

O RISCO NO DESENHO DE OBSERVAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA ESTUDANTES DO 1º ANO EM DESIGN, NA ESMAD

RISK IN OBSERVATION DRAWING AS A STRATEGY FOR FIRST YEAR DESIGN STUDENTS, AT ESMAD

EL RIESGO EN EL DIBUJO DE OBSERVACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE DISEÑO, EN ESMAD

Rita Coelho ¹ [orcid.org/0000-0002-5858-1843]

¹ uniMAD, ESMAD, Polytechnic of Porto, rua D. Sancho I, 4480-876 Vila do Conde, Portugal, ritacoelho@esmad.ipp.pt

Resumo

Um dos desafios no atual contexto de ensino superior debate-se com a questão do envolvimento, compromisso e empenho dos estudantes; mesmo daqueles que, pela natureza da área de estudo, estão inclinados ao aprender fazendo, como nas áreas criativas e, em particular, no Design. Este artigo aborda uma experiência pedagógica interdisciplinar entre as unidades curriculares (UC) de *Técnicas de Desenho para Design Gráfico* (TDG) e *Técnicas de Desenho para Design Industrial* (TDI), com a ideação, desenvolvimento e a utilização de dados, (concebidos com os estudantes) de modo a sortear os constrangimentos do desenho, quer a nível de tempo, quer a nível de tipologia e objetivos. Os desenhos rápidos, esboçados, garatujados, de linha contínua, reta ou curva e cegos, ensaiados pelas formas lançadas no dado, não são mais do que uma resposta ao risco, ao desafio que é promovido pelo processo criativo, nesta experiência que antecipa e ensaia o projeto, nos seus constrangimentos, de braço dado com o pragmatismo nas suas hesitações, a par e passo com a necessidade de resolução num tempo restrito. O estudante, ao lançar os dados (num sentimento de certo controlo dentro de um processo lúdico de sorte e acaso), prevê a necessidade de estar aberto ao risco e ao erro – uma disposição que exercita a criatividade, algo positivo no contexto do processo de Design e visível nos resultados desta experiência pedagógica, concretamente: no acelerar de crescimento no Desenho, na acuidade de observação, no controlo da técnica, na síntese do essencial do referente observado. Permitiu avanço nos domínios de comunicação do gesto, da expressão e do treino intelectual que, como um risco numa folha, traça uma ponte entre autor, referente e observador. Traduziu-se também numa liberdade e ultrapassagem do medo do erro, abraçando-o e assumindo-o como uma forma de aprendizagem no contexto de sala de aula.

Palavras-chave: desenho, risco, erro, síntese, ensino-aprendizagem.

Abstract

One of the challenges in the current context of higher education is student involvement, commitment and effort; even those who, due to the nature of their study area, are inclined to learn by doing, as in the creative areas and, in particular, in Design. This article addresses an interdisciplinary pedagogical experience between the curricular units (CU) of *Drawing Techniques for Graphic Design* (TGD) and *Drawing Techniques for Industrial Design* (DTID), with the ideation, development, and use of a dice (conceived with the students) as a way of sorting out the design constraints, both in terms of time and in terms of typology and objectives. The quick sketches, with scribbled, continuous, straight or curved lines and blind drawings, tested by the shapes cast on the dice, are a response to the risk, to the challenge that is promoted by the creative process, in this experience that anticipates and rehearses the design project, in its constraints, hand in hand with pragmatism in its hesitations, with the need for resolution in a limited time. The student, when throwing the dice (in a feeling of certain control within a playful process of luck and chance), foresees the need to be open to risk and error – a disposition that exercises creativity, something positive in the context of the Design process and visible in the results of this pedagogical experience, specifically: in accelerating growth in Drawing, in the

acuity of observation, in the control of technique, in the synthesis of the essence of the observed referent. It allowed progress in the domains of communication of gesture, expression and intellectual training which, like a line on a sheet, draws a bridge between author, referent and observer. It also translated into freedom and overcoming the fear of making mistakes, embracing it and assuming it as a form of learning in the classroom context.

Keywords: drawing, risk, error, synthesis, teaching-learning.

