

Imagens para uma Estratégia Plural do Desenho e(m) Investigação

FBAUP Auditório do Pavilhão Sul
14 de Abril, 2016

Este encontro explora a variedade de posições que concorrem para a formação de uma imagem coletiva dos usos do desenho no debate aberto pela relação entre arte e investigação.

A partir de práticas artísticas, pedagógicas e científicas diversas, procura-se confrontar os novos ambientes onde os lugares tradicionais do ateliê ou estúdio se misturam com os cenários laboratoriais, pedagógicos, oficinais e sociais onde o desenho atua.

Nestes novos ambientes, o desenho surge como um sistema complexo que tende a convocar diferentes culturas e modos de produção de conhecimento na sua prática — da observação ativa à experiência exploratória, da figura ao diagrama, do regime visual ao gesto performativo, da ação reflexiva à narrativa. Mas sendo um sistema complexo, o desenho é também um sistema adaptativo, cujas estratégias de invenção e métodos de investigação respondem ativamente a o que de singular, qualitativo, particular e local ocorre nos contextos da sua prática.

São estes espaços subterrâneos — onde desenho e investigação se encontram em estratégias

necessariamente plurais e multimodais — que se vão debater nos três momentos da Sweatbox:

Desenhar entre Fronteiras Desenhar entre o Conflito e o Modelo Desenhar entre Factos e Ficções

Sweatbox é um método investigativo de registo do pensamento criativo. Baseia-se num estúdio de vídeo encenado, usado para o registo em viva voz das reflexões e processos de decisão de artistas, designers e arquitetos.

Usado na investigação por projeto de forma a capturar a reflexão na ação — seja através da descrição do processo, seja pela partilha de pensamentos espontâneos, apoia-se na visualização de ideias através do desenho. Sentado/a a uma mesa, cada artista/investigador desenha, comenta e mostra evidências das suas estratégias investigativas e criativas. Enquanto o faz, uma câmara grava as imagens que surgem sobre a mesa, enquanto um segundo ecrã fornece a projeção de informação adicional.

Desenhar Entre Fronteiras 10h00

A Câmara Clara: Velho & Novo Mídia?

Pedro Maia – I2ADS/FBAUP

A Janela e a Arena: Algumas Considerações Sobre o Processo em Desenho

J. Jorge Marques – I2ADS/FBAUP

Arte e Ciência: Dois universos?

Cláudia Amandi – I2ADS/FBAUP

Quando o Cartaz Também é Projeto Sem Nome

Graciela Machado – I2ADS/FBAUP

Desenhar Entre o Conflito e o Modelo 14h00

Teoria e História do Desenho Para Quê?

Mário Bismarck – I2ADS/FBAUP

A Project About New Methodological Practices to Drawing Education

Susana Jorge – I2ADS/IPCA

O Desenho como Desejo: O Princípio do Prazer como Processo de Trabalho

Sílvia Simões – I2ADS/FBAUP

O Ensino de Desenho como Catalisador do Projeto

Micaela Reis – DEA/FBAUP

Desenhar Entre Factos e Ficções 15h30

A Justaposição de Estilos em Banda Desenhada: a Relação Entre os Desenhos Exploratórios do Processo e a Construção Narrativa de um Romance Gráfico

Daniel Silvestre – I2ADS/DAD

A Importância da Representação Gráfica no Contexto da Investigação Criminal

Marina Vale Guedes – I2ADS/DAD

Imagens em Falta: O Desenho como Trabalho da Memória

Nuno Sousa – I2ADS/DEA

Testemunhas Apesar de Si: Desenho e Testemunho num Contexto Performativo

Paulo Luís Almeida – I2ADS/FBAUP

[Intervalo de almoço]

Cláudia Amandi I2ADS/FBAUP

Arte e Ciência: Dois universos?

Esta apresentação pretende refletir a relação entre três palavras de ordem que abarcam os universos de trabalho, tanto da Arte como da Ciência — criatividade, processo e experimentação — recolocando-as a partir de quatro questões:

Será que, neste âmbito, poderemos falar de contextos de trabalho divergentes?

Existirão princípios comuns a ambos?

No que se distinguem ambos os processos?

