia pré-fabricada para atenuar os caprichos de um drama secular. Devido ao seu estado tão puro, sobre a qual projetamos o nosso pensamento, este objeto é na sua essência uma incerteza.



Fig. 2. *Cueva de las manos*, Santa Cruz, Argentina, Fonte: <https://www.cuevadelasmanos.org/index.html>

Estas marcas foram executadas com a técnica de stencil, num processo em que algum tipo de aglutinante de origem animal misturado com carvão, óxido de ferro, ou giz branco, era inserido na boca e depois soprado/ cuspidado em direção à mão, que ao ser desencostada da parede deixa para trás a sua forma. Sendo, por alguns, interpretadas como as mais antigas obras no âmbito da retratística.

Porquê?

O retrato típico normalmente envolve a representação de um indivíduo ou um conjunto de indivíduos com ênfase no rosto e/ou na cabeça, com o intuito de preservar a sua memória após a morte. À semelhança da história de Plínio, o velho, em que efetivamente ocorre este registo mais comum de um retrato, os desenhos na *Cueva De Las Manos* registam também uma existência (múltiplas, na verdade), uma memória visual de matéria que já foi dotada de vida. Logo, não será o que está a ser representado que cria a conotação direta com o género do retrato, mas sim o porquê de ser representado. O conceito de retrato advém da relação da figura representada, e de quem a representa, com a morte, sendo este o grande motivo pelo qual a Amante desenha a silhueta do seu amado. Ao deparar-nos com os desenhos das mãos, somos simultaneamente colocados entre a presença e a ausência de uma multiplicidade de vidas. Talvez estas mãos temessem a morte precoce dos seus filhos, ou até mesmo o seu próprio descarnar. Mascarando o sofrimento com esta atividade jubilosa. Atenuando o devir do esquecimento e perpetuando a marca da memória. Existindo assim um paralelo que vai para além das semelhanças visuais. São ambos um mito. Apenas divergindo no aspecto em que a história da Amante advém de uma ideia prévia, como já exposto, e a história hipotética da *Cueva De Las Manos* é uma ideia projetada posteriormente sobre os desenhos que a tornam tão relevante.

Sobre a “invenção” do ser humano - Parte 1

Seguindo com esta indagação é agora necessário uma intervenção relativa à questão colocada anteriormente - o que relaciona o ato de desenhar tão afincadamente com a vida humana?

O ser humano é composto por matéria, a mesma que elabora o resto do cosmos, com a vantagem de que está animada por uma psique. Este conceito tem várias

interpretações, mais comumente interpretada como alma, consciência ou o Eu (*Self*), mas de modo geral é a invisibilidade que informa o ser humano de que está vivo. Aquela que agarra o humano pelas carnes e diz: “Agora estás vivo, porque um dia hás de perecer!”. Caracterizamos assim o ser humano, no momento presente, como matéria consciente de si mesma.

E somos agora confrontados com um dilema, mas como é que atingimos essa consciência? Descobrimos ou inventamos que estamos vivos? Uma das possibilidades é saber que existe o estado de “não estar vivo”. Segundo a doutrina da unidade dos contrários de Heráclito, uma regra do subconsciente do mundo natural, é ditado que nada existe sem a existência do seu contrário, criando uma interdependência entre conceitos opostos. Ou seja, é apenas possível a consciencialização do “estar vivo” através da “descoberta” da morte, da possibilidade de falecer. Logo, se existe uma noção da morte, tem de haver a consciência do “estar vivo”. Temos duas hipóteses de como este conhecimento foi adquirido, ou foi entregue por um deus, algo improvável neste contexto pessimista, ou tropeçamos nele por acaso (pelo acaso do desenho).

Sobre a “invenção” do ser humano - Parte 2

Existe a velha lenda segundo a qual o rei Midas perseguiu por muito tempo sábio Sileno, companheiro de Dioniso, sem o apanhar. Quando por fim ele caiu no seu poder, o rei pergunta o que haveria de melhor e mais excelso para o ser humano. Inflexível e imóvel, o demónio silencia; até que, coagido pelo rei, solta com um riso estridente estas palavras: «Estripe miserável e efémera, filhos do acaso e da fadiga, porque me obrigas a dizer-te o que para ti é mais proveitoso não ouvir? O melhor é para ti totalmente inatingível: não haver nascido, não ser, nada ser. Mas a segunda melhor para ti é morrer em breve.

Nietzsche, 1997, p.34

Imaginemos o Sileno como uma criatura pura, inebriado pela floresta primitiva, adormecido no seu meio. Perseguido pelo rei, foge pela densa floresta enquanto abre caminho por entre os volumosos arbustos com bruscos golpes das suas garras. Escalando enormes rochedos, utilizando forças animais, é orientado pelo bruto instinto de

sobrevivência, até que enfim é capturado. Ao concluir o movimento, termina o desenho demarcado no chão da floresta, composto por flores pisadas e terra remexida. Foi obrigado a parar e a contemplar por uma força exterior, representada pelo rei Midas. Ambos os respectivos mundos interiores sofreram uma intervenção pela realidade exterior e no meio ocorreu o pensamento. Neste caso, o Sileno, ofereceu o “saber da morte” ao desprevenido rei Midas.

O conflito que se desenrolou no interior da *Cueva De Las Manos*, para todos conseguirem marcar os seus lugares na parede da caverna, em algo se deve assemelhar às pegadas deixadas pelo Sileno ao longo da floresta. Nos movimentos eufóricos visíveis na composição elaborada por constantes fluxos e refluxos criados pela repetição e direção das silhuetas das mãos. O ser humano neste estado primitivo, paralelamente ao Sileno pré-captura, estaria em pleno contacto com a *Physis* (Natureza), vivendo no seu seio maternal, não existindo um distanciamento da mesma, mas sim uma espécie de consciência coletiva. Uma suave dormência longe de futuras aflições.

Então quem o capturou e informou do seu eventual sucumbir?

Sobre a “invenção” do desenho - Parte 2



Fig. 3. *Cueva de las manos*, Santa Cruz, Argentina, Fonte: <https://www.cuevadelasmanos.org/index.html>

Segundo Heidegger, a pedra só começou a existir depois da edificação do templo, a chuva só começou a cair após o seu encontro com a parede desse mesmo templo. Do

latim *Templum* significa: território delimitado e consagrado para a avaliação de auspícios (sinais dos deuses que os augures/adivinhos interpretavam dos céus). A delimitação cria significado, dá sentido e propósito, cria uma imagem que define o destino. Dá-se a consciencialização da matéria. A pedra torna-se necessária para a existência de um deus, pois só através da sua utilização é que se constrói o lugar de culto onde as figuras divinas se revelam aos mortais. Depois do ser humano delimitar a sua forma no mundo torna-se de imediato um agente ativo separado da dormência da *Physis*. Delimita a sua mortalidade e edifica um destino. Como o bebé, que entre os 18 e 24 meses de vida, segundo a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget, se torna capaz de pensar sobre si mesmo. Ao criar representações mentais do Eu, capaz de se conceptualizar como uma identidade externa e autônoma da mãe. O ser humano, através do acaso do desenho, edifica a sua própria independência para com o mundo natural. No instante em que a mão se separa da parede da gruta e fica registado o desenho, o ser humano impõe-se sobre o mundo natural, projetando a sua imagem e tomando consciência de si mesmo. Sendo as marcas executadas sobre o suporte, no caso da Cueva De Las Manos, sobre as suas conflituosas superfícies, um reflexo, como se de um espelho se trata-se, da nossa capacidade de ação e reflexão.

Iniciada a afronta para com a inércia do movimento da *Physis*, o pensamento flui. A manobra artística consciencializa-se e instaura-se o processo da hermenêutica. A intervenção sobre o suporte exige significado ao observador informando-o, simultaneamente, da sua mortalidade. Nasce o indivíduo, o ser isolado e limitado a si. Seja na planta de um templo, na sombra de uma silhueta ou nos contornos de uma mão, foi demarcado um grito individual, que lentamente deixou o “saber da morte” e a melancolia, por esta exata ordem, entrarem na corrente sanguínea. O coletivo diluiu-se em indivíduos, o amante foi embora e a Amante começou a sentir quão áspera é a passagem do tempo. Ganhou o saber, a consciência, de que passará uma eternidade, a nossa solitária eternidade, numa perda constante. Segundo Lou Andreas-Salomé “A nossa primeira experiência consciente é, curiosamente, uma perda” (Lou Andreas-Salomé, as cited in J.Hermsen, 2022). O único evento experienciado pela Amante é factualmente a perda, mas é para isso que foi conceptualizada. É um mito que também condensa a “invenção” do ser humano, a criatura nostálgica que agora possui o “saber da morte”. No aspeto em que é um aviso, já tardio, da consequência, da dor, do preço a pagar, pela

tomada de consciência, pelo poder da individuação. Numa caracterização melancólica que inspira uma amável tragédia, uma situação, embora dramática, bastante mundana e relacionável. O mito sempre foi uma necessidade e uma constante pelas civilizações do tempo, e, no fundo, é uma cura para a morte que há de vir. Pretende preencher o vazio que existe antes e depois da vida, aquela porção de tempo em que estamos ausentes de nós mesmos. O ser humano está ciente que a sua vida é apenas um processo transitório, e agora ambiciona, arrependido da precária separação da *physis*, o regresso à simplicidade de uma ignorância poética.

A Amante renova o seu olhar sobre o mundo, aceita a morte do amante e eleva o seu amor às alturas metafísicas. Procura consolo em distanciar-se do mundo físico, enamorando-se de um amor idealizado por intermédio do desenho. Por mais que as mãos e os seus filhos da *Cueva de las Manos* desenhassem acabaram por falecer, mas a sua ideia permaneceu. E ninguém sabe o que realmente aconteceu ao Sileno e ao rei Midas depois do seu confronto, porventura permaneceram o resto da eternidade na companhia um do outro. Em todos estes mitos, os figurantes, ficaram suspensos no mundo intermédio em que os deixamos. Os vivos desenharam sobre a morte nos instantes em que se aproximam tanto dela que perdem a consciência disso mesmo. Porque é que não matamos a Amante, apagamos as mãos na caverna ou eliminamos o Rei Midas das esculturas gregas? Pelo mesmo motivo que desenhamos e cuidamos das nossas obras, tentando preservá-las ao máximo, para fugirem ao destino do tempo. São também mitos, os nossos pequenos segredos, atalhos individuais para uma realidade intermédia. As sombras daqueles que amamos, as ilusões que a nós próprios facilitamos, com retratos, mitos ou outras formas de expressão que remetem à memória, são na sua mais simples conceptualização um processo de esquecimento, um mecanismo importante no universo nietzscheano. Engenho pelo qual se tenta esquecer o “saber da morte”. Se o retrato tem como intenção perpetuar a memória e a vida do representado, então está somente a tentar ignorar a sua morte, o que é na sua essência contraditório. Então desenhar é uma contradição. Afinal, quando desenhamos, procuramos na caverna o que nunca existiu e encontramos somente aquilo que sobre a mesma projetamos. Dando-se assim a interligação da invenção do desenho e da invenção do ser humano.

Reflexões

Desenhar provém de um diálogo interior, onde o consciente e o inconsciente, a mão e a caverna, o Eu e a parede uterina, trocam dois dedos de conversa. Suprime-se o tempo quantitativo e o indivíduo é colocado num lamaçal cavernoso, ou num útero artificial. Para jubilosamente retornar à infância primitiva, ainda diluída no seio materno, no corpo da mãe. Avançando sempre a medo, pois a vertiginosa queda pode ocorrer a qualquer momento, aquela que nos expulsa cá para fora. Porque ocorrem dois partos, o do desenho, mas este é um corpo exterior, restos, sujidade residual que fica associada ao corpo que a produz, e o corpo em si, a invisibilidade presa num nascimento circular. Aquele que precisa de se renovar senão rapidamente apodrece. Tem de novamente saborear o leite materno, proveniente da Physis, de que tanto bebe o sileno. Logo, estamos numa aparente contradição, uma afirmação que não se apresenta como novidade. Desenhamos porque? Pois até aqui só se falou sobre o momento em que desenhamos, nunca sobre o que se desenha como um objeto de apreciação crítica, estética ou pessoal. No fim o que desenhamos apresenta-se irrelevante e quase descartável, desenhamos porque precisamos, pelo capricho de criar pequenos momentos em que induzimos a nossa ausência, o espaço intermédio ou momento oportuno, em que fabricamos o desenhar.

Bibliografia

- DE HOLANDA, F. (2019). *Do Tirar Pelo Natural* (1st ed.). Sistema Solar.
- HEIDEGGER, M. (2020). *A Origem Da Obra De Arte* (1st ed.). Edições 70.
- J. HERMSEN, J. (2022). *Melancolia em Tempos de Perturbação* (1st ed.). Quetzal Editores.
- MARCELINO, A. (2015). *Três idades da imagem : sombra, figura, desenho*. In A. Marques (Coords), *As Idades Do Desenho* (pp.177-190). Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa.
- NIETZSCHE, F. (1997). *O Nascimento da Tragédia e Acerca da Verdade e da Mentira* (1st ed.). Relógio D'Água Editores.

O HIBRIDISMO GRÁFICO NO DESENHO APLICADO – INFLUXO INTERCULTURAL NA PRODUÇÃO DE UMA BANDA DESENHADA ORIGINAL

Rita Alfaiate

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos
em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058
Lisboa, Portugal

Resumo

O presente artigo pretende demonstrar de que maneira a influência de múltiplas culturas visuais, afetam, de forma singular, um autor de Banda Desenhada ao longo do processo de realização de um álbum original, desde os estudos iniciais, até à prancha final. Pretende-se demonstrar como o influxo de outros artistas ou culturas se pode manifestar na forma de um hibridismo gráfico no processo de criação de uma banda desenhada a nível conceptual e prático, e como esse impacto cultural se faz sentir subtil, mas de um modo tão alicerçado na prática do desenho autoral.

Palavras-chave: banda desenhada; autor; hibridismo; grafismo; desenho

Abstract

This paper aims to demonstrate how the influence of multiple visual cultures, uniquely affects a comic book author throughout the process of making an original album, from the initial studies, to the final board. It is intended to demonstrate how the influx of other artists or cultures can manifest itself in the form of a graphic hybridity in the process of creating a comic book on a conceptual and practical level, and how this cultural impact makes itself felt subtly, but in such a grounded way in the practice of authorial drawing.

Keywords: comics; author; hybridity; graphism; drawing

Introdução

Este artigo compilará o processo de realização de uma banda desenhada original, concentrando-se essencialmente no início do projeto (fase de estudos, esboços, guião), até à fase da arte final. O objetivo é demonstrar como o hibridismo e a influência de outros artistas ou culturas pode ocorrer no processo da criação de uma banda desenhada.

Para demonstrar esta problemática, procedeu-se à análise da metodologia e técnica do trabalho prático, da forma como este nasce e como ele é composto.

Deste modo, o presente artigo estará dividido em 4 fases:

A primeira será composta pela matéria que refere à planificação do tema da história. Ou seja, o género, a ambiência, a mensagem que se pretende passar, bem como os universos imagéticos provenientes do Japão e outros fenómenos da cultura “POP” ao

Ocidente, que influenciam, correntemente, a autora na realização deste projeto prático de Banda Desenhada.

Na segunda, procederemos à análise do estudo formal dos personagens, bem como a elaboração de ilustrações que demonstram a ambiência pretendida à história: o *Concept Art*.

A terceira fase será dedicada ao processo de realização do storyboard, mostrando a ideia de ritmo pretendida, bem como o enquadramento e composição das pranchas.

Na quarta e última fase, será apresentada a primeira prancha de BD do presente projeto, e como este demonstra o fenómeno do hibridismo gráfico que resulta das diversas influências da cultura “POP” internacional, com a predominância das referências visuais japonesas.

Planificação do tema da história

Para este projeto de Banda Desenhada, pretende-se que a história seja de uma natureza mais contemplativa e introspetiva, que reflita as questões mais fulcrais do sentido humano e da sociedade. Para isto, considerou-se a temática da Ficção Científica, género que recorrentemente é utilizado para abordar cenários distópicos, que nos põem questões éticas não só direccionadas para o futuro, mas que nos fazem questionar as nossas ações do presente.

Alguns exemplos de filmes e livros que se enquadram neste género, e que constituem uma forte influência a nível visual e conceptual na realização desta Banda Desenhada, são *Akira* (1989) de Katsuhiro Otomo, *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii (baseado no mangá original de Shirow Masamune, de 1991), *Tekkinkret* (1993-1994), mangá de Taiyo Matsumoto, e *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, baseado na obra literária de Philip K. Dick, *Do Androids dream of Electric Sheep?* (1968), entre outros que serão referenciados ao longo do artigo.

Será uma história sobre a solidão absoluta, numa cidade futurista e autossuficiente vazia e sem vida, onde apenas existe uma rapariga e da maneira como uma só pessoa lida com a tecnologia mais moderna, como uma forma de manter as convenções sociais, quando estas já não fazem absolutamente nenhum sentido.

Esta fragilidade humana e social representada na rapariga, será contrastada com a presença de um outro personagem – um cão – que nem sequer está propriamente vivo.

Apenas a sua consciência resiste num corpo artificial, mantendo, no entanto, todo o comportamento, instinto e pureza tão própria dos cães.

A ideia de implantar consciências é evidente no Manga já mencionado *Ghost in the Shell* (Shirow Masamune, 1991), e mais tarde no filme realizado por Mamoru Oshii em 1995. Quando nos referimos a implante de consciência, estamos a falar de pegar numa consciência existente, que não foi programada de génese num computador, mas sim das que nascem e morrem connosco. O corpo do cão, será somente um receptáculo para o seu consciente – o fantasma – como em *Ghost in the Shell*.

A relação entre ambos os personagens, terá como inspiração o Manga de Takashi Murakami *O Cão que Guarda as Estrelas* (2008), sobre um homem doente que, desprezado pela família e pela sociedade, percorre o Japão acompanhado apenas do seu fiel amigo, o que, de uma maneira muito pura, é suficiente para o fazer feliz.

Elaboração dos personagens e do mundo envolvente

Over the years, I've come to realize that the silent world behind the characters is where the director has to communicate his core vision. The drama is just the surface of the film. The backgrounds are the director's vision of reality. - Mamoru Oshii, 2004b, p. 120

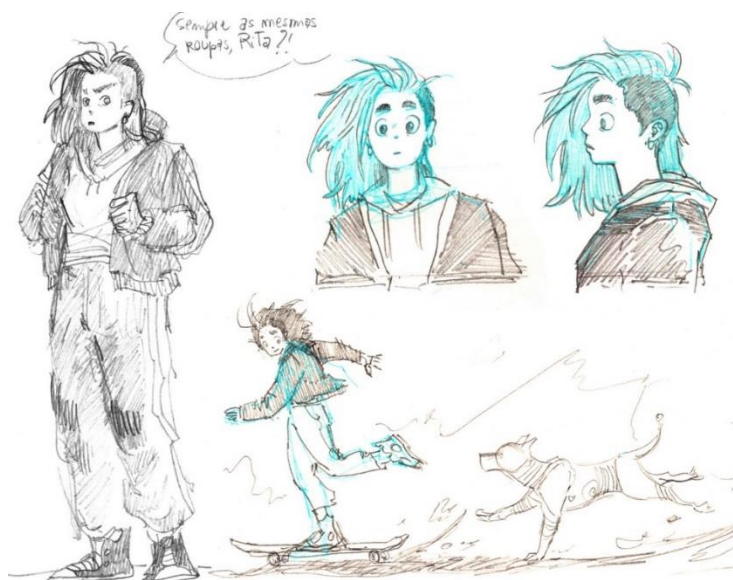


Fig. 1. Rita Alfaiate - Primeiros estudos da personagem principal, 2022.

Antes de começarmos a projetar uma Banda Desenhada, é necessário realizar estudos a nível gráfico e conceptual que irão determinar a ambiência da história transmitida através do aspeto visual – as cores, o grafismo, a luz, a sombra, a arquitetura do local – podem mesmo transmitir mensagens de mistério e nostalgia e comunicar de forma direta ou indireta com o leitor.

A autora realiza este exercício consigo própria. Isto é, geralmente organiza o pensamento na forma de imagens, com as quais dialoga até encontrar que história se “esconde” em cada uma. É um processo criativo que funciona quando não existe um guião escrito no ponto de partida do projeto, o que é o caso. No entanto, e para manter a estrutura normal e lógica do processo, começaremos por mostrar o estudo dos personagens que integraram essas ilustrações.

Em muitos casos da Banda Desenhada, temos dois caminhos que podemos privilegiar: a Comunicação ou a Forma. Não se quer com isto dizer que é impossível conjugar ambas as partes e alinhá-las numa balança. Existem até vários exemplos de obras bem conseguidas nesse aspeto, como o caso de *Akira*, de Katsuhiro Otomo, que conjuga a comunicação expressiva dos personagens, com diagonais dramáticas e fundos muito trabalhados, que, apesar de tudo, não roubam destaque às figuras que o ocupam e que são o centro da ação.

No caso deste projeto de Banda Desenhada é pretendido que a comunicação seja feita através das sensações dos cenários (uso da cor, perspetiva, e outros elementos gráficos), mas especialmente através das expressões dos personagens. Para tal, e graças ao impacto que a cultura popular japonesa teve na geração da autora (anos 90 – 00)⁵⁶, essa comunicação torna-se mais fácil, quando é feita através de um grafismo recorrentemente utilizado no *Manga*, e que surge naturalmente no nosso traço, como um espelho da nossa cultura visual, que adquirimos ao longo da nossa vida.

Tendo isto em conta, da mesma forma que os artistas japoneses privilegiam o uso da caricatura e das linhas simples para caracterizarem os personagens nos *Mangas* e *Animes*⁵⁷, a autora do presente artigo, terá de forma natural, essa mesma tendência.

⁵⁶ Cf BEATY, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990's*, (Ed. University of Toronto Press Inc., Canada) p. 112.

⁵⁷ Cf, SCHODT, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics*, p. 22.

Como podemos ver na figura 1, foram produzidos estudos de um personagem com marcas da estética muitas vezes atribuída ao *Manga*, como os olhos grandes, a expressão das sobrancelhas e da boca, em linhas simples. Este estilo não é, no entanto, estático, pois vai-se moldando consoante as necessidades da história. Por exemplo, podemos ver algumas semelhanças entre o grafismo dos olhos da personagem na figura 1, com a que se segue:



Fig. 2. Akira Toriyama - Personagem da série *Dragon Ball*, 1984-1995.

No entanto, o *Manga* também possui valências que podem valorizar o teor da história, como a mutação do próprio grafismo dos personagens ao longo da mesma, podendo o mesmo personagem apresentar tanto um grafismo “cartoon” numa cena descontraída e cômica (figura 1), como um estilo mais realista e virtuoso numa cena mais séria.⁵⁸



Fig. 3. Cima: Estudos da personagem principal, em que a mesma se apresenta mais séria. (Rita Alfaiate, 2022); Baixo: Vinheta de *Akira* (1982 - 1990). (Katsuhiro Otomo).

⁵⁸ Cf SCHODT, Federik L. (1996), *Dreamland Japan – Writings on Modern Manga*, (Ed. Stone Bridge Press, USA, pp. 26-27

E quando a história o exige, esta incoerência de registo, no caso da autora do presente artigo, vai buscar alguma influência gráfica a *Akira*, de Katsuhiro Otomo (fig.4).



Fig. 4. Rita Alfaiate - Estudos para o cão robótico, feitos a partir da cachorra da autora, 2022.

No caso do personagem do cão, foi privilegiado o grafismo simples, sem muitos mecanismos (que lhe poderiam conferir uma articulação funcional, mas complicariam o ritmo de trabalho), dando-lhe assim uma expressão mais inocente e com um espectro menor de emoções ao contrário do que acontece com as pessoas.

Posteriormente a estes estudos a lápis, efetuaram-se ilustrações que funcionaram como um estudo de cores e técnicas, bem como estabeleceram a ambiência que a autora pretende dar ao longo da história. Uma sensação de solidão, vazio e abandono, contemplados tanto pela personagem, como pelo leitor da imagem.

Um dos objetivos pretendidos a nível gráfico, é a combinação do uso de materiais e técnicas tradicionais em papel, com a maquinaria futurista e cidades modernas representadas através desses meios. No fundo, é como uma ode aos filmes de animação japonesa dos anos 80 e 90, nos quais os avanços tecnológicos presentes nas cidades futuristas de filmes como *Ghost in the Shell*, e *Akira*, contrastam com o tradicionalismo

dos materiais e técnicas que os compõem, sobretudo nos cenários⁵⁹. Os resultados destas experiências, encontram-se nas figuras em baixo.

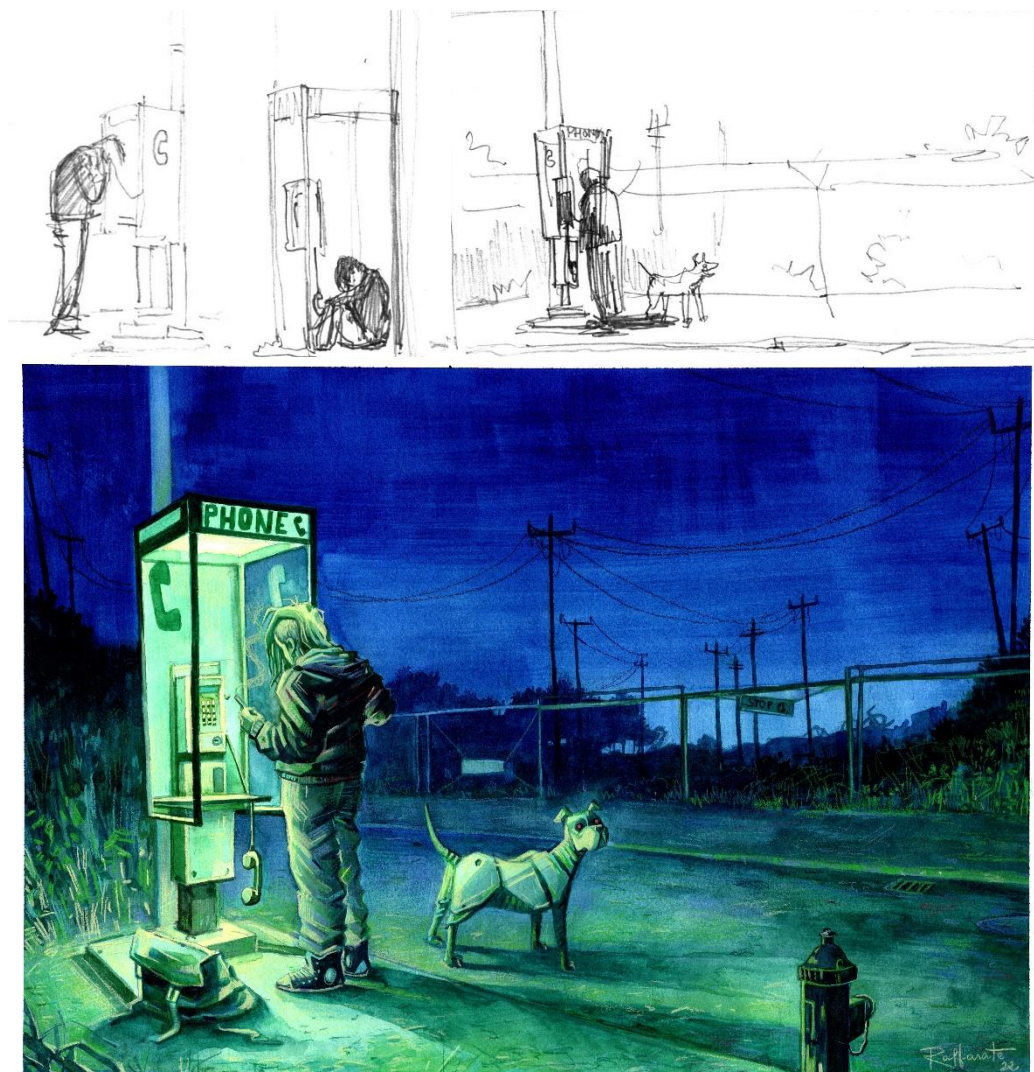


Fig. 5. Cima: Pequenos esboços para a pose da personagem e composição da página (grafite s/ papel) e Concept Art finalizado em baixo (aguarela e lápis de cor s/ papel). (Rita Alfaiate, 2022).

Este projeto será marcado pelo uso de cores néon, próprias da luz artificial das cidades, com acentuação dramática do contraste luz – sombra através do uso das cores, porém tendo em conta a facilidade de leitura das páginas.

Esta ilustração em específico é inspirada na história real de uma cabine telefónica desconectada, instalada na Prefeitura de Iwate, a nordeste do Japão: uma das zonas mais devastadas pelo Tsunami de 11 de março de 2011. Diz-se que, no “Wind Phone”, as

⁵⁹ Cf RIEKELES, Stefan (2020) *Anime Architecture – Imagined Worlds and Endless Megacities*. p.7

peças podem conversar unilateralmente com os entes queridos que perderam na catástrofe.

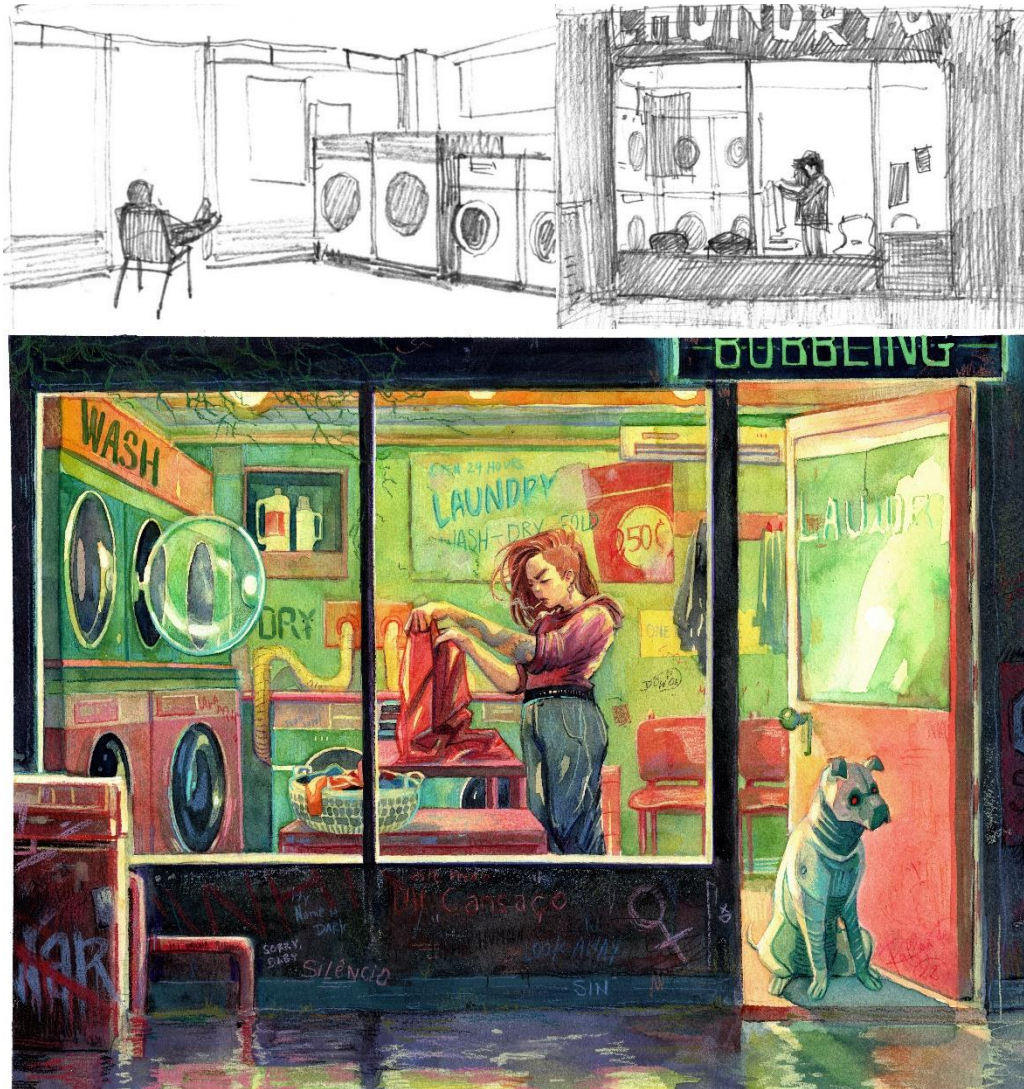


Fig. 6. Cima: Pequenos esboços para a pose da personagem e composição da página (grafite s/ papel) e Concept Art finalizado em baixo (aguarela e lápis de cor s/ papel). (Rita Alfaiate, 2022).

Tanto na Figura 6, como na Figura 7, procurou-se representar um ambiente abandonado, porém funcional.

O vandalismo está bem presente na cidade que queremos representar, ficando subentendido de que existia uma sociedade estratificada e desigual que pode ter originado alguma revolta. O que aconteceu para a cidade estar vazia, será mantido um mistério ao longo da história. Apenas as pegadas dessa sociedade distópica darão algumas pistas

sobre o sucedido. O conceito de distopia e de rebelião é uma constante em *Akira*, por exemplo. Foi, aliás, uma inspiração para o conceito das ilustrações.

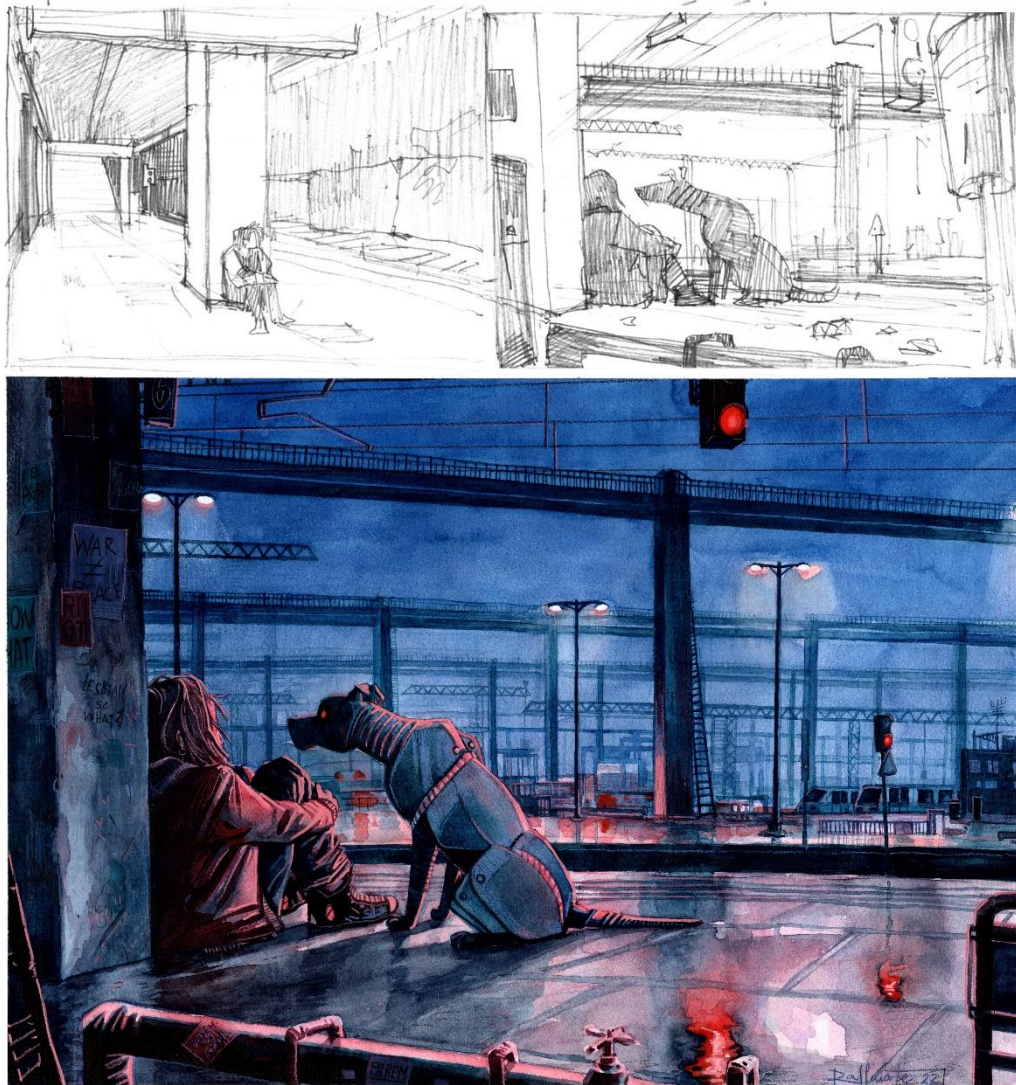


Fig. 7. Cima: Pequenos esboços para a pose da personagem e composição da página (grafite s/ papel) e Concept Art finalizado em baixo (aguarela e lápis de cor s/ papel). (Rita Alfaiate, 2022).

Storyboard e Ritmo

Japanese comics tend to value the unstated; in many cases the picture alone carries the story. Just as a dramatic film might opt for a minute of silence, several pages of a comic story may have no narration or dialogue”

- (SCHODT, Frederik, 1983, p.21)

Tendo em conta os potenciais da Banda Desenhada enquanto linguagem visual, é importante explorar a imagem como um todo, já que, muitas vezes, não necessita de texto. Quando muito a Banda Desenhada funciona como um sistema, em que todos os elementos, desde a grelha à própria mancha da página cumprem a sua parte.⁶⁰

No *Manga*, a narrativa funciona frequentemente como uma contemplação mundana. Um ritmo lento, com grande foco nos personagens e na ação, enfatizando o melodrama e a melancolia. O silêncio dos painéis contém em si mesmo uma melancolia que as palavras não poderiam descrever. Por isto o *Manga* tende a valorizar o “não-dito”, privilegiando a comunicação através da imagem.⁶¹

Pensando no propósito da história e da sua natureza mais contemplativa, a primeira cena foi organizada como representada na figura 8.

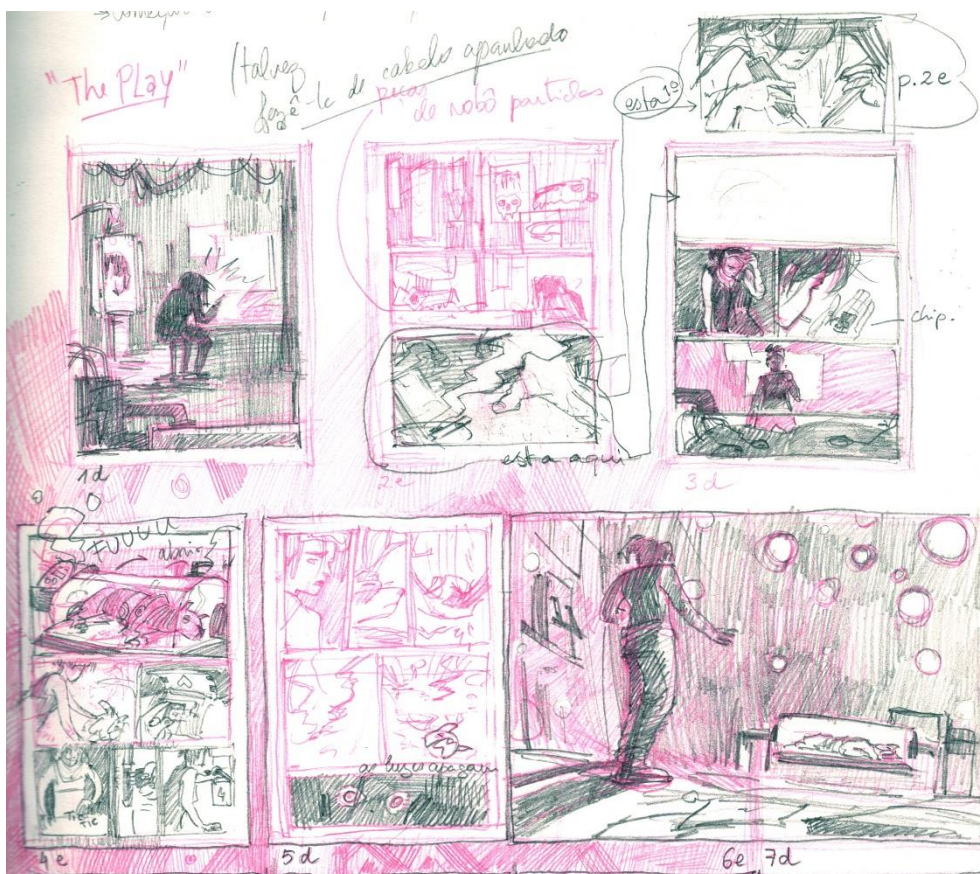


Fig. 8. Rita Alfaiate - Storyboard da primeira cena, grafite s/ papel, 2022.

⁶⁰ Ver GROENSTEEN (1999)

⁶¹ Cf. SCHODT, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics*, pp. 22-24

O *Manga*, pelo seu carácter mais simplista (monocromática, mas com excelente uso da linha aplicado a um grande espectro de emoções), enquadramento cinematográfico e o número de vinhetas por ação, faz com que os leitores acabem o livro rápido, quando comparados com os leitores de *comics* americanos, caracterizados pelo texto denso, cores ricas e muitas vinhetas por página (que significa menos espaço para desenhar), e quebra o ritmo da leitura.

Concretização da primeira prancha

Ao passarmos à fase da realização da prancha definitiva, poderá ser importante realizar um esboço prévio, para que se perceba alguns detalhes que irão aparecer. Não quer dizer que esse esboço seja determinista do que surge no final, mas é mais um filtro de ideias. Assim, o desenho irá descobrindo-se.

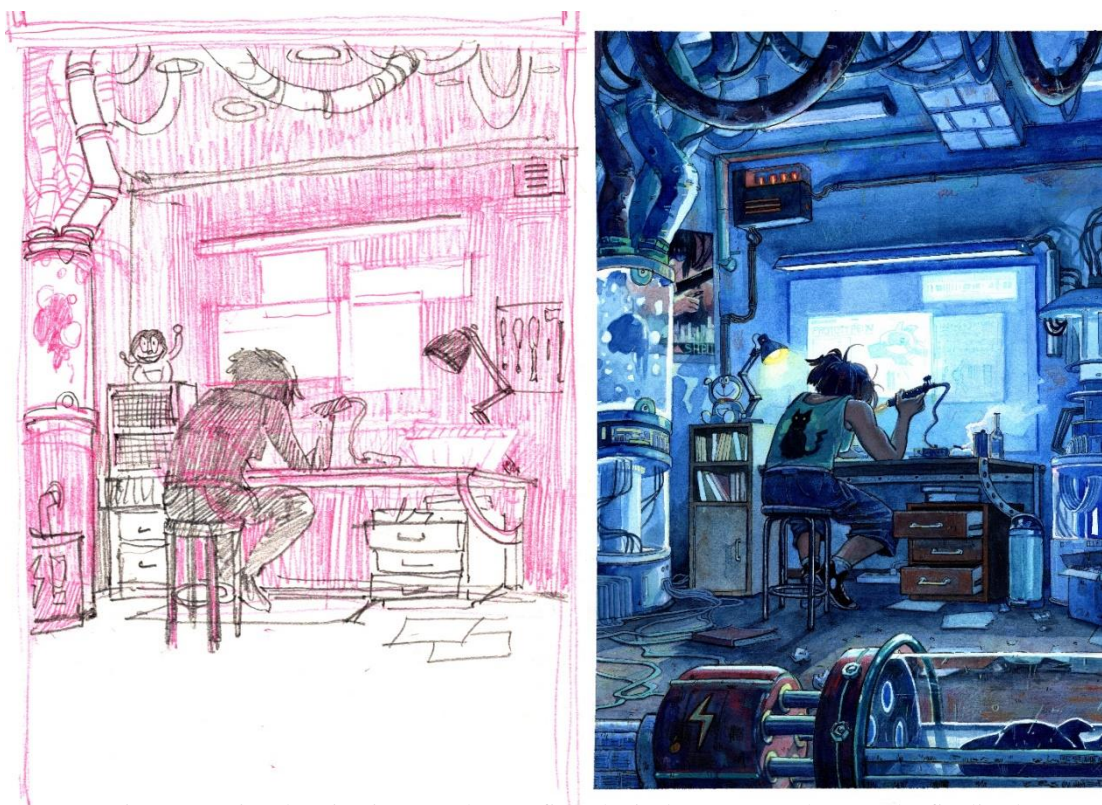


Fig. 9. Esquiço da primeira prancha (grafite e lápis de cor s/ papel); Prancha finalizada (aguarela e lápis de cor s/ papel) - (Rita Alfaiate, 2022).

Nesta Banda Desenhada, pretende-se manter o ritmo e o enquadramento cinematográfico, com poucas palavras, mas que a utilização de técnicas densas, com cores vibrantes compostas por várias camadas, atrasem a leitura para a apreciação dos desenhos.

A técnica misturará as aguarelas tradicionais características da banda desenhada ocidental, com as cores mais futuristas (azuis e vermelhos néon por exemplo), lembrando as cidades de “Blade Runner”, “Akira” e “Ghost in the Shell” à noite. Os personagens, no entanto, terão um grafismo com influência nipônica, por ser um estilo facilmente adaptável a momentos, tanto felizes, como tristes.

Pretende-se um estilo de grafismo híbrido, entre o ocidental e o japonês, por constituírem o universo imagético da autora.

É, portanto, uma conciliação entre o uso de enquadramentos cinematográficos que permitem à autora um maior desenvolvimento do *storyline* e dos personagens, e a complexidade artística da Banda Desenhada Europeia, como a utilizada por artistas como Moebius e Enki Bilal.