Resumen

Uno de los retos en el contexto actual de la educación superior es el tema de la implicación, compromiso y esfuerzo de los estudiantes; incluso aquellos que, por la naturaleza del área de estudio, se inclinan por aprender haciendo, como en las áreas creativas y, en particular, en Diseño. Este artículo aborda una experiencia pedagógica interdisciplinaria entre las unidades curriculares (UC) *Técnicas de Dibujo para el Diseño Gráfico (TDG)* y *Técnicas de Dibujo para el Diseño Industrial (TDI)*, con la ideación, desarrollo y uso de dados, (concebidos con los estudiantes) de manera de sortear las limitaciones de diseño, tanto en términos de tiempo como en términos de tipología y objetivos. Los dibujos rápidos, abocetados, garabateados, de trazo continuo, rectos o curvos y ciegos, probados por las formas arrojadas en los dados, no son más que una respuesta al riesgo, al desafío que promueve el proceso creativo, en esta experiencia que anticipa y ensaya el proyecto, en sus condicionantes, al par del pragmatismo en sus vacilaciones, de la necesidad de resolución en un tiempo limitado. El alumno, al tirar los dados (en un sentimiento de cierto control dentro de un proceso lúdico de suerte y azar), prevé la necesidad de estar abierto al riesgo y al error, disposición que ejercita la creatividad, algo positivo en el contexto del proceso de Diseño y visible en los resultados de esta experiencia pedagógica, específicamente: en el crecimiento acelerado del Dibujo, en la agudeza de la observación, en el dominio de la técnica, en la síntesis de la esencia del referente observado. Permitted to advance in the domains of the communication of the gesture, the expression and the intellectual formation that, as a line on a sheet, traces a bridge between author, referent and observer. It also translated into freedom and overcoming the fear of making mistakes, embracing it and assuming it as a form of learning in the classroom context.

Palabras-clave: dibujo, riesgo, error, síntesis, enseñanza-aprendizaje.

INTRODUÇÃO

Este artigo, sob o tema da emoção e ensino-aprendizagem, aborda uma experiência pedagógica do desenho de observação, centrado no esboço e no esquisso rápido, como formas de enfrentar o dinamismo do momento e impelir à ação, através de aulas com estudantes da Licenciatura em Design Gráfico, em Design Industrial e do Ano Zero da Escola Superior de Media Artes e Design do Politécnico do Porto (ESMAD P.PORTO), no ano letivo 22/23, com vista à criação de uma exposição futura. Aborda a implementação de uma ferramenta *low-tech* como instrumento pedagógico – um dado, proposto pelos estudantes e lançado em ambiente de aula – e revela uma agenda provocativa para o ensino e prática do Desenho, analisando as relações entre criatividade, educação e processo de Design na atualidade. Reunindo diferentes contribuições de autores, oferece-se consolidação e discussão numa disciplina milenar necessária no currículo de projeto de Design.

1 CRIATIVIDADE: UM TRAÇO DEFINIDOR DA NOSSA ESPÉCIE

Em tempos apelidada de homo habilis, pelo neurologista Frank Wilson (1998), dado o impulso na representação simbólica que permitiu a evolução do homo sapiens (somos descendentes dos mais atentos e motivados à ação), a nossa espécie provém dos artífices e dos curiosos que sintetizavam, nas suas criações, uma atenta procura de controle sobre o meio natural. No entanto, um estudo recente realizado pela OCDE (Vincent-Lancrin, 2019) indica que a criatividade está em declínio, sobretudo entre jovens, com repercussões na sua entrada para o ensino superior e vida adulta. Mas, já em meados do séc. XIX, o pintor Paul Delaroche sentenciava uma representação criativa ao seu desfecho, afirmando que desde essa altura, a pintura estava morta. Também Jonah Lehrer (2011), na sua obra *Proust*

was a *Neuroscientist* avançava que com o advento da fotografia, a arte se libertava da necessidade de ser mimética. Como estranhar que, numa cultura de *instant gratification* (Roberts, 2014), *reduced attention span* (Lorenz-Spreen, 2019), excesso de estímulo visual, e fenômenos de IA como DALL-E, Midjourney ou Microsoft Designer, os estudantes se possam sentir desorientados? A mudança de paradigma para fomentar a curiosidade envolve a exploração de terrenos inusitados, algo necessário no processo de Design. O virtuosismo clássico do Desenho – a capacidade técnica, descritiva, mimética – tem de ser substituída pela necessidade de atenção a referências, de cultura visual, e da ação. Os desenhos contêm em si a energia do seu criador, e neste sentido, aborda-se nesta experiência pedagógica a força que contém um instante, abordado na secção seguinte.