E, mais particularmente, no que se aproximam?

Daniel Silvestre I2ADS/DAD

A justaposição de estilos em banda desenhada: A Relação entre os Desenhos Exploratórios do Processo e a Construção Narrativa de um Romance Gráfico.

Como observou Thierry Groensteen em *Comics and Narration* (2011), as últimas décadas assistiram à difusão de uma tendência para incluir quebras no estilo gráfico a meio de uma narrativa, e que isso é um sinal da evolução do medium, uma expansão do seu potencial expressivo que rompe com o dogma da homogeneidade estilística em banda desenhada.

A Pesca da Lula é um romance gráfico em construção, que resulta de uma investigação em torno do fenómeno da hibridização estilística em banda desenhada.

Esta apresentação visa mostrar a actividade diarística, com os seus desenhos exploratórios e anotações escritas, como laboratório de ideias que antecede este projecto.

Visa demonstrar, através da exemplificação, de que modo é que a dinâmica entre o desenho e a escrita se auxiliam mutuamente para encontrar ideias favoráveis à edificação do projecto e, em particular, de que forma o recurso a diferentes sistemas de representação nos desenhos exploratórios informam a construção do enredo.

Graciela Machado I2ADS/FBAUP

Quando o cartaz também é projeto sem nome

Um cartaz pode começar a ser cartaz quando um designer entrega a sua versão digital, nesse conjunto de informações onde quase tudo pode ser enunciado.

E, quando a pretexto da sua produção, se começa a pensar o cartaz como recipiente não accidental de uma forma de pensar a gravura?

Sobre os cartazes a que nos iremos referir, uns têm por origem a gravura, outros a aplicação de tecnologias de impressão disponíveis numa escola de artes. Parte exhibe uma colisão de entendimentos, nem sempre óbvia a uma primeira leitura. Dizer 'cartaz' nas oficinas da FBAUP, ecoa, mais do que diferentes técnicas de impressão. Assim, a pretexto de um projeto sem nome, um projeto que parece não ter existido, parte-se para uma reflexão à posteriori sobre o que fazia sentido e continuamos a pensar fazer. Esta apresentação procura fazer um exercício de empilhamento julgado necessário. Porque persiste o desconhecimento sobre as matrizes exatas a partir das quais certos objetos se formam, se acumulam e se precisam. Pelo meio, clarifica-se como e porque apareceram estes cartazes. Insiste-se na forma como o cartaz impresso pela

gravura exige ser visto, tocado e colocado contra o cenário que o cria: a oficina de edição. Começando pelo cartaz, avança-se para outros artefactos, para mostrar tais desvios como laboratório de experiências estéticas e pensamento crítico, conduzido a pisar o risco, a partir do improvável território da gravura. Aborda-se o cartaz como algo mais do que um veículo físico: discute-se a sua condição de contentor impresso que espalha ideias concretas sobre a reprodução e unicidade, sobre tradução e disseminação, sobre a singularidade de processos recriados, replicados, escavados, numas oficinas numa Faculdade de Belas Artes. Aí, através de objetos impressos ou ações, diversos mecanismos de produção, criação e reflexão são verificados e servem a reativação dum espaço de atuação a que se hesita em chamar gravura.

J. Jorge Marques I2ADS/FBAUP

A Janela e a Arena: Algumas considerações sobre o processo em desenho.

Esta comunicação assenta nos problemas emergentes das condições processuais envolvidas nos desenhos, numa perspectiva fenomenológica do processo. Na definição inicial do tema estabelecem-se diversos limites, nomeadamente a restrição do papel do desenho à relação gerada pela interdependência com o processo - como que o processo e a sua história fossem aquilo que está latente e que é simultaneamente revelado como desenho.

Neste sentido, adopta-se a designação genérica de processo, para referir o conjunto de ações e alterações que ocorrem das diversas atuações e modelos de envolvimento do corpo, da matéria e do tempo e que são parte da visualidade do desenho.

Marina Vale Guedes DAD

A importância da representação gráfica no contexto da investigação criminal

Como poderá actuar o desenho no contexto da investigação criminal?