Fig. 10. Esquerda: “The Crow”, tinta-da-china e guache s/ papel, (Enki Bilal, 1982);
Direita: “Arzach” (Moebius, 1975)

Conclusão

Por este ser um projeto ainda em fase embrionária, não se pode determinar ainda o rumo do processo daqui para a frente, e o mesmo poderá eventualmente vir a passar por mudanças e incoerências gráficas, provocados pelas experiências visuais que vamos tendo, e que nos influenciam o traço.

A heterogeneidade e o hibridismo gráfico presente, não só na autora do presente artigo, como noutros autores, é um dos resultados da globalização, da interculturalidade e da afluência de uma panóplia de imagens que nos chegam constantemente e nos formam como seres cognitivos.

Este artigo serviu para demonstrar, através de uma metodologia prática, como é que a nossa cultura visual é influenciada pela estética que nos rodeia, e que vai desde a Banda Desenhada, aos filmes, cinema de animação, séries e jogos de vídeo. E como, em cada um destes conteúdos, nos apropriamos das partes mais significativas para nós e as transformamos, através da nossa forma de interpretar e representar o mundo, numa linguagem própria, à qual designamos como registo gráfico.

Bibliografia

- BEATY, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990's*, (Ed. University of Toronto Press Inc., Canada) ISBN: 978-0-8020-9412-4
- BEATY & WEINER, Bart & Stephen (ED. 2013), *Critical Survey of Graphic Novels: Manga*. ISBN: 978-1-58765-956-0 (ebook)
- BRIENZA, Casey *et al* (2015), *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?* (Ed. Casey Brienza, Ashgate Publishing) ISBN: 9781472435446 (ebk – PDF)
- CLEMENTS, Jonathan (2013), *Anime: A History*, Bloomsbury Publishing PLC, New York / United Kingdom. ISBN: 9781844573905
- CHUTE, Hillary L. (2010), *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, (Ed. Columbia University Press, New York). ISBN: 978-0-231-15062-0
- DICK, Philip K. (1968), *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Ed. ORION PUBLISHING CO, London UK, 2010) ISBN: 9780575094185
- EISNER, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Florida: POORHOUSE PRESS, ISBN: 0-9614728-1-2
- EISNER, Will (1996), *Narrativas Gráficas*, São Paulo, Brasil: Devir, maio de 2005. ISBN:85-7532-164-1
- GIDDENS, Thomas (ED. 2020), *Critical Directions in Comics Studies* (University Press of Mississippi, U.S.A) ISBN: 978-1496829009
- HATFIELD & BEATY, Charles & Bart (ED. 2020) *Comics Studies: A Guidebook*. ISBN: 978-0813591414
- HEER & WORCESTER, Jeet & Kent (ED. 2008), *A Comics Studies Reader*, (University Press of Mississippi. U.S.A.) ISBN: 978-1604731095
- IBÁÑEZ, Beatris Penas & MANABE, Akiko (eds.) (2017), *Cultural Hybrids of (Post) Modernism: Japanese and Western Literature, Art and Philosophy*, Peter Lang AG., Internationaler Verlag der Wissenschaften, Pieterlen, Switzerland. ISBN: 9783034321365
- LUYTEN, Sonia Bibe (2000), *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses* (Ed. Hedra, LTD, São Paulo) ISBN: 85-87328-17-4
- MacWILLIAMS, MARK W. (2008), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World*

- of Manga and Anime*, Taylor & Francis Ltd., London, United Kingdom. ISBN: 9780765616029
- McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics – The Invisible Art*, New York, United States of America: Ed. William Morrow (reimpressão de Harper Collins Publishers), 1994. ISBN: 978-0-06-097625-5
- McCLOUD, Scott (2000) *Reinventing Comics: How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, William Morrow Paperbacks, ISBN: 978-0060953508
- McCLOUD, Scott. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks, ISBN-13: 978-0060780944.
- MOEBIUS, (1975) *Arzach*, ASA Editores II, S.A. – Portugal, 2002. ISBN: 972-41-3225-0
- MASAMUNE, Shirow (1991) *Ghost in the Shell*, (Ed. JBC Portugal, Lisboa 2019) ISBN: 978-989-54133-0-0
- OSHII, Mamoru (2004b), *Innocence: The Official Art Book*, Tokyo: Kodansha Ltd
- OTOMO, Katsuhiro (1984), *Akira – book one*, (Ed. Kodansha Comics, New York, 2009) ISBN: 978-1-935429-00-5
- RIEKELES, Stefan, *ANIME ARCHITECTURE – Imagined Worlds and Endless Megacities* (Ed. Thames & Hudson, London UK, 2020) ISBN: 978-0-500-29452-
- SCHODT, Frederik L. (1996), *Dreamland Japan – Writings on Modern Manga*, (Ed. Stone Bridge Press, USA. ISBN: 1-880656-23-X
- SCHODT, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics* (Ed. Kodansha International Ltd, Japan) ISBN: 0-87011-752-1 (U.S.)

Audiovisuais

- SCOTT, Ridley. (realizador). (1982). *Blade Runner* [DVD]. EUA, Hong Kong: Warner Bros.
- OSHII, Mamoru. (realizador). (1995). *Ghost in the Shell* [DVD]. Japão, Bandai Visual Company
- OTOMO, Katsuhiro. (realizador). (1988). *Akira* [DVD]. Japão, Toho Co. Ltd

Parte II

Teoria e Prática do Desenho

MANIÈRE DE CRAYON. GILLES DEMARTEAU (O VELHO) NA COLEÇÃO DE DESENHO ANTIGO DA FBAUL

Alberto Faria

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA) Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal. Bolseiro de doutoramento FCT SFRH / BD / 135664 / 2018

Resumo

Este estudo analisa as gravuras segundo a técnica *manière de crayon* de Figuras académicas de Gilles Demarteau (Liège, 1722 – Paris, 1776), no desenho da cópia a partir de estampas e sua influência no estudo do nu, na antiga Academia de Belas-Artes de Lisboa. A investigação, dividida em três partes, tem como base uma seleção de obras da coleção de desenho antigo da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL), datadas entre 1863 e 1869, que reproduzem Figuras das gravuras de Demarteau. A primeira parte introduz-nos à coleção, no sentido de contextualizar os desenhos; a segunda, de teor biográfico, aborda o percurso de Demarteau; por fim, é realizado um estudo comparativo, entre os desenhos da coleção e as Figuras do gravador belga, em que se problematiza o método da cópia utilizado e se observa a proximidade com o desenho do modelo-vivo. As gravuras de Gilles Demarteau (O Velho), copiadas por observação direta da estampa em contexto de provas, serviram também para marcar o ato do modelo-vivo na aula de desenho do nu.

Palavras-chave: Desenho; Gilles Demarteau (O Velho); *Manière de crayon*

Abstract

This study analyzes the influence of engravings according to the *manière de crayon* technique of academic Figures by Gilles Demarteau (Liège, 1722 – Paris, 1776) in drawing after prints and the study of the nude at the former Academy of Fine Arts of Lisbon. The research is divided into three, and based on a selection of works dated between 1863 – 1869, from the old drawing collection of the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon (FBAUL) which reproduces Demarteau's engravings. The first part introduces the reader to the collection in order to contextualize the drawings; the second part, with a biographical scope, addresses Demarteau's path; Finally, a comparative study is conducted where the drawings from the collection and Demarteau's Figures are compared to understand the copying method which was used, and observe the influence

of Demarteau's engravings in the study of the nude model. Demarteau's prints were copied by direct observation in the drawing contests of the former Academy, and served to settle the pose of the model in the classes of drawing from the nude.

Keywords: Drawing; Gilles Demarteau (The Elder); *Manière de crayon*

Introdução

O presente texto tem origem na comunicação – “*Manière de crayon*. Gilles Demarteau (O Velho) na coleção de desenho antigo da FBAUL” - apresentada na segunda chamada de trabalhos, dirigida à Teoria e Prática do Desenho do 6º colóquio Expressão Múltipla, realizado online (via zoom), no dia 13 de dezembro de 2022. Procede de uma linha de investigação interessada na pesquisa das obras e autores adotados no desenho da cópia a partir de estampas na antiga da Academia de Belas-Artes de Lisboa, iniciada no âmbito do nosso doutoramento em Ciências da Arte e do Património.⁶²

O desenho da cópia de estampas, instruída nos primeiros níveis de ensino da Aula de Desenho, servia os estudos em desenho de arquitetura civil, desenho de ornato, estátua, anatomia e desenho do modelo-vivo, no qual era dados aos alunos para copiar gravuras e litografias a partir de obras de artistas portugueses, nomeadamente de professores da Academia,⁶³ Grandes Mestres e artistas europeus dos séculos XV a XIX⁶⁴ (Lisboa, 2007, pp. 278-281; Faria, 2011, pp. 105, 114-131). A lição destes últimos, e do século XVIII, pode ser observada a partir de uma seleção de obras da coleção de desenho antigo da FBAUL, datadas entre 1863 e 1869, copiadas a partir de Figuras académicas gravadas por Gilles Demarteau (O Velho). Iniciamos com a apresentação da coleção de desenho antigo; em segundo, ocupamo-nos da biografia de Demarteau; por último, é realizada uma

⁶² Tese de doutoramento inscrita na FBAUL, na área das Ciências da Arte e do Património, orientado pela Profª. Doutora Luísa Arruda (Universidade de Lisboa), coorientado pelo Prof. Doutor Fernando António Baptista Pereira (Universidade de Lisboa) e o Prof. Doutor João Brigola (Universidade de Évora). Tem como tema de estudo, a coleção de litografia antiga da FBAUL.

⁶³ Refira-se a título de exemplo o manual litografado de ensino do Desenho - *Elementos do Desenho de desenho Colligidos e Adoptados pelas Artes de Lisboa para uso de seus discípulos* (1840) - desenhado por Joaquim Rafael (1783-1864), professor da Aula de Desenho Histórico; ou de litografias para o estudo da Paisagem, desenhadas por Tomás da Anunciação (1821-1879), professor da cadeira de Pintura de Paisagem.

⁶⁴ Cesare da Cesto (1477–1523), Rafael Sanzio (1483-1520), Vincenzo Camuccini (1771-1844), Auguste Allongé (1833-1898), Jules Laurens (1825-1901), entre outros, cujas obras por eles pintadas ou desenhadas, estão representadas nas coleções de desenho e de litografia antiga da FBAUL, através de reproduções ou cópias em desenho.

análise comparativa, entre as Figuras académicas do artista belga e os desenhos da coleção, em que se problematiza o método da cópia e se analisa a sua proximidade com o desenho do modelo-vivo. O objetivo deste ensaio visa demonstrar o contributo das Figuras académicas de Gilles Demarteau (O Velho) no desenho da cópia a partir de estampas e sua influência no estudo e desenho do nu.

1. A coleção de desenho antigo da FBAUL: Figuras académicas a partir de Gilles Demarteau

1.1 A coleção de desenho antigo da FBAUL

A coleção de desenho antigo compreende mais de mil obras, datadas entre 1830 e 1935,⁶⁵ provenientes da antiga Academia/Escola de Belas-Artes de Lisboa,⁶⁶ fundada em 1836, herdado pela FBAUL, detentora de um vasto património artístico que se relaciona maioritariamente, com a prática e o ensino das Belas-Artes (Pereira, 2014, p. 165).

A coleção possui obras relativas a exercícios de aula, provas premiadas nas diferentes classes da Aula de Desenho, da autoria de alguns alunos que mais tarde marcaram a cena artística nacional da segunda metade de Oitocentos e de meados do século XX, como Miguel Ângelo Lupi (1826-1883), Tomás da Anunciação (1821-1879), Veloso Salgado (1864-1945), Adriano de Sousa Lopes (1879-1944), Francisco Franco (1885-1955), Leopoldo de Almeida (1898-1975), entre outros; trabalhos de artistas enquanto pensionários/bolseiros em Paris e Roma; provas de admissão ao professorado; desenhos para um manual de desenho de arquitetura da autoria do arquiteto e Professor José da Costa Sequeira (1800-1872) e três projetos para um monumento em memória do Duque de Bragança. É uma coleção que documenta o ensino e a prática do desenho na antiga Academia, desde a sua fundação até meados da década de 30 do século XX. Inventariada⁶⁷ e estudada, encontra-se por fazer um reconhecimento e uma análise

⁶⁵ A coleção encontra-se acondicionada na Reserva de desenho da FBAUL, que contém para além deste conjunto de obras, desenhos contemporâneos, a coleção antiga de gravura, litografia, fotografia e heliogravura. Considerando a diversidade de obras em papel, entendemos que esta reserva poderia adotar a designação genérica, e internacional, de *Print Room*, à semelhança com o que se verifica em outros espaços de museus, dentro e fora da Europa, que possuem as suas coleções de papel conservadas nestes gabinetes.

⁶⁶ A Academia de Belas-Artes de Lisboa foi fundada pelo decreto de 25 de outubro de 1836; em 1862, passou a designar-se Academia Real; com a Reforma do ensino de 1881, que ditou a separação da Academia do setor escolar, passou a Escola de Belas-Artes de Lisboa.

⁶⁷ Disponível online desde 2011, no museu virtual da FBAUL: <https://museuvirtual.belasartes.ulisboa.pt/>

completa dos autores seguidos no desenho da cópia a partir de estampas na antiga Academia / Escola de Belas-Artes de Lisboa XX (Faria, 2008; Arruda; Faria, 2010; Faria, 2011).

A relação dos desenhos da coleção, com as gravuras de Figuras académicas de Gilles Demarteau (O Velho), recentemente identificadas na Bibliothèqu municipale de Lyon e no Museu Nacional de Arte Antiga,⁶⁸ constituem o tema de análise deste estudo, que visa contribuir para uma compreensão mais completa dos modelos e autores seguidos no desenho da cópia a partir de estampas na antiga Academia.

1.2 Gilles Demarteau (O Velho)

Gravador, desenhador e editor, nasceu na cidade belga de Liège a 19 de janeiro de 1772 e faleceu em Paris aos 54 anos de idade. Ficou conhecido como Gilles Demarteau, o velho, por forma a ser distinguido do seu sobrinho e discípulo, Gilles-Antoine Demarteau (1750-1802). Estabelecido na cidade das Luzes, onde desenvolveu grande parte da sua atividade, os seus primeiros trabalhos datam da década de 40 do século XVIII, como autor de ornamentos e motivos decorativos gravados sobre metal para armas e caixas de rapé; aceite como membro da l'Académie royale de peinture et de sculpture, a 2 de setembro de 1769, foi nomeado gravador do Rei Luís XV - *Graveur des Dessins du Cabinet du Roi* – no ano seguinte. É considerado como uma das individualidades a quem se atribui a invenção da gravura à *manière de crayon*⁶⁹- técnica de gravura sobre metal executada com recurso a uma roulette, que permite reproduzir desenhos executados em lápis negro , sanguínea, crayon ou giz (Wittert, 1883; Leymarie, 1896; Neuville, 1920, p. 9; Bénézit, 1966, p. 172; Béguin, 1977, p. 102; Gascoine, 2004, 14a). [Figura 1].

⁶⁸ No Museu Nacional de Arte Antiga, conseguimos saber sobre a existência de catorze gravuras de Demarteau: Inv. n.º: 2612 Grav., 2749 a 2751, 2753, 2754, 2760, 2764, 2765, 2767, 2768, 5054, 5101 e 5149 Grav.

⁶⁹ No texto de Raux (2013) sobre Gilles Demarteau, a autora aponta o gravador Jean-Charles François (1717-1769), como um dos pioneiros da técnica *manière de crayon*.

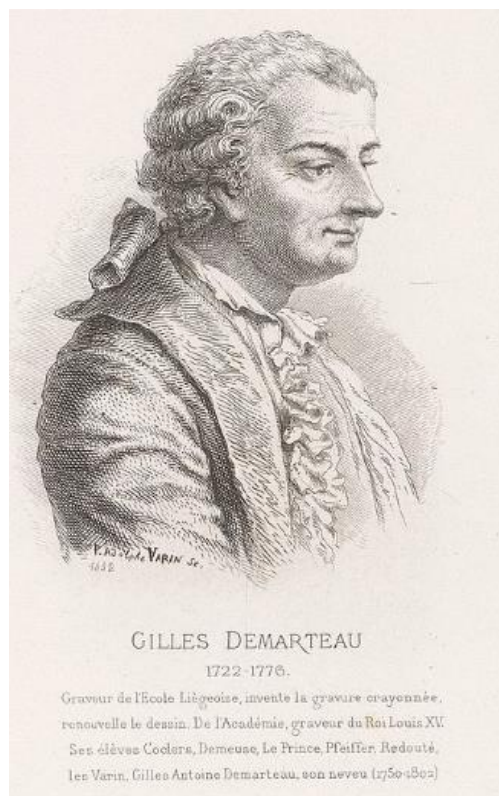


Fig. 1. Adolphe Varin (1821-1897) - *Portret van Gilles Demarteau*, gravura a água-forte, 16,4 x 12,6 cm, Paris, [1882] / ca.1884. Rijksmuseum.

Gilles Demarteau dedicou-se a reproduzir segundo esta técnica, desenhos de diversos artistas franceses, como Antoine Watteau (1684-1721), François Boucher (1703-1770), Charles-André van Loo (1705-1765), conhecido também como Carl Van Loo (Britannica, 2022), Charles-Nicolas Cochin (1715-1790) e no final da sua vida, obras de Rafael e Miguel Ângelo (Micha, 1908, pp. 87-97). Alguns dos artistas que ele copiou, figuraram em manuais de Princípios do Desenho que ele desenhou, adotados em academias de arte europeias, onde não excluimos a possibilidade da antiga Academia de Belas-Artes de Lisboa.⁷⁰

1.3 Figuras académicas a partir de Gilles Demarteau (O Velho) e o estudo do Nu

A cópia das gravuras de Demarteau na Aula de Desenho é confirmada (até ao momento) a partir de cinco obras da coleção de desenho antigo, datadas entre 1862 e 1869

⁷⁰ Não conseguimos até à data encontrar documentação que comprove que a Academia tinha estes manuais desenhados por Demarteau. O único dado que sustenta a existência das suas gravuras na Academia, provém de exemplos da coleção de desenho antigo, que reproduzem obras do artista belga.

- FBAUL/146/DA, FBAUL/173/DA, FBAUL/269/DA, FBAUL/375/DA e FBAUL/450/DA - premiadas nos concursos anuais da Aula de Desenho Histórico, constituindo por esse motivo, como exemplos de referência para demonstrar o que era valorizado nesta classe de estudo.

Localizámos duas gravuras na Bibliothèque municipale de Lyon - *Homme nu, debout, tourné à droite...* e *Homme nu assis, de profil à gauche...* – copiadas a partir de desenhos (?) do pintor Charles-André Van Loo, que conseguimos relacionar com três obras da coleção de desenho: FBAUL/146/DA, FBAUL/173/DA e FBAUL/450/DA.

A primeira gravura, *Homme nu, debout, tourné à droite...*, impressa a cor sanguínea, refere-se à representação da figura de um nu masculino sentado, voltado para a sua direita, com as mãos a agarrar a parte inferior da sua perna direita. No canto inferior esquerdo da gravura encontra-se escrito: “Carle Vanloo f.” (Carle Vanloo *fecit*)⁷¹ [Figura 2]. O desenho com o inventário FBAUL/146/DA, da autoria de João António Fernandes (act.: finais da 2.^a metade do séc. XIX), premiado com a honra do *Accessit* no concurso anual da aula de desenho histórico do ano letivo 1864-1865, refere-se a uma cópia em lápis negro sobre papel (64,2 x 49 cm) desta gravura de Demarteau [Figura 3]. Procedendo à medição e comparação das figuras representadas na gravura e no desenho, verificamos, que existem diferenças na altura e largura, que desde logo afasta a possibilidade de o desenho ser resultado de um decalque, mas sim, desenhado por observação direta - copiada diante da gravura. Os alunos no âmbito dos exercícios de aula, copiavam as gravuras através do método da quadrícula ou tiravam o seu lúcido (papel vegetal)⁷²; no contexto das provas/exames realizavam a reprodução das gravuras através de observação direta (Faria, 2019, pp. 10-13).

⁷¹ “Carle Vanloo *fecit*”, indica que Carl Van Loo é o autor do desenho.

⁷² Utilização de papel vegetal para transferir, através do desenho, a imagem da gravura.

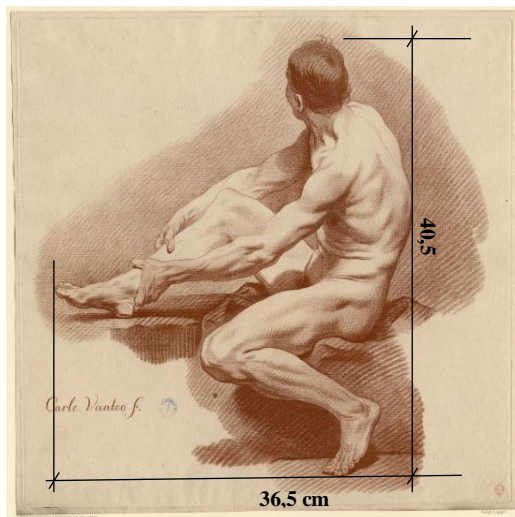


Fig. 2. Gilles Demarteau - *Homme nu assis, de profil à gauche, tournant la tête et tenant sa jambe droite de ses deux mains* (a partir de Charles-André van Loo), gravura (*manière de crayon*), 46,5 x 51cm, [17...], Bibliothèque municipale de Lyon.

Fonte: https://numelyo.bmlyon.fr/f_view/BML:BML_02_EST01000F18DEM002996



Fig. 3. João António Fernandes, *Figura - Nu masculino*, lápis negro s/papel, 64,2 x 49 cm, 1864-1865, Inv.: FBAUL/146/DA.

Relativamente à segunda gravura, *Homme nu, debout, tourné à droite, tirant sur une corde*, impressa a cor sanguínea, representa a figura de um nu masculino de pé, sobre um fundo escuro, com os braços esticados, que agarram uma corda [Figura 4]. Encontramos a figura desta gravura em dois desenhos da coleção: FBAUL/ 450/DA e FBAUL/ 173/DA.

No primeiro desenho, datado de 1862-1863, da autoria de Eudóxio César Azevedo Greco (act.: 2.^a metade do séc. XIX), vemos em simples contorno, em lápis negro sobre papel (73,9 x 55,8 cm), a figura de um nu masculino de pé, visto a $\frac{3}{4}$, com os braços elevados segurando uma corda, perna direita em posição de avanço e a outra esticada para trás com o calcanhar perto do chão. Este desenho mereceu a honra do *Accessit* no concurso anual da Aula de Desenho Histórico do ano letivo de 1863-64, na secção de

cópia a partir estampa (1ª classe) [Figura 5]. O segundo desenho, *Figura de nu masculino*, FBAUL/ 173/DA, datado de 1868-1869, de Alfredo Maria Carmona (1854 -?), reproduz a figura de um nu masculino de pé em lápis negro sobre papel (64 x 49,4 cm), foi premiado no concurso anual da Aula de Desenho Histórico desse ano letivo [Figura 6]. Trata-se de um desenho que exemplifica o desenho de contorno de uma figura, que numa abordagem progressiva dos estudos da classe de desenho de cópia a partir de estampa, constituía a primeira fase do exercício, antes de serem trabalhados os valores de claro-escuro, numa segunda fase (Faria, 2011, pp. 128-130). À semelhança com o que verificámos com *Homme nu assis.*, e o desenho de João Fernandes, nos desenhos de Eudóxio Greco e Alfredo Carmona, as dimensões das figuras não coincidem com as das gravuras.

O desenho da cópia a partir de estampas influenciou o estudo do nu, nomeadamente na fixação do ato do modelo-vivo (Faria, 2011, pp. 129-130). Este aspeto torna-se notório, quando comparamos a pose do modelo num desenho de Luís Domingues de Almeida (1850-1898), *Académia de nu masculino*, FBAUL/172/DA, apresentado no concurso anual da Aula de Desenho Histórico (classe de modelo-vivo) do ano letivo de 1868-1869), com a gravura de Demarteau.⁷³ Executado em carvão e esfuminho sobre papel (78 x 58,7 cm), o modelo no desenho de Luís de Almeida, tem a perna esquerda avançada, diferente, portanto, do que é observado na gravura. Outros aspetos sobressaem. O primeiro refere-se ao pé esquerdo do modelo, que assenta sobre um calço colocado no nosso entender, como forma de se aproximar da atitude da figura na gravura; o segundo aspeto diz respeito à cabeça que surge prostrada para a frente, enquanto que na gravura está voltada para cima. Apesar de existirem variações, notamos que o modelo segue no essencial a pose representada na estampa do artista belga, o que nos permite concluir que a gravura serviu como uma referência para a marcação do ato do modelo [Figura 7].

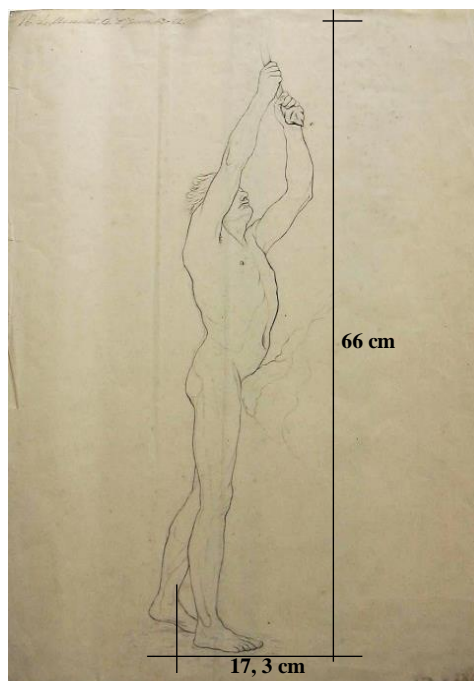
⁷³ Comparação idêntica foi apresentada com outro desenho da coleção - FBAUL/171/DA - da autoria de Francisco Batista dos Santos (Faria, 2011, pp. 129-130). Mas que não foi relacionada com a gravura de Demarteau, que concluímos aqui estar na origem do ato adotado pelo modelo.



57 cm

15,5 cm

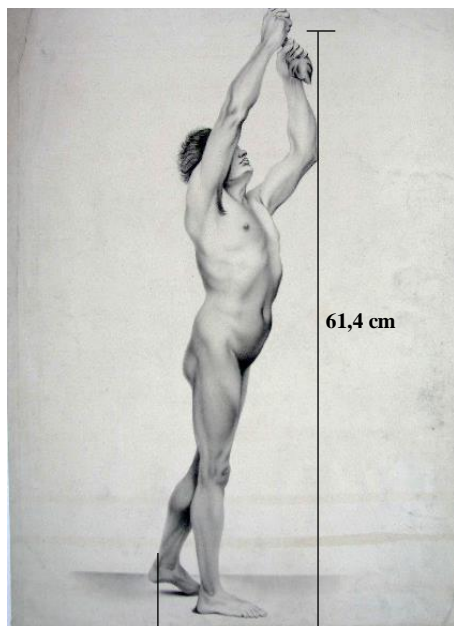
Fig. 4. Gilles Demarteau (O Velho) - *Homme nu, debout, tourné à droite, tirant sur une corde* (a partir de Charles-André van Loo, gravura (manière de crayon), 61,7 x 31,7 cm, [17...], Paris ? Bibliothèque municipale de Lyon. Fonte: https://numelyo.bmlyon.fr/BML:BML_02EST0



66 cm

17,3 cm

Fig. 5. Eudócio César Greco - *Figura de nu masculino*, lápis negro sobre papel, 73,9 x 55,8 cm, 1863-1864, Lisboa. FBAUL/450/DA. Foto: Alberto Faria.



61,4 cm

17,6 cm

Fig. 6. Alfredo Maria Carmona - *Figura de nu masculino*, lápis negro sobre papel, 64 x 49,4 cm, 1868-1869, Lisboa. FBAUL/173/DA. Foto:

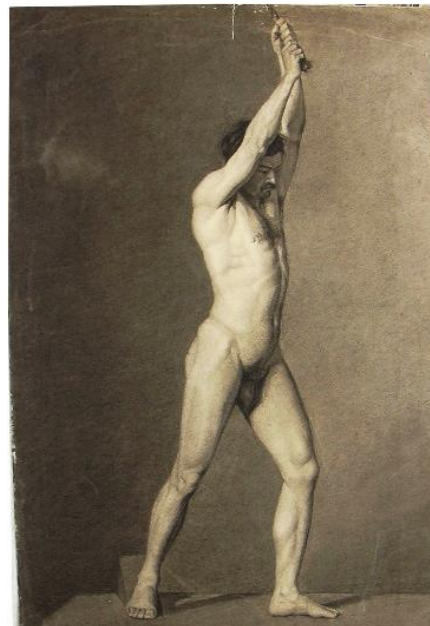


Fig. 7. Luís Domingues de Almeida - *Académia de nu masculino*, carvão e esfuminho sobre papel, 78 x 58,7 cm, 1868-1869, Lisboa. FBAUL/172/DA. Foto: Alberto Faria.

Considerações Finais

As figuras académicas gravadas por Gilles Demarteau, foram adotadas na Academia na década de 60 do século XIX, como modelos de estudo na cadeira de desenho a partir de estampa e nas provas dos concursos anuais da Aula de Desenho Histórico. A sua cópia possibilitou aos alunos da Academia, familiarizar-se com a obra deste gravador belga, mas sobretudo com as obras dos artistas que ele copiou, nomeadamente, do pintor francês Charles Van Loo.

A gravura segundo a técnica da *manière de crayon* favorecia o conhecimento da textura do lápis, giz ou crayon, utilizados nos desenhos, o que beneficiava a cópia e conseqüente aproximação ao desenho original.

A cópia de estampas – gravuras e litografias – era um exercício de observação rigoroso, em que a mimetização da gravura constituía seguramente um objetivo a ser alcançado, sobretudo no âmbito das provas dos concursos anuais da aula do desenho, em que os alunos reproduziam a gravura através de observação direta. O exercício da cópia era exercício progressivo, dividido em duas fases principais: 1) registo das proporções e contorno das formas; 2) desenho dos detalhes que caracterizam o modelo e os valores de claro-escuro.

As gravuras de Demarteau estenderam-se igualmente à aula de desenho do nu – fase final de aprendizagem - onde influenciaram, por exemplo, a marcação do ato do modelo-vivo.

A seleção e cópia de gravuras de Demarteau na Academia, torna evidente que a instituição em meados do século XIX, considerava exemplos de obras de artistas do século anterior para formar os seus alunos.

Referências

- Arruda, L. (coord.); Faria, A., co-aut (2010). *Desenho antigo: na colecção da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa*. Lisboa : Centro de Investigação e de Estudos em Belas Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/51164>
- Béguin, A. (1977). *Dictionnaire technique de l'estampe*. Bruxelles : André Béguin.
- Bénézit, E. (1966). *Dictionnaire critique et documentaire des peintres, sculpteurs, dessinateurs et graveurs : de tous les temps et de tous les pays par un groupe d'écrivains spécialistes français et étrangers*. Tomo 3. Paris : Libraire Gründ.
- Britannica, The Editors of Encyclopaedia. (2022). "Charles-André Van Loo". *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/painting>
- Faria, A. (2008). *A Colecção de Desenho Antigo da Faculdade Belas-Artes de Lisboa*

- (1830-1935): *tradição, formação e gosto*. [Dissertação de mestrado em museologia e museografia, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa]. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/7883>
- Faria, A. (2011). *A Coleção de Desenho Antigo da Faculdade Belas-Artes de Lisboa (1830-1935): tradição, formação e gosto*. Lisboa : Fim de Século.
- Faria, A. (2019). A coleção de litografia antiga da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (1840-1911). Dois métodos da cópia de estampas. In *Colóquio Expressão múltipla II: teoria e prática do desenho*, [Lisboa] : Centro de Investigação e de Estudos em Belas Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, pp. 6-15. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/40630>
- Faria, A. (2021). Crayon, sanguínea e carvão: técnicas do desenho na coleção de litografia antiga da FBAUL. In *Colóquio Expressão Múltipla IV : teoria e prática do desenho : atas das conferências*, [Lisboa] : Centro de Investigação e de Estudos em Belas Artes, Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, pp. 8-18. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/48336>
- Gascoine, B. (2004). *How to Identify Prints. A complete guide to manual and mechanical processes from woodcut to inkjet*. London : Thames&Hudson.
- Leymarie, L. De. (1896). *L'oeuvre de Gilles Demarteau l'aîné Graveur du roi Catalogue escriptif précédé d'une notice biographique par L. De Leymarie*. Paris : Georges Rapilly Libraire de L'École Nationale Des Beaux-Arts. <https://archive.org/details/loeuvredegillesd00leym>
- Lisboa, M. H. (2007). *As Academias e Escolas de Belas Artes e o ensino artístico (1836-1911)*. Lisboa : Edições Colibri.
- Micha, A. (1908). *Les Graveurs Liègeois*. Liège : Benard. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fd/Les_graveurs_li%C3%A9geois_%28IA_lesgraveursligeo00mich%29.pdf
- Neauville, A. De (1920). *Gilles Demarteau. Collection : Les Grands Belges*. Turnhout Établissements Brepols, S. A. Imprimeurs-Éditeurs <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6572742q>
- Pereira, F. A. B. (2011). O património artístico da Faculdade de Belas-Artes: o edifício e as suas memórias, as colecções, o arquivo, os legados, um projecto de museu. In M. Lourenço & M.J. Neto (coord.), *Património da Universidade de Lisboa: ciência e arte*. Lisboa : Tinta-da-China, pp. 157-172.
- Raux, S. (2013). Gilles Demarteau (1722-1776) dessinateur (?) ou le paradoxe du graveur en manière de crayon. In Dominique Cordellier (ed.), *Dessiner pour graver, graver pour dessiner. Le dessin dans la révolution de l'estampe*. Paris: L'Echelle de Jacob, Société du salon du Dessin, pp. 55-65. https://www.academia.edu/13960941/_Gilles_Demarteau_1722_1776_dessinateur_ou_le_paradoxe_du_graveur_en_mani%C3%A8re_de_crayon_
- Rodrigues, F.A. (1875). *Diccionario tecnico e historico de pintura, esculptura, arquitectura e gravura*. Lisboa : Impr. Nacional. <https://purl.pt/977>
- Wittert, A. (1883). *Gilles Demarteau, graveur du roi, 1722-1776: la vie et l'oeuvre ... son invention de la gravure crayonnée, ses élèves Gilles Antoine Demarteau (1750-1802), Coclers, Le Prince ... etc.; catalogue et prix de ses six cent soixante-quatre gravures ...* Bruxelles : G.-A. Van Trigt, Éditeur. https://books.google.pt/books/about/Gilles_Demarteau_graveur_du_roi_1722_1776.html?id=QRQtAAAYAAJ&redir_esc=y

A INSCRIÇÃO IMAGÉTICA DO ARQUEÓLOGO MANUEL CALADO EM RÉPLICAS DE UM *HABITAT* NEOLÍTICO

Ana F. Cravo
Instituto Politécnico de Portalegre

Ana S. Guerreiro
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa
CIAUD - Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design

Resumo

Neste artigo propomos analisar aspetos da criatividade do arqueólogo Manuel Calado, na interpretação de duas imagens pictóricas inseridas nas suas recriações de réplicas de *habitats*, no Alto Alentejo. O autor, especialista em pré-história, é entendido enquanto artista singular, pelo seu cotejo a um fluxo de imagens simbólico-pictóricas, situadas na complexa zona fronteira entre imaginação, contemporaneidade e arquetipologia imagético-primitiva. As imagens que interpretamos inscrevem-se nas naturezas rítmicas de uma geometria e plasticidade intemporal sobre os ritmos circadianos da vida.

Palavras-chave: Imagética e criação gráfico-plástica; Manuel Calado; *habitats* primitivos.

Abstract

In this article we propose to analyse aspects of the creativity of the archaeologist Manuel Calado, in the interpretation of two pictorial images inserted in his recreations of *habitat* replicas, in Alto Alentejo. The author, a specialist in prehistory, is understood as a singular artist, by his comparison with a flow of symbolic-pictorial images, located in the complex borderland between imagination, contemporaneity and imagetive-primitive archetypology. The images we interpret are inscribed in the rhythmic natures of a geometry and timeless plasticity about the circadian rhythms of life.

Keywords: Imagery and graphic-plastic creation; Manuel Calado; primitive *habitats*.

Introdução

Nas paisagens do Montado do Freixo do Meio (Montemor-o-Novo) e da Horta do Laranjal (Borba), o arqueólogo Manuel Calado reconstrói réplicas das cabanas que eram habitadas por pequenas comunidades agro-pastoris do período neolítico. A inserção de componentes artístico-simbólicos (na estrutura cilíndrica do tambor interior da cabana, coberta por uma pirâmide de 13 lados revestida exteriormente por canas), aporta questões que se prendem com o desenho numa superfície curvilínea, mas também com uma

modelagem artística da vida humana considerada na transição entre nomadismo e sedentarização. O autor inscreve o desenho numa unidade artística que confronta o seu imaginário com o conjunto das fontes históricas, incluindo elementos que persistem da recolha da imagética simbólica. A peculiaridade destas composições releva da necessidade de construir um modelo sustentável, cuja natureza é dada pela sua forma vernacular, da possibilidade de presentificar um modelo que inclui variantes de significados sobrepostos à própria natureza arquitetónica do espaço e à sua inserção na paisagem (figura 1).



Fig.1. Manuel Calado - *Réplica de habitat do período neolítico*, cana, argila, palha, troncos e encordoamentos com fibras naturais da região, 2022. Herdade do Freixo do Meio, Montemor-o-Novo.
Fonte: Manuel Calado.

Neste sentido, Manuel Calado introduz imagens gráfico-plásticas como as que se podem ver nas figuras 2 e 3, respetivamente das obras sitas na Herdade de Freixo do Meio e na Horta do Laranjal. Assim, a especificidade destas imagens gráfico-plásticas, serão cotejadas enquanto do domínio subjacente ao desenho aplicado; por sua vez, à conceção destes *habitats*, assiste uma abordagem outra dentro do desenho: a que se inscreve num exercício tectónico, de levantamento do solo e de uma interpretação de relações entre a forma estrutural arquitetónica e a plasticidade que nela se inscreve.



Fig. 2. Manuel Calado - *linhas e ritmos de traços e desenhos coloridos no interior*, argila e ocas naturais e incisões sobre argila, 2022. Herdade do Freixo do Meio, Montemor-o-Novo. Fonte: Manuel Calado.

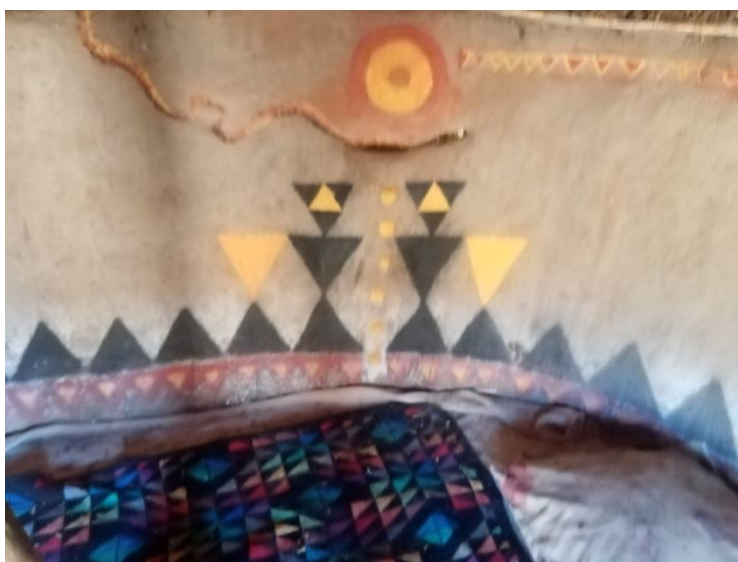


Fig. 3. Manuel Calado - *Pinturas e desenhos no interior de réplica de habitat neolítico*, argila, carvão e ocas naturais, 2020-21. Horta do Laranjal, Borba. Fonte: Manuel Calado.

1 - A recriação imagético-primitiva de Manuel Calado e a cabana enquanto arquétipo de um *habitat* neolítico

Do nomadismo para a cultura agro-pastoril, o *habitat* transforma-se como um núcleo que congrega imagens e símbolos de uma cosmogonia em trânsito para uma relação espaço-temporal diferente: a de tomar o lugar desde uma perspetiva mais duradoura de contemplação e relação dos homens com os seus utensílios de trabalho, proteção e adorno, poder e contemplação estética. Não obstante, a relação do homem com

o cosmo não é nova, mas faz-se corresponder a um correlato de uma territorialização e da sua reflexa imagem, num microcosmo onde se sobrepõem símbolos e formas que rimam com uma vida em comunidade, pronunciando o gregarismo e a centralidade da vida em redor de rituais novos como os das sementeiras, colheitas e ainda os da construção de abrigos para os homens, os animais e produtos.

As réplicas de *habitat* concebidas por Manuel Calado, inscrevem-se na tipologia de abrigos, inteiramente realizadas em materiais vegetais fixos:

(...) pequenas cabanas do género de cobertura parede, em que paredes e cobertura são um elemento único não diferenciado [...] de planta circular e formato geral cónico, cuja estrutura é uma armação de paus dispostos em redondo, espetados no solo e enganchados ou amarrados ao centro, ao alto, e recobertos de um revestimento de giesta, esteva, às vezes sobre ramagens de pinheiro, eucalipto ou outras árvores, que prendem nos paus mal esgalhados, e que deixa à frente, entre dois paus, um sector aberto e inclinado, para a entrada (Veiga de Oliveira et alii: 1988, 35).

Estas construções pretendem reconstituir um povoado dos primeiros agricultores e pastores do Alentejo, baseadas na proximidade de um sítio do Neolítico antigo escavado recentemente, localizado a cerca de 300 metros, na Herdade do Freixo do Meio, e fazem parte de um programa pedagógico em desenvolvimento por Manuel Calado na Herdade.



Fig. 4. Cerca para animais e vista exterior de duas cabanas. Herdade do Freixo do Meio. Montemor-o-Novo. Fonte: Manuel Calado.

A estes *habitats* prende-se a noção de cabana ancestral enquanto criação arquitetónica primordial do homem, repercutindo a necessidade criadora deste por uma tectónica que demiurgicamente lhe crie abrigo: delimitada a implantação circular, no plano horizontal da terra-solo, no seu centro inscreve-se a verticalidade mediante a inserção de um forte tronco com a sua base enterrada, numa ascese que construtivamente se marca e se presentifica; a ligação entre o solo e este eixo central, estrutural, estabiliza-se mediante raios/troncos de árvores de diferentes espessuras, realizando uma pirâmide interior com treze lados-arestas (uma destas partes corresponde o vazio de um vão, para a entrada) atados com fibras naturais a uma mesma cota vertical que funciona como vértice da pirâmide como suporte estrutural para as várias camadas de canas secas, em conjuntos de diferentes e graduais diâmetros, que constituem a cobertura exterior em cone,. No seu interior, um já referido tambor cilíndrico, recoberto de argila estabelece-se como parietalidade de suporte para a atuação gráfica pictórica, com o uso de pigmentos. Uma como que antropomorfia pode ser reconhecida nestas estruturas: a escala é humana, e na ordem criada reconhece-se implícito o desenho como o artifício prévio que denuncia a obra, enquanto criada, nos antípodas de uma ideia de projeto - ao repercutir um pensamento ordenador. Assim, a cabana, realizada com materiais naturais, não é natural na sua génese, mas deliberadamente humana. Repercutindo, porém, uma dialética entre a natureza e a sua apropriação, de que é possível entender o desenho como uma ideia de artificialidade ordenadora e simbólica, humana, e na senda da criação, do que é passível de ser entendido enquanto propósito subjacente à aparência da obra, nas resoluções da sua concretude.

1.1 - A antropomorfia e a paisagem aberta

Na paisagem característica dos montados, a presença dos sobreiros povoa o espaço das longas planícies. Nelas se inserem raros exemplos rochosos que pontuam irregularmente a paisagem. A paisagem aberta do Alto Alentejo dialoga com a interior destes *habitats*, estabelecendo uma relação entre macrocosmo e microcosmo.

As imagens pictóricas que se adaptam ao espaço curvilíneo interior do *habitat* da Horta do Laranjal concretizam uma cena central relevante e proporcional à espacialidade interior e destacam-se pela sua frontalidade em relação à entrada, contrastando com o

fundo neutro criado pela argamassa de argila. O seu colorido e sentido rítmico e frásico, contextualiza uma cena paisagística, congregando elementos formais geométricos que aludem a um subtil traçado plástico antropomórfico: na paisagem radiosa e solarenga, a presença hierática de duas figuras rima quer com a centralidade emanante de um astro solar, quer com a sequência rítmica de módulos padrões de figuras. É notável como Manuel Calado inscreve uma simetria e, ao mesmo tempo, a desmaterializa, abrindo as sequências a uma harmonia com carácter autoral contemporâneo ou para além de um registo representativo de recolha de uma exemplificação de modelos arqueológicos.



Fig. 5. *Vista das paredes Sul do interior da cabana.* Herdade do Freixo do Meio. Montemor-o-Novo. Fonte: Manuel Calado.