2 MOMENTUM: A FORÇA CRIATIVA DO ESBOÇO

Segundo o Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (Cunha, 2019), *momento* liga-se ao Latim *momentum*, que significa movimento, força motriz, adquirida pela movimentação, impulso; alteração, mudança e, também, porção muito breve de tempo, instante (de igual modo, fonte do espanhol, italiano *momento* e do antigo francês *moment*); contração de *momentum*, de *movere* – para *mover* (da raiz *meue* – arremessar), podendo também significar oportunidade (como em aproveitar o dia). Vivemos numa cultura habituada a gratificação instantânea. Ter imediatamente resultados de um esforço criativo pode ser gratificante, desbloqueador e mesmo lúdico. Desenhar aprende-se desenhando e, de certa forma, uma aula de desenho é como que o exercitar dos músculos envolvidos no ato de observar e desenhar: exercitando um pouco mais, esticando ao máximo, há que perseverar, de modo a ter resultados. A rapidez do esboço, o ímpeto de um croquis, o quasi-imediatismo de um esquisso, trazem avanços no controlo e leveza do gesto para quem se aventura nos primeiros passos do Desenho de observação e inicia, no contexto de um grau superior de ensino, o seu percurso criativo.

O designer Milton Glaser, na sua obra *Drawing is Thinking* (2008) enfatiza que o esboço e o ato de desenhar encapsula a energia do seu autor, bem como a vontade de ser interpretado pelo seu observador. Logo, ao observar a obra realizada, consegue-se depreender a velocidade do seu traçado, e sentir as certezas e as incertezas do desenhador. Com recurso à memória (visual, de outros desenhos que se analisaram; e cinética, feita pelo gesto, pelo fazer e refazer) e com a recombinação desses elementos, o desenhador torna-se mais confiante. O neurologista Frank R. Wilson, na sua obra *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture* (1998) explica que aprendemos através do movimento, do gesto e ligação mão-cérebro (a que podemos adicionar as articulações do pulso, cotovelo e ombro): estes movimentos, juntamente com os oculares, recriam universos e trazem novas aquisições. Na vitalidade exploratória do desenho rápido tomam-se decisões intuitivas que, quando se começa a reiterar demasiado, se acrescentam considerações redundantes. Para além disso, o cérebro aprecia a ambiguidade, representações não realistas ou literais.

3 DESENHO E DESIGN

Segundo a Tate (n.d.), Desenho envolve o arrastar de uma ferramenta numa área bidimensional deixando um rastro. Na língua francesa e italiana é *dessiner*, semelhante a *dessin*. *Disegnere*, semelhante a *disegno*, já contém a ideia de planeamento e composição do nosso usado estrangeirismo *Design*. Não obstante, os autores de língua anglo-saxónica, preferem o termo *mark making* em relação a *drawing*: consideram a expressão mais contemporânea e ligada às variadas formas e objetivos que o Desenho contempla (atentem-se nos desenhos das nossas Paula Rego e Maria Antónia até Cy Twombly). Como indicado por Quito (2016), “for designers, drawing—or thumbnail sketching—is a way of thinking. It’s a way to plan and visualize creative solutions for a logo, a poster, a chair, a website, or a room’s interiors”. Os estudantes de Design podem construir um projeto distinto e memorável que resolva efetivamente o desafio do briefing, empregando as habilidades de pensamento visual treinadas em Desenho: a composição, a hierarquia visual, contraste, síntese, ritmo, equilíbrio e proporção, por exemplo. O ensino do Desenho permite que estes estudantes sejam mais espontâneos e intuitivos, bem como os convida a experimentar novas formas de comunicar o seu objetivo (para si e para os outros: docentes, colegas, parceiros), de explorar e aprimorar os seus conceitos de forma tátil, de treinar intelectualmente as suas capacidades, ampliando o seu potencial criativo.