Partindo da consciência de que a representação gráfica faz muitas vezes parte do processo investigativo associado à Criminalística, procura-se analisar a história e os contornos da imagem criada a partir do crime – a imagem que o estuda, explica e revela. Neste contexto, procurar-se-á reflectir sobre a prática e os mecanismos do desenho digital, na tentativa de desvendar as potencialidades desta ferramenta na ilustração e compreensão do delito.

Será com base num conjunto de desenhos disponibilizados pelo Laboratório de Polícia Científica (Lisboa) que se procurará definir o modo como o desenho se posiciona perante a investigação criminal, salientando as suas valências na resolução de um processo-crime.

Mário Bismarck I2ADS/FBAUP

Teoria e História do Desenho para quê?

“...a explicação é o mito da pedagogia...”

(Jacques Rancière, *O Mestre Ignorante*)

“Nada é tão novo e recente quanto o passado. O tempo - ou melhor, a memória que dele ficou - é uma escolha permanentemente reconstruída, uma página em permanente revisão.”

(Mia Couto, in *Expresso-Revista*, 5 Junho 2010)

“A história recente do olhar é também a história do olho ameaçado pelo excesso do visível e pela falta de imagens. (...) se aceitarmos que a existência de uma imagem depende não tanto da sua capacidade de afirmar o visível, mas de fazer com que o olhar hesite diante daquilo que vê. Daí a situação paradoxal na qual, mesmo em excesso, a imagem, como algo que se destaca do visível, continua a fazer falta” (Laura Erber, Precisamos de Falar Sobre Imagens)

Este é um tema claramente egoísta e que advém da sequência de leccionação de ‘Teoria e História do Desenho’ em 10 anos de edições do Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão. Não é um problema de criação, não é um problema de “investigação”. É simplesmente aproveitar um momento para o colocar. O problema põe-se desta maneira:

Para que serve conhecer hoje a História (neste caso) do Desenho? Qual o seu interesse?

Como comunicar, fundamentalmente, não a História do Desenho, mas o seu interesse?

O que é a História? O que é o Desenho? Com que instrumentos vemos/lemos hoje as imagens?

O que é interpretar as imagens? Que hermenêutica? O que nos diz a História do Desenho sobre o modo como nós a entendemos? O que remete para os modos como nós entendemos?

Há História ou há modos de construir as histórias? Como cada tempo/lugar constrói as suas “verdades”?

Se a “História é escrita pelos vencedores”, quais são e onde procurar as outras histórias? O que nos traz o olhar do passado sobre o presente? O que procuramos na História? O que resta depois de tudo?

Para que serve “explicar”?

Micaela Cardoso dos Reis DEA

O ensino de desenho como catalisador do projeto

Partindo da reflexão sobre o ensino do desenho e as atuais práticas pedagógicas, no interior da disciplina de Projeto e Tecnologias, dos cursos de ensino artístico especializado das Artes Visuais e Audiovisuais da Escola Artística de Soares dos Reis – em que o desenho se assume como uma potência de pensamento que nos permite a antecipação de uma forma – intento (des)construir os discursos que o conformam.

Uma prática discursiva naturalizada, que se movimenta entre dois polos, fabricando um espaço que se dissimula como de libertação, mas se desnuda num controlo delimitado por mecanismos de poder. Uma prática de desenho que, embora se distancie no seu desígnio da disciplina de desenho, parte dos mesmos pressupostos gramaticais e se desenvolve, hoje, entre o analógico/digital, entre o manual/tecnológico, prevalecendo o analógico como um desenho de pensamento/construção de um processo e o digital como uma ferramenta de comunicação. Será esta naturalização herança da revolução industrial, onde a mão é associada a uma manufatura, que não consegue atingir o rigor de uma máquina? Será esta linearidade no processo do desenho de projeto consequência de um discurso naturalizado, que tenta responder eficazmente a um processo produtivo de materialização?

Como se ensina esta forma de pensar e de (inter)agir, à qual chamamos projeto? Que tipos de mecanismos estão camuflados nos discursos que conformam este desenho? Que desenho é este? Um desenho que informa e enforma? Ouso, aqui, recusar estes dispositivos que se disseminam silenciosamente, revestidos de naturalizações, para entender como este se configura no presente e que espaços de resistência se abrem a partir destes domínios. Não com o intuito de oposição/exclusão, mas com o desígnio de me permitir (inter)agir no seu interior e simultaneamente, tatear outros caminhos possíveis. E, se quebrarmos esta linearidade de pensamento que o enforma?