O mesmo acontece em relação às imagens inscritas no interior da cabana da Herdade do Freixo do Meio. Nesta, dois olhos conformam apenas uma possível síntese sobre a composição pictórica. Podemos ver pelo seu cromatismo, pela simetria não totalmente assumida da imagem, a sobreposição de símbolos que, na versão autoral, reiteram um núcleo de figura fundo, módulo padrão. O que nos dá a ver uma antropomorfização de uma paisagem, são os olhos que dominam sobre o fundo neutro num plano de pormenor da forma. Sem detrimento de relação com o espaço-paisagem, os olhos-astros hiperbolizam o olhar humano para além de um microcosmo. Assim, as alusões a astros ou a uma paridade de sol-lua também se afirmam. Em termos gerais, na primeira imagem (figura 2), os olhos deixam ressoar os brilhos do sol, da lua, do par de astros que brilham no céu, enquanto que a segunda imagem (figura 3) alude a uma paisagem em que se aloca figuras antropomórficas, num fundo claro-branco, aberto, encimado por um sol

ladeado de linhas deambulantes. O movimento destas linhas (figura 3), ao mesmo tempo que deixa em aberto a pequena paisagem, estende-se pelo interior da cabana, intensificando o protagonismo do seu enquadramento.

1.2 – O triângulo e o círculo nas composições de Manuel Calado

O cone, a pirâmide e o cilindro são os suportes tridimensionais e concêntricos da espacialidade das cabanas. São eles que faceiam o ritmo criado pelos triângulos e pelos retângulos côncavos do interior do cilindro que servem de fundo às imagens desenhadas nesse espaço visual. Deste modo, quer o triângulo, quer o círculo são formas geométricas de inscrição de módulos-padrão (Arnheim:1997). A marcação circular do chão da cabana realiza um campo de inscrição horizontal, de interceção com a unidade levantada que constitui o cilindro-tambor (o qual se conecta com a pirâmide). Nas paredes internas dos cilindros alocam-se as imagens referidas nas figs.2 e 3. Por sua vez, os olhos são uma metonímia e uma replicação da imagética e da forma inerente ao círculo. Assim, se o círculo é uma forma primária de unidade afim da esfera, a imagética de Manuel Calado assenta em cânones puros e arquetípicos que são metáforas do cosmos e de uma interioridade espaço-temporal de contemplação, de um microcosmo. Nesta última assunção, a identidade da obra como redução fenoménica, não obstante, explora a dimensão íntima: a metáfora da casa familiar como um pequeno cosmos é ainda lugar para uma metonímia onde olhos-olhar se destacam sobre um campo visual castanho acinzentado. É como se se encontrasse na sua condição plástica o poder de explanação a que o símbolo do olho alude e que, na singularidade plástica de Manuel Calado, ganha um sentido radioso sobre o todo, na sua sobriedade de pequena dimensão, que dá pujança e amplitude à composição de imagens.

Se em relação ao círculo se entretecem estas considerações nucleares, sobre o triângulo podemos enunciar a qualidade da plasticidade do autor que relaciona forma, sentido plástico e imagética com a experiência sobre cânones comungados pelas arte e sabedoria primeva.

Deste modo, na figura 3 o triângulo constitui-se como elemento padrão no desenvolvimento do campo visual da imagem plástica que encena quer figuras humanas, quer uma sensação de paisagem. O triângulo presentifica-se, assim, de diversos modos no conjunto espacial da cabana, como se o autor criasse uma intensidade, à maneira de

um “bloco de sensações” (Deleuze; Guattari:1992,144) mediante um processo criativo *minimal repetitivo*.

2 – A evocação dos ritmos circadianos da vida e a natureza gráfico-plástica das obras

Os elementos pictóricos representados nas cabanas da Horta do Laranjal e da Herdade do Freixo do Meio evocam os ritmos circadianos da vida e da natureza e repercutem-nos na utilização dos materiais construtivos das formas arquitetónicas. A convocação do infinito como representação imagética pode ser vista nestas obras pictóricas de M. Calado; no entanto, há uma tensão entre a quietude do círculo e a canónica expressão de infinito como linha aberta sobre uma inquietante ausência de término, em direção ao aberto e inefável, como um desvio à unidade configurada na pureza e imobilidade do círculo.

Neste contexto, a espaço-temporalidade é contemplada e expressa por uma perspetiva humana e arquetípica, de tal modo que o primitivismo aqui replicado versa uma morfose modernista e contemporânea, tal como acontece, por exemplo, nas obras de Paul Klee (Ferrier:1998) e Andy Goldsworthy (Riedelsheimer:2000).

2.1 – Os olhos ou a contemplação da vida nos seus ritmos circadianos

Na figura 2 (Freixo do Meio), a pintura compõe um par de figuras paralelas que identificamos como olhos, cujas cores, ocas brancas e avermelhadas (calcário e óxido de ferro) criam um regime de complementaridade: a figura da esquerda é pintada com o fundo vermelho onde se inscreve um círculo branco; por sua vez, a figura do olho à direita utiliza o esquema cromático contrário, aplicando um círculo vermelho sobre um fundo branco. Nesta modelação de figura-fundo, os contrastes formais, lumínicos e cromáticos, compõem uma identidade imagética que enunciamos como foco de olhos-olhar enfatizando ritmos opostos tais como aberto-fechado, noite-dia, claro-escuro, interior-exterior (Durand:1989). Assim, numa espécie de redundância da forma e da metamorfose circular o autor instala uma intensificação sensitiva sobre os ritmos circadianos da vida e da natureza.

2.2 – A humanização e o poder de intermediar a fertilidade da natureza-paisagem

A figura 3 (Horta do Laranjal), que interpretamos como uma pequena paisagem, tem na base uma sequência horizontal rítmica formada por pequenos triângulos pintados a pigmento negro. Ao centro, estes triângulos conformam duas figuras antropomórficas, pela acoplação vertical do módulo. Acresce ainda que o módulo pintado aumenta de tamanho e recria repetição, mediante acoplação vertical, intercalando a sua orientação da base e do vértice. Deste modo, a presentificação das figuras, pela sua escala, remete-as para um primeiro plano de imagem. No segundo plano, o sol laranja e os seus raios (linhas ondulantes) emergem sobre um fundo pintado a branco, que será o terceiro plano de imagem. Este sol configura também o poder da centralidade das imagens das figuras humanas, conferindo-lhes o poder hierático contrastante com os demais elementos da paisagem. Não obstante, a geometrização que M. Calado inscreve nestes elementos, se acentua um movimento, orienta-o para um foco vertical. De tal modo, que o segundo e o terceiro planos se afirmam na sua condição pictórica mais naturalista. Assim, a harmonia da composição compreende um processo criativo singular, de formas gráficas e plásticas, que dignificam e sublinham a ligação ao espaço total da cabana e enfatiza o emanar de sensações rítmicas e vitalistas. A cor-forma, de paleta bastante restrita (branco, negro, laranja e amarelo), sublinha o carácter potencialmente simbólico da figura-fundo, e a sua relação imagética inspirada em produções decorativas e artísticas do Neolítico, embora recriando afinidades atemporais. Nesta imagem, a economia formal e cromática repercute um vitalismo que alude ao vigor e ritmos de crescimento da natureza, e ainda sobre o poder de intermediação harmónica do homem com a natureza fértil.

3. Contemplação, imutabilidade e trânsito

Das imagens abordadas, que, em resumo, constituem duas unidades: uma, a dos olhos-olhar (Freixo do Meio), outra, a da paisagem com figuras e triângulos (Laranjal) sublinha-se a simplificação rumo a uma síntese essencialista, mas complexa, entre a possibilidade de interiorização e a de dilatação da profunda relação entre o homem e o seu território, *grosso modo*, a natureza. Erigindo-se fundamentalmente, através da plasticidade do autor, um correlato poderoso que ausculta mediações: entre o microcosmo

íntimo, consciente de um panteísmo que ausculta a proposta, porque humana, para um entendimento do *locus* primordial (a natureza) e a relação com ele. Entre microcosmo e cosmo, a necessidade de inscrever essa relação, acusa a pertinência do constructo plástico-artístico, em que os recursos a elementos arquetípicos na sua representação não por acaso são realizados num lugar matricial dentro das cabanas, frente à entrada. Dir-se-ia que a esta colocação se concebe o local para o culto íntimo, uma marcação de relação com o transcendente em que a intermediação se acentua pela comemoração imagética, tornada imagem. Nesta dinâmica, o recurso ao arquétipo subentende as qualidades que Souriau lhe refere: transgressividade, numinosidade e contagiosidade (Jung *apud* Souriau: 1990, 158) M. Calado articula e recria plasticamente questões arquetípicas em que a escolha formal e cromática se entende numa rarefação de efeito tendente a uma imutabilidade ancestral de uso na sua consubstanciação plástico gráfica e matéria em adequação (utilização de formas puras, como o círculo e o triângulo, de pigmentos naturais, como as ocas, o óxido de ferro e o carvão) mas tal recurso, coerente com o seu mister de arqueólogo, não lhe reduz a necessidade expressiva. Pelo contrário, enfatiza o poder da sua manifestação, enquanto dinâmica e perenidade atualizada, necessidade sempre contemporânea. Mais recentemente, não pertencendo, porém, às unidades plásticas aqui abordadas, não deixa de ser pertinente convocar uma recente obra do autor: *O olho do furacão*, 2022, peça-instalação em que estas considerações se dilatam: “no interior de um movimento dinâmico potentíssimo, o furacão, no seu olho (o centro) o imobilismo existe” (*sic* Manuel Calado).



Fig. 6. Manuel Calado - *O Olho do Furacão*, xisto, jaspe, resina de pinheiro, corda de cânhamo, vidro. 36 x 30 x 5 cm, 2022.
Fonte: Manuel Calado.

Considerações finais

As obras gráfico-plásticas de Manuel Calado convocadas presentificam qualidades singulares que unem a arquetipologia imagético-primitiva a uma plasticidade artística contemporânea, não obstante se inscreverem no interior das cabanas que o autor replica de acordo com a tradição dos povoados do Neolítico.

A imagética artística de Manuel Calado manifesta uma dimensão metafórica de contemplação e expressão simbólica sobre os ritmos circadianos que unem a intemporalidade da arte à natureza perspectivada: o olhar, os astros, as estrelas, conciliam aspetos gráficos e pictóricos como se experienciássemos uma harmonia com o cosmos. Em síntese, a geometria que estrutura a cabana, serve para intensificar a redução entre o microcosmos e o macrocosmos, no modo como o autor nos convoca. A sensação de unidade dada é simultaneamente desviada para uma rítmica de carácter minimal repetitivo, que prodigaliza a expansão das pequenas imagens pictóricas. Sublinha-se ainda, como a utilização de módulos-padrão são transfigurados na aplicação da centralidade das composições e no curso que estas desenvolvem. Em certo sentido,

minimal e repetição são nucleares de um processo de contemplação à cerca da contemplação e da sua duração, ou como metonímia espaço temporal do animismo vital intermediado pelo homem.

Bibliografia

- ARNHEIM, R. (1997) *Para uma Psicologia da Arte & Arte e Entropia. Ensaios sobre a Desordem e a Ordem*, trad. de João Paulo Queiroz. Lisboa: Dinalivro.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (1992) *O Que é a Filosofia?* Trad. de Margarida Barahona e António Guerreiro. Lisboa: Editorial Presença, p.144.
- DURAND, G. (1989) *Estruturas Antropológicas do Imaginário*, trad. Helder Godinho. Lisboa: Presença.
- FERRIER, Jean-Louis (1998) *Paul Klee*. Paris : Éditions Pierre Terrail.
- GOLDSWORTHY, Andy (2008) *Time*, introduction by Andy Goldsworthy, Chronology by Terry Friedman. Londres: Thames & Hudson.
- OLIVEIRA, E. V.; GALHANO, F.; PEREIRA, B. (1988) *Construções Primitivas em Portugal*. Coleção Portugal de Perto, 17. Lisboa: Etnográfica Press, p.35.
- RIEDELSCHEIMER, T. (2000) *RIVERS AND TIDES - Andy Goldsworthy working with time* Skyline Productions WDR/ARTE und YLE TV Produktion D 2000, 90 Min., 35mm, https://www.youtube.com/watch?v=f7sZv4_0Fvg, Acedido a 23-01-2023.
- SOURIAU, E., (1990) *Vocabulaire d'Esthetique*, dir. de Anne Souriau. Paris: Presses Universitaires de France, p. 158.

TRABALHAR COM O INVISÍVEL. PENSAR UM LUGAR COM DESENHOS E O LUGAR DO DESENHO

Ana Lanita

Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa / IN2PAST – Laboratório Associado para a Investigação e Inovação em Património, Artes, Sustentabilidade e Território. Ministério da Cultura / Direcção-Geral do Património Cultural / Museu Nacional Resistência e Liberdade. Bolseira FCT [2022.10012.BDANA].

Resumo

Como pensar um determinado lugar com desenhos? E como pensar o lugar do próprio Desenho com outras disciplinas? Estas questões são o gatilho do artigo: uma reflexão sobre a natureza e as potencialidades do Desenho enquanto prática e disciplina geradora de conhecimento de um lugar. Desenhar não é apenas reactivar um gesto primordial. É também um “lugar” – sem fronteiras – de flutuação entre as esferas invisível e visível, interior e exterior e mental e física.

Palavras-chave: Desenho; Invisível; Lugar

Abstract

How to think a particular place with drawings? And how to think on the place of Drawing in relation with other disciplines? These questions give rise to the paper: a reflection on the nature and potential of Drawing as a practice and discipline that generates knowledge of a place. Drawing is not merely reenacting a primordial gesture. It is also a “place” – with no borders – of fluctuation between the invisible and visible, inner and outer, mental and physical realms.

Keywords: Drawing; Invisible; Place

Introdução

O presente artigo propõe uma reflexão sobre a natureza e as potencialidades do Desenho⁷⁴ enquanto forma de conhecimento de um lugar, revelando as suas marcas e histórias ocultas. Emerge de um projecto de doutoramento em curso, na área dos Estudos Artísticos, ancorado a uma prática artística interdisciplinar e colaboração museológica em Peniche. Pretendemos, em traços gerais, apresentar a linha de inquérito e os pilares conceptual, teórico e metodológico do projecto. Para o efeito, convocamos o seu conceito

⁷⁴ Por “Desenho” entendemos a disciplina – o meio mais primário de formulação de ideias, e de descodificação e descoberta daquilo que vemos. Já “desenho(s)”, engloba as imagens e objectos concretos que referimos e mostramos. Os «desenhos-invisíveis» são o conceito que liga a componente teórica e prática do projecto.

fundador e mediador: os «desenhos-invisíveis».

Na arte “contemporânea” o Desenho tem, com uma nova força, deixado de ser usado como algo mais secundário do fazer artístico ou prova de uma pintura ou escultura (Petherbridge, 2014). No âmbito do Desenho contemporâneo, consideramos relevante pensá-lo num determinado ângulo de análise: sem o limitar a uma determinada historicidade, linguagem ou função, mas enquanto forma de conhecimento (*processo*). Para mostrar o processo, o método etnográfico da Antropologia e o fenomenológico da Filosofia continuam a ser ferramentas amplamente usadas pelos artistas e investigadores. Já como objecto de estudo na academia, verificam-se lacunas de investigações teórico-práticas fora das Belas-Artes e em articulação com outras disciplinas. O nosso projecto procura preenchê-las através de uma metodologia interdisciplinar. Procuramos criar um diálogo entre desenhos autónomos realizados em Peniche e os desenhos dos antigos presos políticos, salvaguardados pelo Museu Nacional Resistência e Liberdade.

Num primeiro momento, apresentamos um olhar sobre *o que é* o Desenho partindo das suas origens, se quisermos, desde a arte rupestre. Segundo, *o que pode ser* o Desenho, alicerçado no conceito que liga a componente teórica e prática do projecto («desenhos-invisíveis»). E, por fim, *como* irá ser trabalhado ao nível metodológico, mostrando alguns registos gráficos e fotográficos de um primeiro contacto físico com o lugar.

Um gesto primordial

O Desenho é um *gesto primordial*. Nas paredes das grutas os nossos mais remotos antepassados gravavam o mundo social e espiritual, assim como os corpos e as mentes (Lewis-Williams, 2011). Em cada marca está o nosso olho, memória e consciência do que estamos a ver. A arte rupestre talvez marque o início daquilo que é ser-se humano. Ele nasce à luz da construção de uma imagem – da arte. O Desenho liga o humano e o lugar e, mesmo imitando e inventando em simultâneo, a sua ideia e execução permanecem imutáveis (Dexter, 2005). O retrato das grutas de Chauvet, do realizador Werner Herzog em *Cave of Forgotten Dreams* (2010), espelha essa mesma relação.



Fig.1. Painel com quatro cavalos da Gruta de Chauvet, carvão e argila sobre calcário, Vallon-Pont-d'Arc, Ardèche, França. 30,000-32,000 a.C. (Paleolítico Superior).

There is a certain strange, palpable power from these images, and it's not only that the paintings are so accomplished. There is something that touches us instantaneously, something that is completely awesome. What you are witnessing is the origin of the modern human soul and the beginning of figurative representation. (Herzog & Rohter, 2011)

Os desenhos que aí habitam foram realizados na pura *sombra*, sendo ela quem molda o espaço e as suas qualidades sensíveis. Não obstante alguns desenhos estarem separados por milhares de anos, eles criam um todo com sentido. O tempo acaba por ser uma mera forma. Como é que a inscrição de um conjunto de marcas se transforma num determinado animal? Através de jogos de sombras (Gombrich, 2014) que animam seres, a superfície e relevo das grutas são aproveitados para dar vida aos seus corpos, enquanto que o espírito se encontra na teia de relações formada – quase como se de um filme se tratasse (ver Figura 1). Ao sobreporem-se, humanos e animais transfiguram-se, tornando-se intermutáveis. O Desenho é, assim, uma ferramenta mais poderosa do que a linguagem para comunicar com os outros e com os lugares. Mais, para a eles nos adaptarmos. Desse modo, o espaço e o tempo são pulverizados já que a mensagem deixada é para o futuro – nós. O futuro talvez seja o passado mais passado, dado que apenas recordamos o que já foi contado pelos testemunhos dos nossos antepassados. É a partir destas premissas que

lançamos o mote e problema da investigação:

Sendo o reflexo de quem o usa, o Desenho invariavelmente é uma escrita, mas como escrever sem deixar qualquer rasto?

Desde muito cedo que o acto de deixar uma marca numa qualquer superfície nos acompanha. Se pedirmos a uma criança para desenhar um cavalo, ela dirá que é efectivamente “um cavalo”, e não “o desenho de um cavalo”. Há no Desenho uma translucidez latente – a do puro meio ao qual a criança tem especial acesso (Paixão, 2008). Tece-se um jogo subtil, pois ora vemos a superfície material (a marca), ora o espaço ilusório (a linha) (Gibson, 1979). É que *designare*, do latim, indica duas acções: a de mostrar uma “ideia” ou “essência” e a de desferir um golpe ou ferida, tanto à superfície como em profundidade. O arquitecto Leon Battista Alberti é quem orienta o Desenho para a sua qualidade projectual, ao invés de depender unicamente do gosto de um patrono no qual, o “artista-artesão”, evita, na execução final, o erro (Paixão, 2008). Assim, e estando historicamente mais livre de cânones, o Desenho é o meio mais simples e complexo para explorar conceitos, escapando à contínua troca entre autenticidade e cópia.

Do gesto à marca, da teoria à prática: os «desenhos-invisíveis» como conceito operativo

O Desenho pode também ser uma fluidez de pensamento, muito mais do que mera forma, matéria ou técnica (Graham, 2021). Para ligar a componente teórica e prática do projecto, usamos o conceito «desenhos-invisíveis». Entendemos o “invisível”⁷⁵ como aquilo que está latente, mas oculto, algo ainda não-observável nem conhecido (Morgan, 2022). Assim, trata-se de desenhos que apenas se vêem no seu processo criativo (ex. a projecção das sombras dos gestos da mão ou da acção de fenómenos naturais) ou que ainda são desconhecidos do público, como é o caso de algumas colecções museológicas. A nossa investigação concentra-se numa delas: a colecção de Desenho dos antigos presos políticos de Peniche. O percurso é circular: do exterior da península para o interior do museu, e regressando ao exterior da península. Tal como nas grutas dos antepassados, através do Desenho entramos na mente dos presos. Trazemo-los para o “presente” materializando um diálogo com o que se passou e passa fora das suas mentes, e do espaço

⁷⁵ Carlos Vidal (2021) defende que há uma interdependência entre o “invisível”, “visível”, “invisual” e o “visual”, partindo da pintura. Não será possível pensar a definição de um destes conceitos descurando, de algum modo, os restantes.

confinado do museu (os nossos desenhos e outros testemunhos, documentos e histórias do lugar).

Como explicámos ao início, o Desenho está em todo o lado. No entanto, nunca vemos o que está para emergir quando desenhamos. Podemos ver as marcas de um lápis numa folha de papel, mas não o gesto ou processo para lá chegar. Para desenvolver esta ideia e sustentar os «desenhos-invisíveis», convocamos o filósofo Jacques Derrida. Em *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins* (1993) faz-nos um relato poético do autorretrato e cegueira na sua relação com o Desenho, mas também do legado da representação. A visão monocular, como é o caso da fotografia, é substituída por uma outra: a da pele. Na mais profunda escuridão, é o cego que a ela tem acesso; desenhá-lo, seria inventar o próprio Desenho. Assim, Derrida apresenta-nos uma ideia da maior relevância: a de que somos cegos quando desenhamos. O que acontece quando alguém escreve sem ver? Uma possível imagem é acompanhar a mão vacilante do cego. Ele move-se pelo invisível, num risco mais ou menos calculado. Sozinho, desconectado e num espaço limitado, reage e simultaneamente grava o caminho percorrido através do tacto, confiando numa espécie de visão ou luz em segunda mão e na sua memória (uma reminiscência dos signos). O “visual” não existe isolado dos demais sentidos, pois o olhar também é táctil (Mitchell, 2005). Portanto, ao parar e antecipar um determinado caminho, o Desenho situa-se entre o ver, pensar e marcar. Acaba por ser tautológico uma vez que perpetuamente descreve a sua criação ao longo do processo, sobre o qual cada desvio e erro transparece (Dexter, 2005). A sombra do nosso próprio corpo apaga os contornos daquilo que pretendemos desenhar. Um objecto contém a sua sombra ou será o inverso? (Gombrich, 2014)⁷⁶.

É importante notar que o conceito «desenhos-invisíveis» é aberto, dado que não pertence nem se esgota neste projecto. Podem ser feitos pela acção do humano ou da Natureza (ex. a mão, o fenómeno da erosão marítima, ...) com qualquer riscador (ex. grafite, o próprio mar e vento, ...) e técnica (ex. traçar, escavar, edificar, ...), e em qualquer superfície (ex. papel, parede, madeira, pedra, ...). Assim sendo, podemos

⁷⁶ Por exemplo, na cultura japonesa, o dia-a-dia é moldado pela presença da sombra (na caligrafia, pintura e cinema ou na própria casa), enaltecendo-se uma luz difusa no espaço e a marca do tempo nos objectos. No livro *Elogio da Sombra* (2008), de Junichiro Tanizaki, a sombra espelha também o esquecimento de certas tradições da cultura japonesa, singularmente influenciada pela ocidental.

encontrá-lo em muitos outros autores, obras e contextos. O trabalho de Carlos Nogueira é um desses exemplos; é um lugar de passagem onde a escultura e instalação se confundem com o Desenho, e o Desenho com a projecção de sombras. Na obra aqui apresentada, o que vemos primeiro é a sombra, como se sobrepusesse à existência e essência do objecto (feito de ramos ou varões metálicos). Na península de Peniche também os vemos nas linhas interseccionantes da rocha de uma falésia, lembrando uma espécie de escrita. O padrão que liga estes «desenhos-invisíveis» é a predominância da linha⁷⁷, aquilo que habitualmente caracteriza um desenho (ver Figuras 2 e 3).

Por outro lado, uma qualquer área, tema ou conceito (ex. o “invisível”) não pertence a uma única disciplina. Propomos pensar o Desenho como um “lugar” de permanente abertura a outros saberes, que nos permite: revelar a singularidade do tempo e espaço vivido através da prática artística (Artes), reajustar a metodologia e suas implicações sociais (Antropologia), e aprofundar o quadro conceptual ao longo do discurso (Filosofia).



Fig. 2. Carlos Nogueira - *Título desconhecido*. Instalação. Metal e tinta branca. Dimensões variáveis. 2022. Fundação Arpad Szenes-Vieira da Silva, Lisboa (exposição sombras de vento. entre águas).



Fig. 3. Autora - Pré-trabalho de campo – “mapa/linhas interseccionantes” da rocha de uma falésia em Peniche.

⁷⁷ Neste sentido, a linha torna-se num “facto ontológico”, isto é, permite conhecer a natureza de algo. Há uma oscilação entre ela (o significado) e a marca (o significante), que não se pode medir nem tocar. Até se transformar na marca de uma superfície, comunica com outras pessoas, lugares, coisas e saberes.

Formas de conhecer um lugar

Para trabalhar o conceito necessitamos de um lugar. Assim, situamos a prática artística numa paisagem natural e humana, mas também patrimonial: na península de Peniche e no Museu Nacional Resistência e Liberdade⁷⁸. Peniche outrora foi uma ilha, todavia, na Idade Média, deu-se um “acidente” que levou à sua união com o continente. Como fortaleza (ver Figura 4), prisão e agora museu, é um “nada” comparado com o geomonumento que a península prefigura. Um corte na terra com centenas de milhões de anos é como um livro aberto – o peso de um tempo dificilmente apreensível para a consciência humana. Definimos “lugar” como “um texto da humanidade” (Lippard, 1997, citado por Kwon, 2002, pp. 157-158), que o Desenho procura revelar no terreno. Tal como as palavras não conseguem tudo dizer, um lugar também não pode ser lido na sua plenitude, apenas narrado. Assim, pensamos *sobre, para e com* o Desenho.

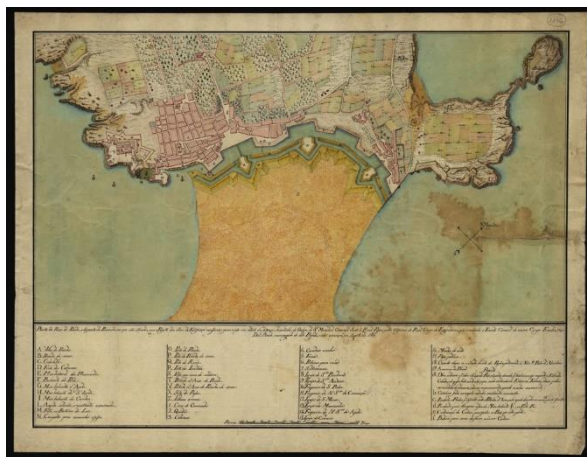


Fig. 4. Carta militar da praça/fortaleza, de Eusébio Dias Azedo, 1800.

A abordagem será a fenomenológica⁷⁹, ainda hoje muito usada nas investigações com prática artística. O filósofo Michael Marder diz-nos que há fenomenologias de várias coisas: da percepção e experiência religiosa, do mundo social, ou da paisagem e lugar. Partimos da sua leitura sobre a fenomenologia de Martin Heidegger. Retemos a ideia de que a fenomenologia deve ser entendida como uma potencialidade ou possibilidade, e não

⁷⁸ A estrutura, ideia e fruição do Museu Nacional Resistência e Liberdade assentam na articulação de três camadas de tempo: *fortaleza* para defender Peniche e o território, *prisão* para quem se opunha à ditadura do Estado Novo e, recentemente, *museu* dedicado à memória e luta pelos valores da liberdade e democracia. Prefigura-se, assim, como um espaço algo plástico para desenvolver o projecto, tendo em conta a permeabilidade da prática artística. Um dos seus objectivos é reunir um acervo formado por várias colecções, incluindo de Desenho.

⁷⁹ A ideia é a de que a realidade está na própria consciência, não no exterior ou na experiência, e que o pensamento se debruça sobre ele mesmo.

tanto um movimento filosófico. O passado não é algo fechado, deixou portas abertas que ficaram por explorar (Marder, 2018). Cada «desenho-invisível» também é uma potencialidade; revela e projecta aquilo que já existe, mas que ainda não vemos de um lugar, um processo que nunca acaba. Ora antes de surgir a fotografia, artistas, *designers* e arquitectos usavam o Desenho para registar e conhecer o mundo. Há uma grande diferença entre ambos: a fisicalidade de se desenhar num lugar a partir da observação. Pensar e transformar o que se regista cria uma relação entre o observador e o observado. Conhecer algo é, assim, um processo que requer tempo. À medida que um pensamento é revelado, e tal como um cego, vamos tacteando e expandindo o terreno em busca dos outros. Perguntamos o que pode ser o conhecimento e o que poderemos descobrir, sobre o mundo e nós próprios, através dele. A título de exemplo, a artista e investigadora Gemma Anderson (2019) liga o Desenho à biologia na sua prática investigativa. Numa linguagem codificada, representa e enaltece a morfologia de animais, plantas e minerais e de modelos matemáticos. Interessa-lhe saber como uma prática artística reage ou se relaciona com o seu contexto científico⁸⁰. Mais do que uma passagem por Peniche, pretendemos que a investigação crie um método adaptável a diversos contextos, algo expectável de uma investigação artística (*art-based*).

Já a metodologia, abarca as seguintes técnicas: uma cartografia diacrónica do lugar, entrevistas semi-estruturadas, questionários e o arquivo. Aqui apenas mostramos a cartografia, enquadrada numa fase preparatória e de testagem metodológica do projecto. Como meio visual e ensaístico de espacializar relações humanas e territoriais e organizar complexidades (Slager, 2015), fomenta uma relação imersiva com o lugar (Spencer, 2011) durante um certo tempo. Alia-se a um diário de bordo com desenhos/notas de campo e fotografias, e à recolha de matérias minerais e orgânicas (ver Figuras 6-8) em determinados pontos (ver Figura 5). Se por um lado se encontrarão várias camadas de tempo, por outro, se criarão outras tantas de escrita.

⁸⁰ Consultar a sua página pessoal em: <https://www.gemma-anderson.co.uk/images/>.

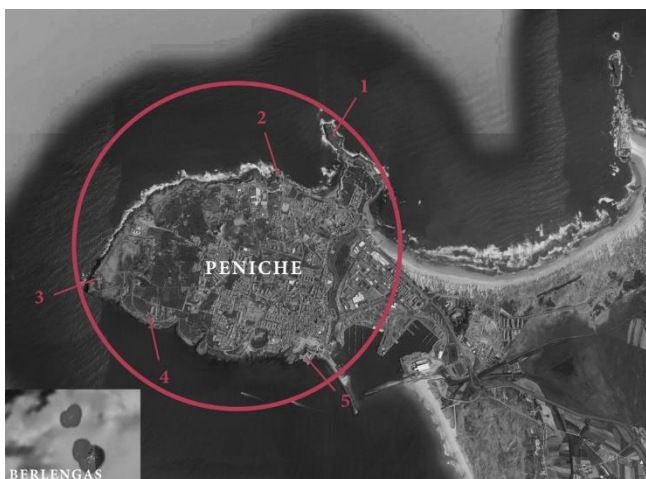


Fig. 5. Mapa da península de Peniche com a assinalação dos cinco pontos a trabalhar.



Fig. 8. Exemplar de uma planta achada num dos pontos da península (foco na morfologia).



Fig. 6. Autora - Pré-trabalho de campo – “pilares” desenhados dentro do lugar a partir de uma rocha em Peniche.

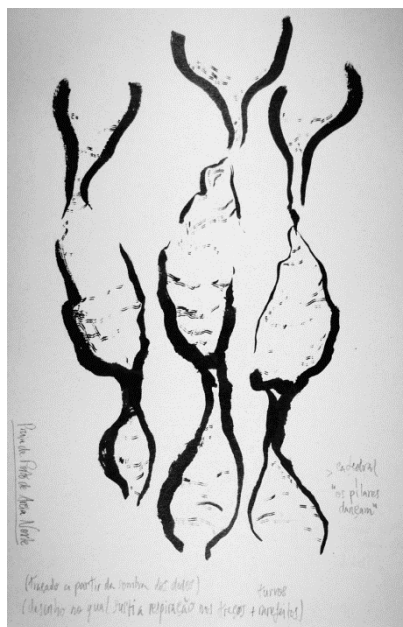


Fig. 7. Autora - Pré-trabalho de campo – “pilares” desenhados fora do lugar a partir de uma rocha em

Apontamentos finais

Afinal, de que Desenho estamos a falar? Onde começa e acaba a fronteira temporal e espacial do projecto? Através de diferentes formulações, a investigação foi persistentemente confrontada com estas perguntas, um possível intuito de “demarcar o terreno”. O problema é tão só que o Desenho constantemente escapa à sua própria definição. É “indisciplinado”, pois muito facilmente entra e se dilui no território de outras formas de expressão artística e disciplinas. Mais, há ainda quem o coloque em causa como

medium e até arte. Ou seja, enquanto técnica ou conjunto de regras transferíveis entre gerações, a partir de cânones fundados numa determinada historicidade (Paixão & Robalo, 2019).

Desenhar com a mão permite trabalhar de um modo alargado, ampliando consideravelmente a superfície, tanto no espaço como no tempo. Mas a superfície pode ser já a consciência; uma superfície interna da memória, ainda não exterior ou corporizada, mas muito próxima disso. O Desenho é, então, uma espécie de «lugar» (Paixão & Robalo, 2019), sem fronteiras plásticas, disciplinares, cronológicas ou geográficas, acrescentaríamos.

Assumimo-lo: perseguimos uma ideia que não parece ter desfecho, uma forma impossível de fechar por completo. À semelhança do negativo fotográfico, a imagem está latente, agora só falta revelá-la. Os «desenhos-invisíveis» são uma metáfora poética para as potencialidades dos desenhos presentes no nosso dia-a-dia que ainda não vemos ou conhecemos. Deste modo, levam-nos a pensar naquilo que pode ser a própria natureza do Desenho – uma escrita e *trabalho com o invisível*.

Bibliografia

- Anderson, G. (2019). On drawing as a way of knowing. In (s. Eds.), *Drawing as a Way of Knowing in Art and Science* (2.^a ed., pp. 16-20). Bristol e Chicago: Intellect.
- Dexter, E. (2005). *Vitamin D: New Perspectives in Drawing*. (1.^a ed.). Londres e Nova Iorque: Phaidon Press.
- Gombrich, E. H. (2014). *Shadows: The Depiction of Cast Shadows in Western Art* (2.^a ed.). New Haven: Yale University Press.
- Graham, J. (2021). Positioning. In G. Shrigley (Ed.), *The Being of Drawing* (1.^a ed., pp. 12-14). Londres: Marmalade Publishers of Visual Theory.
- Marder, M. (2018). *Heidegger: Phenomenology, Ecology, Politics* (1.^a ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Petherbridge, D. (2014). Authorship and Connoisseurship. In (s. Eds.) *The Primacy of Drawing: Histories and Theories of Practice* (3.^a ed., p. 9). New Haven e Londres: Yale University Press.
- Tanizaki, J. (2008). *Elogio da Sombra* (M. G. Correia, Trad.) (1.^a ed.). Lisboa: Relógio D' Água.
- Vidal, C. (2021). *As quatro invisualidades – de Velázquez a Richard Wagner* (1.^a ed.). Lisboa: Edições do Saguão.

Documentos eletrónicos

- Derrida, J. (1993). *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins* (P. A. Brault & M. Naas, Trans) (1.^a ed.). Chicago: University of Chicago Press.
<https://pt.scribd.com/doc/27935386/Jacques-Derrida-Memoirs-of-the-Blind>
- Gibson, J. J. (1986). Pictures and Visual Awareness. In (s. Eds.), *The Ecological Approach*

- to *Visual Perception* (2.^a ed., p. 274). Abingdon-on-Thames: Psychology Press / Taylor & Francis. <https://archive.org/details/pdfy-u5hmFOvOM2Civ4GzKwon>
- Herzog, W. & Rohter, L. (2011, Abril 22). *Prehistoric Cave With a Hornet on the Wall*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2011/04/24/movies/werner-herzogscave-of-forgotten-dreams-filmed-in-chauvet-cave.html>.0
- Kwon, M. (2002). By Way of a Conclusion: one place after another. In (s. Eds.), *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity* (1.^a ed., pp. 157-158). Cambridge: The MIT Press. https://monoskop.org/images/d/d3/Kwon_Miwon_One_Place_after_Another_Site-Specific_Art_and_Locational_Identity.pdf
- Lewis-Williams, D. (2011). *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art* (1.^a ed.). Londres e Nova Iorque: Thames & Hudson. Epub.
- Mitchell, W. J. T. (2005). There Are No Visual Media. *Journal of Visual Culture*, 4(2), 257-265. [https://doi: 10.1177/1470412905054673](https://doi:10.1177/1470412905054673)
- Morgan, R. M. (2022). Introduction. In Coldwell, P. & Morgan, R. M. (Eds.), *Picturing the Invisible: Exploring interdisciplinary synergies from the arts and the sciences* (1.^a ed., p. 1). Londres: UCL Press.
- Paixão, P. A. H. (2008). *Desenho, A Transparência dos Signos* (1.^a ed.). Lisboa: Assírio & Alvim. http://www.pedroahpaixao.com/uploads/5/4/1/7/5417705/pahp2008-desenho_a_transparencia_dos-signos.b.pdf
- Paixão, P. A. H. & Robalo, C. (2019). *Pela Bruma Dentro: Conversa com Cristina Robalo em Torno do Desenho* (1.^a ed.). Lisboa: Assírio & Alvim. https://issuu.com/sistemasolar/docs/pedro_paixa_o_pela_bruma_dentro_excerto
- Slager, H. (2015). Methodological Mapping. In (s. Eds.), *The Pleasure of Research* (2.^a ed., p. 40). Ostfildern: Hatje Cantz. https://transaestheticsfoundationdotorg.files.wordpress.com/2016/01/slagerpleasure_of_research.pdf
- Spencer, S. (2011). Mapping society: a 'sense of place'. In (s. Eds.), *Visual Research Methods in the Social Sciences* (1.^a ed., p. 72). Londres e Nova Iorque: Routledge.

Exposições

- Nogueira, C. (2022). *sombras de vento. entre águas*. Instalação, escultura e desenho. Fundação Arpad Szenes-Vieira da Silva, Lisboa, Portugal.

Filmografia

- Herzog, W. (Realizador) & Ciuffo, A., Harding, D., Nelson, E. & McKillop, D. (Produtores). (2010). *Cave of Forgotten Dreams* [Filme]. Los Angeles: Creative Differences Productions.

DESENHO TRANSPARENTE: DO DESENHO ENQUANTO FERRAMENTO DE TÉCNICAS PROJECTIVAS GRÁFICAS

Armando Jorge Caseirão
Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura

Resumo

No presente artigo pretende-se mostrar o contributo da imagem e sobretudo do desenho para o estudo da mente e do comportamento através de testes. Os primeiros testes que surgiram dentro desta área foram assentes em técnicas projectivas gráficas, pois analisam a personalidade a partir de uma interpretação de distintos estímulos, como desenhos, manchas ou cores. Estes desenhos ou manchas podem ser produzidas pelo indivíduo ou serem-lhe apresentadas imagens externas às quais ele é alheio. Procura-se demonstrar qual o subsídio que o uso do desenho, transformado em testes, apresenta para encontrar traços de personalidade (para alguns escondida ou ainda em fase de desenvolvimento). Aos testes geralmente são atribuídos os nomes de quem os inventou ou incentivou como por exemplo, o uso de imagens de manchas de tinta resultantes de uma simetria, conhecido como os testes de Rorschach, de Zulliger ou ainda os testes de Koch, o testes de Machover, os testes de Luscher, testes de Bender e os testes de Szondi, que são testes que foram ou ainda são utilizados para o estudo comportamental do indivíduo, dentro de algumas áreas científicas. Ao longo do texto serão apresentados os testes e segundo o resultado em desenho, algumas possíveis análises

Palavras-chave: Desenho, Manchas, Testes, Personalidade, Comportamento

Abstract

In this article we intend to show the contribution of the image and especially of drawing for the study of the mind and of the behavior through tests. The first tests that emerged within this area were based on graphic projective techniques, as they analyze personality from an interpretation of different stimuli, such as drawings, stains or colors. These drawings or stains can be produced by the individual or presented with external images to which he is oblivious. It seeks to demonstrate the subsidy that the use of drawing, transformed into tests, presents to find personality traits (for some hidden or still in the development phase). The tests usually have the names of those who invented or encouraged them, for example, the use of images of inkblots resulting from symmetry, known as the Rorschach tests, Zulliger tests or even the Koch tests, the Machover tests, the Luscher tests, the Bender tests and the Szondi tests, which are tests that have been or are still used for the behavioral study of the individual, within some scientific areas. Throughout the text, the tests will be presented and, according to the result in the drawing, some possible analyzes.

Keywords: Drawing, Blots, Tests, Personality, Behavior

Os desenhos

Foi no final do século XIX que o desenho começou a entrar na esfera da arte e a chamar a atenção dos outros territórios do saber para as suas potencialidades, perante ser cada vez mais, uma disciplina capaz de se envolver em outras áreas, apesar de na mesma época já se apresentar como disciplina autónoma. Grande foi o interesse no desenho e no simbolismo, sendo considerado como uma manifestação ou espelho da vida psíquica, sendo o desenho, tal como o sonho, com os seus segredos escondidos encarado como modo de expressão do inconsciente. Este tipo de testes que recorrem ao desenho, terão sido, grosso modo, desenvolvidos todos dentro do mesmo período, primeira metade do século XX, a par com o surrealismo, levando a pensar que esta seria uma temática muito do quotidiano da época e de que de alguma forma o desenho e o sonho, despertaram a corrente artística ou, esta com o seu desenho e a sua prestação onírica terá despertado os testes.

Na generalidade dos testes projectivos que utilizam o desenho, é pedido para numa folha branca representar algo. Logo de início questionamos que relação se estabelece com a imensidão do nada branco da folha de papel, com o espaço e como o individuo o vai ocupar. E nessa ocupação do espaço haverá uma noção de composição ou um simples despejar de traços e linhas representativas? Haverá algum paralelismo entre a folha de papel e uma organização pessoal do mundo? Todo o artista sabe o quanto é difícil iniciar o traçado? E o individuo não familiarizado com a arte ou composição, com a noção de equilíbrio ou de harmonia? Por onde começar? E haverá uma noção de acabado? Será também depois difícil de dar o desenho como terminado? Há um principio, meio e fim? Como se coloca na folha será como se coloca no mundo que o rodeia?

Max Pulver, (1889-1952) autor de quatro livros sobre grafologia e terá desenvolvido a teoria do simbolismo no espaço. O seu trabalho roda em torno da grafologia, do símbolo e do espaço. Terá padronizado a divisão da superfície do papel em zonas: Assim na zona superior, numa leitura primaria e metafórica é o que se relaciona com o elevado, com o espiritual, o intelectual e o ético. Os desenhos na zona intermédia, são entendidos como na zona do coração, dos afectos e da sensibilidade. Se forem colocados na zona central esquerda revelam o passado, e o caminho até aos dias de hoje. Se o desenho se encontrar no centro à direita indicam o desejo no futuro, e o mundo exterior. Se o desenho se encontra na zona inferior do papel representa o instintivo e algo

como o infra consciente. A linha do horizonte, que não tem forçosamente de ser ao meio da página nem que ser explicita, é a linha que separa o consciente sobre a terra para o inconsciente sob a terra, o submundo.

Mas quanto do desenho e da qualidade da linha e dos elementos estruturais do desenho ou da linguagem plástica é utilizado ou repescado para análise? A posição, a dimensão, a pressão e qualidade da linha, a precisão e o detalhe, a complexidade a simetria e assimetria, proporções, perspectivas, (que podem significar tempo e não espaço), a sombra própria e sombra projectada, texturas, figura-fundo, recorte e correcções, apagamentos e sublinhados, tudo parece ser elemento de análise. Melhor dizendo todas as iniciativas tomadas na representação são objecto de estudo., pois todas elas são metáforas de personalidade ou de comportamento.

Os testes de Rorschach

Os testes das manchas de Rorschach, é talvez o mais conhecido, é um teste de projecção psicológica da personalidade, no qual as interpretações que um sujeito faz de dez desenhos abstractos são analisadas como uma medida de funcionamento e integração emocionais e intelectuais. Os testes adoptaram o nome do seu criador que desenvolveu as manchas de tinta, embora as não utilizasse para análise da personalidade.

De inicio seriam quarenta pranchas, sendo hoje aplicadas dez, sendo sete em aguadas cinzentas e três levemente a cores.

Hermann Rorschach, psiquiatra Suíço, (1884-1922), era filho de pintor e professor de desenho numa escola preparatória masculina, o que poderia explicar o aparecimento dos célebres testes, mas antes de se dedicar à psiquiatria, Rorschach ainda considerou fortemente seguir a mesma carreira de seu pai. Foi com certeza essa familiaridade com as tintas que facilitou a construção dos cartões. Tinha grande interesse por desenho tendo sido um artista com algum mérito

Rorschach. realizou experiências a diversos níveis, tendo trabalhado com e em fotografia, na recolha de imagens dos seus pacientes. A dada altura, interessou-se pela interpretação de trabalhos de arte realizados por neuróticos e psicóticos e pela sua própria habilidade e capacidade para pintar. Em 1911, começou as suas experiências com a interpretação dos borrões de tinta. Em 1919, levou a cabo uma série de estudos que terminaram no livro publicado em 1921, com o título *Psychodiagnostik*. Hoje, esse

trabalho é tido como um dos grandes clássicos da psiquiatria e da psicologia, mas o próprio Rorschach nunca obteve sucesso com ele, tendo tido mesmo alguma dificuldade em encontrar um editor. Quando finalmente o conseguiu, não foi sequer bem recebido pela comunidade da especialidade.