4 METODOLOGIA DE AULA: LANÇAR O RISCO

Em 10 aulas de *Técnicas de Desenho para Design Gráfico* (TDG) e 10 aulas de *Técnicas de Desenho para Design Industrial* (TDI), pautadas por música (ao gosto de estudantes e docente) e após observar e desconstruir obras de referência, começámos por exercícios libertadores rápidos, em que um estudante escolhido aleatoriamente lança um dado que indica o objetivo do desenho (vide Figura 1): de linhas garatujadas; retas; curvas; de linha contínua; desenho cego e com mão não dominante; propondo-se, organicamente, os tempos de 30 segundos, 1 minuto, 2, 3, 5 e 10 minutos. Destes lançamentos, nunca calhava o tipo de desenho que agradava a toda a turma, nem o tempo para o desenvolver, mas era um desafio que todos cumpriam, incitados pela necessidade de comprimir, naquele curto espaço de tempo, os conhecimentos que iam alcançando, a atenção, observação, o seu estado de espírito, a sua interpretação. Em cada tempo solicitado era indicada a necessidade de utilizar a primeira parte do tempo, exclusivamente para observar, e só depois 'atacar' o papel, como que treinando o gesto sobrevoando o suporte sem o tocar, de modo a criar uma memória física, numa cada vez maior precisão e libertação do gesto, traduzindo o movimento numa marca.

Figura 1

O dado com algumas das tipologias de desenho indicadas



Nota. Imagem da autora.

O próprio adestramento cinestésico faz parte do currículo e dos objetivos plasmados nas FUC de TDG e TDI, quer para o curso de Licenciatura em Design quer para o curso do Ano Zero, bem como a capacidade de síntese: mais do que a mimetização do real, procura-se a libertação do gesto e a captação fluída, enérgica, com traços cada vez mais confiantes nos vários tipos de desenho; o domínio da composição, a captação do essencial e do lado único do referente. Explorou-se a urgência do desenhador que não quer perder uma breve sensação e, num instante, a coloca no papel (Kahn, 1931).

Procurou-se tirar vantagem no plano pedagógico da valorização do estudante, da sua interação, do encontrar a sua própria voz, com jogo, humor, aventura e desafio. Encorajou-se a comunicação horizontal entre pares e entre docente e discentes: no final de cada aula, valorizou-se a comunicação sobre os resultados obtidos, a partilha de responsabilidade sobre a desconstrução dos desenhos. Responsabilidade, emancipação e humildade foram preponderantes para assumir o desafio de desenhar conforme a tipologia prevista e de apresentar o seu trabalho em cada turma, sendo capaz de apresentar uma auto e heterocrítica construtiva. De seguida, apresentam-se as várias tipologias de desenho propostas por esta ferramenta pedagógica.

4.1 Desenho de linha contínua

Neste tipo de desenho, procurou-se controlar a especificidade da intenção da marca, uma vez que o material riscador nunca se pode levantar do suporte: daí a capacidade de síntese, o controlo da intenção e a consciência da observação vs. observado, do referente vs. realidade do desenho fossem uma constante procurada em cada desenhador.

4.2 Desenho de linha garatujada

Este tipo de desenho compreende linhas nervosas, hesitantes, até mesmo audíveis que se vão tornando em marcas, manchas ou traços mais confiantes, mostrando um temperamento, tal como uma peça musical pendente à dinâmica *fortíssima*.

4.3 Desenho de linhas retas

Neste tipo de desenho só estão permitidas linhas retas e o trabalho transmite um lado anguloso, com personalidade vincada. Tal como o desenho de linhas curvas, este tipo de desenho implica o exagero de certas características e a análise, juntamente com a observação de uma autocrítica constante.

4.4 Desenho de linhas curvas

Neste tipo de desenho, o estudante é levado a repensar o referente apenas com linhas curvas. O lado fluído, delicado, é sublinhado, o que permitiu ter mais consciência do acentuar emotivo que cada linha ondulante contribui para o desenho.