Nuno Sousa I2ADS/DEA

Imagens em Falta: O Desenho como Trabalho da Memória

Em 2012 iniciei uma reportagem gráfica acerca de um antigo e já desaparecido espaço habitado por familiares no período anterior ao meu nascimento. A ausência de imagens fotográficas e de documentação acerca do local conduziu-me a utilizar o desenho como meio de restituição, conjugando imagens feitas a partir de testemunhos e relatos de familiares, desenhos realizados em colaboração e pequenas sequências narrativas. As imagens resultantes desse processo integram a observação, a recordação e a imaginação e constituem o solo que foi necessário revolver na tentativa de resgatar à escuridão as imagens fugidias e imprecisas da memória.

O processo de construção da reportagem gráfica é o eixo principal desta investigação, que se concentra no campo dos estudos contemporâneos sobre a memória, partindo do conceito de trabalho da memória de Susannah Radstone e da sua dimensão ética e metodológica, para pensar o desenho como metodologia de investigação no campo dos estudos sobre a memória (do ponto de vista da sua epistemologia e ontologia)

Tendo como ponto de partida um episódio autobiográfico, aborda-se o modo como nos relacionamos com as memórias e as narrativas familiares que nos antecederam e que nos são transmitidas através daquilo que Marianne Hirsch denomina de pós-memória, ou através da ausência de informação e das zonas ocultas da memória familiar.

Paulo Luís Almeida I2ADS/FBAUP

Testemunhas Apesar de Si: Desenho e Testemunho num Contexto Performativo

Em Maio de 2012, uma obra em três atos foi realizada em torno da reconversão do complexo industrial abandonado da Oliva, em S. João da Madeira. A apresentação de “Matching Body and Building”, um dos atos feito sem audiência, ficou irremediavelmente comprometida quando as imagens filmadas durante o acontecimento se perderam. Desde então, esta perda esteve na origem de um trabalho de reapropriação e inscrição, pelo desenho, da relação performativa original entre o corpo e a arquitetura industrial.

Se a inevitabilidade deste desaparecimento pode ser articulada num dos mais influentes discursos sobre a ontologia da performance, a perda das imagens

que a sustentam revela, contudo, uma vulnerabilidade fundamental: a de que a memória sobre o que de facto ocorreu está em parte fora de nós. E isso também significa que a percepção do acontecimento é fortemente mediatizada por documentos reproduzíveis, não podendo ser definida apenas na singularidade do seu momento.

Esta comunicação explora o papel do desenho na construção do conhecimento da performance, situando-o entre a documentação e o desaparecimento. Procura-se articular um discurso entre os dois corpos de desenhos que acompanharam “Matching Body and Building”: os desenhos de protocolo usados no planeamento da ação e os desenhos de redocumentação da experiência vivida. Situam-se estes desenhos no debate sobre os paradoxos da documentação performativa, e abordam-se as influências que as noções de espectro (Derrida) e rumor calculado (Allan Kaprow) tiveram na sua génese. Discute-se o desenho como mimésis da ação, recuperando a conceção tripartida da mimésis de Paul Ricoeur como processo interpretativo da performance original. Com base em Paul Ricoeur, reflete-se sobre a condição testemunhal do desenho, entre a historiografia e a ficção narrativa da performance, com a qual se constrói uma relação dialógica com a audiência, para reescrever uma realidade tornada inacessível à descrição direta.

Pedro Maia I2ADS/FBAUP

A Câmara Clara: Velho & Novo Mídia?