O teste é considerado projectivo porque é suposto o analisado projectar a sua personalidade real numa mancha de tinta através da interpretação dessa mesma mancha. As manchas são conseguidas com aguadas dobradas em eixo vertical conseguindo assim uma simetria que usadas em teste são propositadamente ambíguas, entidades sem estrutura, às quais o intérprete vai atribuir uma estrutura mais clara. Ou seja há que tirar sentido do que não tem sentido. A ideia base parece então apoiar-se na questão do que se vê para lá do representado; o que é que determinada forma ou mancha nos recorda. Aqueles que acreditam na eficácia de tais testes consideram-na uma forma de aceder aos mais profundos recantos da psique ou da mente subconsciente do analisado, no entanto muitos académicos consideram os testes de Rorschach como uma variante pseudo científica moderna da leitura de folhas de chá, da palma da mão, ou de cartas de Tarot, uma actividade que se baseia na interpretação de resposta a estímulos.

Para abordar os referidos cartões e aflorar o nível de problemáticas que cada um encerra, será necessário chamar a atenção para dois pólos de convergência. O primeiro diz respeito sobretudo à relação do eixo com a periferia, com insistência ou não sobre a simetria, relação do interior com o exterior, reenviando no extremo para as noções de dentro-fora, continente-conteúdo. O segundo pólo diz respeito ao carácter bissexual das configurações. Os cartões provocam reacções a níveis bem distintos, que não apelam necessariamente para uma solicitação simbólica unívoca, sendo que uma refere-se a imagens muito arcaicas e essencialmente à relação dual, aos problemas de identidade, outra à projecção da vivência conflitual actual pré-edípiana ou edípiana, sem esquecer o tema adaptativo que pode permanecer muito significativo. A descodificação e a interpretação dos cartões permite evitar a escolha de uma teorização que colaria a cada cartão um simbolismo imutável.

As alusões e comentários como resposta aos estímulos visuais contidos nos cartões, derivados da sua interpretação, entendem-se mais como referências de significação do que como referências de desvios, sendo a capacidade criativa dos leitores que permite elaborar uma situação, ultrapassando as manchas contidas nos cartões para

chegar a imagens, vendo e viajando para lá delas para aí inscrever o seu próprio discurso, ficando assim a interpretação dos cartões confinada à dimensão do seu mundo imaginativo.

A interpretação de manchas há muito que estava registada e será de referir o exercício de imaginação com a observação de manchas e de nuvens, de modo a suscitar a criatividade, utilizado por Leonardo da Vinci (descrito no seu manual de pintura) e que foi amplamente utilizado pelo paisagista Alexander Cozens, (1717-1786) que se esforçou por deixar escola. O elo perdido entre os testes de Rorschach e as paisagens de Cozens foi estabelecido pelo alemão Justinus Kerner que empregou manchas de tinta feitas em papel dobrado para estimular tanto a própria imaginação como a dos seus amigos e escrever séries de poemas sobre as estranhas aparições que essas manchas lhe sugeriam. Kerner era espírita e via principalmente espíritos e fantasmas nas simétricas manchas de tinta.

A observação de manchas é grande estímulo para a criatividade artística. Esse sentido de ordem e de descoberta fora descrito por Leonardo da Vinci no seu *Tratado da Pintura*, onde aconselha os pintores a olharem para as manchas das paredes e das cinzas e assim descobrirem um universo insuspeito.⁸¹

Leonardo aconselha os seus leitores a “parar por vezes para ver nas manchas das paredes, nas cinzas do fogo ou nas nuvens, na lama ou coisas semelhantes: se as considerares com atenção encontrarás nelas ideias verdadeiramente maravilhosas”,⁸² assim o leitor possua criatividade para tais leituras, e no mesmo capítulo continua Leonardo: “se observas uma parede atacada de manchas ou constituída de pedras de tipos diferentes e, tens de imaginar uma cena qualquer, verás no dito muro paisagens variadas, montanhas rios, rochedos árvores, planícies, vales extensos e diferentes agrupamentos de colinas”.⁸³ O leitor encontrará imagens à medida da sua imaginação e face à suas

⁸¹ Leonardo da Vinci, *Tratado de Pintura*, Edición preparada por Angel Gonzalez Garcia, Editora Nacional, 1980, Madrid, Cap. 493. pg. 364.

⁸² Leonardo da Vinci, *Tratado de Pintura*, Edición preparada por Angel Gonzalez Garcia, Editora Nacional, 1980, Madrid, Cap. 493. pg. 364. Tradução do autor.

⁸³ “Descobrirás igualmente combates e figuras de movimentos rápidos, estranhos esboços de rostos e trajes exóticos e, uma infinidade de coisas que poderás transformar em formas diferenciadas e bem concebidas.” in Leonardo da Vinci, *Tratado de Pintura*, Edición preparada por Angel Gonzalez Garcia, Editora Nacional, 1980, Madrid, Cap. 493, pg. 364. Tradução do autor.

vivências.⁸⁴ Do mesmo método «segundo Vasari, Piero di Cosimo ficava por vezes a “olhar fixamente para uma parede onde pessoas doentes tivessem vomitado, e a partir dela conjurava para si mesmo batalhas entre cavaleiros, e cidades estranhas e vastas paisagens nunca vistas. Fazia o mesmo com as nuvens.”»⁸⁵

O princípio foi aplicado por Alexander Cozens,⁸⁶ que acrescentava que “desenhar é transferir formas ao acaso para o papel, fazer borrões é fazer manchas, produzindo formas ao acaso, das quais a mente recebe sugestões. Desenhar é delinear ideias, fazer borrões é sugeri-las.”⁸⁷

Testes de Zulliger

Os testes de Zulliger, ou teste Z. Hans Zulliger (1893-1965) foi um notável professor mas foi quando oficial militar suíço na II Guerra Mundial, que optou por usar uns testes similares aos de Rorschach, mas mais simplificados pois foram desenvolvidos para serem usados em massa, na avaliação de futuros candidatos para os postos de oficiais do exercito Suíço. Foi aplicado primeiramente em oito mil suíços, depois a cinco mil franceses e de seguida a mil americanos, tendo os resultados sido consistentes. Do teste de Zulliger constam apenas três imagens, basicamente manchas criadas aleatoriamente e sem intenção de que se parecessem com alguma animal, objecto ou pessoa. A primeira imagem é apresentada sem cores, apenas branco, cinza e cores, e é considerado o cartão

⁸⁴ Ver: Ernst Hans Gombrich, *Arte e Ilusão, Um estudo da psicologia da representação pictórica*, Martins Fontes, São Paulo 1995, em especial “A Participação do Observador”, III Parte VI Capitulo, “A Imagem das Nuvens”, pg 193.

⁸⁵ Ernst Kris e Otto Kurz, *Lenda, Mito e Magia na Imagem do Artista*, Coleção Dimensões, Ed. Presença, Lisboa, 1988, pg 49.

⁸⁶ Alexander Cozens nasceu na Rússia em 1717, e pensa-se que era filho de Pedro O Grande, tendo falecido em Londres em 1786, conhecido como “The Blottingmaster of Eton”, foi um dos artistas que elaborou uma verdadeira teoria a partir das infinitas potencialidades da mancha conhecida como “blot drawings”. Deixou-nos em 1786 o *New Method of Assisting the Invention of Landscapes*, e que iria dar grande impulso à técnica da aguarela, no entanto mal compreendido pelos seus contemporâneos. Cozens desenvolveu a ideia original de promover a mancha de cor ou o borrão ocasional e aleatório, como um principio inventivo pleno de fantasia criativa. Na sua técnica Cozens lançava sobre vários papeis um sem numero de manchas e linhas de tinta-da-china em vários tons de cinzento, que se sobreponham, puxadas a pincel ao acaso, após o que seleccionava configurações a partir das quais elaborava fantásticas e requintadas ideias. Todos os mestres da aguarela inglesa da geração seguinte tiraram proveito das suas experiências e ensinamentos, como John Constable, (1776-1837), William Turner, (1775-1851) e o português Domingos Sequeira (1768-1837). Alexander Cozens teve um filho, John Robert Cozens que foi classificado por Constable como “o maior génio que jamais praticou a paisagem”.

⁸⁷ Ernst Hans Gombrich, *Arte e Ilusão, Um estudo da psicologia da representação pictórica*, Martins Fontes, São Paulo, 1995, pg 195.

mais compacto através do qual supostamente se consegue mais informação. Na segunda imagem é possível observar mais cores: vermelho, verde e castanho em vários níveis de intensidade. Este cartão está relacionado com a capacidade de organização. O terceiro cartão combina tons de vermelho com tons de preto e cinza e se relaciona com relações interpessoais. Não temos relatos deste teste ter sido usado fora do universo para que foi criado.

O testes HTP, de *house, tree, person*, ou seja casa, árvore, pessoa é um teste que usa o desenho como se projectássemos parte da nossa personalidade que usualmente fica escondidas no inconsciente e que se revela quando desenhamos os distintos elementos da composição, foi proposto inicialmente pelo americano Jonh N. Buck (1906-1983). É um teste que junta outros testes como o de Kosh para a árvore e o de Machover para o corpo humano.

Importa saber que não existem respostas ou desenhos correctos ou incorrectos e os resultados são mais fiáveis quanto mais livre for a expressão gráfica. O teste HTP é mais um do género das técnicas projectivas, onde se tem de desenhar uma casa, uma árvore e uma pessoa. O resultado do teste está relacionado com os aspectos familiares, associando a casa às raízes pessoais, ao lar e à estabilidade familiar. Assim é avaliada a representação do tamanho da casa, grande ou pequena e, os seus elementos arquitectónicos como a porta, resultando na grande metáfora para o relacionamento com o mundo exterior, seja grande ou pequena, aberta ou fechada de uma ou duas folhas, sendo também esta interpretação similar atribuída às janelas, e que a uma casa sem janelas corresponde a falta de relacionamento com o exterior. O telhado normalmente é associado à moral, à ética e à consciência, sendo avaliada também a dimensão do telhado que pode ser grande ou reduzida, cobrindo só o espaço habitacional ou também para lá desse espaço. As paredes, grossas finas, lisas ou texturadas, cada uma com seu significado e que exprimem a fortaleza interna do individuo e outros elementos como jardim, piscina, sótão, caves e outros elementos particulares são também interpretados e avaliados, sendo as particularidades do desenho metáforas da personalidade e do comportamento.

A árvore é o nível inconsciente e geralmente avalia-se a representação gráfica das raízes e do chão, sendo muito unidas e profundas sinal de segurança e de fidelidade podendo a sua omissão significar medo e sensibilidade extrema. O tronco esta relacionado

com a percepção que possuímos sobre nós próprios, sendo os ramos a ligação com o mundo exterior. Este vector já foi referido nas janelas da casa, sendo em conjunto uma interpretação valorizada. Pode ainda ter largas ou estreitas copas, sendo representada em qualquer das quatro estações, ter folhas grandes ou pequenas, bicudas, redondas ou serrilhadas, estar florida ou ter frutos, que podem estar na árvore ou já terem caído.

O local que a figura humana ocupa no conjunto HTP, será de importante análise: se representada no centro mostra uma personalidade equilibrada, se no canto superior direito capacidade de enfrentamento, se no canto superior esquerdo tem necessidade de atenção. A representação da figura humana é o auto conceito, e correndo o risco da análise padronizada, se se começa por uma zona que não seja a cabeça pode ser sinal de mau desenvolvimento cognitivo, no entanto pode desenhar-se a si próprio, um familiar próximo, um personagem de televisão ou mesmo de banda desenhada. A face do desenho representa a comunicação e sociabilidade.

Os testes de Koch

São testes também de projecção gráfica, criados pelo Suíço Karl ou Charles Koch, onde se pede que se desenhe uma árvore, numa folha de papel branco. Este teste pode em alguns casos ser conjugado com outros, como por exemplo o HTP. No teste de Koch após a primeira árvore geralmente é pedido que se desenhe outra árvore diferente da primeira. Não há tempo limite para a conclusão do desenho. Para análise de resultados são tidos em conta os aspectos coincidentes nos desenhos duas árvores, apesar de árvores diferentes, sendo que os sinais discordantes não se anulam mas se tornam complementares. A própria estrutura da árvore é uma metáfora do corpo humano, sendo a sua verticalidade a vertical do Homem, existindo grande analogia da copa da árvore com a cabeça, a própria palavra tronco serve para ser o tronco da árvore ou o tronco humano, representando as raízes ou a parte inferior da árvore, os membros inferiores. Quanto à dimensão da árvore, se for representada grande reflecte um sentimento de orgulho, vaidade ou desejo de superação do complexo de inferioridade. Se for representada pequena remete para um sentimento de inferioridade ou de modéstia. A representação uma árvore sem base, sem chão, poderá significar estar afastado das próprias raízes, de ter falta de apoio ou falta de estabilidade. No entanto a maioria das vezes a representação da terra, do chão, é feita com uma linha que se for uma linha de horizonte longínqua, acima da base da árvore será um sinal de

passividade onde o sujeito se afasta da realidade exterior. Se a linha da terra em forma de colina, pode representar egocentrismo ou desconfiança, se for circunscrito será em enclausura e outra forma de egocentrismo menos ostensiva.

Poderá também ser uma linha ascendente ou descendente. No primeiro caso subir é difícil e cria distancia, enquanto a segunda poderá indicar falta de firmeza.

Quanto às raízes, numa leitura primária elas representam a fixação ao solo e, sendo o elemento oculto, as transições entre as emoções mais íntimas e o mundo exterior ou ELES. Se as raízes são proporcionais e bem dispostas na base, pressupõem segurança e bom contacto com a família. Quando as raízes são omitidas pode significar insegurança, fragilidade e medo do mundo exterior.

O tronco poderá ser o mais importante dado que é identificado com o EU. O tronco reflecte a imagem que cada um tem de si mesmo. Se o tronco for débil, apertado, irregular ou baixo e deformado pode significar problemas emocionais. O buraco oco desenhado no tronco pode simbolizar um vazio e carências afectivas e vazio emocional. Se o tronco for recto, logo reflecte rigidez autocontrole e disciplina. Se o tronco for mais curvilíneo ou ondulante, será mais flexibilidade e sociabilidade, sendo as linhas mais retorcidas significar um sofrimento emocional e sentimentos de culpa e ansiedade. Já o desenvolvimento ou altura do tronco se for baixo caracteriza um carácter introvertido, uma certa modéstia ou simplicidade. Se o tronco for alto e longo, subsiste uma preocupação para crescer, uma ambição e idealismo.

Também a largura do tronco pode ser analisada sendo estreito ou largo assim como a sua inclinação: se inclinado para a direita relaciona-se com padrões extrovertidos e sociáveis e, com impulsividade, sendo inclinado para a esquerda sugere uma introversão um afastamento e conservadorismo com rejeição pelo novo. O tronco da árvore pode ainda ser de uma só peça desenhada que sugere alguma insegurança ou falta de sensibilidade, ser aberto na base que implica alguma agressividade, impulsividade emocional, ou ser apresentado em forma angular que indica uma fácil irritabilidade e pouco paciente. Quando no tronco são desenhadas manchas poderá ser sugestão de maus tratos físicos. Se os ramos e o tronco forem nus representam a perenidade e tudo o que é duradouro. Os ramos e as folhas representadas acima do tronco, do “eu”, representam os braços, as estruturas e a qualidade das relações com o mundo exterior. Para alguns autores

e analistas por vezes a inexistência de ramos mas a presença de copa sugere a relação com o mundo das ideias.

Os ramos podem ser desenhado para cima, ou para baixo, ascendentes ou descendentes, finos ou grossos, contínuos ou a tracejado, abertos ou fechados e como se percebe cada uma dessas representações será fruto de uma análise, tornando-se mais complexa a análise quando o desenho usa varias formas de ramos e folhas formando copas. Estas podem ser pequenas, que sugere medo do mundo exterior, copas grandes, ou proporcionais, com traçado ondulante que sugere paciência e gosto por actividades tranquilas. Se as ondulações forem muito concentradas implica uma protecção em relação ao mundo exterior e uma necessidade de manter um espaço social muito selectivo. Se a copa for achatada na parte superior sugere sentimentos de vulnerabilidade, a forma triangular indica introversão, teimosia e impulsividade.

Não sendo usual a representação de folhas ou folhagem, a sua presença indica um gosto pelos detalhes ou um pensamento obsessivo e, pode indicar uma inteligência bem desenvolvida e boa capacidade de concentração. Também alguns elementos externos à árvore podem ser analisados quando representados tais como as estações do ano, sendo que uma árvore no outono deixa cair as folhas e, quando uma árvore é representada com as folhas caindo indica um temperamento sensível, timidez, melancolia e susceptibilidade. Quando na árvore são desenhados frutos, simbolizam a vontade de crescer, o desejo de dar felicidade, associa-se a pessoas trabalhadoras e altruístas. Se os frutos são representados no chão exprimem sentimentos de decepção, saudade, inquietude e agitação emocional. Os elementos externos, como o sol, nuvens, ninhos, animais: pássaros borboletas, lagartas, devem ser interpretados em conjunto dentro da composição: O sol poderá ser a imagem paterna, os animais sugerem empatia com os outros e afecto. Se existir uma paisagem e consoante o numero de elementos e o grau de detalhe, a árvore será diluída e passará para um segundo plano e a acessório sugerindo entre outras coisa uma fuga da realidade.

Os testes de Machover

Os testes que utilizam a figura humana foram inicialmente desenvolvidos por Florence Goodenough (1886-1959), e foi detalhadamente explicado no seu livro

Measurement of Intelligence by Drawing, ou seja algo curioso na tradução como a medição da inteligência através de desenhos.

Os testes de Karen Machover, (1902-1996) são testes estímulo e tem a particularidade de representarem uma profunda e íntima expressão da personalidade onde é pedido que se desenhe uma figura humana, sendo que a partir daí tudo é avaliado: a posição do desenho na folha, se se representa o próprio, se um outro, se do mesmo sexo ou de sexo diferente, se cabeçudo, se... haverá como se percebe inúmeras variantes consoante o número de resposta. No entanto a figura humana desenhada será sempre a representação da própria pessoa e está relacionada com os impulsos, ansiedades, conflitos, frustrações e compensações. Assim o avaliador pede para que a figura desenhada seja agora uma personagem de teatro ou de uma história e assim contextualizar a figura representada.

A representação do corpo humano muda em face de doenças físicas ou mentais, de frustrações, alterações, adaptação e outras questões internas. Questões de mobilidade ou de relacionamento com o exterior podem ser representadas com grandes fantasias.

A representação dos braços, intimamente ligado com afectos e abraços logo com as relações interpessoais. Na realidade estas análises são muito similares com as análises comportamentais: se um indivíduo se encontra de braços cruzados e fechados está na defensiva e fechado, se caídos ao longo do corpo pode indicar rigidez com o meio social, se dobrados hostilidade e sentimento de rejeição. Mas as mãos são também as representações que mais falam, sendo muito omitidas tal como os pés. Se vigorosamente sombreadas podem indicar culpabilidade. Geralmente são colocadas atrás das costas de forma evasiva e, quando dentro das algibeiras pode representar problemas com a autoridade. Pode até a representação das mãos ser omitida mas existir representação dos dedos, e se forem longos ou curvos como garras indicam agressividade.

Quanto às pernas prossegue a análise lógica, se forem curtas não tem facilidade de decisão, se desiguais indicam necessidade de independência, se muito juntas indicam rigidez no ambiente social. As mulheres tendem a desenhar os pés pequenos já os homens a desenhá-los grandes, se são pequenos indicam insegurança e dependência e a sua representação descalça é sinal de agressão. Há ainda análises da representação do tronco assim como do peito.

Deve-se também ter atenção à representação das roupas, pois a imagem corporal pode ser aumentada, alterada ou melhorada pela roupa, sendo que os que vestem a figura detalhadamente, narcisistas da roupa e os que desenham a figura semi nua marcando os músculos em pose, os narcisistas do corpo.

Nas roupas desenhadas analisam-se frequentemente pormenores e detalhes como os bolsos, que geralmente são cheios de algo e botões que se encontram frequentemente nas representações de indivíduos imaturos e dependentes e, que aparentam ter um temperamento geral de tipo obsessivo, sendo também indicativo de dependência maternal.

Os grandes indicadores de conflitos nas representações humanas surgem dos apagamentos, uso da borracha, e os sombreados e sublinhados, o passar varias vezes com o lápis no mesmo elemento. Os apagamentos, que podem levar até ao rompimento do papel costumam apresentar pessoas neuróticas de tipo obsessivo compulsivo. A tendência para apagar, essa falta de satisfação com o resultado considera-se uma expressão de ansiedade, levando a uma inquietude motora no uso da borracha. Já o desenho muito carregado, muito pressionado e, varias vezes sublinhado pode representar uma forma de descarregar a ansiedade

A figura pode ainda ter um fundo que indica a necessidade de apoio para reduzir a inquietude ou ansiedade de conflitos.

Se for grande demais para o suporte indicará uma exaltação do ego, e tendência para a fantasia, se pequeno indica uma submissão, ou uma tentativa de passar despercebida. Se a representação apresenta um excesso de simetria pode-se interpretar como rigidez, que indicam perfeccionismo e exibicionismo. Em termos de composição, se se situa na parte superior da folha indica insegurança e representação fantástica ou de fantasia, se por baixo traduz pessimismo, tendência para a depressão e pouca actividade física. Se esta direita indica problemas com a autoridade negativismo, conservadorismo e resistência à mudança, se localizada à esquerda traduz inibição, evasão e introversão. Se na esquerda superior tendência para se retrair.

Um factor de grande importância será a face por se tratar de um suposto auto retrato, pois para além da sua expressão facial, alegria, medo ou espanto entre outras, também dar ênfase, anular ou suavizar alguns traços são características para análise. Ao representar a boca, existem os dentes da agressividade, a língua de um estado ainda

primário, os lábios muito correctos indicam uma afeminação, as barbas com forte tendência para o domínio e os sorrisos forçados uma vontade de agradar, simpatia forçada e necessidade de reconhecimento e de aprovação se for simplesmente os lábios virados para cima. A inclusão de um cigarro, cachimbo ou algo similar é uma demonstração de interesse pela zona erótica. Ainda na face a forma do queixo é também conteúdo de análise, mas a representação dos olhos é o elemento mais analisado, como abertos ou fechados, a dimensão sendo grandes ou pequenos, com ou sem pupila, simétricos ou assimétricos, cheios ou vazados. Não podemos aqui esquecer os retratos de Amadeo Modigliani. Ainda o cabelo relacionado com a sexualidade, sendo a representação careca de pouca actividade física, com ênfase na cabeça, peito, bigodes e barbas uma pujança à virilidade, se comprido representa tendências narcisistas.

Quanto à representação do nariz, considera-se ter grande significado sexual, mas se de narinas muito abertas considera-se um acerto específico de agressão se muito elaborado como extrema atenção à opinião externa assim como o desenho de orelhas.

Já o pescoço que pode ser curto e largo indicando problemas com o meio e obstinação, ou estreito e comprido, rigidez de comportamento, formalidade e moralismo.

Os testes de Luscher

O teste de Max Luscher, frequentemente usado em processos selectivos, pois supostamente pode apontar para aspectos básicos da personalidade, aplica as técnicas projectivas onde a cor é um estímulo. A simples escolha de uma cor e a sua ordenação como cor preferida pode delinear como lidar com situações concretas. A versão resumida do teste apresenta-se em cartões de oito cores: azul, vermelho, amarelo, verde, preto, violeta, castanho e cinzento, que devem ser ordenadas em dois momentos diferentes, sendo que se das duas vezes o inquirido colocar a mesma sequência pode indicar em algumas interpretações uma personalidade rígida ou severa. O tempo levado a organizar as cores também é tido em conta, assim como as trocas e mudança de posição das cores. O simples significado atribuído a cada cor (e não a sua ordenação) já é bastante singela e primária, dividindo até as cores em positivas e negativas. O cinzento é a neutralidade, o amarelo, cor do sol é a cor do optimismo, enquanto o azul é a cor do optimismo e da harmonia. O verde está relacionado com a auto formação, e o vermelho com a vida. Nas cores negativas surge o castanho (puramente escatológico) representa as funções

fisiológicas, o preto que representa a agressividade, e o violeta representa a vaidade e sensibilidade.

No mundo da arte são conhecidos vários dicionários de significados e de cores, que têm sido aplicados ao longo dos tempos, em matérias variadas tanto sociais, a noiva de branco que significa pureza, como religiosas como por exemplo os paramentos usados pela igreja. Nos finais do século XX surgiram novos dicionários de cores, assim como das suas associações em contrastes sucessivos ou simultâneos, assim como o peso de cada cor. Relacionam também as cores com formas, como por exemplo o vermelho, o azul e o amarelo, com círculos, triângulos e quadrados que nada mais é do que o sistema usado nos sinais de trânsito com os sinais de perigo, obrigatoriedade e contra-ordenação.

Os testes de Bender

Estes são os testes que já requerem alguma habilidade pois trata-se de efectuar uma série de cópias de figuras e são usados para avaliar o funcionamento visiomotor a percepção e maturidade visual. Podem também avaliar a resposta à frustração, a resolução de erros na habilidade de mudar a atenção do desenho original para a cópia. Para a aprendizagem do desenho das suas técnicas e do seu léxico, é ainda usual fazerem-se cópias de modelos. Existia mesmo uma cadeira de desenho chamada *Desenho de Cópia*, mas também o *Desenho de Ornamentos* ou *Desenho de Estátua*, que mais não eram do que desenho de memória o chamado desenho à vista ou do tirar pelo real.

São nove as figuras geométricas desenhadas a preto que devem ser copiadas em papel branco, O avaliado pode apagar, mas não pode usar régua ou compasso ou mesmo escantilhões. Seguem-se então vários métodos: No primeiro método o desenho é apresentado por cinco segundos e depois de retirada a imagem recorre-se a um desenho de memória. No segundo método as cópias são feitas à vista e depois retiradas e é pedido que se desenhe de memória quantas imagens conseguir recordar. Para a avaliação de resultados destes testes há alguns elementos significativos a observar como a distribuição dos modelos na folha de execução, o uso do espaço da folha, o que para um artista será a composição ou as noções de composição de equilíbrio ou peso visual; a localização do primeiro modelo, a localização relativa entre modelos, organização do espaço em relação à totalidade dos modelos, dimensão dos modelos, em macro ou micro grafismos,

dimensões constantes ou variáveis do todo e das partes, assim como da unidade ou da fragmentação dos modelos.

A análise das figuras desenhadas agregada a um sistema de pontuações leva à interpretação dos resultados tendo em conta variados aspectos como a dificuldade angular, que consiste em aumentar diminuir, distorcer ou omitir ângulos do modelo, arredondar os ângulos ou angular as curvas; A introdução de rabiscos e riscos estranhos ao modelo, que implica adicionar componentes estranhas ao desenho. A dificuldade em fechar espaços abertos numa figura ou de conectar varias partes da figura; A coesão que consiste em desenhar partes da figura maiores ou menores do que a mostrada e fora das proporções do modelo, ou por exemplo uma só figura fora da proporção; a colisão ou tangente que sucede com o amontoar dos desenhos ou permitir que os extremos se toquem ou sobreponham; a contaminação, quando se combinam e juntam figuras, ou o principio de uma e o final de outra; a fragmentação que implica seleccionar e desenhar só fragmentos do modelo; a impotência, quando se reconhece o erro na copia, mas se falha nas tentativas de correcção; Ainda questões como a qualidade da linha, seja ela irregular ou descoordenada, leve ou pesada; a omissão quando não se conectam as partes de uma figura, quando as linhas não dão uma forma; as dificuldades de sobreposição, quando surgem problemas para desenhar partes das figuras que se sobrepõem, por simplificação, distorção, redução ou outras; a perseverança que se caracteriza por aumentar, prolongar ou continuar o numero de unidades de uma figura; o retrocesso (devido á maturidade) onde se substituem os modelos por desenhos mais primários, ou a simplificação que não se relaciona com maturidade mas onde se substitui o modelo por um desenho mais simples; a rotação que implica a rotação de parte ou do total do desenho; e o sobre-esforço onde uma figura ou todas são expostas sobre pressão, trabalhadas em excesso sendo reforçadas ou sublinhadas.

Os testes de Szondi

Léopold Szondi, (-), foi psiquiatra e psicanalista Húngaro e a razão dos seus testes baseava-se em que a simpatia ou aversão que sentimos em adultos é resultado da experiência enquanto crianças. Essa simpatia ou aversão manifesta-se ao serem apresentadas imagens-estímulo geralmente de psicopatas, cada um com uma psicopatologia diferente que são mostradas e pelas quais se sente medo ou repressão, ou

outro qualquer sentimento. No teste de Szondi são apresentadas oito fotografias, de psicopatas com psicopatologias diferentes, ou o que se considerava psicopatologia, onde se escolhe a que mais reacção negativa produz.: o sádico, o epiléptico, o catatónico, o esquizofrénico, o histérico, o depressivo, o maníaco e o transtorno dissociativo da identidade. Questionamos se todos os psicopatas são parecidos, ou se têm o mesmo olhar? Ou se um psicopata estiver a sorrir será menos perigoso do que um psicopata sério? Referimos a fisiognomia de Johann Kasper Lavater, 1701-1841, que na origem seria a leitura de rugas do corpo, e será de mencionar a escola de Antropologia Criminal de Cesare Lombroso, 1835-1909, ou ainda a eugenia de Francis Galton, (1822-1911). A tentativa de ver na face de um individuo o seu destino ou no tamanho da caixa craniana ou na forma das orelhas, (para tal foi inventado um Otometro ou mesmo no tom de pele é algo nada científico. De qualquer forma gostaríamos de ver este teste realizado onde em vez de fotografias-estímulo de psicopatas estivessem quadros de varias épocas, como: barroco, moderno, abstracto ou pop, ou mesmo retratos ou auto-retratos de artistas de varias épocas, Rembrandt, Van-Gogh, Andy Warhol, e comparar os resultados.

Teste de Dora Kalff

Ainda dentro dos teste projectivos que usam desenho ou imagens deveremos referir a chamada caixa de areia. No teste da caixa de areia não se desenha no sentido do registo mas o desenho surge pela disposição de elementos, no por, no dispor, no propor e no transpor. Este teste foi desenvolvido por Dora Kalff em 1957, no entanto já Margareth Lowenfeld, utilizava bandejas de zinco com areia. No caso das caixas de Kalff, estas têm uma dimensão de 50 x 70 cm aproximadamente com 10 cm de altura e é preenchida com areia pela metade. Junto com a caixa são fornecidas várias miniaturas que representam várias categorias como elementos da natureza, árvores moitas etc., figuras humanas de diversas idades, de modo a poderem ser representativas dos elementos da família e amigos, figuras fantásticas, figuras de construção, animais, meios de transporte e tudo o mais que possa representar elementos do quotidiano. O individuo é convidado a construir uma cena dentro da caixa, podendo utilizar quaisquer miniaturas. Kalff entendia a caixa como um espaço livre e protegido: livre pois o sujeito tem a total liberdade de criar as suas cenas como forma de expressão e, protegido pois a caixa oferece um limite onde se mantém contida e enquadrada a expressão do sujeito. Prevê-se que o sujeito entre em

contacto com uma dimensão lúdica espelhando os seus conflitos do mundo exterior. Também neste teste todas as acções do sujeito, tudo o que o faz é passível de ser avaliado. Tocar ou não na areia, considerado o elemento sujo, usar todas as miniaturas ou usa-las de forma diminuta, dispor a cena de forma bonita para ser vista ou aplicar uma forma dramática mesmo estética são elementos de análise e de interpretação.

Pré considerações finais: Perante os testes apresentados, tomámos a iniciativa de introduzir um novo teste no sistema de testes projectivos: assim, sem deixar de ter em conta todas as questões validas para os testes anteriormente apresentados pede-se que se desenhe um monstro. Ou seja, que se materialize o maior dos seus medos. Os resultados só poderão ser de facto bastante inesperados, o que levará a uma interpretação decerto bastante curiosa. Todos estes desenhos, casa, árvore, pessoa contam uma história, a história de quem desenha e, certamente são produtos do consciente e do inconsciente. O desenho é a transposição simbólica do significante, a árvore é o desenhador a casa é o seu mundo e por ai fora. Chama-se aqui a atenção para o referente, significado e significante, tantas vezes debatido nas aulas de desenho. A talhe de foice destaca-se o ensaio de Sigmund Freud: *Leonardo da Vinci e uma lembrança da sua infância*, que em 1910, através dos escritos de Leonardo identificava os elementos de um sonho do artista, depois representado em forma de abutre no quadro Sant`Ana com a virgem e o menino, e os estudos de C. G. Jung publicados em 1932, que explicam os desenhos de Picasso, em especial os que exploram o horrível e o grotesco. São vários os estudos biográficos de conhecidos artistas que ao retratar a condição humana se tornaram estandarte de estudo como Vicente van Gogh, Louis Wain, e Eduard Munch.

Considerações finais

Na colectânea de testes apresentada, verifica-se que os testes utilizam o desenho em todas as suas vertentes: o desenho de memória e o desenho da imaginação. E é em redor destas duas premissas, memória e imaginação, que é feita uma interpretação sobre o representado. Após o pedido de registo, o desenhador é livre de qualquer registo e de posicionamento na página assim como de escala. Todo o resultado gráfico é passível de interpretação. A metáfora é constante sendo a árvore o desenhador a casa, a sua família e a figura humana ele próprio ou a sua projecção na maioria dos casos. Reparámos também

que as datas de nascimento e morte dos impulsionadores dos testes, se centra nos finais do século XIX e vão até meados do século XX, datas que poderemos considerar de contemporâneas com a autonomia do Desenho como disciplina e forma de expressão independente. Na maior parte das vezes o desenho da imaginação e a fantasia é a materialização do onírico, do sonho ou de um sonho de olhos abertos, no entanto toda a análise e interpretação depende das capacidades e do conhecimento do analisador.

Bibliografia

- AAVV, Automated Scoring of Bender Gestalt Test Using Image Analysis Techniques, ICDAR 2015
- Berger, John, *Modos de ver*, Antígona 2018
- Beuys, Joseph, *Cada homem um artista*, Abysmo, 2011
- Botton, Alan de, Armstrong, John, *Arte como terapia*, Intrínseca, 2014
- Chabert, Catherine, *O Rorschach na clinica do adulto*. Climepsi editores. 1998
- Cruz, Paula, *Arte terapia, pintura emocional*, Lisbonpress, 2020
- Edwards, Betty, *Drawing with the right side of the brain*, Souvenir Press, 2019
- Ferreira Emília, *Processos do Desenho*, Caleidoscópio, 2018
- Foucault, Michel, *O que é um autor*, Nova Veja, 2006
- Freud, Sigmund, Da Vinci e uma lembrança de sua infância, ED. Standart das Obras completas de Sigmund Freud, Vol XI, RJ Imago, 1970
- Gervereau, Laurent, *Ver, compreender, analisar as imagens*, Edições 70, 2007
- Jung, C. G. Picasso (1932) O Espírito na arte e na Ciência, Petrópolis, Vozes, 2007
- Massironi, Manfredo, *Ver pelo Desenho*, Aspectos técnicos cognitivos comunicativos, Edições 70, 2015
- Vinci, Leonardo da, *Tratado de Pintura*, Edicion preparada por Angel Gonzalez Garcia, Editora Nacional, 1980, Madrid.

O MÉTODO DAS PROPORÇÕES E ANATOMIA DO CORPO DE FRANCISCO DE ASSIS RODRIGUES

Artur José Vitória de Sousa Ramos

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

Resumo

Este artigo analisa a obra de Francisco de Assis Rodrigues intitulada *O Método das Proporções, e Anatomia do Corpo Humano*, publicada em 1836. Partindo do texto e da única imagem que o acompanha, uma litografia feita a partir de um desenho do autor, são analisadas as proporções da cabeça e as do corpo tentando encontrar o seu enquadramento na história das proporções, nomeadamente nos autores e outros métodos ou teorias que o possam ter influenciado. Mas o objetivo principal é questionar a atualidade das proporções expostas neste método no âmbito do ensino de desenho da figura humana e em particular no desenho da cabeça.

Palavras-chave: Proporção, corpo, figura, cabeça, desenho

Abstract

This article analyzes the work of Francisco de Assis Rodrigues entitled *O Método das Proporções, e Anatomia do Corpo Humano*, published in 1836. Starting from the text and the only image that accompanies it, a lithograph made from a drawing by the author, are analyzed the proportions of the head and the body trying to find its framework in the history of proportions, namely in the authors and other methods or theories that may have influenced it. But the main objective is to question the actuality of the proportions exposed in the method in the context of teaching drawing of the human figure and in particular in drawing the head.

Keywords: Proportion, body, figure, head, drawing

Introdução

Francisco de Assis Rodrigues nasceu em 1801 e morreu em 1877. Foi discípulo do escultor Joaquim Machado de Castro e estudou a partir de 1813 na Aula e Laboratório de Escultura. Tornou-se ajudante interino entre 1823 e 1829 e passou a professor com a morte de seu pai o escultor Faustino José Rodrigues. Em 1836 participou na fundação da Academia de Belas-artes de Lisboa onde foi o primeiro professor de escultura até 1867 e diretor entre 1845 e 1876.

A sua experiência como docente seguramente determinou a necessidade da publicação de obras de apoio ao estudo onde o livro que aqui abordamos é um exemplo flagrante.

O pequeno livro escrito por Francisco de Assis Rodrigues intitulado *O Methodo das Proporções e Anatomia do Corpo Humano, Dedicado á Mocidade Estudiosa, que se Applica ás Artes do Dezenho*, publicado em 1836, ano da fundação da Academia de Belas Artes de Lisboa, possui 18 páginas de um tamanho aproximado de 30 por 23cm e onde consta a seguir à página 4 uma litografia de Aragão baseada num desenho de Assis Rodrigues (fig. 1 e 2). No âmbito do desenho da figura humana podemos dividir o livro em duas áreas de conteúdos distintos. A primeira aborda a proporção do corpo, o método das proporções e a segunda a anatomia do corpo humano.

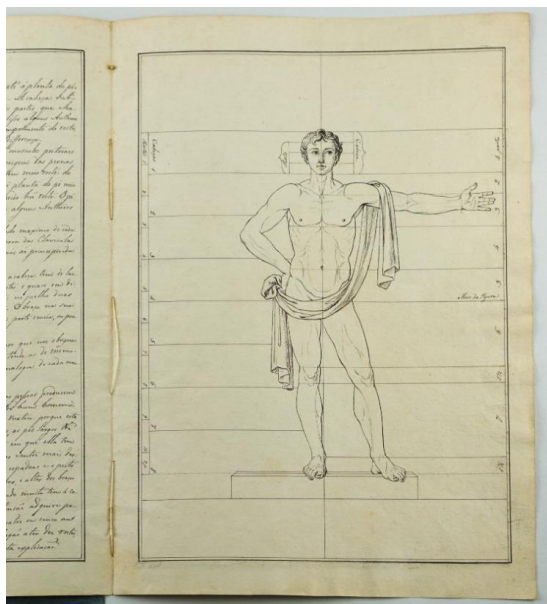


Fig. 1. Assis Rodrigues, Francisco - *Methodo das Proporções, e Anatomia do Corpo Humano*. O desenho contido no manuscrito.

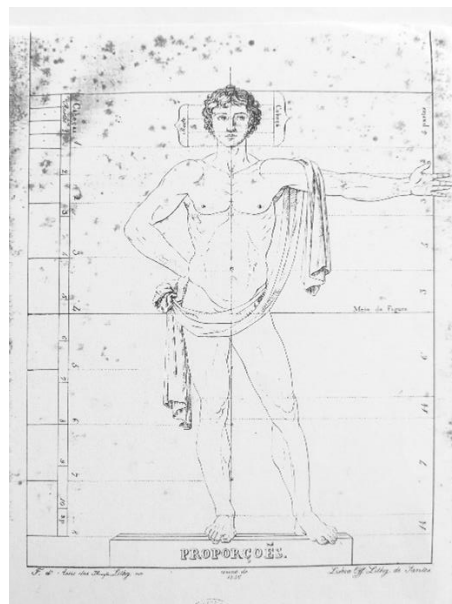


Fig. 2. O desenho publicado segundo a litografia de Aragão.

Ao contrário do seu *Diccionario Technico e Historico de pintura, Esculptura, Architectura e Gravura* publicado em 1875 que tem um alcance mais vasto, este livro caracteriza-se por ter um objetivo muito bem definido que é o de ajudar os jovens

discípulos ou os estudantes de belas-artes⁸⁸. E, como ele próprio afirma, poderia ter aberto caminho a uma obra mais extensa com mais desenhos litografados, cerca de 16, se fosse bem recebido pelo público.

Na primeira parte podemos incluir a advertência, o método e a litografia. A segunda parte, dedicada à anatomia, é proporcionalmente mais extensa e consiste numa introdução prática aos conceitos anatómicos. Francisco de Assis adverte que o método não é um tratado completo, mas sim um resumo das medidas mais gerais ao qual adicionou «...algumas instruções sobre a Osteologia e Miologia acomodadas aos mistérios das Artes sem as descrições minuciosas, que sendo aos Médicos e Cirurgiões muito necessárias, se tornam inúteis e fastidiosas aos Artistas»⁸⁹.

A parte I aborda a osteologia e a parte II a miologia. A parte I descreve com minúcia o que depende dos ossos, como as cartilagens, os ligamentos, as ligações entre os ossos como as diversas articulações, a sutura, harmonia e sínfise. Apresenta o esqueleto, faz a sua divisão e descreve cada uma delas partindo sempre do geral para o particular. Por exemplo, a propósito da cabeça o «... crânio é uma caixa de forma oval, mais estreita para diante, e mais larga para traz...». A face «...ou rosto também tem a forma de uma elipse, ou oval mais estreita para baixo, e mais larga para cima, onde se reúne com o crânio.» Os seus ossos principais são «...7: os 2 próprios do nariz, os 2 Maxilares superiores, os 2 Malares, e o Maxilar inferior.» e depois descreve cada um deles como por exemplo os «ossos próprios do nariz são quadriláteros, e formam a eminência nasal, que é semelhante a uma pequena sela. A ponta e as assas do nariz são formadas por uma cartilagem triangular»⁹⁰.

Na parte II dedicada à anatomia a abordagem é semelhante embora introduza um quadro ou tabela onde para cada músculo é indicada as suas origens e terminações assim como os seus usos. Esta tabela é uma clara ajuda ao estudo da anatomia tornando a sua consulta mais expedita e eficaz à prática do desenho⁹¹.

⁸⁸ Alberto Faria, na sua obra *A Coleção de Desenho Antigo da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa*, publicada em 2011, observa que: «O Methodo das Proporções de Assis Rodrigues surge como uma ampliação de uma obra do mesmo género anteriormente realizada por si – *As Proporções do Corpo humano/ medidas sobre as mais Bellas Estatuas da Antiguidade... (1830)* – e como resposta à inexistência de um compêndio desta natureza escrito em português...» p. 154.

⁸⁹ Assis Rodrigues, Francisco, *Método...* p.3.

⁹⁰ *Idem* pp. 5-6.

⁹¹ João Castro Silva, escultor e professor na FBAUL, no seu artigo *O Camões de Francisco de Assis Rodrigues*, publicado em 2017, confirma o interesse e a praticabilidade desta abordagem da anatomia

O Método das Proporções

Logo na abertura Assis Rodrigues esclarece o que é a proporção ou *symmetria*. Damos esse nome «...à medida, e relação conveniente, que as partes devem guardar a respeito do seu todo. Assim as proporções do corpo humano serão bem regulares e exatas, quando o braço, e a coxa de qualquer figura forem conformes em seu comprimento, largura e grossura, à cabeça e aos outros membros do corpo»⁹².

A abordagem das proporções que Francisco de Assis faz tem o cuidado, quer no texto como na sua ilustração, de distinguir cuidadosamente o rosto da cabeça quer como medida para o corpo, como para a própria proporção da cabeça. No início, a propósito do pintor Apeles⁹³ refere a proporção quádrupla em que o corpo tem dois rostos de largura e dez de altura. De Vitruvius aponta a utilização da cabeça como medida e sua comparação com o rosto, onde a dez rostos corresponde oito cabeças, exposta no primeiro capítulo do livro três da obra *Os Dez Livros da Architectura* e que parece ser a primeira referência exposta em tratados. De Dürer refere os seus diversos cânones, cerca de quatro, respetivamente de 7, 8 9 e 10 cabeças. Esta diversidade de proporções que Dürer desenvolveu em vários desenhos considera, assim como outras proporções de outros autores como as de Daniel Barbaro, confusa para os principiantes e para o ensino do proporcionar das figuras⁹⁴.

Pouco útil também é a medição das melhores estátuas da antiguidade. Convicto que seja importante para quem tem um estudo e um trabalho muito avançado, considera impróprio para os estudantes⁹⁵. As subdivisões e a multiplicidade de medidas encontradas na medição direta das estátuas antigas, como em Audran ou Jombert, podem confundir e desanimar aqueles que precisam de uma regra geral para melhor orientação.

quando escreve que: «Para lá dos métodos proporcionais explanados, oferece ainda um sucinto, mas valioso manual com descrições osteológicas e miológicas, condensando em poucas páginas o saber de uma existência dedicada à escultura e ao seu ensino.» p. 32.

⁹² Assis Rodrigues, Francisco, Método... p.4.

⁹³ Apeles de Cós, pintor da Grécia antiga do Século IV a.C.

⁹⁴ Jombert em *Méthode pour Apprendre Le Dessin*, de 1784, descreve as proporções segundo Daniel Barbaro mostrando claramente uma abordagem mais detalhada referida por Assis: «Existem, segundo Bárbaro, do nariz à boca duas partes, e da boca ao queixo quatro partes: de um ângulo externo dos olhos ao outro, doze partes; ou seja, quatro para cada olho e quatro para o espaço que está entre os dois olhos. Dá a largura da boca apenas quatro dessas partes.» pp. 22-23 (trad.do autor).

⁹⁵ Francisco de Assis Rodrigues trabalhou este tema em 1830 na obra *As Proporções do Corpo humano/ medidas sobre as mais Bellas Estatuas da Antiguidade*.

