

DESENHO II [2022-2023] FBAUP

LICENCIATURA EM ARTES PLÁSTICAS / LICENCIATURA EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO

CONTEÚDOS:

PARTE 1: INSTRUMENTALIDADE E EXPRESSÃO

- Desenhar entre a percepção ótica e a percepção háptica.
- Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios; processos de transferência de imagem; a relação entre novos e velhos meios.
- Interligações entre a marca desenhada, a imagem impressa e a imagem projetada.

PARTE 2: DESENHO COMO COMUNICAÇÃO

- Desenho de reportagem: estratégias de reconhecimento, registo e organização narrativa pelo desenho.
- A disposição do corpo no espaço e no tempo.
- Modos cromáticos no Desenho.
- Desenho caligráfico e desenho taxonómico: desenhar entre arte, design e ciência

INTRODUÇÃO

Desenhar é comprometer-nos com ideias que se comunicam visualmente. Quando desenhamos, contudo, nunca estamos 'só' a ver. Desenhar é uma negociação constante entre a mente e o olhar, o corpo e os materiais. Esta negociação relaciona diferentes modos de percepção como a visão e o tato; envolve informação recolhida pelos gestos e movimentos do corpo; reflete a consciência que temos das sensações e emoções que o real nos suscita. Ao desenhar comprometemo-nos em simultâneo com estas várias dimensões do conhecimento.

Os exercícios seguintes são pensados para consolidar a relação entre percepção/representação e a expressão, aprofundando o domínio dos meios, das técnicas e das estratégias como linguagem do desenho. Este domínio decorre do conhecimento do repertório das práticas tradicionais do desenho, e seus cruzamentos com outras tecnologias da imagem.

O programa está organizado em duas partes:

A **PRIMEIRA PARTE** é composta por dois projetos: «**ÓTICO E HÁPTICO**» e «**O DESENHO DOS OUTROS**». No primeiro projeto, o desenho será usado para traduzir estímulos decorrentes de outros sentidos e do movimento do corpo, relacionando-os com estudos de observação; a explorar o papel que a luz e a sombra têm na construção de novas percepções e significados; desenvolver estratégias de representação do espaço em movimento. O segundo projeto encoraja a construção de linguagens gráficas híbridas, a partir de relações entre os meios tradicionalmente associados ao desenho e outros processos, através da exploração criativa de métodos de outros artistas, designers, ilustradores, arquitetos ou cartógrafos.

A **SEGUNDA PARTE** engloba os projetos «**O CORPO COMO OBJETO E SUJEITO**» e «**REPORTAGEM GRÁFICA: O CORPO TRANSPARENTE**». O terceiro projeto tem por base a observação do corpo em tempo real. Os estudantes irão relacionar competências de observação e medida, desenhos de memória e formas de capturar e responder ao movimento do corpo. O desenho será um modo de interrogar a percepção do corpo hoje e criar novas formas para a sua representação. No quarto projeto, "O Corpo Transparente", cada estudante usará o desenho para confrontar as imagens do corpo numa perspetiva cruzada entre a arte, o design e a ciência: a partir de modelos anatómicos que revelam o interior do corpo, explorar-se-ão as estratégias e linguagens de representação do corpo no museu de anatomia, mas também as metáforas que sobre ele se podem construir.

O **TRABALHO COMPLEMENTAR** de Desenho II é concretizado no uso constante e pessoal do **diário gráfico** (mínimo A4). Pretende-se que o diário relacione os conteúdos abordados na aula com os interesses e expectativas de cada estudante. A partir da aprendizagem da aula, cada estudante desenvolverá autonomamente um corpo de desenhos onde explora os conteúdos em novas situações. O diário gráfico é obrigatório ao longo do semestre (ver enunciado 0).