4.5 Desenho cego

Esta tipologia tem como objetivo soltar o desenhador e estimular um desenho mais espontâneo e expressivo. Envolve o uso de marcas carregadas de simbolismo e intenção para captar a forma básica do referente, e os seus elementos essenciais. Pela deslocação inerente das partes que o compõem (como não se olha o papel, há uma natural desfragmentação e, desse modo, procura-se cingir aos elementos mais característicos da singularidade que se observa), têm resultados criativos, desconstruídos e inesperados.

5 RESULTADOS

Os estudantes, mesmo após a utilização inicial do dado, pretenderam combinar as tipologias propostas por esta ferramenta pedagógica, para expressar diferentes expressões e modos de pensar o Desenho. A energia criadora motivada pela utilização do dado, permitiu que quanto mais desenharam, mais confiança tiveram para refletir e pensar pelo Desenho, um pouco como o fenómeno da inércia na qual um objeto em movimento tende a manter-se em movimento. Daí estes exercícios se terem provado importantes para incitar à ação, à aventura e ao desejo de se continuarem a aprimorar, nos estudantes destes primeiros anos de licenciatura e de Ano Zero: viram resultados e refletiram sobre eles, animados com as potencialidades que os seus exercícios encerravam. Em cada sorteio advindo dos lançamentos do dado, os estudantes foram postos à prova e tiveram de demonstrar coragem, revelando simultaneamente responsabilidade e humildade para assumir o risco no tempo solicitado, para construírem desenhos emancipadores e mostrar, perante a turma, os diferentes resultados.

Esta criatividade não mimética, este reorganizar de elementos que ora são observados, ora lembrados que existem no repertório de cada estudante, valorizaram o desenho inédito de cada um e confirmaram um forte relevo em forma triádica: das referências analisadas no início de cada aula, do poder ritmado e meditativo da música e do incitamento enérgico da tipologia de desenho objetivada pelo dado, desenhos esse construído num curto espaço de tempo. Essas explorações do Desenho tornaram transparente a diversidade e vicissitudes do processo, numa inquietude com propósito e útil para o projeto de Design. Nesses ímpetos, os estudantes sentiram-se compelidos a fazer decisões intuitivas. Os resultados afastaram-se do realismo mimético, mas aproximam-se de um processo que permitiu uma maior sensibilidade à especificidade do referente, uma maior acuidade no olhar e na sua representação (Figura 2). Verificou-se que o ambiente proporcionado com referências iniciais, música e exercícios libertadores introdutórios, realizados através do lançamento do dado, propiciaram a que, de seguida e, por iniciativa dos estudantes, se realizassem combinações das tipologias experimentadas, nomeadamente: desenho cego com linha contínua, mão esquerda com linha garatujada, linhas curvas com linhas retas, o que revelou um maior domínio de cada léxico, maior

liberdade nos movimentos e edição do que revelar, exagerar ou descartar no desenho. Em suma, resultou numa vontade de libertar o seu desenho de constrangimentos miméticos e de controlar a síntese, a composição, o contraste, a hierarquia e o seu poder comunicativo.

Figura 2

Alguns resultados das turmas de TDG e TDI 2022/23 com exemplos de desenho de linha contínua, de linhas curvas e retas, desenhos cegos, e de linhas garatujadas.



Nota. Desenhos dos estudantes Beatriz Silva, Helena Seabra, Catarina Mota, André Costa, Rita Pereira e Gabriel Freitas. Tempos utilizados para os desenhos compreendidos entre 30 segundos, 1, 2, 3, 5 e 10 minutos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do dado em momento de aula, propiciou uma forma lúdica de arriscar e avançar com mais rapidez no processo de observação e no processo da representação e interpretação do real. De facto, quando se desenha, observa-se verdadeiramente. Numa atualidade em que se questiona a criatividade humana e floresce a inteligência artificial, há que ter capacidade de observação, de cultura visual e de capacidade de interpretação e crítica, de modo a não aceitar ingenuamente qualquer opção que nos seja dada. Esta experiência pedagógica, com a ferramenta low-tech do dado, incitou os estudantes à observação, ao questionamento, à reorganização criativa e investigativa da comunicação pelo Desenho, e ao ultrapassar do receio do julgamento do outro e de si mesmo. Abriu-se com este ensaio de ensino do Desenho, e com o lançamento do dado feito pelos estudantes, uma forma de ultrapassar o cold start e desafiando o medo do erro, dando primazia ao processo. Houve que repensar os obstáculos, o hábito e ter noção do médio prazo: os estudantes tiveram perseverança e acreditaram no processo, para cada vez mais controlarem a intensidade e especificidade da intenção; o controlo do olhar; a sensibilidade analítica da composição; a consciência do material, da técnica, do real observado e da realidade do projeto de desenho. Uma vez que a parte considerada mais difícil do desenhar são os primeiros momentos – o vencer da folha em branco e o medo de errar – verificamos que a utilização desta humilde ferramenta foi geradora de impulsos criativos e de um vocabulário de desenhos que ajudou a recriar o pensamento dos seus desenhadores, capacitando-os para empregar essas abordagens e essa urgência criadora, com intensidade focada, necessária no projeto de Design.