Usada por artistas e cientistas durante mais de meio século após a descoberta do processo fotográfico, tornando-se o mais popular e eficiente dispositivo de desenho, suplantando a câmara escura no início do século dezoito, a câmara clara tornou-se obsoleta e praticamente esquecida até muito recentemente, como pode ser testemunhado com outros velhos mídias que aparentemente foram ressuscitados na era digital. O que se propõe para este fórum e prática de estúdio, depois de se ter usado e testado a câmara clara durante um período de 5 meses em diferentes contextos e para diferentes fins, é analisar, experimentar e eventualmente considerar aplicações possíveis e pragmáticas do instrumento hoje no desenho, para estudantes com experiência em desenho, no levantamento arquitectónico ou da paisagem em contexto de aprendizagem ou para outras utilizações e especulações numa prática de estúdio experimental e artística. Originalmente concebida e tecnologicamente desenvolvida ao longo de todo o século XIX para a representação objetiva de desenhos precisos e realistas, cartões postais e/ou documentais e imagens científicas, quando os atributos e realismo de fotografia ainda não eram acessíveis, a câmara clara hoje, numa perspectiva pessoal, artística e de pesquisa parece ser um interessante e inspirador dispositivo para produzir imagens com características específicas e únicas, sob a ideia de interferência tecnológica – ruído – tal como abordado entre 2005 e 2010 nos meus estudos de doutoramento. Por outras palavras, o objetivo de apresentar e experimentar publicamente a câmara clara é, por um lado, analisar os diferentes possíveis procedimentos e condições de desenho e, por outro, usando o dispositivo em certas condições de luz, poder abordar a ideia da criação de uma imagem híbrida – uma simbiose entre o tema observado, a caligrafia e qualidades gráficas do desenhador e, finalmente, a interferência tecnológica do instrumento.

Sílvia Simões I2ADS/FBAUP

O desenho como desejo: O princípio do prazer como processo de trabalho

O desafio proposto ativou a vontade de experimentar produzir alguma reflexão teórica sobre o meu processo de trabalho.

Até à data, apenas escrevi pequenos textos, resumos, folhas de sala, acerca dos trabalhos que apresentei em algumas exposições, mas nunca com o intuito de utilizar o texto para me compreender ou descodificar. Os textos apenas servem para contextualizar o observador perante os trabalhos. E, na verdade, só o faço porque me pedem. A tentação de não explicar por palavras o que faço enquanto artista agrada-me. Nunca quis passar para palavras o que é do domínio da imagem. Até hoje, que decidi falar sobre o meu processo de trabalho, de forma mais sistemática e menos empírica. A condição de artista/ professora/ investigadora afeta-me de forma direta e indireta. E nesse sentido, deixo que as contaminações que ocorrem entre os meus “eu” se instalem, para que possam ampliar e produzir um conhecimento mais próximo das necessidades dos meus estudantes. Entenda-se que este trabalho parte do “eu” professora. Nesta condição de quem transmite, proporciona e avalia o conhecimento dos outros no campo de trabalho a área da Metodologia de práticas de projeto. Desta forma, aceitando o desafio de refletir sobre métodos e processos na minha criação artística, nada melhor do que o fazer enquanto produzo um ou vários desenhos “em direto” com apresentação ao público, não com o intuito de me explicar, nem tão pouco como um ato performativo, mas apenas para demonstrar que nem todos os desenhos explicam ou se explicam. Existem outros desenhos que vivem apenas do princípio do prazer, do desejo como oposição à realidade.

Susana Jorge (I2ADS / IPCA)

Um Projeto Sobre Novas Práticas Metodológicas para o Ensino do Desenho

Nesta apresentação pretendemos abordar de que forma métodos de trabalho aplicados no ensino do desenho podem ser discutidos e repensados no sentido de estabelecer novas práticas que contribuam para enriquecer e dinamizar o processo de ensino-aprendizagem.

Este exercício de reflexão resulta da nossa atividade docente – que praticamos no IPCA, em concreto, na área disciplinar de Desenho.

Num primeiro momento, importa referir algumas práticas metodológicas desenvolvidas no ensino, que, de algum modo, traduzam uma visão inovadora, procurando entender os seus objetivos e contributos; para, numa fase seguinte, apresentar em traços gerais os propósitos de um projeto (proposta de trabalho), que pretendemos aplicar no âmbito da unidade curricular de Desenho – em articulação com outras áreas e disciplinas – permitindo um maior enriquecimento das abordagens e métodos de trabalhos realizados nessa unidade curricular.