Assim, seguindo outros métodos mais claros e proveitosos, como o de Roger de Piles⁹⁶ ou de Felibien, e retirando algumas subdivisões que lhe parecem menos úteis, Francisco de Assis Rodrigues apresenta uma proporção onde utiliza um cânone de oito cabeças «... oito partes iguais, desde o alto do crânio até à planta do pé.»⁹⁷ ou de dez rostos e meio.

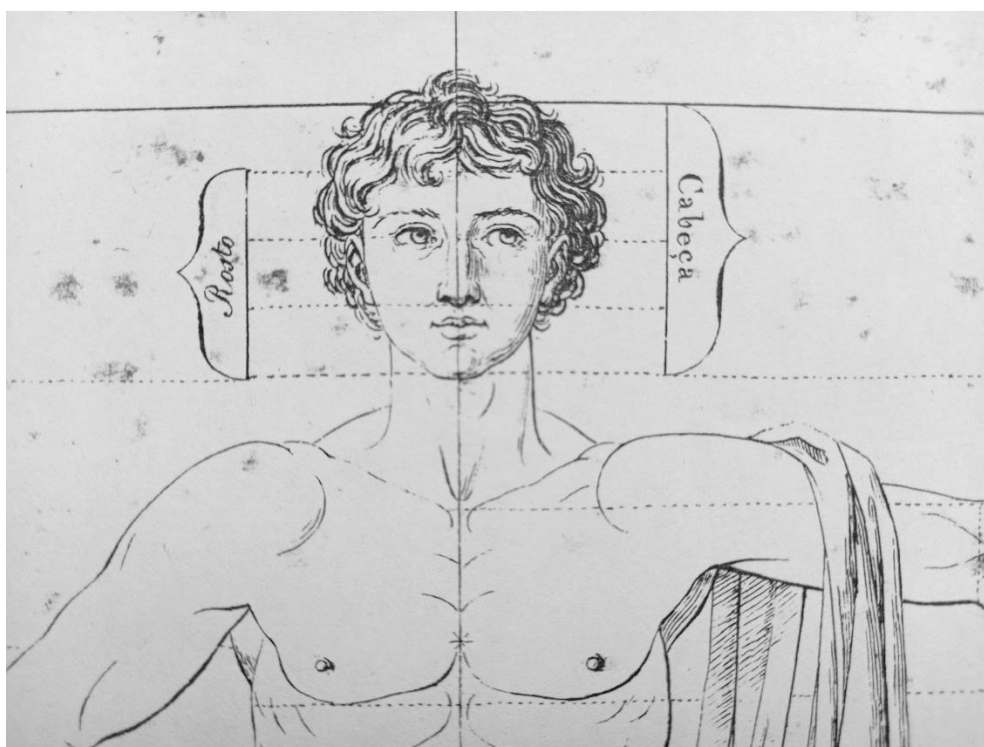


Fig. 3. Francisco de Assis Rodrigues, pormenor da cabeça.

A cabeça é dividida em quatro partes: «a primeira contém a altura do crânio, e as outras três partes ou terços, compreendem o rosto que consta da testa, nariz, boca e

⁹⁶ Roger De Piles escreve em *Remarques sur le Poeme de Ch. Alphonse Du Frenoy*, incluída na obra *L'École D'Uranie ou L'Art de la Peinture* que: «Do topo da cabeça até a testa, é a terceira parte do rosto.» não explica quais são as outras duas... «O rosto começa na linha do cabelo mais baixa, que fica na testa, e termina na parte inferior do queixo. A face é dividida em três partes iguais; o primeiro contém a testa, o segundo o nariz, o terceiro a boca e o queixo.» p. 118. Jombert em *Méthode pour Apprendre Le Dessin*, de 1784, descreve as proporções dadas por de Piles nos seus apontamentos sobre *L'Art de Peinture de Dufrenoy*: A parte do topo da cabeça até a testa tem uma terceira face (quererá dizer uma outra parte): a face ou rosto começa no nascimento dos cabelos mais baixos que estão no topo da testa, e termina na parte inferior do queixo; é dividido em três partes iguais. o primeiro contém a testa, o segundo é para o comprimento do nariz e o terceiro inclui a boca e o queixo. P. 25 (traduções do autor).

⁹⁷ Assis Rodrigues, Francisco, *Método...* p.4.

barba»⁹⁸ (fig. 3). Observando o desenho, importa indicar alguns pormenores que Francisco de Assis introduz e que não são assim tão comuns, regulares e talvez práticos. A primeira divisão que começa no alto ou ápice do crânio e acaba no início da testa, está algo indefinida pelo cabelo que cai sobre a testa e esconde o chamado ponto da raiz dos cabelos. No topo da cabeça o cabelo ultrapassa corretamente o volume do crânio e está para lá da linha que marca a sua altura. O volume do cabelo não conta para a altura da figura em termos de cânone. A esta divisão é atribuída a mesma medida que as restantes três partes da cabeça ou terços e que constituem o rosto. Assim a cabeça compreende a parte do crânio, enquanto o rosto se cinge à testa, ao nariz, à boca e à barba embora apesar de Francisco de Assis a referir, ela como o cabelo, não interfere nas medidas. A divisão da cabeça em quatro partes é certamente em termos métricos eficaz e de fácil desenho, mas não reflete bem os índices o que é verificável na variabilidade dos desenhos feitos ao longo do tempo pelos diversos autores que se dedicaram ao estudo das proporções. Isto é, encontramos essa divisão muito menor do que os três terços ou patamares que são também referidos como fronte, nariz, boca ou mento. A divisão em quatro partes da cabeça obriga a uma testa muito curta e a uma colocação indefinida da linha das sobrancelhas ou da chanfradura supraciliar.

O plano médio horizontal da cabeça onde se situam os olhos está bem definido fazendo-o passar pelas pupilas. O terço do nariz termina, segundo o desenho, no contorno do septo nasal. A fenda labial ocupa menos que um terço do próprio terço da boca reduzindo a distância do nariz à boca e tornando o queixo mais volumoso. As orelhas estão compreendidas entre a base do nariz e o plano médio horizontal. Em muitos autores o ponto mais alto da orelha atinge o limite da prega da pálpebra superior.

Esta divisão da cabeça em quatro partes iguais remonta a uma série de desenhos publicados sobre a proporção que variavelmente dão maior ou menor medida à parte do cabelo. Por exemplo, encontramos a divisão da cabeça em quatro partes na *L'Encyclopédie de Diderot & d'Alembert* publicado em 1754, (fig. 4), ou *Méthode pour Apprendre le Dessin*, de Charles-Antoine Jombert publicado em 1784, no manuscrito de Cirilo Wolkmar Machado (fig. 5) e nos *Elementos de Desenho* de Joaquim Rafael de 1840, já contemporâneo de Francisco de Assis Rodrigues.

⁹⁸ Idem.

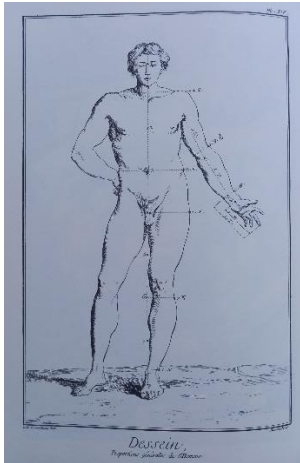


Fig. 4. A proporção do corpo publicada na *L'Encyclopédie Diderot & D'Alembert* em 1754. O mesmo desenho da figura será usado por Charles-Antoine Jombert no seu *Méthode pour Apprendre le Dessin* de 1784.

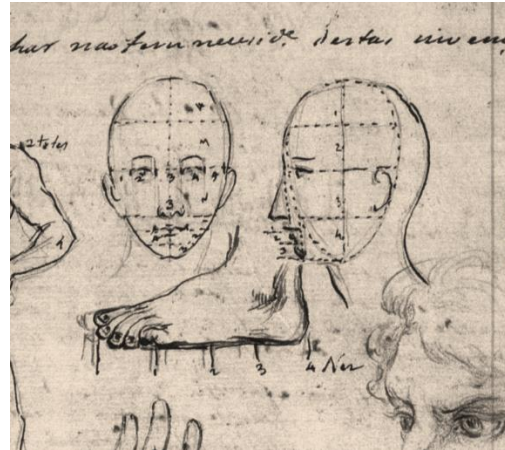


Fig. 5. Machado, Cirilo Wolkmar - *Tratado de Architectura & Pintura*

Por outro lado, encontramos divisões onde a parte do crânio não coincide com a divisão do rosto. Por exemplo, no *Methodo Breve para saber as Principais Proporções do Corpo Humano* de Machado de Castro, um manuscrito que se encontra na biblioteca da Academia Nacional de Belas-artes, e que Francisco de Assis terá seguramente conhecido, pois usou a mesma esquematização, encontramos divisões diferentes para o rosto e para a cabeça, (fig. 6 e 7), onde a parte do crânio que inclui o cabelo é muito menor do que uma parte. As partes da divisão do rosto não coincidem com a divisão da cabeça nem com a extremidade do queixo. O plano médio horizontal passa, pelo que o desenho parece mostrar, pelo bordo livre da pálpebra inferior. E Machado de Castro escreve: «...o rosto da figura contem três partes iguais em comprimento, que são, testa, nariz e o resto até o meio ou fim da barba.» portanto não inclui a quarta parte, a do cabelo, como igual. E esclarece sobre essa que «A maior parte dos Autores costumam dar aquela parte da cabeça à porção, que vai da raiz do cabelo até ao alto da mesma cabeça: porem fazendo-se reflexão sobre a Natureza bem se vê ser esta medida exagerada». A divisão das três partes será do meio da barba, isto é extremidade do mento, até ao princípio do nariz, do

nariz até ao seu fim entre o sobrolho e a última parte daqui até à raiz do cabelo⁹⁹. E com engenho, para tudo ser regular e dividido em quatro partes, Machado de Castro escreve que se adicione à parte do cabelo um pouco da parte da barba para se fazer uma quarta parte igual às restantes¹⁰⁰.

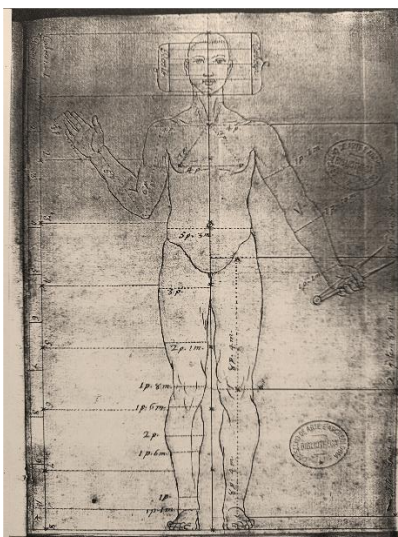


Fig. 6. Joaquim Machado de Castro - *Methodo Breve para saber as Principais Proporções do Corpo Humano*, s/data.

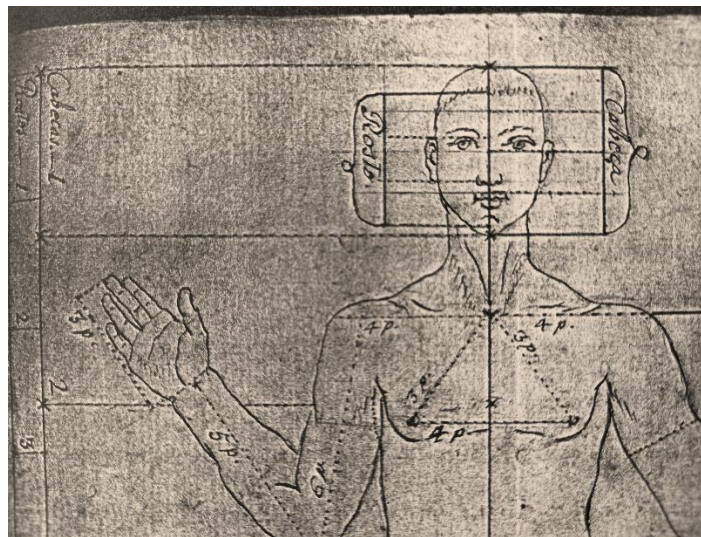


Fig. 7. Pormenor da cabeça. Em relação ao desenho de Assis Rodrigues encontramos lateralmente as mesmas réguas de medição à esquerda, rosto e cabeça e à direita as partes. mesmo esquema. Assim, como os parênteses na cabeça para indicar o rosto e a cabeça.

Esta divisão talvez siga uma tradição do estudo da proporção que advém da medição supostamente direta das estátuas da antiguidade, onde o trabalho de Gérard Audran de 1683 é uma referência. Aqui a divisão do corpo é feita a partir da cabeça e Audran recorre a subdivisões para aumentar a precisão das medições e comparações¹⁰¹.

⁹⁹ A divisão do rosto em três partes já aparece nalguns desenhos e estudos anteriores, nomeadamente de Leonardo da Vinci. Essa divisão vai prevalecer nos manuais do século XX assim como nos mais recentes autores como é exemplo Jon de Martin.

¹⁰⁰ Machado de Castro, escreve no seu *Methodo Breve para saber as principais proporções do Corpo humano*, manuscrito que se encontra na Biblioteca da Academia Nacional de Belas-artes que «a quarta parte a porção que há do meio da barba até ao fim dela, para que se junta o resto que há da raiz do cabelo para cima faça a quarta parte das quatro em que se divide a cabeça». pp. 2-3.

¹⁰¹ A divisão da cabeça é de quatro partes onde o meio não coincide com as pupilas, como acontece no desenho de Francisco de Assis Rodrigues, mas ligeiramente mais acima algures entre a prega da pálpebra superior e o sobrolho.

Assim, cada parte é por sua vez dividida em doze partes referidas como minutos. Estes doze minutos podem ser contados numericamente ou em grupos onde três minutos são um quarto, quatro minutos um terço e seis minutos um meio. Assim, pode-se afirmar por exemplo que a boca se situa a quatro minutos ou a um terço do nariz. Apesar dos minutos serem usados no estudo das proporções o cabelo é sempre uma parte muito bem delimitada. Por exemplo, nas gravuras 11, 15 e 16 (fig. 8-10), a primeira parte parece incluir sempre um volume de cabelo que ultrapassa o ponto do ápice do crânio assim como o ponto da raiz do cabelo. Será esta uma explicação para a atribuição de um quarto da altura da cabeça à parte do cabelo, ou será o resultado do desejo de regularizar as medidas?

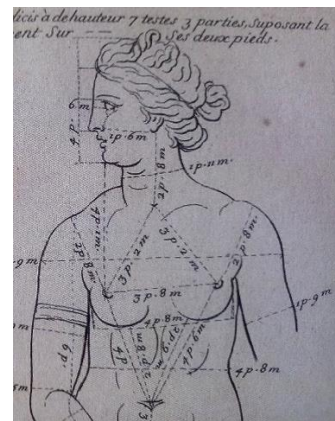
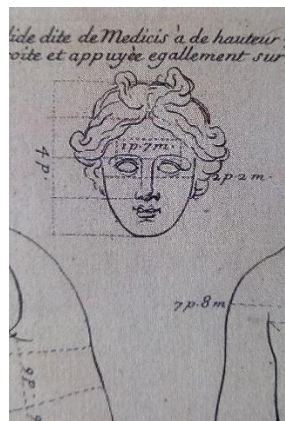
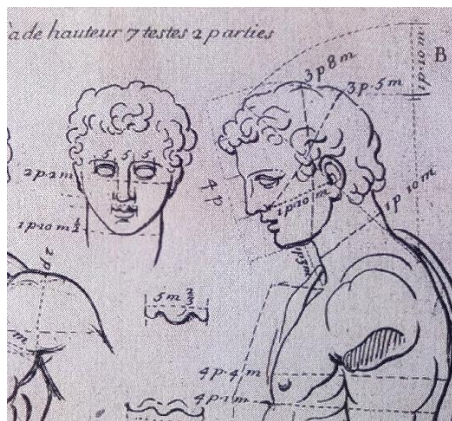


Fig. 8. Gérard Audran - *Les Proportions du Corps Humain Mesurées sur les plus Belles Figures de l'Antiquité*, 1683. Pormenor do Antinous, gravura 11.

Fig. 9. Gérard Audran - Pormenor da Venus Afrodite dita de Medicis, gravura 16.

Fig. 10. Gérard Audran - Pormenor da Venus Afrodite dita de Medicis, gravura 15.

Para a escultura de uma figura idealizada, que siga escrupulosamente um cânone, a utilização da parte e dos minutos tem possivelmente grande interesse pois encontramos outros elementos no corpo que coincidem com essas medidas sobretudo quando falamos da proporção em termos absolutos. Para o desenho de uma figura a partir do natural, onde a proporção mais importante é a proporção relativa devido à perspectiva, algumas comparações baseadas nas submedidas da cabeça em minutos poderão não ser tão pertinentes, embora também aplicáveis.

Assim, Francisco de Assis Rodrigues, para construir um cânone prático, não introduz os minutos no seu desenho e segue a pose da figura da prancha sete da

Enciclopédia de Diderot. Os membros inferiores apresentam-se em contraposto, embora a cintura escapular não apresente a devida inclinação oposta. Detetam-se algumas variações específicas. Assim, a segunda cabeça não coincide exatamente com a linha definida pelos mamilos pois está ligeiramente acima e, usando as partes do rosto como medida e o sistema de Gérard Audran, significaria que os mamilos estão a uma cabeça e seis minutos ou meia parte do mento. A terceira cabeça não coincide também com o umbigo pois situa-se acima deste. E neste caso a distância do umbigo à segunda cabeça é de praticamente uma parte. O centro do corpo encontra-se na zona púbica que coincide com a sínfise púbica, mas aparece tapada com um panejamento.

A sexta cabeça coincide com os joelhos ao nível da tuberosidade triangular da tíbia. A oitava cabeça coincide com o plano dos pés que se encontram ambos em escorço.

A este corpo de oito cabeça de altura, Francisco de Assis Rodrigues faz corresponder um cânone de dez cabeças e meia, ou seja, mais meio rosto do que o descrito por Vitruvius.

A figura está representada com um traçado sinuoso que apresenta, quer ao nível do contorno como do dintorno, sobreposições que conferem volume e dão informação sobre a disposição entre si dos diversos elementos anatómicos.

Conclusão

Apesar da tiragem ter sido muito reduzida esta obra constitui um exemplo de uma publicação sem paralelo no panorama português da literatura artística. De facto, a sua raridade não só existe no passado como se mantém atual perante a inexistência de publicações portuguesas dedicadas a um tema semelhante, apesar de Machado de Castro e de Cirilo Wolkmar Machado terem feito algo que não passou da fase do manuscrito. As obras de Filipe Nunes como a *Arte da Pintura, Symmetria, e Perspetiva* publicada em 1615 ou a de Ignacio da Piedade Vasconcelos, *Artefactos Symmetriacos, e Geometricos* publicada em 1733, apesar de abordarem também o tema da proporção do corpo humano as suas gravuras estão demasiado próximas das de Juan de Arphe y Villafañe expostas no célebre tratado *Varia Commensuracion Para La Escultura, y Arquitectura* publicada secularmente desde 1585.

No caso de Francisco de Assis Rodrigues existe um desenho que aparece bem respeitado na litografia e apresenta uma definição e clareza de traço que nem sempre

existiu na literatura publicada sobre o tema. Esta qualidade ajuda a cumprir o seu objetivo principal como um apoio fácil e claro aos estudantes. O desenho apresenta um desenvolvimento notável, sobretudo na definição do cabelo, nas sombras do rosto e no detalhe dos seus elementos.

Quanto às proporções em si existe uma certa complexidade na divisão da cabeça e alguma variação na colocação da segunda, terceira e sexta cabeça. A divisão da cabeça em quatro partes determina um rosto de três partes mais pequeno, o que obriga a um cânone dez rostos e meio em vez dos habituais dez rostos correspondentes a oito

cabeças¹⁰². O espaço dado à parte do cabelo, igual às restantes, torna a testa muito curta. A coincidência da divisão da segunda parte com o plano dos olhos, em vez de coincidir com as sobrancelhas, pode simplificar e agilizar a esquematização dos planos da cabeça, mas também torna o nariz mais comprido e a parte da boca mais pequena.

Concluindo, estas proporções possuem a mesma aplicabilidade do que outras mais difundidas durante o século XIX. No entanto a falta de coincidência entre as medidas dadas pela cabeça como módulo e os elementos anatómicos do corpo, confere uma interessante variação e um grau de detalhe que só pode contribuir para uma construção da figura mais consciente e sustentada.

Bibliografia

- Assis Rodrigues, Francisco, *Methodo das Proporções, e Anatomia do Corpo Humano, Dedicado á Mocidade Estudiosa, que se Applica ás Artes do Dezenho*, Typographia de A.S. Coelho & comp^a, Lisboa, 1936.
- Assis Rodrigues, Francisco, *Diccionario Technico e Historico de Pintura, Esculptura, Architectura e Gravura*, Imprensa Nacional, Lisboa, 1875.
- Audran, Gérard, *Les Proportions du Corps Humain Mesurées sur les plus Belles Figures de l'Antiquité*, 1683.
- Cardeira, Ana Mafalda, *Treatises Used by Nude Painting Students at the School of Fine Arts of Lisbon in the 'Turn of the Century'* in *International Journal of Literature and Arts*, Vol. 5, No. 6, 2017, pp. 83-88. doi: 10.11648/j.ijla.20170506.12
- Castro, Joaquim Machado de, *Methodo Breve para saber as Principais Proporções do*

¹⁰² Este aumento de dez para dez e meio de rostos aparece justificado neste trecho sobre as proporções de Daniel Barbaro que Jombert apresenta no seu *Méthode pour Apprendre Le Dessin*: «Este rosto, que é a décima parte, é levado da linha do cabelo até o queixo e é dividido em dezoito partes, das quais seis são dadas do queixo às narinas, outras seis das narinas até a linha que passa pelas sobrancelhas, e os últimos seis das sobrancelhas até a linha do cabelo. Porque, (como acabamos de dizer) o terço do rosto que está acima para o lugar do cabelo é adicionado à figura, além dos dez rostos) pp. 22-23.

- Corpo Humano*, s/data.
- Faria, Alberto (2008) *A Coleção de Desenho Antigo da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa (1830-1935): tradição, formação e gosto*. Dissertação de Mestrado em Museologia e Museografia, Faculdade de Belas-artes da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2008.
- Jombert, Charles-Antoine, *Méthode pour Apprendre le Dessin*, Paris, 1784.
- Machado de Castro, Joaquim, *Methodo Breve para saber as principais proporções do Corpo humano*, s/data, (manuscrito).
- Machado, Cirilo Wolkmar, *Tratado de Architectura & Pintura*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2002.
- Piles, Roger De, *L'Ecole D'Uranie ou L'Art de la Peinture D'Alph. DuFresnoy, et De M. L'Abbé de Marsy*, Paris, 1753.

VER O QUE SE MOVE, JUSTAMENTE PORQUE SE ESCAPA DO LUGAR

Cristina Castro
Miguel Ferreira
Unidade de Investigação em Media, Artes e Design
Rua D. Sancho I, 981. 4480-876 Vila do Conde, Portugal
Escola Superior de Media Artes e Design, Instituto Politécnico do Porto

Resumo

Partindo de um excerto de *L'Oeil et L'Esprit*, de Merleau-Ponty, os estudantes da Licenciatura em Tecnologia da Comunicação Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto, conceberam projectos autorais, incidindo na ideia de identidade de um lugar pelo vestígio. Descreve-se a **metodologia** para a criação destes projectos, incidindo, de modo particular, na obra *O ar barómetro do fluxo*. A experiência de uma **práxis do desenho**, que surge do movimento de um lugar, evidencia a sua faceta invisível, pela **ingerência mútua**, entre corpo e espaço, numa filiação indefinida. É nesta **ambiguidade** que se procura a sua materialidade, pela percepção háptica, que se faz derme.

palavras-chave: desenho, percepção, rastro, visível, invisível, fluxo

Abstract

Starting from a passage of *L'Oeil et L'Esprit*, by Merleau-Ponty, students of the Degree in Audiovisual Communication Technology, from Escola Superior de Media Artes e Design from the Polytechnic Institute of Porto, conceived authorial projects, focusing on the idea of identity of a place by the trace. The methodology for the creation of these projects is described, focusing on the work *O ar barómetro do fluxo*. The experience of a praxis of drawing, arising from the movement of a place, highlights its invisible facet, through the mutual interference of body and space, in an indefinite filiation. It is in this ambiguity that its materiality is sought, through haptic perception, making itself dermis.

Keywords: Drawing, perception, trace, visible, invisible, flux

D'ailleurs, c'est toujours les autres qui meurent.

Marcel Duchamp

A proposta artística em análise, parte do primado da percepção de um lugar pelo movimento, e, da encenação como motor revelador da invisibilidade, criando assim,

possibilidades da essência de um lugar se materializar em desenho. Trata-se de captar o mundo onde os corpos e as coisas se movem em direcções libertas, e, sempre prontas a encetar novos destinos por percorrer.

Partiu-se da fase: “(...) o que é próprio do visível é ter uma dobragem de invisível em sentido estrito, que ele torna presente como uma certa ausência” (Merleau-Ponty, 2015:67) como estímulo da proposta artística.

Como materializar esta dobra de que nos fala o filósofo? Aquilo que se move em constância, onde nos incluímos, nós e os outros, tende a escapar ao olhar mundano, permanecendo na invisibilidade.

O famoso epitáfio de Duchamp (1887–1968), mostra que é na relação com o outro que este se encontra, e na partida deste depara-se com a sua própria morte, “revela o facto de a sua morte ser a morte da sua relação com os outros” (Olaio, 2005: 34). A partir desta evidência percebemos que, para Duchamp, a noção comum de indivíduo não o representava. A ideia de si é antes a de um entrelaçamento com o outro, a de uma vocação para pertencer ao outro, para assombrar e se deixar assombrar pelo outro, para se deixar aparecer no outro, a “sua identidade era o seu exterior, era o universo das suas relações.” (Olaio, 2005: 34), Duchamp parece centrar a sua identidade com a ideia de ao olhar o outro se sentir visto por ele na acepção de Merleau-Ponty, e neste desdobramento é como se, sabendo-se enclausurado dentro do seu corpo, Duchamp precisasse do outro para sair dele.

Como fazer visível o invisível de um lugar e mostrar a sua profundidade? Esta é a questão de onde se partiu para a realização de uma série de trabalhos académicos, da qual destacamos a curta-metragem *O ar barómetro do fluxo*¹⁰³. Nesta obra o desenho experimental é problematizado como médium de comunhão, como espaço intervalar onde assentam o lugar e os autores da obra.

Num corredor central da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto (ESMAD), encenam-se pontos de contacto utilizando marcadores sobre folhas de papel. Estes materiais riscadores surgem suspensos por fios, colocados a vários metros de altura nos corrimãos, numa relação de extensão corpórea entre o lugar e os estudantes que participaram no projecto. Apreendeu-se, assim, o movimento – da

¹⁰³ Ferreira, M. Ferreira, M. Pestana, M. Soares, M. (2021). *O ar barómetro do fluxo*. 3.53 min. Porto: ESMAD-IPP.

corrente de ar dos vãos¹⁰⁴ – ora pelo vento, ora pelos corpos que se mexem no espaço comunitário. O conceito de base estabelece-se pelo fornecimento ao ar, e, ao seu movimento (um sopro comum entre espaço e autor) um pincel expressivo (fig. 1). É um desdobramento do ar em matéria visível, que corre escondido por todo o lado, permitindo-se, por vezes, ser enformado e alvo de reflexão corpórea. Quanto maior é o movimento no corredor, maior número de linhas surgem no papel. Se o ambiente é mais estático, maior a formação de borrões de tinta. Em cada folha, a diferentes horas do dia, se materializa o ar nesse instante, tornando-o visível nas suas diferentes feições.

Através do contacto da tinta com o papel, mais ou menos prolongado, mais ou menos estático, impulsionado por um ambiente naturalmente ventoso que coexiste com os autores, vai actuar como gerador de riscos e de borrões, e, deste modo destapando facetas invisíveis do lugar, revelando-nos a sua profundidade, por amálagama.

Podemos afirmar que, com este registo audiovisual, se criou uma possibilidade para um barómetro do movimento da comunidade escolar naquele corredor, ventoso, que nos dá a inscrição visual deste lugar durante um surto pandémico.

Bachelard, na sua meditação sobre o vento, refere:

O vento, em seu excesso, é a cólera que está em toda parte e em nenhum lugar, que nasce e renasce de si mesma, que gira e se volta sobre si mesma. O vento ameaça e uiva, mas só toma forma quando encontra a poeira: visível, torna-se uma pobre miséria. (Bachelard, 2001: 331, 332)

Pensamos que, para além da “poeira” deste lugar, ressonância que surge no papel por via dos pigmentos dos marcadores, vemos na conceptualização desta instalação performática registada em vídeo, um meio para narrar a aparência invisível daquilo que é imprevisível, e, também um outro aspecto que conta com a premeditação, sinalizando o lugar, verdadeiramente, pelos “braços de fios” a que este está amarrado, criando desenhos que extrapolando o ar violento, encontram nos autores da obra os seus marionetistas, agarrados pelos mesmos fios, porque tomados da mesma natureza em trânsito permanente.

¹⁰⁴ Tendo sido realizada durante uma época de rígidas orientações sanitárias, relacionadas com a pandemia COVID-19, esta proposta de trabalho tentou captar este momento, em que a abertura simultânea de portas e janelas era uma prática na ESMAD, o que, naturalmente, acentuou a dinâmica dos movimentos do ar no local.

Através do projecto filosófico radical de Merleau-Ponty¹⁰⁵, encontramos a ideia de lugar composto por mundo e corpo, numa relação de interdependência, feita de desejo e de curiosidade num perpétuo espanto apontando para o cerne da experiência vivida; este trabalho académico procura, assim, mostrar uma evidência da reversibilidade dos corpos, que se oferece à visão em desenho. Wittgenstein refere que “uma cor ‘brilha’ no seu entorno. (Tal como os olhos só sorriem num rosto.)” (1978: 58); é nesta premissa que se enquadra este projecto autoral onde o objecto a registar se confunde com os seus autores, os alunos, que percorrendo diariamente este corredor o percebem como parte de si mesmos, acentuando-se a ideia de respiração que pode convocar o ar do espaço, uma brisa que se inspira e se expira, em consonância, animando interna e externamente os participantes.

Sob esta perspectiva fenomenológica, vemos que nada aparece desagregado, a natureza do entorno das coisas promove significados que se alteram a cada nova configuração, mostrando assim a trama do mundo onde estamos envolvidos, referimos aqui a ideia de *carne*¹⁰⁶ de que nos fala Merleau-Ponty. Na concepção do filósofo, é no corpo que é germinada a percepção de si e do outro, numa perseverança teimosa de convivência invasiva entre as coisas e os corpos do mundo. Ao deambularem pela ESMAD, configura-se o lugar é como um aglutinado; ao ver e andar, extrapassam-se os corpos e as coisas em anéis circulares, que acompanha os alunos na sua continuidade, num fluxo, onde “as coisas estão incrustadas na sua carne” (Merleau-Ponty, 2015: 21), e, definem o corpo e o mundo, confundindo-se com ele. Merleau-Ponty resume esta ideia com a frase: “o mundo é feito do mesmo estofo do corpo” (2015: 21).

¹⁰⁵ Matos Dias esclarece o sentido do termo, “*radical* porque reenvia à raiz, porque se enraíza agora no solo originário da experiência perceptiva” (1997: 31).

¹⁰⁶ O conceito de *carne* é descrito por Merleau-Ponty, como um certo modo do Ser que contém a visibilidade e a invisibilidade da realidade.



Fig. 1. Imagem da curta-metragem (2021). *O ar barómetro do fluxo*.

A exploração do desenho performativo de Morgan O’Hara¹⁰⁷ é tomada como referência para este ensaio audiovisual, pela eleição da interacção do corpo e do espaço, como tema preferencial dos projectos da artista.

Morgan O’Hara procede á tradução de uma reciprocidade pelas suas mãos, de acções e de sons do quotidiano, criando um eco sempre novo “numa dialética entre observador e participante” (O’Hara, 2014: 2), onde, através do lápis, os movimentos da artista, muitas vezes frenéticos, que interagindo com o elemento representado, passam a ser um estigma numa folha, resultando em desenhos que mostram o berço de uma acção (fig. 2). A artista dá-nos conta de como a sua evolução para uma prática ambidextra, partindo da aprendizagem de *aikido*, permitiu a uma exponencial ampliação corpórea, pela coordenação de ambas as mãos para desenhar, por vezes usando vinte lápis de uma só vez (O’Hara, 2014: 2).

¹⁰⁷ Morgan O’Hara nasceu em 1941 em Nova Iorque.



Fig. 2. Morgan O'Hara (2013). *Band Drawn to Sound*. Movimento da banda *Drawn to Sound* performance em Nova Iorque. Mike Pride na percussão, Ben Gerstein no trombone, Gian-Luigi Diana on laptop, Morgan O'Hara com lápis e microfone. Fonte da figura: <https://www.morganohara.art/live-transmission?pgid=kql6w6wh-311005f5-a772-4143-a2d7-c9b2beb91d12>

Um outra referência artística, mais aproximada do projecto em análise, é a de Tim Knowles¹⁰⁸, que ao “fornecer” um material de registo aos ramos das árvores, permite-lhes a sua expressão incidindo na ideia de fluxo, tal como os estudantes ataram os fios aos suportes na ESMAD, numa procura pelo desemudecer do lugar. As árvores de Knowles desenham (fig. 3). Movidas pelo vento deixam adivinhar a brisa e o acaso, e mostram o que não se via do lugar onde jazem os seus troncos, e onde se insere culturalmente. O realizador destas obras, é, seguramente, o autor que as pensou, incrustando nestes elementos sensíveis, as árvores, uma espécie de decantador de invisibilidades.

¹⁰⁸ Tim Knowles nasceu em 1969 em Cheltenham, vive e trabalha em Londres.



Fig. 3. Tim Knowles (2011). *Tree Drawing - Acer Olivaceum*. Tinta sobre papel. HD video. 9 min 47 sec.
Fonte da figura: <https://vimeo.com/37331908>

Na expressão de Merleau-Ponty, o “olho mágico do artista” encara a visibilidade e a invisibilidade como facetas de uma só realidade, que se disponibiliza a ser compreendida, numa relação simbiótica entre quem procura e o que é procurado. Isto significa que o invisível, materializa-se ao ser percebido pela sensibilidade primordial do Ser que o torna matéria.

Nesta obra audiovisual averiguam-se as possibilidades deste modo de desenhar constituir um jogo, salientando-se o papel do que se opta por esconder, e, do que se escolhe dar a ver. A decisão de interromper o riscar automático do papel, e, o empreendimento selectivo durante a montagem do filme, constituem-se como pontos de controlo. Em concordância com este jogo de encenação ambíguo, salienta-se o papel fundamental do acaso como gerador de novas visibilidades. Nas palavras de Klee:

(...) o visível em relação ao universo é apenas um exemplo isolado, de que existem outras verdades, latentes e em maioria. (...) Busca-se realçar o aspecto essencial do acaso. (Klee, 1999: 186)

Esta é uma ideia de um jogo perpétuo, em que o jogador/o autor toma dois papéis antagonistas, como jogador e como o seu próprio oponente, a sua alteridade. Este

constante desembaraço de enfrentar uma batalha imaginária, é o que constitui o motor que impele a continuar a construir a obra artística, a jogar os dados à sorte, procurando incessantemente o que da experiência do mundo se dá a ver. Como refere Umbelino:

Tudo se passa, portanto, como se o corpo misturasse e articulasse os modos fundamentais de pertença ao mundo e de fenomenalização, estabelecendo-se como lugar de um sentido que, em rigor, não está nem todo no sujeito, nem todo no mundo mas na respectiva correlação. (Umbelino, 2005b:361)

Observados no seu conjunto, nestes desenhos (fig. 4 a 7) vemos sobretudo linhas e manchas informes, que parecem apontar para um género paisagístico, ainda que por sugestão do mergulhar na ambiguidade de uma forma abstracta.



Fig. 4. Imagem da curta-metragem (2021). *O ar barómetro do fluxo.*



Fig. 5. Imagem da curta-metragem (2021). *O ar barómetro do fluxo.*



Fig. 6. Imagem da curta-metragem (2021). *O ar barómetro do fluxo.*

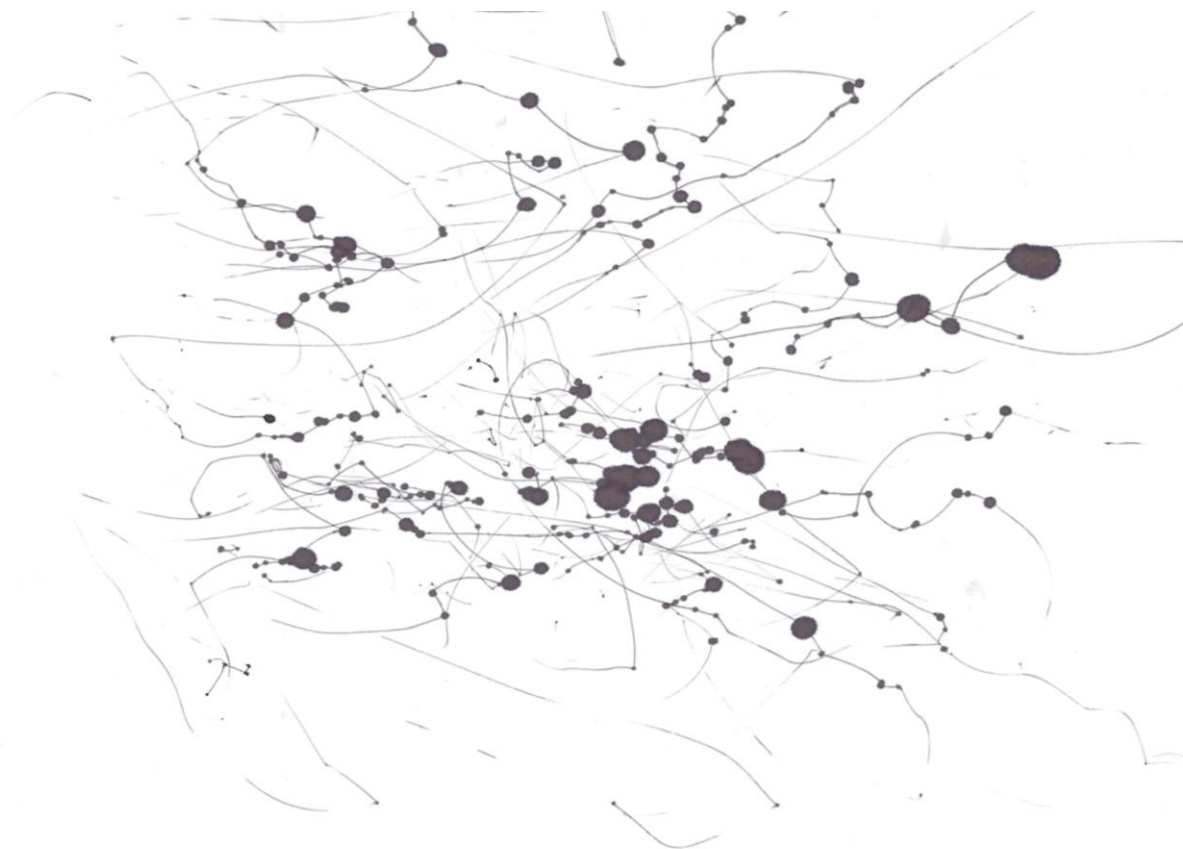


Fig. 7. Imagem da curta-metragem (2021). *O ar barómetro do fluxo*.

Neles podemos ver um emaranhado de ramos, um ordenamento geográfico bucólico ou resquícius de uma vaga oceânica. Podemos ainda observar passos de corpos que se acumulam em tempos distintos, sendo certo que estas aparências integram a essência específica do lugar onde foram concebidos estes desenhos. Alguns borrões de tinta recordam-nos os desenhos de Alexander Cozens¹⁰⁹, (fig. 8 e 9) construídos a partir de borrões de tinta, na sua procura experimental pela forma que resulta do acaso, partindo de um jogo iniciático do primado da imaginação. Este sistema inventado por Cozens incitava à reprodução da natureza através da criação de paisagens idealizadas, expressando a poética do pitoresco.

*Compor paisagens por invenção, não é a arte de imitar a natureza individual;
é mais, é formar representações artificiais da paisagem sobre os princípios*

¹⁰⁹ No século XVIII, Alexander Cozens (1717–1786) escreveu um tratado em que descreve um método pedagógico para ensinar os seus alunos a criarem composições de paisagem originais partindo de borrões de tinta.

gerais da natureza, fundados na unidade de carácter, que é a verdadeira simplicidade; concentrando em cada composição individual as belezas que a imitação judiciosa seleccionaria daquelas que estão dispersas na natureza.
(Cozens, 1785: 2)¹¹⁰



Fig. 8 e 9. Imagens da curta-metragem (2021). *O ar barómetro do fluxo*.

Nas fig. 8 e 9, observamos as marcas do contacto prolongado dos marcadores, e ainda lastros desmaiados que se desvela em diversos tempos; com estes vestígios distintos vemos uma cronologia em fluxo, de uma coisa que passa outra, sem anular a anterior.

Interessou, de modo particular, o paradoxo que se formou ao nos abandonarmos neste jogo, em que a prescrição da repetição metódica dos riscos e das manchas aleatórias conduz a desenhos, cuja intensidade advém precisamente dessa prática lúdica, de inversão

¹¹⁰ Nossa tradução da versão inglesa. No original: “Composing landscapes by invention, is not the art of imitating individual nature; it is more; it is forming artificial representations of landscape on the general principles of nature, founded in unity of character, which is true simplicity; concentrating in each individual composition the beauties, which judicious imitation would select from those which are dispersed in nature.”

de regras, em que encontramos a paisagem na sua depuração, criada pela autonomia da tinta que forma traços e borrões, em que o ensaio do acaso se propaga, e que vemos na obra em análise. Como assinala Barro (2003: 19) “todo fluxo pictórico é produto de um acaso controlado, de um gesto repetido, que se torna saturação”

O desenho desvela, assim, novas facetas do visível e do invisível do mundo, numa busca infinita, e, de natureza sempre inacabada. Em 1920, na publicação *Credo Criativo*, Klee (1999: 188) afirma que “O jogo da arte *ignora* as coisas derradeiras, e não obstante consegue obtê-las.”. O artista escreve que com a arte moderna “revela-se a relatividade das coisas” (Klee, 1999: 186) por oposição ao passado, em que se representavam apenas as coisas que eram vistas. Procura-se a contingência, e Klee expõe que:

(...) o visível em relação ao universo é apenas um exemplo isolado, de que existem outras verdades, latentes e em maioria. As coisas parecem assumir um sentido mais lato e mais diversificado, frequentemente aparentando contradizerem a experiência racional de ontem. Busca-se realçar o aspecto essencial do acaso. (Klee, 1999: 186)

Nesta obra académica é evocada a ideia de uma dança que se deixa imprimir, a cada passo, permitindo à gravidade e à oscilação do vento assumir um motor compositivo. Nesta curta-metragem, o observador deparando-se com momentos subtilmente intercalados por desenhos, corpos que passam, e, imagens de aberturas arquitectónicas, podemos adivinhar de onde provêm os rodopios dos materiais riscadores e como o movimento se torna desenho. Por amálgama, o observador pode ter uma visão de si na tela do cinema, num modo perceptivo que se dá num “existir com”, pelo modo especial com que o cinema “assedia” o espectador trazendo-o para lugares onde este nunca esteve antes (Umbelino, 2005a:54).

O som do ar, resultando de uma orquestra de assobios ventosos nos corredores da ESMAD, podem ser vistos como elementos premonitórios dos seus movimentos. Como refere Bachelard, “O vento de certo modo grita antes do animal, as matilhas do vento uivam antes dos cães, o trovão rosna antes do urso.” (Bachelard, 2001: 235).

Este projecto académico, afigurando-se prospectivo de novos desenvolvimentos, poderá vir a originar novos mecanismos de pesquisa, pelo aproximar da ideia do vento que se move, com o som que o pode projectar para desenhos com maior densidade, através

do registo do um cruzamento entre a percussão muda com uma que contenha a materialização do seu som.

Outra hipótese será a de considerar estes desenhos como o “esqueleto geológico”¹¹¹ de futuras pinturas, por neles assinalarmos a ausência de cor. Talvez por essa razão sejam incapazes de mostrar a densidade do mundo, o seu “Todo indivisível” (Merleau-Ponty, 2004: 130). No entanto, afirmamos também, que estes desenhos derivam da “cor do mundo” e da sua real verificação, convocando, mesmo a negro e branco, um mostrar o mundo, como a “massa sem lacunas, um organismo de cores, através da quais a fuga da perspectiva, os contornos, as retas e as curvas se instalam como linhas de força; o limite de espaço que se constitui vibrando” (2004: 130).

Estes registos, que vemos na curta-metragem, e, neste ensaio escrito em imagens, são a face da reciprocidade sensível, a profundidade do lugar, que se denunciam em traços e manchas.