O que é real, ou acordado como real, é vibrante, polimórfico, heterogéneo. Por outro lado, o que é humano, é emotivo e repleto de falhas: os desenhos resultantes transpiraram essa energia humanista. Estes desenhos de observação, manuais, ajudaram a gerar ideias, a explorar conceitos e a comunicar de uma forma intuitiva.

Pretende-se, em futuros desenvolvimentos desta pesquisa, aplicar um questionário aos estudantes antes e após o desenvolvimento destes exercícios, de modo a obter dados sobre motivação, envolvimento e interesse dos estudantes e sobre os seus progressos no processo de observação, de representação e de interpretação do real. Propõe-se, também, aprimorar com os mesmos o dado e os seus pictogramas, eventualmente combinando com um segundo dado destinado, exclusivamente, aos intervalos temporais, bem como responsabilizando cada turma de TDG e TDI, a montar uma exposição que reúna os resultados deste trabalho de Desenho no Centro de Memória de Vila do Conde, na proximidade do Campus 2 do P.PORTO.

Observou-se que as sugestões de tipologia de linha e de desenho indicadas pelo lançamento do dado foram raramente recebidas de ânimo leve ou sem um qualquer tipo de questionamento. No entanto, essa resposta permitiu o despertar para uma nova realidade, o sair da zona de conforto de cada estudante, imprescindível para quem se aventura nas áreas criativas e, em particular, no Design; para serem mais exigentes, e quando libertos dos constrangimentos de tempo e de objetivos impelidos pelo dado, estivessem mais capacitados para a ação inventiva. Esta experiência pedagógica contribuiu, assim, para o desenvolvimento de uma sensibilidade enérgica, que mesmo perante as falhas, moveu os estudantes desenhadores e futuros designers a pensar, mover e agir – numa palavra, ao *a-riscar*.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os estudantes das turmas de TDG e TDI que participaram neste estudo.

REFERÊNCIAS

- Cunha, A. G. (2019). *Dicionário etimológico da língua portuguesa*. Lexikon Editora.
- Glaser, M. (2008). *Drawing is Thinking*. Harry N. Abrams.
- Kahn, Louis I. (1931). The Value and Aim of Sketching. In A. Latour (Ed.), *Writings, Lectures, Interviews* (pp. 10-11). Rizzoli.
- Lehrer, J. (2011). *Proust Was a Neuroscientist*. Canongate Books.
- Marr, A. (2013). *A Short Book about Drawing*. Quadrille Publishing.
- Oliveira, L. (2023). *A Inteligência Artificial na Educação—Ameaças e oportunidades para o processo ensino-aprendizagem*. ESMAD P.PORTO.
- Quito, Anne, (2016). Design has nothing to do with art: Design legend Milton Glaser dispels a universal misunderstanding. In *Quartz*. Retrieved may 5 2023, from <https://qz.com/823204/graphic-design-legend-milton-glaser-dispels-a-universal-misunderstanding-of-design-and-art>
- Roberts, P. (2014). *The Impulse Society: What's Wrong With Getting What We Want*. Bloomsbury Publishing.
- Tate. (n.d.). Drawing. In *Tate*. Retrieved may 4, 2023, from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/drawing>
- Vincent-Lancrin, S., et al. (2019). *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking: What it Means in School, Educational Research and Innovation*. OECD Publishing.
- Wilson, F. R. (1998). *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*. Pantheon Books.