Bibliografia

- Bachelard, G. (2001). *O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento*. São Paulo: Martins Fontes.
- Klee, P. “Credo Criativo” in Chipp, H.B. (1999). *Teorias da arte moderna*. São Paulo: Martins Fontes.
- Matos Dias, I. (1997). Vestígios do Mundo. *Literatura e Filosofia em Merleau Ponty. Philosophica n° 10* (1997): 29-44.
- Merleau-Ponty, M. (2004). A dúvida de Cézanne. In *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac Naify.
- Merleau-Ponty, M. (2015). *O olho e o Espírito*. Lisboa: Vega.
- O’Hara, M. (2014). Live Transmission / Performative Drawing. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 36(2), 2–5. <https://www.jstor.org/stable/26386675>
- Olaio, A. (2005). *Ser um indivíduo chez Marcel Duchamp*. Porto: Dafne Editora.
- Umbelino, L. (2005a). Percepção e imagem. O exemplo do cinema no contexto da meditação fenomenológica de Merleau-Ponty sobre a experiência perceptiva. *Phainomenon*, (10), 47-61. Retrieved from <http://phainomenon-journal.pt/index.php/phainomenon/article/view/78>
- Umbelino, L. A. (2005b). Sobre o 'verdadeiro transcendental' segundo M. Merleau-Ponty. Coord. Ferrer, D. Utteich, L *A Filosofia Transcendental e a sua Crítica*. 357-372. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Wittgenstein, L. (1978). *Remarks on colour*. Berkeley: University of California Press.

Em linha

¹¹¹ Merleau-Ponty refere que Cézanne ao fazer os primeiros traçados a carvão realiza o “esqueleto geológico” da pintura. (Merleau-Ponty, 2004: 133).

Bitforms Gallery. (2011) *Tim Knowles “Tree Drawing - Acer Olivaceum #1,”*
2011[Vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/37331908>
<https://www.themorgan.org/drawings/item/277709>
<https://www.morganohara.art>

Curta-Metragem

Ferreira, M. Ferreira, M. Pestana, M. Soares, M. (2021). *O ar barómetro do fluxo*. 3.53
min. Porto: ESMAD-IPP.

O TOQUE QUE DÁ A VER: O DESENHO COMO LUGAR DE IMEDIAÇÃO

Dilar Pereira

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos
em Belas Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058
Lisboa, Portugal.

Resumo

A partir de um olhar cruzado sobre obras de épocas distintas, o artigo propõe uma reflexão a propósito da experiência do toque e da imediação no desenho, estabelecendo-se um vínculo entre as obras *Hand #2*, de 2022 e as séries de desenhos *Lumen* e *Rounding*, de 2022, de Diogo Pimentão (1973-), com os desenhos de cegos de Antoine Coypel (1661-1722).

No entanto, em que termos é possível este vínculo? Convocando os conceitos háptico, cegueira e imediação, presentes na produção teórica de autores como Roger De Piles (1766), Dennis Diderot (1749), Jacques Derrida (1991) e James Elkins (1997), estabelecem-se relações entre as obras dos dois artistas e sugere-se que os sentidos daqueles conceitos mediadores às obras são imanentes, logo, subjazem a esta relação.

Palavras-chave: Desenho/ Háptico/ Imediação

Abstract

Based on a cross look over works from different periods, the article proposes a reflection about the experience of touch and immediacy in drawing, establishing a link between the works *Hand #2*, 2022 and the series of drawings *Lumen* and *Rounding*, 2022, by Diogo Pimentão (1973-), with the blind drawings by Antoine Coypel (1661-1722).

However, in what terms is this link possible? Summoning the concepts haptic, blindness and immediacy, present in the theoretical production of authors such as Roger De Piles (1766), Dennis Diderot (1749), Jacques Derrida (1991) and James Elkins (1997), relationships are established between the works of the two artists and it is suggested that the meanings of those mediating concepts to the works are immanent, therefore, they underlie this relationship.

keywords: Drawing/Haptic/Immediacy

Como o toque, a imposição das mãos orienta o desenho.

Jacques Derrida, 1991.¹¹²

¹¹² Derrida (2010, p. 16).

Introdução

As obras *Hand #2*, de 2022 e as séries de desenhos *Lumen* e *Rounding*, de 2022 de Diogo Pimentão, integraram a recente exposição do artista intitulada *Por Completar* exibida na Casa da Cerca – Centro de Arte Contemporânea, em Almada entre 14 de maio e 11 de setembro de 2022.

Por um lado, estas despertam a questão da contiguidade e da imediação que sabemos cara ao artista (cf. Galeria Schleicher/Lange, 2011) e basilar no campo do desenho. Por outro, convocam a problemática da cegueira associada ao sentido háptico e ao ato de desenhar, abordada ao longo do tempo por teóricos e críticos, como Roger De Piles (1766), Dennis Diderot (1749), Jacques Derrida (1991) e James Elkins (1997), por exemplo.

O toque, a sensação háptica tal como permite aos cegos a percepção e a revelação da forma, devolve ao corpo do artista o desenho e revela-o como lugar de imediação. Este é o lugar para o qual nos convocam as obras de Pimentão que mencionamos: “As ideias (...) do toque como lugar de explosão, da essência da coexistência, mesmo que momentânea, delicadamente concentrada num ponto ou numa linha estruturais são centrais na obra de Diogo Pimentão.” (*Diogo Pimentão Por Completar*, 2022, p. 5).

E é na relação com o corpo, através de uma percepção profundamente háptica, que se realiza o momento de cegueira por parte do desenhador (Derrida, 2010, p. 10-13). O momento em que, também, segundo James Elkins (1997, p. 227), o desenho tem início, ocorrendo a sua existência particularmente nesse estado de cegueira. Assim, é ainda sobre a relação entre as noções de cegueira e de háptico que pretendemos refletir, estabelecendo uma linha transversal entre as obras de Diogo Pimentão de 2022 e os desenhos de Antoine Coytel, do final do século XVII. Inseridos na coleção do Museu do Louvre, alguns destes desenhos foram objeto de análise por Jacques Derrida, em *Memórias de Cego: o autorretrato e outras ruínas*, publicado e traduzido em português em 2010.¹¹³ O vínculo que se estabelece entre obras de épocas tão distintas, permite compreender problemáticas, conceitos, nomes, processos do desenho contemporâneo. Porque observar o

¹¹³ A obra foi publicada a propósito da exposição com o mesmo nome, apresentada no Museu do Louvre entre 26 de outubro de 1990 e 21 de janeiro de 1991. Foi traduzida e editada em Portugal em 2010. Ver Derrida (2010). Os desenhos e informação sobre eles pode ser consultada no sítio do Museu do Louvre, em <https://collections.louvre.fr/>.

contemporâneo olhando o passado é substancial para criar a distância fundamental à capacidade crítica sobre o presente (cf. Agamben, 2007, p. 57-59) e, neste caso, sobre o desenho que hoje se faz. Assim, vimos na temática da cegueira e do háptico, o ponto de cruzamento que nos permite criar uma compreensão singular sobre estes trabalhos de Pimentão, estabelecendo um cruzamento com os desenhos de Coypel.

O toque que dá a ver

Começamos pelas obras de Diogo Pimentão que nos suscitaram a problemática de que pretendemos falar. *Hand #2* (Fig. 1) é constituída por 3 esferas de terra trazida pelo artista de 3 locais geográficos distintos: França, Inglaterra e Portugal, todos relacionados com o percurso de vida do artista (*Diogo Pimentão Por Completar*, 2022, p. 2). A obra remete-nos para a questão da metamorfose da matéria pela ação da mão. A mesma mão que desenha, que faz nascer a forma.

Abordamos ainda os desenhos das séries *Lumen* e *Rounding* (Fig. 2), concebidos através da metodologia de desenho cego. Uma metodologia a que vários artistas recorrem e em que o desenhador não tem o controlo da visão. É o tacto, a sensação produzida pelo contacto, que orienta a ação do desenho, resultando este do acontecimento desse ato com todos os erros e acidentes que ocorrem no processo. O desenho torna-se recetáculo dos registos dessa ação e testemunho da contiguidade que se estabelece entre a matéria e o artista que a manipula.



Fig. 1. Diogo Pimentão - *Hand #2*. 2022. Terra de França, Inglaterra e Portugal.



Fig. 2. Diogo Pimentão.

Esquerda: *Lumen (interference)*; Centro: *Lumen (exposed)*; Direita: *Rounding*. Todas as séries de desenhos são de 2022. Grafite e papel.

Estas obras de Pimentão conduziram-nos a uma reflexão sobre o toque e a cegueira no desenho e, conseqüentemente, a Jacques Derrida, autor que de forma eloquente expôs sobre esta premissa na conhecida e já referida obra *Memórias de Cego: o auto-retrato e outras ruínas*, de 1991. Centremo-nos em algumas representações de figuras de cegos que servem a Derrida no seu texto, em especial em estudos do artista Antoine Coypel (Fig. 3).



Fig. 3. Antoine Coypel.

Esquerda: *Un aveugle*. Centro: *Un aveugle*. Estudos para dois dos cegos de *Christ guérissant les aveugles de Jéricho*, pintado ca. 1684. Direita: *Allégorie de l'Erreur*, 1715. Estudo para a composição *Le Temps découvrant la Vérité*, gravado em 1715 por Desplaces. Todos os desenhos a pedra negra, sanguínea e realces a branco sobre papel de cor.

Inseridos na coleção do Museu do Louvre, trata-se de estudos sobre papel de cor (cinza, cinza-bege e azul) e giz preto, giz vermelho e sanguínea, com destaques a branco. São desenhos em que se observam as figuras de cegos com os braços estendidos, o

movimento dos braços que as orientam no espaço, o gesto das mãos que procuram o toque. O toque que dá a ver!

Este sentido de visão pelo tacto para o qual os desenhos de cegos remetem, foi enunciado por Roger de Piles no texto *História de um escultor cego que fazia retratos em cera*, de 1766, ao descrever o trabalho de um escultor cego. Cf. De Piles (1766, pp. 260-261). Em *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient*, de 1749, recentemente traduzida em português como *Carta sobre os Cegos para Uso Daqueles que Vêem* (2019), Denis Diderot sublinhou também um tipo de percepção háptica salientando a cegueira como componente do ato de ver, do ver pelo tacto. Na sua *Carta...*, Diderot estabeleceu um diálogo com a figura de uma jovem, igualmente cega, enumerando duplamente a importância da visão pelo tacto: “o ver através da pele” e “a pele como superfície” (Diderot, 2019, p. 110-111), conduzindo à ideia de textura e à questão da sensação pelo toque.

De facto, o gesto das mãos que os desenhos apresentam, pode orientar o espectador tanto para a percepção de quem está perdido no espaço, quanto para a existência de um momento de contacto, de encontro, o momento que pode revelar uma verdade a quem está privado da visão.

De acordo com os autores citados e na relação entre o toque e a cegueira, na ação de desenhar, é também no instante de fazer a marca, no momento de fazer o desenho e da fisicalidade do contacto, que podemos aceder ao seu entendimento. Como o cego que acede ao entendimento pelo toque. Para Derrida (2010) é no instante de contacto da mão ou do instrumento que a mão segura com a superfície, que o desenho, ou mesmo o desenhador, é cego (p. 10). Neste desenhar sem ver é a função da mão que taceia que se destaca, o papel de uma sensibilidade háptica que dá a ver e, recorrendo à memória, “suplementa a vista.” Derrida (2010, p. 11). Seguindo a tradutora da edição portuguesa de *Memórias de Cego...*, o filósofo francês pensa, portanto, a origem invisível do desenho ou de uma forma geral, do traço, através deste compromisso, deste empenho da mão. N.T. cit. em Derrida (2010, p. 12). Como na narrativa de Roger de Piles, podemos falar de uma visão háptica, uma visão pelo tacto.

Hand #2 de Diogo Pimentão remete-nos para esse universo do contacto entre a matéria e o corpo do artista, esse trabalho, essa imposição das mãos que “como o toque (...) orienta o desenho.” Derrida (2010, p. 16).

Quando pela primeira vez vi as esferas de Diogo Pimentão espalhadas no chão de madeira da galeria da Casa da Cerca, o que me adveio em primeira instância foi o trabalho com as mãos, uma ação de “mostrar as mãos” que os desenhos de Coypel também enunciam e da qual nos fala Derrida a respeito desses mesmos desenhos:

desenhar um cego é em primeiro lugar, mostrar as mãos, é dar assim a observar *o que se desenha com a ajuda daquilo com que se desenha*, o corpo próprio como instrumento, o desenhante do desenho, a mão das manipulações, das manobras, das maneiras, os jogos de mão ou o trabalho da mão, o desenho como cirurgia. Derrida (2010, p. 12).¹¹⁴

Posteriormente, observando os desenhos de *Lumen* e *Rounding* ponderei na questão do toque que faz do desenho um lugar de imediação, e da superfície um espelho que revela essa contiguidade. Cf. Kimberly Paice cit. por Lee (1999, p. 48).¹¹⁵

Para o historiador e crítico de arte James Elkins (1997, p. 226), já referido, é também o facto de o desenho ser marcadamente táctil, o que fundamenta a conexão com a temática da cegueira: “O desenho é fortemente táctil, tanto na forma como é feito quanto como é visto”.¹¹⁶ Elkins resume a relação do desenho com a cegueira, na medida em que o desenho pertence ao toque: “Tanto o fazer quanto o olhar são experiências corporais vigorosamente tácteis e, na medida em que o desenho pertence ao toque, ele perde o contacto com a visão.” Elkins (1997, p. 227).¹¹⁷

¹¹⁴ A palavra cirurgia, vem do grego *kheirourgia*, *kheir*, *kheiros* (mão) + *érgon* (trabalho), significa literalmente «o trabalho das mãos». Na sua etimologia, cirurgia remete, portanto, para trabalho manual, arte, ofício, para a execução do qual se utilizam as mãos. Cf. N.T. cit em Derrida (2010, p. 12).

¹¹⁵ Pamela Lee no seu ensaio *Same Kinds of Duration: the Temporality of Drawing as Process Art*, publicado em 1999, sublinha esta questão a respeito das séries *Blind Time Drawings*, de Robert Morris (1931-2018) que o mesmo começou a desenvolver em 1973 e aos quais regressou na década de 1990. Além deste, também outros artistas salientam o aspeto da contiguidade ao utilizarem processos de ocultação da visão, diminuindo o controlo do pensamento consciente. Lembramos Cy Twombly (1928-2011) e a série *Augusta Drawings*, desenvolvida entre 1953 e 1954. William Anastasi (1933-) e as várias séries de *Blind Drawings*, iniciadas também em 1973 e que expandiu ao longo do seu percurso artístico. Claude Heath (1964-) que se dedicou igualmente a uma prática de desenho envolvendo estes métodos e que descreveu como um mapear sensitivo. Destacamos, por fim, uma peça da nossa autoria *The Sound of Drawing*, de 2019 em que recorreremos à metodologia de desenho cego, na busca da escuta do som do desenho/do ato de desenhar. Sobre estes artistas e processos, ver Pereira (2022, p. 149-170).

¹¹⁶ Tradução a partir de: “Drawing is strongly tactile, both in the way it is made, and it is seen”. Elkins (1997, p. 226).

¹¹⁷ Tradução a partir de: “Both making and looking are strongly tactile, bodily experiences, and to the extend that drawing pertains to touch, it loses contact with vision”. Elkins (1997, p. 227).

Como referimos na introdução deste texto, no trabalho de Diogo Pimentão, esse momento de contacto é para o artista bastante importante. Sobre esta questão, lê-se numa nota de imprensa relativa a uma exposição precedente:¹¹⁸

*Para Diogo Pimentão, o desenho é uma questão de contacto. Ele obtém desse momento empírico de reaproximação radical entre duas entidades uma oscilação da coisa representada para o potencial do traço e do vestígio. O desenho não é apenas uma questão de representação de longe, da relação entre olho e mão, mas entre duas matérias que se imprimem uma na outra e das informações que surgem desse contacto. (Galeria Schleicher/Lange, 2011).*¹¹⁹

Como se refere neste excerto, é no contacto entre duas matérias (o corpo, o papel – ou outro material – ou mesmo o espaço), que se transmite informação de uma para a outra, podendo conter-se aí a potência do desenho, lembrando um pouco a tabuinha de grafar de Aristóteles e o seu conceito de potência (Cf. Paixão, 2008, p. 49).

A contiguidade do corpo e da mão com o trabalho (a obra), com as superfícies, revela-se nas marcas dos gestos com que Diogo Pimentão desenha com a grafite ou modela a terra, e que o artista devolve ao espectador na forma do desenho ou da escultura.

O toque, tal como permite aos cegos a percepção e a revelação da forma, devolve ao corpo do artista o desenho e revela-o como lugar de imediação.¹²⁰ Ou, como se lê na folha de sala da exposição, o toque “como lugar de explosão” (*Diogo Pimentão Por Completar*, 2022, p. 5), entendendo esta ideia como um despertar da visão pelo tacto, que

¹¹⁸ Referimos-nos a *Longeur sans largeur/Point sans partie*, que teve lugar na Galeria Schleicher/Lange, em Berlim em 2011. Cf. Galeria Schleicher/Lange (2011).

¹¹⁹ Tradução a partir de: “Pour Diogo Pimentão, le dessin est affaire de contact. Il obtient de ce moment empirique de rapprochement radical entre deux entités un basculement de la chose représentée vers le potentiel de la trace et du vestige. Le dessin n’est plus simplement une question de représentation à distance, de relation entre l’oeil et la main, mais entre deux matières qui s’impriment l’une dans l’autre et de l’information que ce contact induit.” Galeria Schleicher/Lange (2011).

¹²⁰ **Imediação** como “contiguidade”. Cf. **Imediação**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Consultado em 24-08-2022. <https://dicionario.priberam.org/imedia%C3%A7%C3%A3o>.

nos parecer ser evidenciado também nos desenhos de cegos de Antoine Coypel. Estes apontam, através do gesto das mãos, para o momento de encontro com o momento que *dá ao cego a vista*, ou seja, que lhe fornece a compreensão do mundo pelo toque, a compreensão do que não pode ver de outra forma porque está privado do sentido da visão.

Além de lugar de imediação, o desenho afirma-se, assim, como mediação entre a cegueira e a visão, entre o toque e o pensamento. Em 2003, James Elkins numa carta a John Berger (publicada em *Berger on Drawing*, 2005) voltava a sublinhar este facto: “O desenho é o lugar onde a cegueira, o tacto e a semelhança se tornam visíveis, e é o lugar da mais sensível das negociações entre a mão, o olho e a mente” (Berger, 2005, p. 106).¹²¹ Assim, é ainda a relação entre estas três dimensões – háptica, visual, mental – que consideramos presente quer nos desenhos de cegos quer no trabalho de Pimentão e, em especial, naqueles que escolhemos, *Hand #2*, *Lumen* e *Rounding*, e que exploram a ideia do nascimento da forma pelo ato transformador em que as mãos se detêm. Por exemplo:

*Lumen e Rounding (...) são criadas através de uma coreografia violenta de movimentos que fazem com que a grafite, delimitada a atuar num espaço predeterminado, desenhe uma forma. Terminam quando o corpo esgotado não conseguir continuar o movimento. O desenho, simultaneamente preciso e acidental, é o registo dessa performance, visualizável numa linha tangencial entre a grafite e o papel. (Diogo Pimentão Por Completar, 2022, p. 4).*¹²²

Na ideia do toque que *Hand #2*, *Lumen* e *Rounding* indicam, encontramos o vínculo háptico com os desenhos de cegos de Coypel, oferecendo esta singularidade

¹²¹ Tradução a partir de: “Drawing is the place where blindness, touch, and resemblance became visible, and it is the site of the most sensitive of negotiations between the hand, the eye, and the mind.” Berger (2005, p. 106).

¹²² Neste ponto somos transportados ao universo de trabalho de William Anastasi, não pela similaridade na metodologia, mas pela percepção de veemência, intensidade e desmesura do ato, pela vibração das imagens desenhadas. A vibração do material e do gesto original sobre a superfície pressente-se quer nos desenhos de *Lumen* e *Rounding* de Pimentão, quer nos de Anastasi, em especial os das séries *Burst Drawings*, *Timed Blind Drawings* e de *Resignation Drawings*. (Sobre estes trabalhos de William Anastasi ver, por exemplo, Stuckey e Cattelan, 2020).

pistas para a compreensão das obras de Pimentão para além da leitura literal de esferas de terra ou de “trabalhos sobre papel”.

Considerações finais

Tanto os desenhos de cegos de Antoine Coypel como as obras de Diogo Pimentão revelam como o toque pertence ao desenho e sublinham-no como território sensível de contacto e, no caso do trabalho de Pimentão, como matéria intersticial. Em Pimentão, esta revelação ocorre quando a esfera ultrapassa a superfície bidimensional e adquire a tridimensionalidade da terra, revelando além da relação com a mão (corpo), a matéria como superfície háptica. Da mesma forma, o desenho quando executado por processos de ocultação da visão, transporta-nos para a sensação de contacto no fazer, expondo o desenho como lugar de imediação, um lugar que se torna a vibração da experiência do toque ou, como refere Lee (1999), o espelho dessa experiência. Por isso, nas representações das figuras de cegos de Coypel, encontramos nas mãos esticadas a evidência do tacto como o sentido que dá a ver e a dimensão háptica como elemento de contiguidade ou elo de ligação ao mundo.

Portanto, independentemente da distância formal, conceptual e cronológica entre a obra dos dois artistas, considera-se que os sentidos dos conceitos analisados são comuns naquilo que oferecem à obra, logo, evocando de um ponto de vista intelectual, um vínculo teórico entre as duas produções.

Referências

- Agamben, G. (2007). *O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Argos.
- Berger, J. (2005). *Berger on Drawing*. Occasional Press.
- De Piles, R. (1791). *Cours de Peinture Par Principes*. Du fond de Jombert. (Edição original publicada em 1766)
- Derrida, J. (2010). *Memórias de Cego. O auto-retrato e outras ruínas*. Fundação Calouste Gulbenkian. (Edição original publicada em 1991)
- Diderot, D. (2019). *Carta sobre os Cegos para Uso Daqueles que Vêem* (2.^a ed.). Nova Vega. (Edição original publicada em 1749)
- Diogo Pimentão Por Completar*. 14. 05.22—11.09.22. (Folha de Sala). Casa da Cerca Centro de Arte Contemporânea. Câmara Municipal de Almada.
- Elkins, J. (1997). *The Object Stares Back*. Harcourt.
- Galeria Schleicher/Lange (2011). *Diogo Pimentão. Longeur sans largeur / Point sans partie*.

- <https://myemail.constantcontact.com/opening-10-9-2011--Diogo-Pimento.html?soid=1102955221781&aid=3DjF0t6-5HA>
- Lee, P. M. (1999). Same Kinds of Duration: the Temporality of Drawing as Process Art. In Cornelia, H. B. *AfterImage: Drawing Through Process* (pp. 25-48). The Museum of Contemporary Art/The MIT Press.
- Museu do Louvre. (2022). *Louvre collections*. <https://collections.louvre.fr/>
- Paixão, P. A. H. (2008). *Desenho. A transparência dos Signos*. Assírio & Alvim.
- Paris Art. (2022). *Longueur sans largeur/Point sans partie 10 Sep – 29 Oct 2011. Diogo Pimentão*. <https://www.paris-art.com/longueur-sans-largeur-point-sans-partie/>
- Pereira, D. (2022). *Os Limites do Desenho. Perspetivas contemporâneas: hibridação e transitus*. (Tese de Doutoramento em Belas-Artes/Desenho). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.
- Stuckey, C. e Cattelan, M. (2020). *William Anastasi_The Blind Drawings_1963-2018. Marlborough, London. November 12 – December 21, 2019*. Marlborough.

O CARVÃO NA EXPRESSÃO DAS PAIXÕES DA ALMA – UM OLHAR SOBRE A EXPOSIÇÃO DE ARTUR RAMOS

Gabriela Torres

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal | Bolseira de doutoramento FCT 2022.13148.BD

Resumo

As exposições de desenho no contexto académico são determinantes como ferramenta didática no ensino artístico. Em maio de 2022 inaugurou na FBAUL a exposição *As faces de Plotino* de Artur Ramos. As obras a carvão emergiram de uma reflexão sobre a reinvenção e a fisionomia do homem, manifestando um diálogo interno com ele próprio. Vemos a influência da Antiguidade no imaginário do artista nos dias de hoje, neste caso das formas barrocas da estatuária de Mafra, até culminar num discurso de desenho pessoal. O propósito deste artigo é apresentar uma reflexão sobre a importância das exposições de desenho na FBAUL e dissecar estes trabalhos relativamente à teoria e prática do desenho.

Palavras-chave: desenho, carvão, retrato, fisionomia, exposição

Abstract

Drawing exhibitions in the academic context are crucial as a didactic tool in art education. In May 2022, the exhibition *The Faces of Plotinus* by Artur Ramos opened at FBAUL. The charcoal works emerged from a reflection on the reinvention and physiognomy of man, manifesting an internal dialogue with himself. We see the influence of Antiquity in the artist's imagery today, in this case the Baroque forms of the Mafra statuary, until it culminates in a discourse of personal drawing. The purpose of this article is to present a reflection on the importance of drawing exhibitions at FBAUL and to dissect these works in relation to the theory and practice of drawing.

Keywords: drawing, charcoal, portrait, physiognomy, exhibition

Introdução

As exposições de desenho no contexto académico são cruciais como instrumento pedagógico na evolução dos estudantes. Na prática, funcionam indiretamente como uma lição de desenho, ao mesmo tempo que influenciam o percurso individual dos alunos e evidenciam a possibilidade de enveredar pela via artística profissional.

Em maio de 2022 teve lugar na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) a exposição *As faces de Plotino* de Artur Ramos (1966-), docente na mesma faculdade. Sentimos uma certa influência da Antiguidade, um espírito classicista

que já vimos evocado por outros artistas como David Ligare (1945-) ou Carlo Maria Mariani (1931-). Na verdade, o estudo das formas clássicas não é de desprezar, conforme David Hockney (1937-) na sua investigação sobre os Grandes Mestres: “quanto mais se consegue ver o passado, mais se consegue ver o futuro”¹²³. O objetivo deste artigo é apresentar uma reflexão sobre a importância das exposições de desenho na FBAUL e, num tom mais particular, dissecar os desenhos a carvão desta exposição relativamente à teoria e prática do desenho.

A visão artística e o contexto académico

Artur Ramos licenciou-se em Pintura na FBAUL e obteve o grau de Mestre em Estética e Filosofia da Arte pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, com a dissertação intitulada *O Auto-retrato ou a Reversibilidade do Rosto*. Posteriormente, doutorou-se em Desenho pela FBAUL, com a tese *Retrato: o Desenho da Presença*, que foi posteriormente publicada e divulgada sob a forma de livro¹²⁴.

A investigação à volta do retrato e da figura humana são o foco do seu percurso artístico e académico, transparecendo os seus conhecimentos nas disciplinas que leciona na FBAUL, onde exerce funções de docente desde 1995. Efetivamente, nas aulas são exploradas noções de anatomia, fisionomia e cânones de proporções, assim como diferentes caminhos na representação da figura humana. Esta especialização no domínio do desenho tem dado origem a diversas exposições, como *O Corpo da Fisionomia*, também na Galeria das Belas Artes na FBAUL, em maio de 2019 (fig. 1).

¹²³ “The more one can see the past the more one can see the future. There is a great deal to be learnt from past images.” HOCKNEY, D. - Secret knowledge: rediscovering the lost techniques of the old masters p. 197

¹²⁴ RAMOS, A. – Retrato: o desenho da presença



Fig. 1. Artur Ramos - *Estudo de nu para uma Pietá*, técnica mista (grafite, lápis preto, pastel seco, pastel de óleo e tinta de óleo) sobre papel castanho, 70 x 100 cm, 2019.

No entanto, para os efeitos deste artigo iremos focar-nos na mais recente: *As faces de Plotino*. Os desenhos emergiram de uma reflexão sobre a reinvenção e a fisionomia do homem, revelando um diálogo interno com ele próprio. Na verdade, expressam a filosofia de Plotino (205 – 270 d.C.) como fio condutor: a possibilidade da união da alma com o absoluto.

A visão de Artur Ramos assume que “reinventar, pelo desenho, a fisionomia de um homem superior é um desafio verdadeiramente arduo. Foi com uma determinação impulsionada pela barbárie dos nossos dias que nasceram estes desenhos”¹²⁵. A análise da exposição permite-nos enquadrar a sua obra no contexto do pós-modernismo como uma manifestação do classicismo metafísico, transmitindo uma “obscuridade precisa”, sendo um paradoxo que implica o conhecimento do que se perdeu no passado. No fundo, um estilo impregnado de melancolia, onde sentimos a presença escultural das formas clássicas numa espécie de vazio intemporal¹²⁶.

Nestes desenhos assistimos ao jogo entre uma luz imprevisível e sombras fugidias, com uma exploração das formas que faz alusão às formas clássicas, uma característica

¹²⁵ RAMOS, A. – *As faces de Plotino*, p. 4

¹²⁶ JENCKS, C. – *Post-modernism: the new classicism in art and architecture* pp. 43, 46, 52

frequente no período neoclássico ¹²⁷. Com efeito, o estudo da estatuária, neste caso a evocação das formas barrocas da escola de Mafra, não se restringe à sua cópia. Pelo contrário, as esculturas são valiosas na construção de uma linguagem de desenho pessoal, sugerindo uma multiplicidade de caminhos válidos na criação artística, culminando na expressão própria do artista (fig. 2).



Fig. 2. Artur Ramos - *No incorporal*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.
Na Emanação, carvão, 100 x 70 cm, 2022.

Apesar dessa influência, vemos nestes desenhos uma outra variável: a liberdade de escolha de Artur Ramos, intrinsecamente ligada à sua sensibilidade individual. Segundo Claude-Henri Watelet (1718-1786), esta criatividade pessoal confere a emotividade que é tão necessária à arte, derivada de um certo distanciamento calculado às teorias de proporção. Em todo o caso, embora a tradição de recorrer a um cânone questione a fidelidade à natureza, a liberdade artística deverá ser complementada pelas regras de proporção ¹²⁸, como acontece nesta exposição em específico.

¹²⁷ BRUGEROLLES, E. - L'Académie mise à nu: l'école du modèle à l'Académie royale de peinture et de sculpture pp. 48, 52

¹²⁸ BARBILLON, C. - Les canons du corps humain au XIXe siècle. L'art e la règle p. 54

Sobre o material propriamente dito, a exposição permitiu contemplar o peso da Antiguidade no imaginário do artista nos dias de hoje recorrendo à técnica a carvão. Este material permite uma enorme variedade gráfica, desde os contornos às gradações de tons, mais ou menos suaves, consoante o pretendido. Eficaz na representação da natureza, o carvão era incrivelmente usado no século XIX, sendo cobiçado pelos impressionistas franceses, a par com o pastel seco ¹²⁹.

O uso do carvão na evocação da estatuária clássica

Não ficamos indiferentes à alusão das formas barrocas da estatuária da escola de Mafra (fig. 3), impregnadas de um intenso dramatismo e carga emocional, alcançado através do domínio do claro/escuro. É de realçar que os desenhos de Artur Ramos foram executados a partir do seu imaginário, onde o gesto das figuras transmite vida e desperta o interesse do observador, não tendo por base o desenho à vista. A simbiose entre o desenho e a escultura foi um tema abordado por Machado de Castro (1731-1822), afirmando que “estas artes, bem que distinctas, tem com tudo entre si tanta afinidade, e tão reciproca dependência (...)” ¹³⁰.



Fig. 3. São Mateus com o Evangelho, São Jerónimo e o Leão e São Bartolomeu mártir. Palácio Nacional de Mafra (fotografia por lisbonne idée).

Realmente, há muito a dizer sobre o desenho de estátuas na formação de um artista. É fundamental uma entrega ao desenho, através da observação atenta da natureza,

¹²⁹ SACHS, P. - The pocket book of great drawings pp. 7, 8

¹³⁰ CASTRO, J. - Dicionário Arrazoado ou Filosofico d'Alguns Termos Technicos Pertencentes à Bella Arte de Escultura p. 7

da reflexão sobre as esculturas da Antiguidade e contemporâneas, assim como das obras dos Grandes Mestres. Vejamos o exemplo de Rafael Sanzio (1483-1520), com um fascínio pela linha reta no seu percurso artístico inicial, deixando-se fascinar pela linha serpentina que encontrou na estatuária clássica ¹³¹.

Para além disso, importa referir que as sombras e os brilhos refletidos por esculturas diferem do que observamos no desenho do natural de modelo vivo. É a luz que dá a cada superfície o seu valor, o que requer um estudo cuidadoso na modelação da figura. Na verdade, valores, modelação e *chiaroscuro* não são mais que sinónimos para expressar a observação das infinitas nuances, desde a luz mais brilhante até à sombra absoluta e cuja representação oferece à forma todo o seu relevo e totalidade ¹³².

Aliás, já Francisco de Holanda (1517-1585) explorava o tema da modelação e do equilíbrio entre a luz e sombra no seu tratado, defendendo a prática do desenho com “(...) mais clareza do claro, e mais força do escuro (...)”, com a finalidade de provocar sentimentos no observador ¹³³. Assim, na representação do claro/escuro das figuras da exposição foi escolhido o carvão, uma técnica descrita por Auguste Allongé (1833-1898), artista que frequentou a École Nationale Supérieure des Beaux-Arts. Aí, teve a oportunidade de aperfeiçoar a sua prática de desenho com mestres como Léon Cogniet (1794-1880) e Louis Ducornet (1806-1856). No seu tratado *Le Fusain* (1873), não só sistematizou o método da técnica a carvão, como serviu de inspiração para outros artistas ¹³⁴. Nessa publicação, Allongé expôs o carvão como sendo superior na criação de formas, perspetiva e escala de tons. Chega inclusivamente a comparar o desenho a carvão à pintura, reforçando a importância de estabelecer os tons corretamente para reproduzir a verdade da natureza ¹³⁵.

Sublinhamos que, sendo uma imitação imperfeita da natureza por não reproduzir cores, o desenho a carvão não vive só da precisão, dos contornos ou da proporção, mas também da manifestação do carácter do modelo ¹³⁶. No caso da exposição que analisamos,

¹³¹ GUERLIN, H. - L'art enseigné par les maîtres. Le dessin / choix de textes précédés d'une étude par Henri Guerlin pp. 28, 54

¹³² GUERLIN, H. - L'art enseigné par les maîtres. Le dessin / choix de textes précédés d'une étude par Henri Guerlin pp. 16, 61

¹³³ HOLANDA, F. - Do tirar pelo natural pp. 64, 70, 71, 76

¹³⁴ FARIA, A. - Lições da técnica a carvão: fototípias de desenhos de Auguste Allongé na Coleção de Litografia antiga da FBAUL p. 9

¹³⁵ ALLONGÉ, A. - Charcoal drawing pp. 16, 18, 26, 31, 33

¹³⁶ SILVA, R. - Elementos de Desenho, e Pintura. E regras geraes de Perspectiva pp. 55, 56

criações fantasiosas no limbo entre a estatuária clássica e a auto-representação, entre o homem externo e o homem interno (fig. 4).



Fig. 4. Artur Ramos - *Na Contemplação*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.
Artur Ramos - *O que não viu a morte*, carvão, 100 x 70cm, 2022.

A manifestação das paixões da alma

Os desenhos de Artur Ramos partilham uma linha temática ao redor da contemplação, do vazio e da melancolia. Na verdade, o encontro de um escape na arte é um dos modos para lidar com este desassossego, sendo a melancolia indissociável da nossa consciência de mortalidade e de perda ¹³⁷. Afinal, existem inúmeras obras inspiradas nesta “dor do coração ou o vazio barroco (...) como um traço essencial da condição humana, sempre sujeita às leis do tempo” ¹³⁸.

Machado de Castro falava sobre a vivacidade e a expressão, conceitos presentes nesta exposição que revela “(...) vivamente com toda a energia, na fisionomia, gestos, e accionado das figuras, as paixões, e internos movimentos d’Alma; para que os

¹³⁷ HERMSEN, J. – Melancolia em tempos de perturbação pp. 6, 74

¹³⁸ HERMSEN, J. – Melancolia em tempos de perturbação p. 66

Espectadores se encantem (...)”¹³⁹. Se lermos o tratado de Francisco de Holanda, vemos a importância que acarreta não só a representação das mãos, como a pose do tronco, preferencialmente com um certo desequilíbrio na posição dos braços¹⁴⁰. Ao longo da exposição apercebemo-nos da escolha de uma postura coloquial, em tom de conversa, numa alusão às poses tipicamente adotadas na representação de santos.

Por vezes a execução destes desenhos foca-se no olhar que Francisco de Assis Rodrigues (1801-1877) descrevia como “(...) duas luzes do corpo e duas janelas da alma, pelas quaes se deixam ver as paixões e affectos de que ella se acha dominada. São por isso a parte mais essencial da belleza do corpo”¹⁴¹. Na verdade, a paixão é nada mais que um movimento da alma, seguindo o que a alma pensa ser bom para ela, ou, pelo contrário, para seguir o que pensa ser cruel. Esta definição é facultada por Charles Le Brun (1619-1690), fisionomista e pintor francês. Acrescenta que, por norma, tudo o que faz com que a alma seja apaixonada, imprime no corpo alguma ação e movimento¹⁴².

Vejamos alguns exemplos das suas noções nestes desenhos a carvão, como o caso de *Aquele que reconhece a luz*, com a figura manifestando uma certa ousadia, descrita por Le Brun como o impulso através do qual a alma se ergue contra o mal¹⁴³. Por outro lado, na obra *Na fulguração*, podemos estabelecer uma ponte com a *eneration* de Le Brun: as sobrancelhas encontram-se descidas e o rosto inclinado, mas o olhar é dirigido para cima, com a boca entreaberta e as commissuras labiais puxadas para baixo. No fundo, uma expressão do rosto que marca a fraqueza que a alma tem perante um objeto que acredita ser digno de veneração (fig. 5).

¹³⁹ CASTRO, J. - Dicionário arrazoado ou filosofico d’alguns termos technicos pertencentes à bella arte de escultura pp. 38, 45, 47, 48

¹⁴⁰ HOLANDA, F. – Do tirar pelo natural p. 65

¹⁴¹ RODRIGUES, F. - Dicionario technico e histórico de pintura, esculptura, architectura e gravura p. 273

¹⁴² OLMS, Georg – Charles Le Brun: methode pour apprendre a dessiner les passions p. 3

¹⁴³ OLMS, Georg – Charles Le Brun: methode pour apprendre a dessiner les passions p. 9

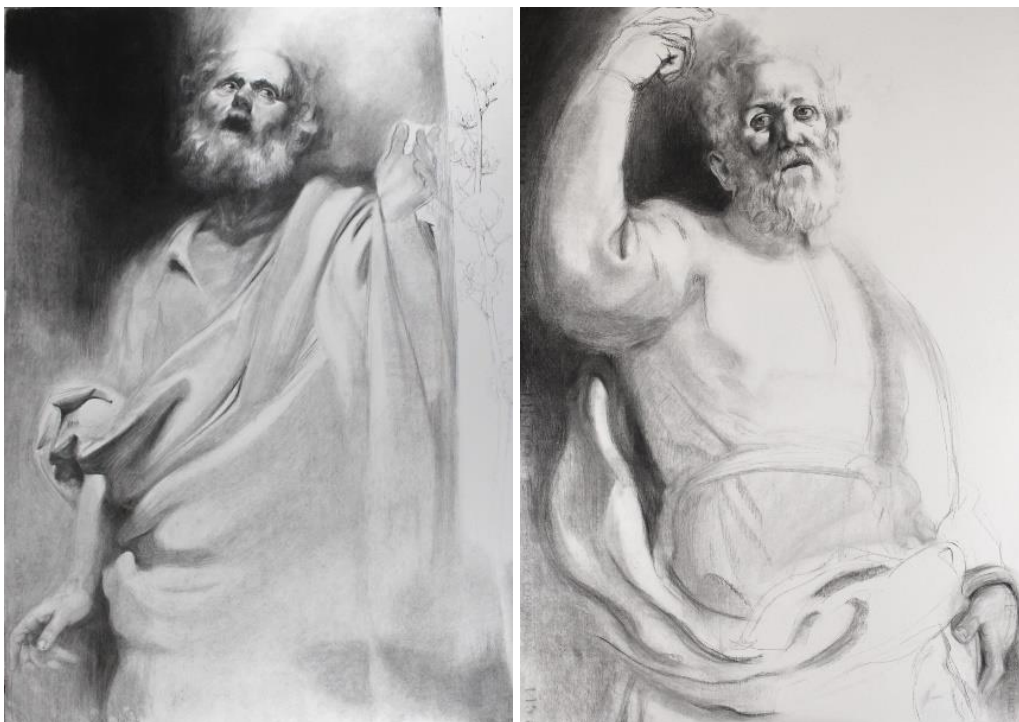


Fig. 5. Artur Ramos - *Na fulguração*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.
Artur Ramos - *Aquele que reconhece a luz*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.

Efetivamente, poderíamos continuar a dissecar todas as relações que emanam desta exposição, mas deixamos apenas alguns exemplos curiosos que estabelecem um diálogo entre as obras de Artur Ramos e Charles Le Brun (figs. 6 e 7), manifestando a relação estreita entre a fisionomia e a fisiognomonia. A diferença entre os dois conceitos prende-se com a divergência entre a “superfície visível e o conteúdo invisível”, quando se transcende a análise dos elementos anatómicos do rosto. Portanto, a fisiognomonia torna-se “o encontro da visibilidade dos traços com a invisibilidade do ser”¹⁴⁴.

¹⁴⁴ RAMOS, A. – Retrato: o desenho da presença pp. 191, 192

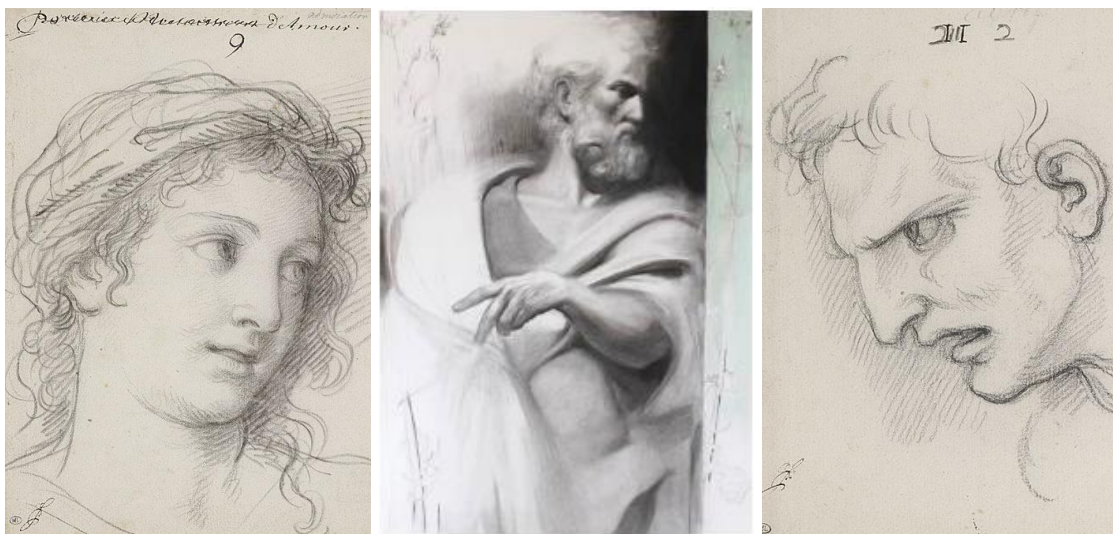


Fig. 6. Da esquerda para a direita:

Charles Le Brun - *L'Admiration simple (dit aussi le ravissement)*, Pedra negra sobre papel bege, 24,5 x 19,1 cm, Musée du Louvre.

Artur Ramos - *A contemplação do vazio*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.

Charles Le Brun - *La Compassion: tête d'homme vue de profil tournée à gauche*, pedra negra sobre papel bege, 20,6 x 20,2 cm, Musée du Louvre.



Fig. 7. Charles Le Brun - *Le Ravissement*, pedra negra sobre papel bege, 24,5 x 20,3 cm, Musée du Louvre. Artur Ramos - *Na conversão*, carvão, 100 x 70cm, 2022.

Esta seleção de desenhos não é nada mais que uma amostra de um espectro de “expressão de paixões” estudadas por Le Brun, que acabam por se cruzar as representações de Artur Ramos. Vislumbramos traços entre a *Admiração*, onde o coração sente o mínimo de perturbação e a *Compaixão*. Sentimos a presença do *Ravissement*, ou

seja, do êxtase e arrebatamento nas sobrancelhas arqueadas, boca entreaberta e olhar dirigido para o céu, tentando “(...) descobrir ali o que a alma não pode conceber” ¹⁴⁵.

Por fim, pegamos no desenho *Na degradação* (fig. 8), que insinua a presença do próprio artista, numa auto-representação encoberta, talvez numa “(...) tentativa de ver para além do homem exterior, entre o reflexo e o auto-retrato, não só no seu presente como também no passado e futuro” ¹⁴⁶. De facto, Artur Ramos enfatiza o conflito entre o homem exterior e interior como um impulso para a criação desta série de desenhos ¹⁴⁷.

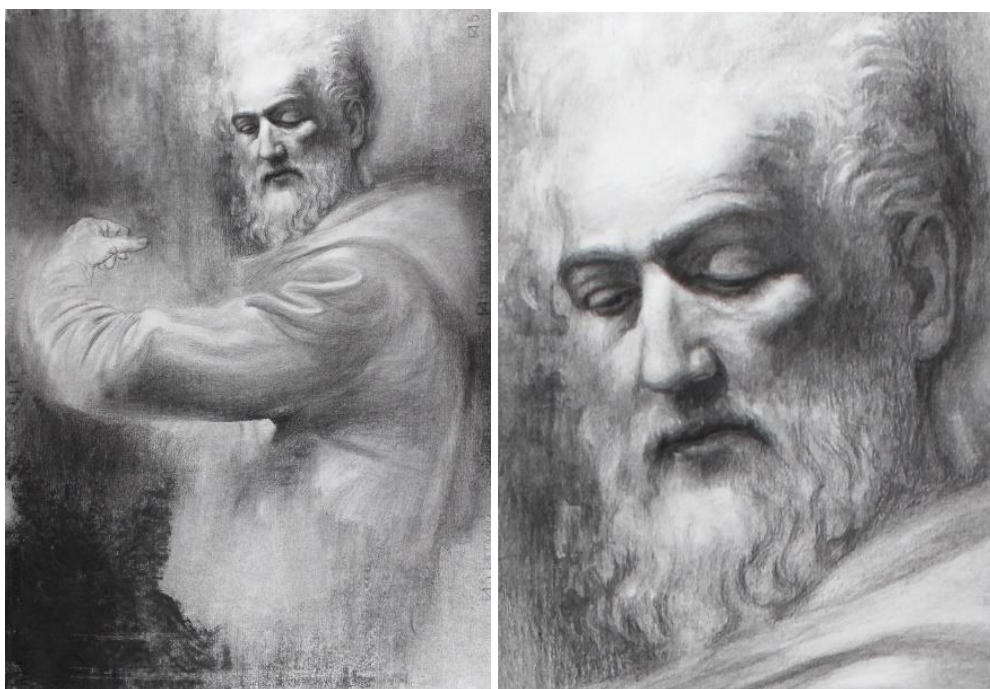


Fig. 8. Artur Ramos - *Na degradação*, carvão, 100x70cm, 2022 (detalhe).

A exposição como lição de desenho

Passemos agora a uma breve reflexão sobre o caráter didático da exposição de um professor de Desenho, no contexto particular de uma faculdade de Belas-Artes. Como sabemos, a criatividade é vital na transposição da ponte entre o mundo interior e exterior, entre o artista e o observador e é durante o transe da criação artística que vivemos o passar

¹⁴⁵ MONTAGU, J. – The expression of the passions: the origin and influence of Charles Le Brun’s conference sur l’expression générale et particulière pp. 132, 133

¹⁴⁶ RAMOS, A. – O auto-retrato como consciência da duração p. 131

¹⁴⁷ RAMOS, A. – As faces de Plotino, p. 4

do tempo de forma diferente. Portanto, a educação pela arte torna-se importante não só como experiência estética, mas também como uma eventual catarse ¹⁴⁸.

A criatividade poderá então ser complementada com outros princípios basilares do desenho, indo ao encontro do tratado *Elementos de Desenho, e Pintura. E regras geraes de Perspectiva*, publicado em 1817. Nele podemos ler que um artista deverá ser:

*(...) de espirito, vivo, activo, laborioso, e versado em huma infinidade de conhecimentos, accessorios ao seu talento; como a Mythologia, a Geometria, a Optica, a Perspectiva, a Architectura, a Anatomia, a Theoria das cores para conhecer o seu efeito antes de as colocar, e saber representar as diversas paixões, e fazer fixar o olho do espectador sobre a figura principal do seu quadro, dar nobresa às suas attitudes (...)*¹⁴⁹

Realmente, a liberdade artística e a expressão gráfica do claro/escuro dos desenhos de Artur Ramos são enriquecidas pelas teorias de proporção e pela concordância entre as partes do corpo, alcançando a harmonia como um todo segundo a tradição de Francisco de Holanda. A própria escolha da pose, assumindo um grau variável de desequilíbrio na simetria, transmite uma ideia de graciosidade, força e vulnerabilidade da figura humana.

Ao percorrer a exposição, apreciamos as soluções gráficas adotadas, servindo como uma reflexão da teoria aprendida em contexto de sala de aula. Ao vermos os desenhos de perto, deparamo-nos com as subtilezas dos realces, meios tons, sombras e luzes refletidas, conceitos aprofundados ao longo da licenciatura: Desta forma, *As faces de Plotino* permite aos alunos a análise de componentes estruturais do discurso do desenho, como o claro/escuro, a linha, o valor e a textura (fig. 9). A textura, com maior relevância na mancha, entendida como a qualidade visual e táctil de uma superfície. Na prática, o estudo e interpretação da superfície de um corpo, o suporte material da sua aparência ¹⁵⁰.

¹⁴⁸ HERMSEN, J. – Melancolia em tempos de perturbação pp. 71, 73

¹⁴⁹ SILVA, R. - Elementos de Desenho, e Pintura. E regras geraes de Perspectiva. Introdução

¹⁵⁰ SOUSA, R. – Didáctica da educação visual pp. 134, 138, 140



Fig. 9. Artur Ramos - *A contemplação do informe*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.
Artur Ramos - *O movimento da alma*, carvão, 100 x 70 cm, 2022.

Não só a arte, mas também a educação, pode ser guiada de modo a criar espaço para momentos de concentração e reflexão, sendo um exemplo a organização de exposições na faculdade no âmbito do programa curricular das várias disciplinas. É uma transmissão de conhecimentos, permitindo que os alunos, exercitando o seu julgamento crítico, escolham os elementos que consideram dignos de explorar na sua prática artística.

Considerações finais

Vemos assim um projeto artístico de um professor de desenho como força motriz para aprofundar conceitos formativos apreendidos ao longo da licenciatura. Essencialmente, um impulso extra para ensinar a ver, refletir, interpretar e estimular a experimentação gráfica. Neste sentido, a exposição funciona como uma estratégia pedagógica, oferecendo aos alunos de desenho, e não só, a capacidade de exercitarem a sua visão crítica e refletirem sobre a aplicação prática dos fundamentos teóricos.

As faces de Plotino torna-se uma estratégia complementar de ensino, numa contemplação da problemática entre a observação e a criação artística: a dicotomia construção/desconstrução, o discurso do desenho, os materiais e técnicas. As exposições acabam sempre por trazer algo de novo à faculdade, neste caso particular na forma como

Artur Ramos aborda o programa curricular das disciplinas que leciona, sendo destes encontros que o aluno se vai construindo.

Por último, nesta exposição assistimos a uma fusão entre as esferas do realismo e da fantasia, associadas a uma noção de desenho inacabado, vivo e movimentado. Artur Ramos serviu-se do seu universo da fantasia, estimulado por sua vez por um certo sentimento de melancolia e nostalgia pelas formas clássicas. Através da técnica a carvão, investiga as fronteiras do descritível e indescritível, da luz e da sombra, para desenhar figuras que nos parecem ser mutáveis e impossíveis de captar.

Bibliografia

- ALLONGÉ, Auguste - *Charcoal drawing*. New York: Hurd and Horton, 1876.
- BARBILLON, Claire - *Les canons du corps humain au XIXe siècle. L'art e la règle*. Paris: Odile Jacob, 2004. ISBN: 2-7381-1457-1.
- BRUGEROLLES, Emmanuelle; BRUNEL, Georges - *L'Académie mise à nu: l'école du modèle à l'Académie royale de peinture et de sculpture*. Beaux-arts de Paris, les éd, 2009. ISBN: 9782840563167.
- FARIA, Alberto - *Lições da técnica a carvão: fototipias de desenhos de Auguste Allongé na Coleção de Litografia antiga da FBAUL*. III Colóquio Expressão Múltipla: teoria e prática do Desenho: atas das conferências. Lisboa, 2020, pp. 7-15. ISBN: 978-989-8944-31-3.
- GUERLIN, Henri - *L'art enseigné par les maîtres. Le dessin / choix de textes précédés d'une étude par Henri Guerlin*. Paris: Henri Laurens, 1917.
- HERMSEN, Joke J. – *Melancolia em tempos de perturbação*. Lisboa: Quetzal Editores, 2022. ISBN: 978-989-722-765-3.
- HOCKNEY, David - *Secret knowledge: rediscovering the lost techniques of the old masters*. London: Thames & Hudson, 2006. ISBN: 978-0-500-28638-8.
- HOLANDA, Francisco de - *Do tirar pelo natural*. Lisboa: Documenta, 2019. ISBN: 978-989-8902-30-6.
- JENCKS, Charles – *Post-modernism: the new classicism in art and architecture*. Londres: Academy Editions, 1987. ISBN: 0-85670-867-4.
- MONTAGU, Jennifer – *The expression of the passions: the origin and influence of Charles Le Brun's conference sur l'expression générale et particulière*. New Haven & London: Yale University Press, 1994. ISBN: 0-300-05891-8.
- OLMS, Georg – *Charles Le Brun: methode pour apprendre a dessiner les passions proposée dans une conférence sur l'expression générale et particulière*. Amesterdão: Strauss & Cramer GmbH, 1702. ISBN: 3-487-06717.
- RAMOS, Artur – *O auto-retrato como consciência da duração*. Revista: Estúdio. ISSN: 1647-6158. Vol 1, n. 2. 2010, pp. 131-132.
- RAMOS, A. – *Retrato: o desenho da presença*. Lisboa: Campo da comunicação, 2010. ISBN: 978-972-8610-79-1.
- RAMOS, Artur – *As faces de Plotino*. Lisboa: Universidade de Lisboa. Faculdade de Belas-Artes, 2022. ISBN 978-989-8944-67-2.

- RODRIGUES, Francisco de Assis - *Diccionario tecnico e histórico de pintura, esculptura, architectura e gravura*. Lisboa: Imprensa Nacional, 1875.
- SACHS, Paul - *The pocket book of great drawings*. New York: Pocket Books Inc, 1951.
ASIN: B0006ASMC2.
- SILVA, Roberto Ferreira da - *Elementos de Desenho, e Pintura. E regras geraes de Perspectiva. Dedicadas ao Senhor Rey D. João VI por (...). Official do Real Corpo dos Engenheiros*. Rio de Janeiro: Impressão Regia, 1817.
- SOUSA, Rocha de – *Didáctica da educação visual*. Lisboa: Universidade Aberta, 1995.
ISBN: 972-674-159-9.

ENTRE A IDEIA E O OBJETO: O LIVRO DE ARTISTA COMO DIDÁTICA DO DESENHO

José Pedro Regatão

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

Resumo

Neste artigo pretende-se analisar os resultados de um projeto de criação de livros de artista desenvolvido no âmbito da disciplina de Desenho IV da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação de Lisboa. Entendido enquanto instrumento de ensino-aprendizagem do desenho, o livro de artista foi o meio de expressão escolhido para o desenvolvimento de um projeto que problematizou diversos temas da contemporaneidade, promovendo diversas abordagens à prática do desenho. Este artigo pretende apresentar as diferentes etapas e os resultados deste projeto, à luz das metodologias de ensino-aprendizagem praticadas, com base numa análise crítica e reflexiva sobre os resultados obtidos.

Palavras-Chave: Desenho, Livros de Artista, Educação, Projeto.

Abstract

This article aims to analyze the results of a project of creation of artist books developed within the scope of the discipline of Drawing IV of the Degree in Visual Arts and Technologies of Escola Superior de Educação de Lisboa. Understood as an instrument of teaching-learning of drawing, the artist's book was the means of expression chosen for the development of a project that problematized several themes of contemporaneity, allowing several approaches to the practice of drawing. This article intends to present the different stages and results of this project, in the light of the teaching-learning methodologies practiced, based on a critical and reflective analysis of the results obtained.

Keywords: Drawing, Artist's Books, Education, Project.

Livro de Artista: Enquadramento teórico

O livro de artista como o conhecemos na atualidade, é herdeiro de um conjunto de livros artísticos realizados por diversas personalidades ao longo dos séculos, como William Blake, William Morris, Gelett Burgess, Stépfane Mallarmé, Marcel Duchamp entre muitos outros (Drucker, 2004). As inovações formais e estéticas que exploraram nas suas obras foram fundamentais para o surgimento do conceito de livro como obra de arte, na medida em que introduziram novas técnicas e desenvolveram diferentes abordagens ao livro enquanto suporte criativo. Quando pensamos no livro de artista enquanto obra de arte, estamos perante um objeto que se distingue pela profunda liberdade criativa que

proporciona ao seu criador, pela ausência de regras e de fórmulas convencionais, pela sua vocação interdisciplinar, forte sentido interativo e provocador na sua afirmação plástica.

Para Silveira (2008) o livro de artista “não precisa ser um livro, bastando ser a ele referente, mesmo que remotamente” (p. 26). Esta noção ajuda-nos a entender a amplitude de variantes e possibilidades plásticas desta modalidade artística, muitas vezes, é também encarado como um espaço experimental por excelência, onde é possível explorar diferentes técnicas e meios expressivos, funcionando como um laboratório para testar linguagens ideográficas e simbólicas. Na perspetiva de Ana Romana (2017), o livro de artista “opera na conjugação de outros médiuns” (p. 27), na medida em que permite conjugar várias formas de expressão num mesmo suporte.

A consolidação do livro de artista como “categoria artística” durante os anos 60 do século XX, “acompanha a desmaterialização da obra de arte, o ponto de viragem do sistema da galeria e um crescente interesse pela participação do espetador [na obra de arte]” (Borsuk, 2018, p. 179). Na verdade, é uma forma de expressão que vai ao encontro da necessidade de mudança que os artistas procuravam para mostrar o seu trabalho, tornando-se num suporte acessível e democrático. A portabilidade, o custo acessível de produção, a facilidade de reprodução, a possibilidade de divulgação fora do circuito comercial e a capacidade de criar diversos níveis de interatividade com o leitor/espetador são alguns dos aspetos que trouxeram larga popularidade a esta forma de expressão. O modo como vemos a arte, como afirma Drucker (2004), não seria a mesma sem a contribuição dos livros de artista (p. 363).

Projeto de Desenho

A metodologia de projeto é uma metodologia que favorece o ensino das artes visuais, na medida em que promove um ensino centrado no estudante, permitindo a construção de conhecimento de uma forma ativa, participativa e autónoma. Para além de promover uma relação dinâmica e integradora entre a teoria e a prática, “a metodologia de projeto está relacionada com uma visão interdisciplinar e mesmo transdisciplinar do saber” (Leite, Malpique e Ribeiro dos Santos, 1995, p. 77). Neste sentido, procurou-se desenvolver um projeto de criação de livros de artista centrado na prática do desenho, que, em simultâneo, permitisse integrar saberes anteriores e explorar uma perspetiva de fronteira e interdisciplinar do desenho.

O projeto lançado no âmbito da unidade curricular (UC) Desenho IV (da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação de Lisboa), pelos docentes Mariana Viana e José Pedro Regatão, foi constituído por cinco etapas sequencialmente dinâmicas e de influência mútua, que decorreram durante um semestre. As etapas dividiram-se da seguinte forma: pesquisa e estudos (concretização), construção de maquetas, exploratória, planificação/concretização, apresentação e discussão de resultados.

Verdade e Mentira, Silêncio e Ruído, Cheio e Vazio, Consumo e Despojamento, Contestação e Resignação, foram as dualidades temáticas que serviram como ponto de partida para o desenvolvimento concetual do projeto. A partir destes temas de sentido antagónico, e em certos casos complementares, os estudantes desenvolveram mapas mentais onde exploraram diversas conexões entre conceitos e noções. Numa primeira etapa, privilegiou-se a pesquisa e o desenvolvimento concetual do projeto, para além de recolha de informação sobre um determinado tema, foram realizados os primeiros estudos visuais. A propósito da importância desta etapa, vale a pena recordar as palavras de Davidson (2011):

O mais importante e abrangente conceito de desenho contemporâneo é a intencionalidade. Os artistas que produzem desenhos contemporâneos trabalham conscientemente e intencionalmente, fazendo escolhas com intenções específicas. (p. 8)

A etapa seguinte, consistiu num estudo da “anatomia do livro”, dirigido para a exploração de diversos suportes e possibilidades formais, para esse efeito cada estudante elaborou quatro maquetas onde simulou diversas soluções formais e estéticas para o seu projeto pessoal. A materialização de um conceito em suporte físico, mesmo que ainda numa fase embrionária, permitiu testar a relação entre a forma e o conteúdo.

Na sequência desta tarefa, seguiu-se uma etapa de desenho exploratório que consistiu na aprendizagem e aprofundamento de três técnicas aplicadas ao desenho (desenho com carimbos, tipografia e transferência de imagens) com exercícios práticos de natureza experimental que favoreceram o uso de técnicas mistas. Constituindo-se

como estudo para o desenvolvimento do livro de artista, certos desenhos elaborados nesta fase foram integrados no projeto final.

Por fim, a planificação e concretização do livro de artista decorreu durante cinco aulas, todo o processo de trabalho convergiu para a materialização física da proposta, tendo em consideração a dimensão concetual, visual e interativa da obra. A apresentação dos resultados diante da turma e a reflexão conjunta com os docentes, correspondeu à etapa final do projeto, sendo completada com a subsequente entrega de um portefólio em formato digital.

Os resultados obtidos que seguidamente iremos apresentar, representam uma seleção de trabalhos artísticos que melhor enfatizam as qualidades estéticas e concetuais dos livros de artista produzidos nesta disciplina. Um olhar focado nas poéticas visuais mais significativas, atendendo aos objetivos do projeto e à aquisição de competências no âmbito do desenho.

Com base numa reflexão em torno da problemática da veracidade de informação proveniente dos meios digitais, João Alves desenvolveu um livro-objeto que nos interpela sob diferentes aspetos. As placas eletrónicas, que aqui se apresentam como metáfora da rede, funcionam como suporte para o desenho de caracteres, de códigos e de texto (Fig. 1). Se em algumas páginas o conteúdo não é possível descodificar, sendo ilegível ou aparecendo rasurado, numa página é possível ler as seguintes expressões: “Não acredites em tudo o que vês”/ “Fica atento”. Em certos aspetos, o desenho aproxima-se da poesia visual, a linha assume sobretudo a forma de caracteres, como uma espécie de alfabeto, tirando partido do contraste entre a forma e o fundo. A gestualidade e a firmeza do traço sobre a superfície texturada, reforçam as noções de informação e refletem, também, sobre o papel do algoritmo na difusão da informação. O ato de folhear do livro revela uma experiência sensorial e sonora, na medida em que o virar da página produz ruído e permite a exploração da materialidade das páginas.

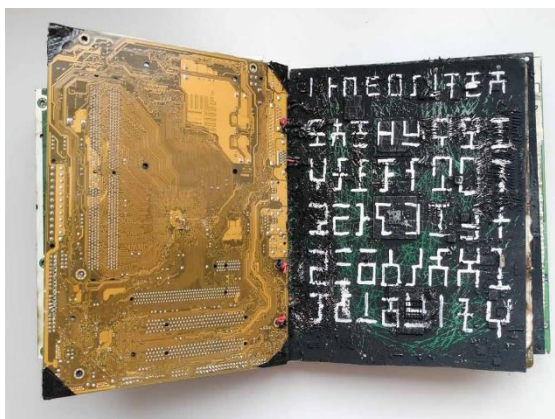


Fig. 1. João Alves - *Sem Título*, 2022. Foto de João Alves.

Numa perspetiva crítica similar, desta vez em torno do consumo e dos meios de distribuição, o trabalho de Fernando Enes propõe uma reflexão sobre os efeitos da produção em massa. Para esse fim, apropria-se de um conjunto de bolsas de espuma destinadas à proteção de pratos, com cerca de cinco metros de comprimento, dividida em 13 compartimentos (Fig. 2).



Figura 2 - Fernando Enes - *Sem Título*, 2022. Foto de Fernando Enes.

Cada secção transparente apresenta um desenho abstrato de dupla face, sem qualquer intenção narrativa, obtido através da combinação de formas geométricas e manchas, as composições resultam da exploração de diversas técnicas, como a colagem, a pintura com carimbos e o desenho. Neste trabalho observam-se jogos compositivos entre formas geométricas e orgânicas, com recurso a organizações ritmadas e elementos sobrepostos de cores diferentes (Fig. 3 e 4). De acordo com Davison (2011) quando se explora uma superfície translúcida, são trabalhados “diversos conceitos” como o “espaço, superfície, [e a] ilusão” (p. 28). O modo como as formas são reveladas e ocultadas, tirando partido da sobreposição, é uma das estratégias visuais que utiliza para expressar o seu olhar sobre os formas de produção.



Fig. 3 e Fig. 4. Fernando Enes - *Sem Título*, 2022. Foto de Fernando Enes.

A par da espontaneidade do gesto, que é responsável pela expressão singular que se observa, a noção de inacabado e de acidental é uma constante deste trabalho, os desenhos tiram partido da dimensão experimental e da própria sensibilidade compositiva do estudante.

Numa perspetiva sobre a relação do ser humano com o meio envolvente, sob o ponto de vista da influência mútua entre os dois, Iara David concebeu um livro inspirado no conceito de *Contaminação*. Em termos visuais destaca-se a exploração do registo monocromático, superfícies brancas e negras são intercaladas, num jogo compositivo que exalta o contraste. As folhas transparentes – em acetato e papel – reforçam o conceito do livro, ao permitir que as formas se sobreponham e se contaminem mutuamente, criando diferentes jogos visuais. Algumas composições nasceram a partir da palavra escrita ou através da repetição de letras impressas, outras partiram da mancha obtida pela ação do carimbo pressionado sobre a folha de papel, num processo de acumulação e repetição. Com uma certa ambiguidade, a linha que atravessa o livro, funciona como um corpo estranho que ganha autonomia da folha de papel e se transfigura em elemento escultórico (Fig. 5).

alternativos que alimentam a nossa imaginação (Fig. 7). Deste modo a autora convida-nos a refletir sobre a realidade e a ficção,



Fig. 7. Solange Costa - *Unsolved Case Files*, 2022. Foto de Solange Costa.

O amplo espaço vazio no interior da caixa onde se guardam estes ficheiros, indica-nos que se trata de uma obra aberta, no sentido de que aguarda a inclusão de novos processos, numa clara alusão à atualidade deste fenómeno.

Em contrapartida, Nuno Martins interessou-se pela representação do *Caos* ao conceber uma espécie de desenho cartográfico imaginário de um ambiente desordenado e confuso, tirando partido de uma gramática visual que explora os opostos. A linha e a mancha, o cheio e o vazio, o branco e o negro, a transparência e o opaco, são os elementos contrastantes escolhidos para atribuir um sentido etéreo à composição. Observam-se linhas sinuosas e mistas, pretas e brancas, que registadas de forma espontânea parecem mapear o espaço e evocar um qualquer fenómeno ou ambiente cósmico. Estes desenhos abstratos sobre papel que constituem o tratamento gráfico do livro, sugerem intencionalmente diferentes sentidos e significados ao espetador que o manuseia (Fig. 8 e 9).

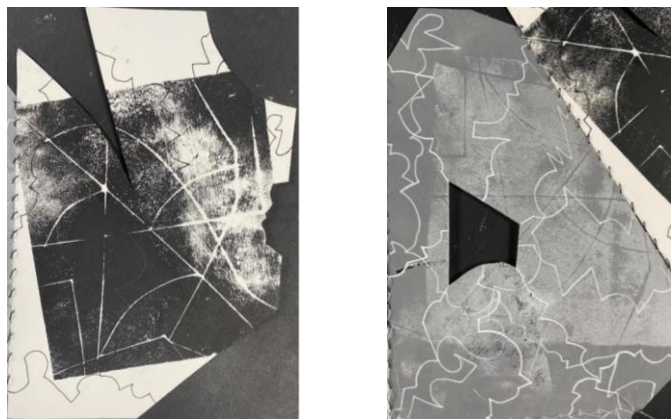


Fig. 8 e 9 - Nuno Martins - *Caos* (pormenores), 2022. Foto de Nuno Martins.

Algumas estruturas geométricas são sugeridas por manchas negras provenientes de carimbos, simulando impressões desgastadas pelo tempo, vestígios de uma espécie de proto-cartografia. Este exercício de expressão poética, evoca noções de tempo indefinido, ancestralidade, desconhecido, desordem e obscuridade.

Nunca existiu o intuito de revelar o verdadeiro significado de uma forma que se pretendeu aberta nas suas possibilidades interpretativas. Não surpreende, portanto, que os diferentes planos que compõem o livro (Fig. 10), funcionem como uma espécie de desdobráveis que se abrem e fecham, permitindo ao espetador encontrar novas composições e construir novos significados durante o seu manuseamento.

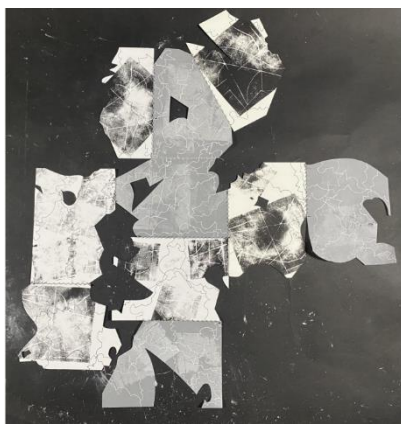


Fig. 10 - Nuno Martins - *Caos* (livro completo), 2022. Foto de Nuno Martins.

Discussão Crítica

Do ponto de vista do ensino do desenho é possível concluir, com base nas evidências, que o livro de artista é um instrumento didático que favorece o ensino-

aprendizagem do desenho, pelo seu formato acessível, versatilidade e potencial expressivo. O desenho não só integra este formato, já por si bastante polifacetado, como é responsável por redefinir o “espaço conceitual” do livro, propondo uma nova organização e criando outras possibilidades de interação entre o objeto e o leitor/espetador. Ao longo das diversas etapas que constituíram o projeto, foi possível desenvolver competências técnicas, processuais e conceituais, que permitiram aos estudantes evoluir na prática do desenho.

Por outro lado, sendo uma expressão artística com sentido interdisciplinar, existiu desde o início uma clara predisposição para a integração de saberes de outras disciplinas (escultura, pintura, gravura, entre outras), que permitem potenciar a combinação e o cruzamento de diferentes “médiums” contribuindo para intensificar a força expressiva dos trabalhos. Este projeto procurou valorizar o processo, e não apenas o trabalho final, através da integração de um conjunto de etapas que visaram promover um forte sentido investigativo e experimental do desenho.

A partir da observação direta das aulas e do feedback recebido por ambos os docentes da UC, é possível afirmar que o projeto de criação de livros de artista foi enriquecedor e estimulante enquanto estratégia pedagógica, tendo um balanço positivo no modo como promoveu a prática do desenho. Com sentido metafórico ou narrativo, numa perspetiva formal ou informal, abstrata ou figurativa, literal ou metafórica, cada estudante desenvolveu a sua expressão própria e autoral, tendo em vista a aquisição e apropriação de saberes.

Referências Bibliográficas

- Borsuk, A. (2018). *The Book*. The MIT Press.
- Davidson, M. (2011). *Contemporary drawings: Key concepts and techniques*. Watson-Guptill Publications.
- Drucker, J. (2004). *The century of artists books*. Granary Books.
- Leite, E., Malpique, M & Ribeiro dos Santos, M. (1995). *Trabalho de projeto*. Edições Afrontamento.
- Maslen, M. & Southern, J. (2011). *Drawing Projects: An exploration of the language of drawing*. Black Dog Publishing.
- Philips, G. & Reed, M. (2018). *Artists and their books/Books and their artists*. Getty Research Institute.
- Rodrigues, A. (2003). *O que é o desenho*. Quimera.
- Romana, A. (20017). *Publicar a estória/história do livro de artista em Portugal* [Dissertação de doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas e Sociais

da Universidade do Algarve]. Repositório da Universidade do Algarve.
<https://sapiencia.ualg.pt/handle/10400.1/10827>
Silveira, P. (2008). *A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista*. 2nd ed. Editora da UFRGS, 2008. Disponível em:
<http://books.scielo.org/id/2pwn4>. Acesso em janeiro de 2021.

REPRESENTAÇÃO DIGITAL 3D

José Manuel Revez

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

Resumo

A prática artística contemporânea assume, com maior frequência, a utilização dos meios digitais na realização do Projeto. Os instrumentos digitais disponibilizam, entre outros, a modelação 3D, digitalização 3D e Prototipagem Rápida. O Escultor tem ao seu dispor recursos que, paralelamente aos processos tradicionais, veiculam diferentes formas de fazer e de criar, abrindo novas perspetivas e soluções para a realização do Projeto e concretização da Obra Escultórica. Com este ensaio, pretende-se observar as particularidades dos meios digitais na Metodologia do Projeto de Escultura, evidenciando as soluções e possibilidades gráficas decorrentes da representação digital 3D nos estágios e exigências do percurso criativo.

Palavras-Chave: Representação Digital 3D; Meios Digitais; Metodologia do Projeto; Escultura.

Abstract

Contemporary artistic practice is increasingly assuming the use of digital media in the making of the Project. These digital tools offer - amongst others - 3D modelling, 3D scanning and Rapid Prototyping. Sculptors have at their disposal resources that, in parallel with the traditional processes, convey different ways of making and creating, opening up new perspectives and solutions for the realization of the Project and conclusion of the Sculptural Work. With this essay, we aim to observe the particularities of digital media in the Sculpture Project Methodology, highlighting graphic solutions and possibilities resulting from the 3D digital representation in the different stages and demands of the creative path.

Keywords: Digital Representation; Digital Instruments; Project Methodology; Sculpture.

Introdução

A realização de um Projeto Artístico elege o Desenho como instrumento conceptual paradigmático no desenvolvimento das diferentes fases que compõem a sua metodologia. Nas áreas das Artes Plásticas, do *Design* e da Arquitetura, a prática do Desenho permite a materialização primária da ideia e da proposta embrionária do Objeto que se pretende conceber; o Desenho assume-se, deste modo, como veículo especulativo

e experimental que gradualmente confere identidade formal aos diferentes ensaios conducentes a opções com mais, ou menos, compromissos relativos à solução final pretendida.

Através de registos, sob a forma de esboços, agregam-se linhas orientadoras que, numa primeira fase, cimentam o despoletar da metodologia projetual. Assim, os registos gráficos iniciais estabelecem os limites do desenvolvimento do Projeto, que condicionam a proposta final.

Sem pretendermos apresentar um texto fatigante, procuraremos encontrar denominadores comuns à utilização e aplicação de registos gráficos concebidos de uma forma tradicional (registos gráficos analógicos) e registos digitais (representação digital 3D) no âmbito do desenvolvimento do Projeto Artístico, concretamente na Metodologia do Projeto de Escultura, assumindo uma perspetiva didática e demonstrativa desta realidade.

Representação Digital

De uma forma abreviada, a Representação Digital consiste num processo que assenta na tecnologia CAD¹⁵¹, permitindo a representação de formas, volumes, manchas e cores, texturas e efeitos lumínicos, através de dispositivos digitais; os dispositivos mais comuns compreendem o computador, o *tablet* e os óculos de realidades híbridas¹⁵², em que o utilizador recorre a instrumentos periféricos de modo a realizar as representações (e.g. rato, *stylus pen* e, entre outros, *touch controllers*). Através destes instrumentos mimetiza-se o gesto físico (analógico) conducente ao ponto, traço, forma poligonal geométrica ou livre, e mancha, obtendo-se a respetiva tradução gráfica no suporte digital (i.e., ecrã).

Atualmente, podemos considerar que os aspetos referidos são do entendimento comum, na medida em que a utilização destes meios constitui-se numa prática usual. No entanto, decorrente da prática da nossa docência¹⁵³, observamos que a maioria dos alunos apresenta conhecimentos e domínios básicos relativos a estas tecnologias, conduzindo a

¹⁵¹ CAD – *Computer Aided Design* (Desenho Assistido por Computador).

¹⁵² As realidades híbridas consistem essencialmente na Realidade Virtual (VR) e na Realidade Aumentada (AR).

¹⁵³ Lecionação das Unidades Curriculares de Escultura, Desenho Digital 3D, Escultura Digital e Meios Digitais no 1º e 2º Ciclo dos cursos de Escultura na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

propostas que ficam aquém das possibilidades potenciadas pela representação digital. Deste modo, importa salientar particularidades pertinentes desta realidade de modo a clarificar a sua usabilidade e, assim esperamos, a sua justificação.

A Representação Digital emprega duas categorias distintas que, no entanto, se podem complementar: a Representação Digital 2D e a Representação Digital 3D. Como referido, ambas as situações assumem uma prática realizada em suportes digitais, sendo a primeira a que se assemelha à essência e à natureza do desenho tradicional (do desenho analógico), realizado sobre uma superfície plana com um meio riscador. Esta tipologia de desenho permite representações bidimensionais que podem incluir registos que decorrem da observação direta, da memória ou de um processo criativo/especulativo. É através do desenho que, independentemente da nossa competência, representamos formas e volumes tridimensionais, criando um fenómeno de ilusão que permite a apreensão e compreensão de informações espaciais registadas a duas dimensões.

Tradicionalmente, o escultor executa este tipo de registos sob a forma de esboços, de vistas ortogonais (alçados, cortes e plantas), de representações axonométricas e perspectivas - paralelamente a esbocetos e maquetas tridimensionais - de modo a configurar a informação necessária para a compreensão do objeto escultórico a conceber. No âmbito do Projeto de Escultura esta é uma das funções principais do desenho, que ao eleger uma linguagem gráfica comum permite um diálogo com terceiros (e.g. equipa, cliente, professores).

Porem, esboçar graficamente a ideia de um volume torna-se, muitas vezes, num esforço complexo. A realização de um simples rascunho, cuja finalidade assente na necessidade de formalizar materialmente uma intenção escultórica, envolve um grau de perícia do saber desenhar que nem sempre se verifica por parte do autor do projeto.

Na realidade, podemos confessar que na prática de docente observamos situações similares que, na nossa opinião, conduzem indubitavelmente a propostas amputadas que se revelam distantes do entusiasmo criativo aquando da fase inicial do lançamento do enunciado.

O desenho é um instrumento preponderante para o desenvolvimento do processo conceptual da criatividade escultórica. Inclusive, na realização de um projeto torna-se determinante e imperativa a sua presença, na medida em que os diferentes estágios são necessariamente concebidos através de registos gráficos. Deste modo, é legítimo concluir

que o sucesso projetual encontra-se diretamente relacionado com o grau de entendimento e de execução de diferentes tipologias de representação gráfica.

Assim, conquanto o desenvolvimento da metodologia seja realizado através de registos analógicos ou de registos digitais (CAD 2D), o resultado implica saberes e competências específicas para o sucesso da transmissão da ideia e para o valor plástico subjacente à proposta, uma vez que os processos são similares.

Noutra perspetiva, a representação digital 3D evidencia idiosincrasias que permitem auxiliar a prática do desenho de projeto. Contrariamente ao CAD 2D, de um modo paradoxal, o processo de representação digital 3D prescinde, de certo modo, da eficácia de traduzir graficamente as características morfológicas de um volume. Neste tipo de representação, as morfologias tridimensionais são construídas, ou modeladas, ao invés de serem desenhadas; podemos admitir que esta é a principal diferença entre o CAD 2D e o CAD 3D. No campo da escultura, este tipo de aplicativos, ou de *softwares*, é denominado de Modeladores 3D, permitindo simular a modelação e a construção de volumetrias tridimensionais geométricas e orgânicas. Para este efeito existem essencialmente dois tipos: os modeladores paramétricos e os modeladores escultóricos ou diretos, respetivamente.

Na modelação 3D, e tomando como exemplo a construção de um paralelepípedo, o volume do sólido é obtido através da criação de uma malha poligonal que contém a informação relativa às coordenadas espaciais dos seus vértices, alocadas a um referencial cartesiano ou a um referencial central. A malha do sólido é constituída pelas superfícies poligonais que resultam da combinação dos vértices em arestas e, conseqüentemente, das arestas em polígonos, agregando as diretrizes necessárias para podermos definir as suas três dimensões.

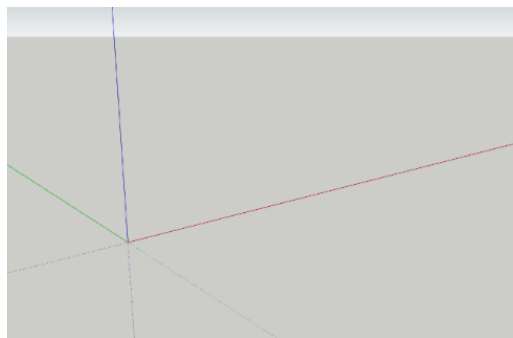


Fig. 4. referencial cartesiano ortornormado

No entanto, contrariamente a um ficheiro 2D, o ficheiro 3D contém genericamente informações espaciais das volumetrias concebidas, descartando as informações gráficas. Neste momento, torna-se pertinente questionar de que forma é que a modelação 3D permite resolver os problemas de representação gráfica nas diferentes fases de um projeto de escultura? Procuraremos responder a este problema nas linhas seguintes.

Metodologia do Projeto de Escultura e Representação Digital 3D

Nesta exposição não procuramos eleger uma proposta de Metodologia do Projeto que estabeleça um percurso inflexível e hermético, preterindo fases assumidamente pertinentes para o seu desenvolvimento. Pretendemos, por outro lado, apresentar linhas orientadoras que facilitem a sua realização de modo a encontrar uma solução que defina uma proposta para o problema - ou enunciado - sugerido, independentemente da tipologia gráfica utilizada na realização do projeto (i.e., analógica ou digital).

Deste modo, lançamos um desafio de excogitação ao leitor: responder a um enunciado modesto relativo à realização de um projeto de escultura. Pretende-se conceber uma proposta escultórica que consiste na desconstrução de um cubo com dois metros de aresta. As operações admitidas são cortes e truncagens, rotações e alteração de escalas.

Numa perspetiva expositiva e didática, podemos assumir as seguintes fases metodológicas, de modo a orientarmo-nos no seu desenvolvimento e realização:

1. Pesquisa contextual;
2. Pesquisa formal e iconográfica;
3. Esboços exploratórios;
4. Ensaios de escala;
5. Esboços e esbocetos da solução definida;
6. Desenhos técnicos e respetiva cotagem;
7. Representação axonométrica e axonometria explodida;
8. Maqueta tridimensional;
9. Caderno de encargos;
10. Registos de integração com estudo material e lumínico.

Sem incorrerem num processo exaustivo, podemos assumir que o estágio inicial de um projeto de escultura decorre de uma investigação que, a montante, assenta numa pesquisa contextual e formal relativa à premissa apresentada. Esta fase permite a criação

de um espólio plástico e histórico, entre outros, que agrega linhas orientadoras para as consequentes etapas.

Como referimos, é através da realização de esboços exploratórios que podemos materializar a intenção e ideia, registrando propostas descomprometidas que servem de base à gênese do objeto escultórico. Habitualmente, estes esboços são executados sob a forma de registos axonométricos e perspéticos de modo a representar as particularidades tridimensionais da forma a conceber. É nesta fase, e sem querermos ser redundantes, que o aluno encontra as primeiras dificuldades operativas referentes à prática do desenho. Naturalmente que, em alternativa, o uso de esbocetos (estudos primários tridimensionais) facilita a tarefa de materializar a ideia permitindo, de uma forma transversal, realizar registos à vista das propostas iniciais.

Uma das particularidades da modelação 3D envolve precisamente a possibilidade de simular o processo construtivo material de uma morfologia tridimensional, elegendo o ambiente virtual (e.g. ecrã) num laboratório experimental para esta prática. Os meios digitais permitem, deste modo, empreender uma especulação conceptual que responde ao ensejo da experiência do processo criativo. Com o recurso a simples operações (truncagens, rotações, translações e escalas) podemos criar inúmeras propostas a partir do referente original, obtendo em tempo real a sua tradução gráfica no ambiente virtual.

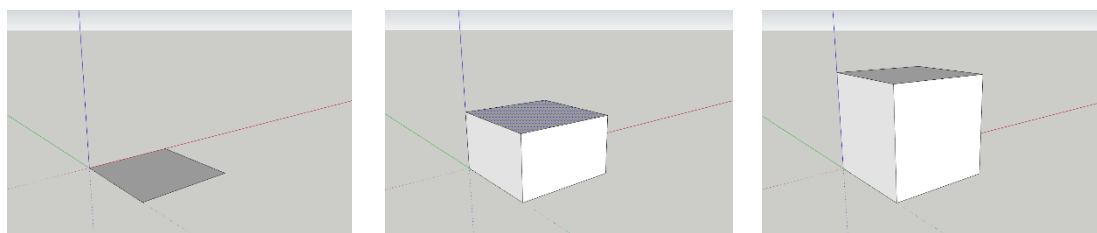


Fig. 2. Processo de construção do referente através de extrusão

A visualização destas traduções gráficas é realizada através de um processo manipulativo e interativo que permite eleger diferentes pontos de vista (no sistema de projeção paralela ou no sistema de projeção central) conducentes à compreensão estrutural da volumetria. Os aspetos acima referidos respeitam a observação destes meios como instrumentos especulativos e criativos para a realização do objeto escultórico. No entanto, sem esquecer as diretrizes deste ensaio, importa observar de que modo podemos aplicar estes processos à problemática da representação no projeto.

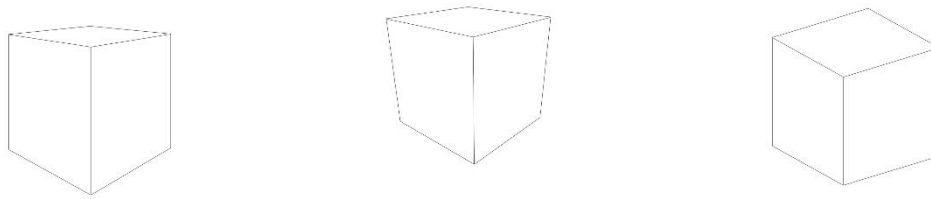


Fig. 3. Projeções centrais e projeção paralela do referente

Em termos metodológicos, a fase posterior à realização dos esboços exploratórios e, se necessários, os ensaios de escala, consiste na concretização dos desenhos técnicos da proposta definida do objeto. Por outras palavras, depreende-se que nesta fase a solução volumétrica do objeto está assumida e é necessário empreender uma tarefa mais “burocrática” que consiste na execução dos desenhos técnicos, respetivas cotagens, representações axonométricas e, de acordo com as exigências do projeto, uma axonometria explodida do objeto escultórico.

Conceber de raiz todos estes registos necessários, através de processos analógicos ou com recurso ao CAD 2D, é manifestamente uma tarefa árdua e morosa. Paralelamente aos conhecimentos necessários para esta finalidade, a realização destes tipos de registo não é do agrado da maioria, transformando-se num empreendimento que parece não ter fim e no qual não se reconhece uma atitude criativa; no entanto, não há forma de evitar este ponto metodológico.

Como constatámos, os ensaios construídos em 3D resultam numa tradução algorítmica que comporta os valores das coordenadas tridimensionais de uma malha volumétrica. Este ficheiro 3D encerra uma particularidade determinante para a exposição da problemática que propomos tratar, uma vez que através do *software* de modelação 3D podemos utilizar este ficheiro para uma variedade de finalidades.

Apenas com um ficheiro é possível encontrar soluções para a apresentação dos diferentes esboços exploratórios, das vistas do desenho técnico - devidamente cotado, da representação axonométrica e partes explodidas, dos registos de integração, estudo da incidência lumínica, propostas de materiais, impressão 3D e, entre outros, criação de ambientes virtuais.

Neste sentido, é importante clarificar vários aspetos relativos à tradução, ou saída gráfica dos valores algorítmicos do ficheiro 3D. A maioria dos modeladores 3D permite

a visualização do objeto através de diferentes tipologias de linhas representadas no ecrã. De um modo resumido, é possível observar a representação do volume apenas com as linhas estruturantes (*wireframe*), com as superfícies e linhas ocultas (traçado invisível), ou com as superfícies com apontamento cromático, apontamento textural e material e comportamento lumínico, apresentado as sombras próprias e projetadas no ambiente criado. As arestas estruturantes apresentam-se sob a forma de linhas geométricas ou, em alternativa, simulando o registo livre realizado à mão levantada.



Fig. 4. Esboços exploratórios do referente realizados em modelação 3D

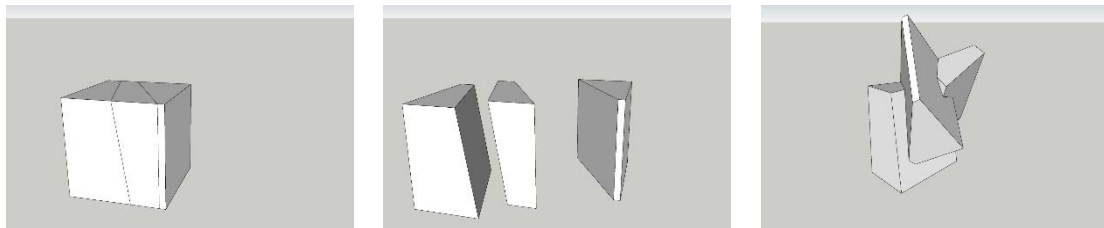


Fig. 5. Processo construtivo realizado em modelação 3D



Fig. 6. Esboços exploratórios do referente realizados em modelação 3D

De outro modo, os modeladores 3D operam com diferentes sistemas de projeção, elegendo o centro de projeção a distância própria (projeções paralelas ou cilíndricas) ou a distância imprópria (projeções centrais ou cónicas). Desta forma, a escolha do sistema de projeção define o tipo de “vista” que se pretende obter de acordo com a finalidade do registo gráfico.

Em termos operativos, estas variáveis são acedidas por ícones presentes nos menus de acesso rápido (flutuantes) dispostos na interface de utilização (*user interface*) permitindo uma interação extremamente rápida e facilitadora. Em jeito de resumo, após a construção 3D da proposta volumétrica a conceber, obtêm-se os elementos essenciais para a apresentação gráfica do projeto, sendo apenas necessário proceder à escolha das soluções de traçado e das projeções pretendidas.



Fig. 7. Esboços exploratórios da solução final realizados em modelação 3D

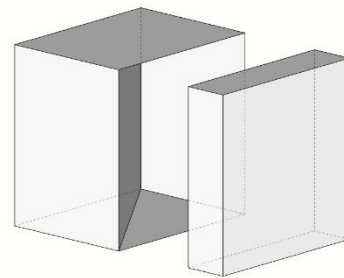
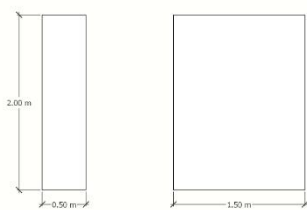
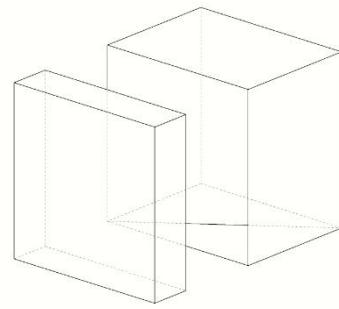
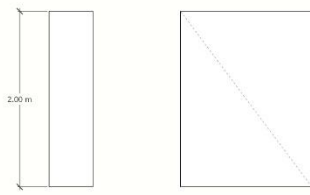


Figura 8 – Dupla Projeção Ortogonal e Cotagem Figura 9 – Representações Axonométricas

Tendo em consideração a necessidade de apresentar o Projeto sob a forma de um documento digital ou impresso em papel, paginado com as partes que o compõem, torna-se necessário exportar as diferentes vistas escolhidas e, naturalmente, conceber a composição gráfica do projeto. As vistas enquadradas no ecrã são exportadas sob a forma de ficheiros de imagem ou de ficheiros gráficos que, posteriormente, são importadas no documento final.

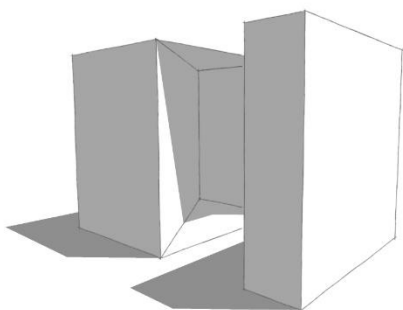


Fig. 5. Estudo de incidência lumínica

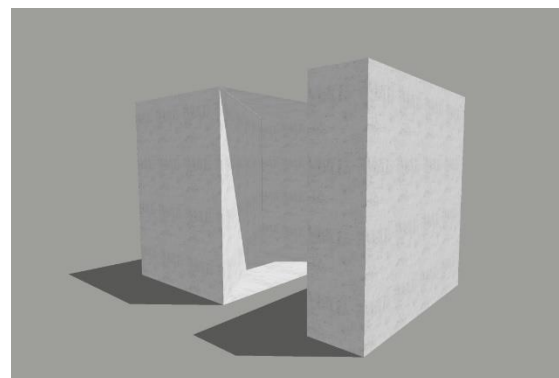


Fig. 6. Renderização e ensaio de materiais

Conclusão

Os meios digitais não substituem os processos gráficos analógicos. Na nossa perspetiva, auxiliam e complementam a realização das diferentes fases de um projeto de escultura, quer num contexto criativo e experimental, quer como instrumentos que facilitam a representação gráfica. Inclusive, com estes meios permite-se o acesso a processos inovadores, como a prototipagem rápida (e.g. impressão 3D), a criação de conteúdos para as realidades híbridas, digitalização 3D e acervos digitais e, por fim, o universo da escultura digital.

Procurámos, no decorrer deste ensaio, salientar as particularidades operativas da representação digital 3D no âmbito do projeto artístico, concretamente no projeto de escultura, ressaltando as dificuldades observadas em diferentes unidades curriculares ministradas, apresentando alternativas que permitem ultrapassar as dificuldades mais correntes subjacentes à realização do projeto.

Na nossa opinião, e numa perspetiva de incremento da literacia digital, importa refletir sobre a necessidade e justificação do ensino dos meios digitais no *curricula* dos diferentes cursos da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Referências Bibliográficas

- DOLLENS, Dennis, (2002). *De lo Digital a lo Analógico*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- HARRISON, Dew (Ed). (2013). *Digital Media and Technologies for Virtual Artistic Spaces*. Hershey, PA: IGI Global.
- PAUL, Christiane, (2008). *Digital Art* (2a Ed), London: Thames & Hudson.
- REVEZ, Jose Manuel, (2016). *Escultura Digital Contemporânea*, Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Tese de Doutoramento.
- GRAU, Oliver, (2003). *Virtual Art – From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: The MIT Press.

O TEATRO DOM ROBERTO E A ADAPTAÇÃO DA PEÇA “O BARBEIRO” PARA UM LIVRO-OBJETO

Mariana Oliveira Matos

Marta Madureira

Susana Jorge

Escola Superior de Design, Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Mestrado em Ilustração e Animação, Portugal

Resumo

Propõe-se uma comunicação dedicada à ilustração e à técnica *pop-up*, em que se apresenta o resultado da adaptação da peça “O Barbeiro” para um livro-objeto, do repertório do teatro Dom Roberto. Esta adaptação levou à exploração de diferentes metodologias, para obter um resultado coerente e que espelhe este teatro intergeracional com séculos de existência. Procurou-se sempre um caminho de inovação quer na forma de contar a história, quer no suporte escolhido. O leitor assume um papel ativo durante a narrativa proporcionado através dos mecanismos gráficos, estes que, em conjunto com a ilustração, acompanham o ritmo da peça.

Palavras-chave: teatro Dom Roberto; livro-objeto; interatividade.

Abstract

It is proposed a communication dedicated to the illustration and pop-up technique, where it shows the result of the adaption of theatre play “The Barber” from Dom Roberto’s theatre repertoire, to an object-book. This adaptation led to the exploration of different methodologies to obtain a consistent result which reflects this intergenerational theatre with centuries of existence. It was always searched for an innovative path whether in the chosen way of telling the story, or the chosen support. The reader has an active role during the story provided through the graphic mechanisms, which together with the illustration, follows the play rhythm.

Keywords: dom Roberto’s theatre; object-book; interactivity.

Introdução: O teatro Dom Roberto e o livro-objeto

O teatro Dom Roberto nasce no contexto da *Commedia Dell’Arte*, um género teatral que surge no final do séc. XV em Itália. (Loureiro, 2013, p.22) Segundo Loureiro, vários artistas de rua executavam espetáculos de cariz popular, onde os atores atuavam com metade do rosto coberto com uma máscara, os diálogos eram improvisados e existia uma assídua interação com o público. (p.22)

Este género expandiu-se pela França e, posteriormente, por toda a Europa, originando o aparecimento de espetáculos populares de marionetas e com eles uma

personagem de carácter burlesco, que critica as classes poderosas e os seus privilégios, designada de *Pulcinella* em Itália e de *Polichinelle* em França. (p.22)

É em meados do séc. XVII que Portugal se rende ao espírito francês e italiano de vários artistas itinerantes estrangeiros, e se dá um processo de aculturação por parte dos portugueses, dando origem ao teatro Dom Roberto.

O Dom Roberto além de dar nome ao teatro, é também uma personagem conhecida como uma personagem do povo, com características bastante próprias e facilmente identificáveis como: a voz, executada pelo marionetista com o auxílio de uma palheta e os adereços das “pauladas”: a frigideira, o pau, a cana, a navalha, entre outros.

Também a barraca ou guarita, é uma característica bastante própria deste teatro, esta que é o espaço destinado ao marionetista para a execução do espetáculo e que serve, ao mesmo tempo, de palco para as personagens. Por fim, as rotinas, nome dado a um conjunto de sequências, como por exemplo “(...) a rotina de aparecer por de trás de uma personagem e bater-lhe com um pau e desaparecer sem ser visto pela vítima”. (Gil, 2013, p.55)

Face a estas características particulares, este projeto iniciou-se com um estudo e análise aprofundado da narrativa escolhida, dentro do teatro Dom Roberto, “O Barbeiro”.

Compreendeu-se que as diferentes formas de representação dos vários marionetistas dificultavam a linguagem a adotar e, portanto, era essencial ter uma referência base para todo o processo. Essa referência foi o trabalho do marionetista José Gil.

A exploração da história foi igualmente fundamental para compreender de que forma se adaptaria um projeto caracterizado pelo movimento para algo “estático”, sem prejudicar o ritmo e a compreensão da história.

O teatro Dom Roberto, apesar de ser um teatro tradicional, é caracterizado pela sua intemporalidade. Viaja de geração em geração, quer para quem vê, quer para quem passa o testemunho enquanto executante, e adapta-se aos tempos modernos e à sociedade em que se insere.

Neste contexto o livro-objeto, surge como o suporte ideal para esta adaptação, pois o livro-objeto é, por definição, contemporâneo. Os livros, desprendem-se de um formato tradicional e introduzem elementos físicos, incentivando e criando a necessidade ao leitor de rodar, desdobrar, espreitar, levantar, entre outros, para prosseguir na história.

Foram analisados diversos livros objetos significativos para esta pesquisa, como por exemplo: “Red Riding Hood: A Pop-up Book” (2009) de Louise Rowe, “Le Petit Chaperon Rouge” de Charles Perrault e Clémentine Sourdis (2015), La maison de madame M" (2019) de Clotilde Perrin, e "Who Am I?" (2018) de Stephanie Babin e Tristan Mory. Esta análise teve como objetivo de compreender o efeito, a função e a técnica de determinado mecanismo e de que forma pode potenciar a narrativa.

Desta breve análise que não é possível aprofundar no espaço deste trabalho, pode-se entender o livro-objeto como um suporte inovador, que permite dar continuidade a uma peça tradicional e que, dado às suas características formais, permite responder àqueles que são aspetos inerentes numa peça: a participação do espetador, o movimento e a surpresa.

Um exemplo dessa possível continuidade acontece na primeira página do livro, (fig.1), onde o leitor retira um pequeno bilhete que lhe dá acesso ao “espetáculo”, e é envolvido por um ambiente de confusão, alegria, barulho, representado através de mãos entrelaçadas cheias de cor, como se do início da peça de teatro se tratasse.



Fig. 7. Página inicial do livro.

A peça de teatro “O Barbeiro”

A peça “O Barbeiro” ou o “Barbeiro Diabólico” chega-nos, segundo José Gil (2013), através dos mestres António Dias e Domingos Moura. (p.20) É através destes que surgem as várias versões, tanto da história como do próprio nome; muitos marionetistas adotam o nome “O Barbeiro” e outros “O Barbeiro Diabólico”.

A história desenvolve-se numa Barbearia e fazem parte desta peça seis personagens: o Dom Roberto, como personagem principal, o Barbeiro, o Padre, o Polícia, o Diabo e a Morte. As personagens mergulham num mar de conflitos entre elas,

desencadeados pela morte do Barbeiro. Quando o Barbeiro diz o valor do corte da barba ao Dom Roberto, ele não aceita pagar por achar muito caro e gera-se uma luta entre eles, onde o desfecho acaba por ser fatal para o Barbeiro.

Fazendo uso de acessórios típicos deste teatro, já referidos anteriormente, existem diversos momentos de “paulada” entre as personagens, onde todas morrem à exceção do Padre e, claro, do Dom Roberto.

A peça termina com o Dom Roberto a carregar todas as personagens às costas e a gritar: “Vitória, vitória, matei a Morte!!”

A adaptação da peça a livro-objeto

Após a escolha da peça iniciou-se a análise da narrativa tanto visualmente, através de vídeos disponibilizados *online* das peças, como textualmente, com o objetivo de conhecer pormenorizadamente o texto para melhor o adaptar. De seguida, desenvolveu-se o visual das personagens pertencentes à peça, baseada nas marionetas do marionetista José Gil. Por fim, uniram-se os estudos e estruturou-se toda a história através da criação de um *storyboard*.

O facto de ser uma peça com seis personagens sem qualquer cenário e com uso de um diálogo curto e simples, poderia ser visto como algo que facilitasse a liberdade criativa, contudo, o trabalho revelou-se mais demorado, para garantir uma continuidade visual e rítmica, típica do teatro Dom Roberto.

A criação do *storyboard* ajuda a planear o processo de trabalho. Estrutura-se a divisão textual feita previamente de forma mais precisa e dá-se início à conceção das composições pertencentes a cada parte da história, estabelecendo uma relação entre texto e imagem e trazendo, por acréscimo na ilustração, detalhes que o texto não tem explícito.

O facto de o texto funcionar em diálogo, permite que a ilustração complete aquilo que a fala não refere, ou seja, a parte mais descritiva, funcionando como aquela que seria a visão do espetador durante o espetáculo.

Este estudo prévio incide também sobre que composições, paletas e mecanismos a adotar. Um plano geral onde se estudam ideias e se elaboram relações entre os elementos dentro da dupla-página e de uma forma global do livro, procurando-se, no final, uma linha coerente e definida.

O livro-objeto

Os livros-objeto são livros que solicitam a manipulação do leitor para a construção do sentido, motivando a uma pluralidade de leituras e estabelecendo uma relação mais próxima através da sua materialidade. Segundo a autora Ana Margarida Ramos¹⁵⁴, o livro-objeto é aquele que se distingue pela novidade e nos dá algum tipo de inovação, comparativamente àquele que é considerado o livro tradicional, tanto pela ordem e o modo de leitura, como pelas suas características formais.

É através das suas qualidades gráficas e de um conjunto de particularidades paratextuais, que uma narrativa se transforma, deixando de ser simplesmente uma história e fazendo com que o leitor mergulhe numa aventura de emoções, de procura e de descobertas.

Por todas as razões acima descritas, entendeu-se que o livro-objeto se tornaria o meio para recontar uma história pertencente ao Teatro Dom Roberto. Um livro capaz de oferecer uma diversidade de possibilidades gráficas para a concretização desta adaptação.

Pensar naquilo que o teatro representa e emerge conceptualmente, foi importante para perceber o que era necessário preservar neste percurso de transformação: a interação com o espetador, o improvisado, o efeito surpresa, o espírito dos espetáculos, o ritmo da história e claro, ser facilmente perceptível de que teatro e peça estamos a abordar.

Estas preocupações foram solucionadas ao encontrar e explorar a linguagem visual adotada pelo José Gil nesta peça e o mundo do *pop-up* e dos mecanismos gráficos.

O estudo das personagens foi o desencadeador para a restante linguagem gráfica da história, pois, neste caso particular, as personagens fazem a história.

Todo o espetáculo é conduzido através do diálogo entre as personagens e raramente¹⁵⁵ são utilizados cenários de fundo para situar espacialmente o espetador.

¹⁵⁴ 6.º Seminário Internacional de Investigação sobre o Livro-Objeto promovida pelo PUC-SP no dia 29 de abril de 2021, disponível em https://www.youtube.com/watch?v=wsNR1cn1ewI&list=LL&index=92&t=3222s&ab_channel=LiteraturaPUC-SP consultado a 29 de abril de 2021.

¹⁵⁵ Alguns exemplos onde são utilizados cenários: “O Castelo dos Fantasmas” e “A Rosa e os três namorados” do marionetista José Gil e a peça “O Barbeiro Diabólico” do marionetista Vítor Santa Bárbara.

No geral, grande parte dos marionetistas apenas possui o tecido que cobre a guarita, que por norma é um tecido estampado e barato, designado de “chita de Alcobaça” e que através do diálogo e dos acessórios, contam a história.

É de frisar que as peças estão em constante transformação tal como os livros, pois adaptam-se e exploram temas pertinentes da atualidade e que através da sua materialidade conseguem proporcionar momentos interativos e lúdicos a quem os explora. Exemplo disso, é a peça “R.I.P Covid” do marionetista Ricardo Ávila, uma história que surge durante o período de confinamento geral, face à pandemia de Covid 19 e o livro “O Muro” (2022) de Joseph Fort Newton, que aborda temáticas como a guerra, a imigração e a integração.

O teatro Dom Roberto, apesar de ser um teatro popular tradicional, acompanha o tempo em que vive e adapta-se ao meio em que cresce, funde-se a tradição com a modernidade, os próprios marionetistas adaptam-se, mudam os espetáculos, improvisam e cada espetáculo é único.

Deste modo, a estética das personagens desenvolvida neste projeto, seguiu a linha visual do marionetista José Gil, mas afirmando sempre uma mudança ou novidade, de forma a que houvesse um cunho pessoal por parte da autora (fig.2). Mudança de cores, acrescento de detalhes e pequenas alterações no desenho da fisionomia das personagens, são alguns exemplos.

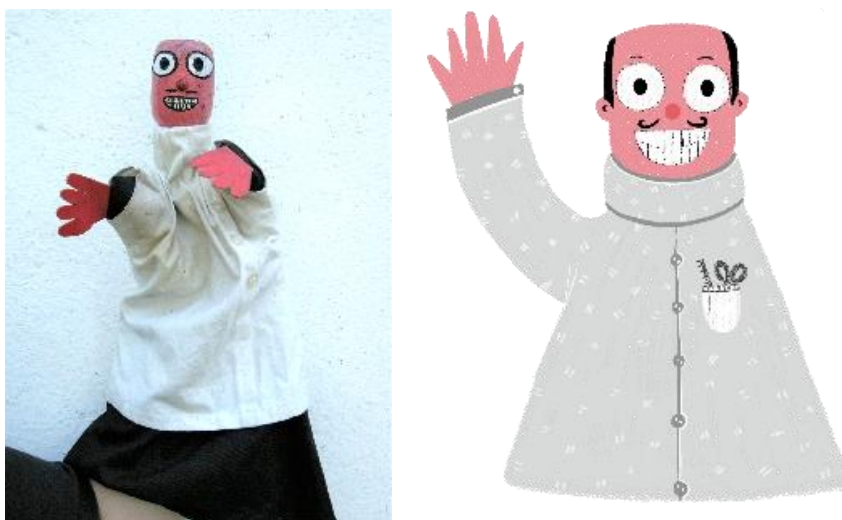


Fig. 8. Adaptação da Personagem Barbeiro.

Uma das características do diálogo das peças do teatro Dom Roberto, são as falas curtas e repetidas, em que as ações de cada personagem, no caso da peça “O Barbeiro”, não sofrem muitas alterações. A interação delas acaba por manter o mesmo ritmo, e por isso, encontrar estratégias para diferenciar os momentos, foi necessário.

Percebeu-se assim que, por meio da tridimensionalidade, possibilitava o destaque das personagens, realçando o seu papel ou significado na narrativa.

“(...) Its effects cannot be completely anticipated, and in general when a good movable book is opened, each page is like a Christmas present, provoking a naïve sense of wonder Robert Sabuda calls the “wow” effect.” (Desse, 2012, p.8)

O uso do *pop-up*, (fig.3), permite uma aproximação entre o objeto e o leitor. É algo que salta do livro e se desdobra, formando um lugar, uma personagem ou um movimento.



Fig. 9. *Pop-up* na entrada da personagem Dom Roberto.

Os livros *pop-up* causam esse efeito, deixa-se a bidimensionalidade e cresce no olhar do leitor, tornando-se palpável ou quase real.

Este efeito permite memorizar momentos, por serem tão marcantes, criar um espaço para a emoção, como sentir medo, criar ligações entre personagens, compreender ações/movimentos das mesmas, entre outros.

A aplicação de mecanismos gráficos como o *pull-the-tab*¹⁵⁶ (fig.4) ou *lift-the-flap*¹⁵⁷, (fig.5), neste projeto, permitiu que a mensagem do livro fosse ampliada para outro plano diferente da página principal, não restringindo o recetor apenas à primeira camada. O leitor tem acesso a mais informação ou à transformação da mesma ao acionar o mecanismo.

É levado a participar na história através da sua interação pois, sem ela, a história não se desenvolve e o leitor não obtém as informações escondidas nas abas ou nas linguetas que precisam de ser viradas ou puxadas.

Também o uso das perfurações foi uma das estratégias adotadas neste projeto, (fig.6). A perfuração acaba por ter um papel tanto decorativo como complementar à narrativa, pois possibilita ao leitor espreitar pelos orifícios e encontrar novas informações ou usufruir de uma experiência quase sensorial ao olhar e tocar a textura do recorte, servindo para embelezar o livro e/ou realçar momentos da história.



Fig. 4. Mecanismo *pull-the-tab* na entrada da personagem Barbeiro.

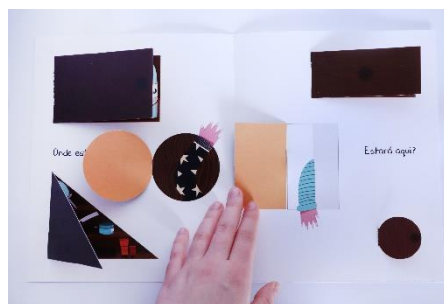


Fig. 5. Mecanismo *lift-the-flap*- Barbeiro procura Dom Roberto.

Como refere a autora Diana Martins:

“Os livros perfurados caracterizam-se essencialmente por uma dimensão lúdica que resulta, sobretudo, de um apelo constante ao jogo de procura e de descoberta que, inevitavelmente, acarreta uma mudança das condições habituais de leitura que, na sua essência,

¹⁵⁶ *Pull-the-tab*: tira de papel que proporciona um movimento na ilustração ao ser puxada pelo leitor. Exemplo: acionar o movimento de alguma parte corporal da personagem, surgir algo escondido, ou erguer-se alguma figura.

¹⁵⁷ *Lift-the-flap*: aba de papel posicionada em segundo plano em relação à página principal, e que, quando levantada pelo leitor, expõe uma ilustração ou mensagem escondida.

corresponde a uma estratégia de amplificação de sentidos e à focalização ou zoom in.” (2019, p.276)



Fig. 10. Perfurações - Entrada da personagem Padre.

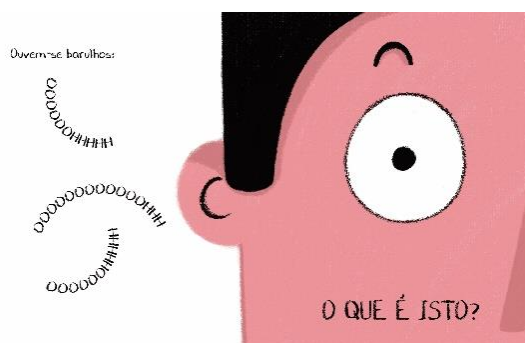


Fig. 11. Aproximação e afastamento da personagem Dom Roberto.

Para além de toda a parte gráfica tridimensional do livro, foi importante compreender de que forma a composição poderia, em conjunto com a narrativa, conseguir-se diferenciar e trazer a novidade à história.

Jogos de escala e o exagero da narrativa, foram mais duas das estratégias para conseguir contar as diferentes partes da história de modo a contagiar, ajudar e incentivar o leitor.

O uso de escalas diferentes, (fig.7), como por exemplo, uma composição mais aproximada ou afastada, permitiu obter diversas formas de desenhar a mesma personagem ao longo dos diálogos.

A mesma situação, quando abordamos o significado/função de cada personagem. Um exemplo disso é a personagem Morte que, inicialmente, surge desenhada numa escala bastante superior ao Dom Roberto, por representar algo inalcançável, difícil de derrotar,

mas que à medida que a história avança, essa escala vai diminuindo, pois percebeu-se que a Morte é tão maldosa quanto o Dom Roberto. A composição em si, acompanha a narrativa escrita.

O uso do exagero na narrativa foi aplicado em partes capazes de captar uma maior atenção do espectador. É o caso do momento em que o Dom Roberto corta o Barbeiro ao meio para caber no caixão que o Padre trouxe.

Em espetáculo, o Dom Roberto, “corta” o barbeiro com a navalha, colocando o corpo dobrado dentro do caixão. Na adaptação para livro, criou-se um exagero, ou seja, exagerou-se a ação, transformando-a num momento interativo, onde o próprio leitor separa o corpo do Barbeiro e lhe vê as entranhas. Através de um mecanismo gráfico como o *pull-the-tab*, é possível fazer essa divisão, tornando “real” a ação da personagem principal.

Possibilitar que o leitor interaja com as personagens de algum modo, facilita o processo de conhecimento e da compreensão da história e das personagens, pois o leitor tem um papel dentro do próprio livro. Esta interatividade, incentiva a leitura e a descoberta, tendo como objetivo fundamental tornar a história quase como um jogo, onde o leitor se diverte a ler através dos desenhos e respectivas interações.

Como último exemplo, apresentamos a morte do Diabo (fig.8), em que não se recorreu ao uso do *pop-up*, mas a uma técnica de tecido e cordão. O Diab



Fig. 12. Mecanismo em tecido e cordão para a morte do Diabo.

o é cosido em tecido e é aplicado uma corda à volta do seu pescoço. Esta personagem, que morre estrangulada pelo Dom Roberto, irá morrer quando o leitor puxar ambas as pontas, sufocando a personagem.

Mais uma vez, o sinistro aqui aplicado, é ao mesmo tempo uma forma do leitor ter uma função ativa na história e ajudar o Dom Roberto a escapar à sua própria morte.

Considerações Finais

Existe uma variedade de formatos e sistemas interativos, os quais este projeto procurou explorar, de modo a responder àquilo que o teatro no geral e o teatro Dom Roberto em particular representam.

A escolha desta temática partiu de um interesse pessoal no mundo das marionetas e que cresceu ao visualizar pela primeira vez algumas peças do repertório do Teatro Dom Roberto. A peça selecionada, “O Barbeiro”, deu oportunidade para a exploração gráfica de seis personagens diferentes, todas elas completamente distintas visualmente e, no que diz respeito à narrativa, permitiu alguma criatividade.

O livro-objeto foi o suporte escolhido para a adaptação e apresenta mecanismos em que explora as abas e as “linguetas”, o *pop-up*, as perfurações, entre outros métodos gráficos. Procurou-se adotar aquele que mais responderia à mensagem do livro ao longo das duplas páginas e exercer através dessa variedade, um efeito de renovação visual. Destacam-se momentos marcantes na história e desperta-se a curiosidade do leitor, incentivando-o a uma participação ativa ao longo do livro.

Este projeto pretende ser um objeto de inovação, através do seu formato e conteúdo e, deste modo, ser capaz de alcançar um vasto público, despertando a memória dos mais velhos e dando a conhecer aos mais novos a história do Barbeiro e do Teatro de Marionetas Dom Roberto. É um livro para todos, tal como os espetáculos assim o são, onde todo o público se funde, participa e interage entre si.

É um projeto com asas abertas para o futuro, onde serão feitos estudos e testes de utilização com um público variado, a fim de compreender se os objetivos e a própria execução foram bem conseguidos.

Posteriormente, será pensada a publicação deste livro, a fim de trazer, não só ao meio da ilustração uma história que até então estava apenas em palco, como ao teatro que parte da ilustração para se enriquecer.

Referências Bibliográficas:

- Desse, J. (2012). Movable Books, Past and Present. in Trebi, J.-C. (ed.), *The Art of Pop-Up: The Magical World of Tridimensional Books*. (pp. 7-15). Espanha: Promopress
- Babin, S., & Mory. T. (2018). *"Who Am I?"*. França: Tourbillon
- Gil, J.M.V. (2013). "O Saloio de Alcobaça – O reescrever da memória perdida no teatro tradicional de marionetas português" (Tese de Mestrado). Disponível em: Repositório da Universidade de Évora. <http://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/15972> Consultado em 17 de novembro de 2022
- Loureiro, M.F.O.C. (2013). "Marionetas: das personagens à descoberta do mundo". (Tese de Mestrado). Disponível em: Repositório Institucional da Universidade de Aveiro <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/14500/1/Tese.pdf> Consultado em 15 de novembro de 2022
- Martins, D.M.F. (2019). "O Lugar do livro-brinquedo na infância e na literatura: Arquitetura, (Inter) Texturas e outros desafios". (Tese de Doutoramento). Disponível em: Repositório da Universidade do Minho <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/72561> Consultado em 23 de novembro de 2022
- Perrin, C. (2019). *"La maison de madame M"*. França: Editions du Seuil jeunesse.
- Rowe, L. (2009). *"Red Riding Hood: A Pop-up Book"*. Reino Unido: Tango Books.
- Sourdais, C. (2015). *"Le Petit Chaperon Rouge"*. França: Hélicium Éditions

EXPLORANDO O ESPAÇO PELO DESENHO: SOMBRAS TRIDIMENSIONAIS

Sara Antunes Prata Dias da Costa

Co-autores: A. Jorge Caseirão; Filipa Roseta

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos
em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058

Lisboa, Portugal

CIAUD

Resumo

O presente artigo apresenta parte de uma investigação de doutoramento que analisa o espaço através do desenho. Neste artigo, analisam-se especificamente os desenhos que exploram como as sombras projectadas podem, só por si, 'duplicar' o espaço na sua aparente tridimensionalidade. Como metodologia é sempre utilizado o desenho de observação directa do espaço. Como resultados alcançados apresenta-se uma reflexão sobre os próprios desenhos, que ilustram como as sombras projectadas podem adquirir certas características que as tornam aparentemente tridimensionais. Fazem-se ainda referência a outras obras e artistas que trabalham as sombras na sua tridimensionalidade.

Palavras-chave: Desenho, Espaço, Sombra-Tridimensional

Abstract

This article discloses part of a doctorate investigation which analyses space through drawing. In this article, we specifically analyze some drawings made to explore cast shadows that duplicate the space, creating an appearance of true three-dimensionality. As methodology, it is used drawings of direct observation of space. The results are presented as reflections about the drawings themselves, which illustrate how cast shadows can acquire certain characteristics that make them apparently three-dimensional. Some comparative references, to other works and artists who deal with shadows in their three-dimensionality, are also made.

Keywords: Drawing, Space, Tridimensional-Shadow

Introdução

O artigo apresenta parte de uma investigação de doutoramento da autora, intitulada 'O espaço para além da forma: uma abordagem pelo Desenho' (Costa, 2022)

O presente trabalho explora especificamente através do desenho como as sombras projectadas podem criar registos aparentemente tridimensionais do espaço. O espaço analisado é sempre o espaço de uma caixa, que é utilizada como modelo em toda esta

investigação. A caixa é entendida como um espaço mínimo, um arquétipo de espaço, porém curiosamente tão semelhante aos espaços que habitamos e sempre habitámos.

Como metodologia privilegia-se o desenho de observação do natural, registando as variações, mais ou menos subtis, que se vão introduzindo metodicamente e intencionalmente no espaço. Neste trabalho explora-se especificamente como a sombra projectada pode criar uma duplicação do seu modelo num espaço bidimensional, porém exibindo claramente a sua tridimensionalidade. Através do desenho explora-se como a sombra, normalmente entendida como uma entidade aparentemente plana e uniforme se pode transformar num registo que exhibe só por si, a tridimensionalidade do seu modelo, por vezes até de uma forma pouco convencional.

Como resultados alcançados apresentam-se os próprios desenhos efectuados, bem como diversas reflexões e conclusões sobre as características necessárias para a eficácia de uma sombra projectada tridimensional.

Por fim fazem-se referências a outras obras, de outros autores, que alguma forma também exploram a sombra na sua tridimensionalidade, reflectindo-se sobre possíveis analogias com o trabalho apresentado, e por vezes apresentado as sombras projectadas de uma maneira um pouco divergente e múltipla.

As Caixas

As quatro caixas que servem de modelo a esta série de desenhos são paralelepípedas rectangulares e de acetato. Propositadamente estas caixas contêm em todas as suas superfícies outros desenhos de observação da autora. Estes desenhos que figuram nas superfícies das caixas são eles próprios também desenhos de observação do interior de uma outra caixa com superfícies semi-especulares. As superfícies semi-especulares permitiram captar os reflexos do espaço arquitectónico circundante no interior da própria caixa, podendo esta curiosa observação ser registada pelo desenho. Sendo assim cada uma das quatro caixas agora analisadas, exhibe um desenho de observação (anterior), que é ele próprio um registo de outro espaço através dos seus reflexos.

É importante mencionar que quando estes desenhos são impressos no acetato, o branco que corresponde ao registo da luz no acetato passa a ser transparente, e o preto

que é a ausência de luz no acetato continua preto, criando uma certa opacidade. Devido a estas características, as caixas de acetato permitem assim deixar passar a luz onde na verdade nos desenhos há um registo de luz, e ocultar a luz onde nos desenhos existe penumbra.

Os Desenhos

Os desenhos efectuados são registos de observação directa das sombras projectadas das quatro caixas que referimos acima, quando estas se encontram sob o efeito de luz solar directa. Em alguns desenhos as caixas encontram-se suspensas, o que permite que as sombras projectadas e a própria caixa sejam entidades separadas, distintas, que não se tocam. Noutros desenhos as caixas encontram-se pousadas, estando a caixa e as sombras projectadas ligadas, juntas, coladas uma à outra. A relação directa e unida do objecto ou espaço com a sombra projectada é sem dúvida a situação mais corrente de ser observada no mundo em que vivemos, pois devido à gravidade, os objectos estão pousados no chão e a sombra está naturalmente ligada ao objecto ou espaço que a produz. Porém em todos estes desenhos é omitido o modelo da caixa, ficando só visível a sua sombra projectada, criando novas e curiosas visões da sombra projectada, como vamos ter oportunidade de referir mais à frente.

Em todos os desenhos desta série a luz é sempre registada a branco, sendo o branco naturalmente entendido como um substituto da luz (da Vinci, 2005). No processo, em alguns desenhos a sombra é registada a preto, sendo a luz revelada pelo cor branca do papel onde não se toca (fig.1 a fig. 3). Noutros desenhos a luz é registada directamente a branco sobre uma folha preta de papel. Nestes casos o registo da sombra, da obscuridade, é dada naturalmente pela superfície negra do papel onde não se toca (fig. 4 a fig. 7). No entanto verificou-se que independentemente dos registos serem efectuados directamente a branco ou a preto, registando directamente a luz ou a escuridão, as sombra projectadas são sempre eficazes a revelar o espaço tridimensional do modelo que lhes deu origem. Na verdade, nestes dois tipos de desenhos, a sombra projectada revela sempre eficazmente o espaço da caixa tridimensional e os próprios desenhos presentes nas suas superfícies. O desenhos revelam o espaço por um jogo de opostos, o branco e o preto, a luz e a escuridão, relembrando-nos que o pintor (ou desenhador) não possui nada mais além do branco para o registar o máximo lustre, e do preto para registar a maior escuridão (Alberti, 1967).



Fig. 1. Registro da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa suspensa. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. A autoria e fonte: a própria autora.



Fig.2. Registro da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa suspensa. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. A autoria e fonte: a própria autora.



Fig.3. Registro da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa assente no suporte horizontal. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. A autoria e fonte: a própria autora.

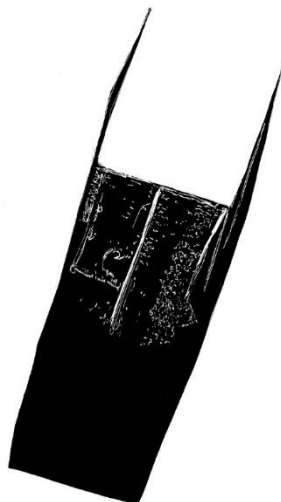


Fig. 4. Registo da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa assente no suporte horizontal. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. Autoria e fonte: a própria autora.

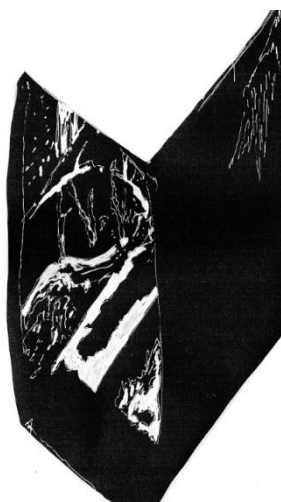


Fig. 5. Registo da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa assente no suporte horizontal. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. Autoria e fonte: a própria autora.

A Caixa Suspensa

Nos desenhos onde a caixa se encontra suspensa (fig. 1, fig. 2, fig. 6 e fig.7) a sombra projectada recai sobre um suporte, uma folha de papel, como uma forma autónoma, separada do modelo que a originou, do espaço/caixa. Podemos reparar que esta sombra projectada não é apenas uma forma plana e bidimensional, pois cria a aparência de um modelo tridimensional, embora se encontre numa folha de papel. Vemos um modelo muito específico, na verdade uma duplicação visual da própria caixa suspensa.

A tridimensionalidade da sombra projectada é conseguida através da transparência presente nas superfícies da caixa, onde por vezes é possível ver as várias superfícies

sobrepostas, mas também os próprios desenhos que ajudam a enfatizar a perspectiva observada (fig. 1, fig. 2). Porém em alguns desenhos algumas caixas parecem não apresentar transparência alguma, pois as superfícies que limitam as caixas são apresentadas a negro (fig. 6 e fig. 7). O facto deve-se às características do próprio papel de acetato, que embora seja transparente também apresenta algum brilho, podendo parecer transparente em alguns casos, mas noutros, gerar reflexos que anulam a transparência da própria caixa. Este fenómeno acontece porque o grau de especularidade de uma determinada superfície varia consoante o ângulo de incidência da luz (Palmer, 1999).

É curioso reparar que a visão da caixa que se observa projectada na sombra e que depois se regista no próprio desenho não corresponde à mesma a visão que o observador/desenhador possui da caixa que está suspensa quando está a desenhar. O que se observa e regista pelo desenho é sem dúvida uma visão muito precisa desta caixa suspensa na sua tridimensionalidade mas de outro ponto de vista. Esta sombra projectada além de revelar eficazmente a tridimensionalidade do modelo dá-nos acesso ao ponto de vista da luz. (Casati, 2004).

É importante referir que para estes desenhos darem uma noção de tridimensionalidade do espaço/caixa, revelando a duplicação do modelo como até agora referimos, é também relevante haver um certo enfiamento do modelo suspenso em relação ao suporte onde recai a sombra projectada. Quando a caixa se encontrava com uma das faces demasiado paralela ao suporte, tanto as arestas como as faces da caixa aparecem na sua sombra projectada como se estivessem comprimidas, e embora o desenho ainda apresente alguma tridimensionalidade (fig. 6), esta tridimensionalidade é muito menos notória do que em outros desenhos onde a caixa se encontra enfiada (fig. 1, fig. 2, fig. 7).

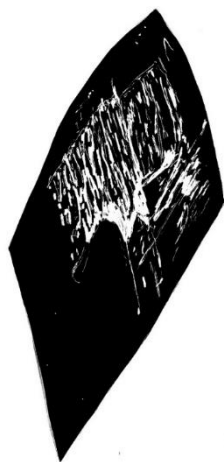


Fig.6. Registro da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa suspensa. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. Autoria e fonte: a própria autora.



Fig.7. Registro da sombra projectada de uma caixa com desenhos da autora, estando a caixa suspensa. Tinta sobre papel, 29,7 x 42cm. Autoria e fonte: a própria autora.

A Caixa Pousada

À semelhança dos desenhos anteriores (com a caixa suspensa) estes desenhos com a caixa pousada, também só registam a sombra projectada, ou seja, existe sempre a omissão do modelo que origina a sombra.

Porém quando a caixa se encontra pousada no suporte, a sombra projectada e o modelo não se encontram separados, tocam-se interligam-se, não são autónomos. Quando nestes desenhos se omite a caixa, fica um vazio, uma nova forma, que ao se deixar propositadamente branca se dilui naturalmente no fundo branco da folha de papel, a ponto de não ser perceptível, proporcionando novos limites para a forma da sombra projectada

(fig. 3, fig. 4, fig.5). Estes desenhos registam assim uma certa irrealidade, pois revelam sem o revelar uma omissão mais declarada do modelo da caixa que origina a própria sombra. Nestes desenhos é precisamente esta omissão do modelo que permite criar novas formas.

Nestes desenhos, a sombra projectada da caixa pousada, permite-nos sem dúvida ver uma forma que aparenta uma certa tridimensionalidade na folha de papel. Porém observando estes desenhos entendemos que são bastante diferentes dos desenhos anteriores (com a caixa suspensa). Podemos por exemplo reparar que nestes desenhos a sombra projectada não se limita a ser uma 'duplicação' do modelo tridimensional do ponto de vista da luz, pois cria verdadeiramente algo de novo, com uma renovada tridimensionalidade. Esta nova tridimensionalidade apresentada é sem dúvida mais ambígua e de uma enorme autonomia formal. Nestes desenhos a forma da sombra projectada e a sua aparente tridimensionalidade alteram-se distanciando-se do modelo, a ponto de até se poder observar uma outra forma tridimensional (fig. 3, fig. 4, fig.5).

Referências a Sombras Projectadas de Outros Criadores

Uma sombra projectada entendida como uma entidade que duplica o modelo que lhe deu origem é algo que para o senso comum é relativamente normal. No entanto esta sombra projectada, com maior ou menor distorção, é habitualmente facultada por uma forma plana e relativamente uniforme. Quando observamos por exemplo as silhuetas desenhadas de Johann Kasper Lavater (1741-1801), a sombra projectada revela-nos fielmente uma mancha uniforme que exhibe com precisão a silhueta do rosto da pessoa que está a servir de modelo. Também no mito narrado por Plínio, o velho (25-79 d.C), a filha de Butades desenha a sombra projectada do seu amado na parede, episódio que podemos por exemplo ver ilustrado na obra 'A invenção do Desenho', de Joseph-Benoit Suvée (1743-1807). Nestes dois exemplos tão longínquos no tempo, não existe qualquer dúvida que a sombra projectada duplica o modelo, mas nunca duplica a sua tridimensionalidade. A sombra é apenas o que normalmente associamos a uma sombra: uma forma plana, escura e uniforme.

Na fotografia 'Ahmadabad, Índia' de Henri Cartier-Bresson (1908-2004), já podemos observar algo bastante diferente nas características da sombra projectada que nos é representada. Esta sombra recai essencialmente sobre uma superfície plana de uma

parede, porém revela-nos a tridimensionalidade do espaço que a originou, do modelo, exactamente como nos desenhos que temos vindo a apresentar. A transparência do espaço deixa-nos entender a tridimensionalidade do modelo revelando a perspectiva.

Numa série de desenhos de Anthony Gromley (1950) intitulada 'Matrix', podemos ver o que parece ser a representação de várias caixas ou espaços tridimensionais. Estes são desenhos que parecem representar apenas diversas sombras projectadas, no entanto, revelam uma eficaz tridimensionalidade. Nestes desenhos as várias formas que observamos sobrepostas parecem múltiplas sombras, um pouco transparentes e sobrepostas, que nos revelam a uma enorme tridimensionalidade.

Na obra de Lurdes de Castro (1930) a transparência das sombras é muitas vezes explorada, pois a artista utiliza em várias obras plexiglas, que permite criar sombras projectadas coloridas com alguma transparência, permitindo a sobreposição das mesmas. Através deste recurso as sombras representadas exibem uma enorme tridimensionalidade, como por exemplo na sua obra '*Cast Shadow of André Morain with Linhof*'.

Por vezes na obra de Lurdes de Castro também são utilizados vários pontos de luz artificial, o que pode gerar diversas sombras projectadas 'transparentes' e sobrepostas que se observam em simultâneo, como por exemplo na sua obra intitulada 'Teatro de Sombras', que faz em parceria primeiro com René Bertholo (1935-2005) e depois com Manuel Zimbro (1944-2003), (Baião, 2021). Também podemos encontrar por exemplo na obra de Olafur Eliasson (1967) intitulada '*Your Uncertain Shadow*' sombras projectadas criadas com várias luzes artificiais. Nesta obra diversas luzes coloridas projectam na parede as sombras dos próprios visitantes, gerando inúmeras sombras coloridas e sobrepostas, dando a aparência de uma enorme tridimensionalidade. Nestas obras de Lurdes de Castro e de Olafur Eliasson, verificamos que a sobreposição da transparência das sombras, como também observamos nos desenhos da autora apresentados neste artigo, criam uma enorme tridimensionalidade nas sombras projectadas.

Algumas Considerações Finais

Estivemos a analisar como as sombras projectadas podem gerar registos aparentemente tridimensionais mesmo sobre uma superfície bidimensional. Verificou-se que uma sombra projectada que recai sobre uma superfície plana pode exibir o modelo tridimensional do espaço que lhe deu origem, criando uma espécie de duplicação do

espaço/modelo tridimensional. Esta sombra projectada tridimensional, que se regista pelo desenho, é no entanto, uma visão totalmente distinta do ponto de vista do desenhador/observador, quando este observa o modelo tridimensional. Podemos afirmar que todos os desenhos efectuados registam o ponto de vista da luz.

Para uma sombra projectada ser eficaz a reproduzir o espaço/modelo na sua tridimensionalidade é importante que exista alguma transparência no modelo, de modo a ser possível ver as sombras das várias superfícies do espaço sobrepostas. Esta sobreposição das sombras denuncia a perspectiva dando tridimensionalidade à projecção observada. Os próprios desenhos que se encontram sobre as superfícies do espaço/modelo analisado, devido às transparências que possuem, ajudam a enfatizar ainda mais a perspectiva, reforçando a tridimensionalidade das sombras projectadas observadas e registadas.

De um modo geral, a duplicação ´mimética` do modelo tridimensional através da sua sombra projectada é mais fiel quando o espaço/modelo se encontra suspenso e enviado em relação ao suporte onde recai a sombra. Porém verificou-se que mesmo nos casos em que o espaço/modelo se encontra pousado no suporte, a sombra projectada é eficaz a revelar a tridimensionalidade, embora por vezes possa parecer criar outro tipo de espaços.

Referências Bibliográficas

- Alberti, L. B. (1967). *On Painting*. (Yale University Press, Ed.). New Haven, Connecticut,.
- Baião, J. (2021). Lurdes de Castro. Retrieved October 29, 2021, from <http://www.museuartecontemporanea.gov.pt/pt/artistas/ver/71/artistas>
- Casati, R. (2004). The shadow knows: A primer on the informational structure of cast shadows. *Perception*, 33(11), 1385–1396. <https://doi.org/10.1068/p5281>
- Costa, S. A. P. D. da. (2022). *O espaço para além da forma: uma abordagem pelo Desenho*. Universidade de Lisboa.
- da Vinci, L. (2005). *Tratado de Pintura*. (Edimat Libros, Ed.). Madrid.
- Palmer, E. S. (1999). *Science Vision: Photons to Phenomenology*. (The MIT Press, Ed.). London.