PONDERAÇÃO DA AVALIAÇÃO FINAL

Projeto 1 – "Ótico e Háptico": 20%

Projeto 2 – "O Desenho dos Outros": 15%

Projeto 3 – "O Corpo como Objeto e Sujeito": 20%

Projeto 4 – "O Corpo Transparente": 20%

Trabalho autónomo em diário gráfico: 25%

[SÍNTESE] PARTE 1

PROJ. 1: ÓPTICO E HÁPTICO	1 A MÃO QUE EMBALA O BERÇO - VARIAÇÕES SOBRE A MÃO EM MOVIMENTO 3 desenhos	
	2. A FACE DE JANUS (1): DESENHO HÁPTICO 5 desenhos	3. A FACE DE JANUS (2): DA PALAVRA AO DESENHO 4 desenhos
	4. TUDO O QUE RELUZ: DESENHO DE LUZ E COM LUZ 4 a 5 desenhos	5. PANÓPTICO (1) - DO CENTRO E À VOLTA OS REPERTÓRIOS DA MANCHA 4 a 5 desenhos
	6. PANÓPTICO (2) - DESENHO CINEMÁTICO OS REPERTÓRIOS DA LINHA 4 a 5 desenhos	7. PANÓPTICO (3) - DESENHO CINEMÁTICO MANCHA, LINHA E MOVIMENTO 4 a 5 desenhos
Trabalho Complementar: Diário Gráfico [20 desenhos mínimo]		
PROJ. 2: O DESENHO DOS OUTROS	8. REPRODUÇÃO, SÍNTESE E METAMORFOSE (1) 4 desenhos	CRUZAMENTOS E DESVIOS: O DESENHO INCORPORADO (2) 4 registos distintos
	10. DESLOCAMENTO, AMPLIAÇÃO E TRANSFERÊNCIA (3) 3 a 4 desenhos (x n tentativas)	11. PROCESSOS ABRASIVOS E FLUÍDOS (4) 1 a 3 desenhos (x n tentativas)
	Trabalho Complementar: Diário Gráfico [35 desenhos mínimo]	

[SÍNTESE PROVISÓRIA] PARTE 2

PROJ. 3: O CORPO COMO OBJETO E SUJEITO	PROJ. 4: REPORTAGEM GRÁFICA: O CORPO TRANSPARENTE
12. EXPOSIÇÃO VISUAL E TEÓRICA: DESENHO COMO REPORTAGEM E COMUNICAÇÃO	
13. À FLOR DA PELE (1) - INTRODUÇÃO À MIOLOGIA 10 Desenhos	14. À FLOR DA PELE (2) - DESENHO INCORPORADO 1 Desenho
15. À FLOR DA PELE (3) DO ESFOLADO AO CORPO EM TEMPO REAL 65 desenhos	16. REPORTAGEM GRÁFICA (1): ESTRATÉGIAS DE RECONHECIMENTO E PROCURA 30 desenhos (mínimo)
17. À FLOR DA PELE (4) CORPO: MEDIDA E ESCORÇO 6 desenhos	18. REPORTAGEM GRÁFICA (2): ARQUIVO E ATLAS DE DESENHOS 15 desenhos (mínimo)
Trabalho Complementar: Diário Gráfico [55 desenhos mínimo]	
19. MODOS CROMÁTICOS NA REPRESENTAÇÃO DO CORPO 3 desenhos	20. CARACTERIZAÇÃO ATMOSFÉRICA DOS OBJETOS / LUGAR 5 esboços e estudo
21. PRÓTESES DO DESENHO: ABORDAGEM CALIGRÁFICA DO CORPO 15 desenhos	22. MODOS CROMÁTICOS DO DESENHO 5 esboços e estudo
23. CORPO E ATMOSFERA: TONALIDADE SUBTRATIVA E GESTO TONAL 3 desenhos	24. O DESENHO COMPÓSITO - PROCESSOS DE TRADUÇÃO, SÍNTESE E METAMORFOSE 10 esboços
25. CORPO E ESCALA 1 desenho	26. O DESENHO COMPÓSITO - PROCESSOS DE TRADUÇÃO, SÍNTESE E METAMORFOSE 3 estudos
Trabalho Complementar: Diário Gráfico [75 desenhos mínimo]	

AULA 1 [PROJETO 1. ÓPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Apresentação – Programa, metodologia do trabalho e funcionamento da UC.

Exposição visual e teórica – Desenhar entre a percepção óptica e háptica; os meios do desenho e os seus cruzamentos; funções comunicativas do desenho.

Introdução ao âmbito dos exercícios: percepção háptica e representação do movimento.

EXERCÍCIO (3 desenhos):

A MÃO QUE EMBALA O BERÇO: VARIACÕES SOBRE A MÃO EM MOVIMENTO

(**VER ENUNCIADO 1, NO FIM**).

1) Desenho sobreposto:

Com os materiais disponíveis, realiza um movimento com a mão, como se estivesse a agarrar um objeto imaginário. Sobrepõe três desenhos, mostrando três momentos desse movimento. Descreve num pequeno texto o objeto imaginário. (15 minutos).

2) Desenha a mão direita com a esquerda; desenha a mão esquerda com a direita. Ambos os desenhos devem coexistir na mesma folha (15 minutos).

3) Observa os padrões do movimento realizado pelas mãos de um/a colega. Em tempo real, regista os padrões do movimento observado convertendo-o em linhas (15 minutos).

4) Discussão em torno de alguns dos resultados

Material: meios secos/abrasivos e riscadores diversos. Qualquer suporte de papel disponível.

Nota: Material a trazer na próxima sessão: Venda para os olhos, riscadores de cores diferentes, papel A2, prancheta.

Para pesquisar:

[Morgan O'Hara, *Live Transmissions*](#)

[Claude Heath, *Blindfold Drawings*](#)



Fig. 1. Claude Heath, Epstein's Hands, 1999

Sugestão para o diário gráfico

Corpo, espaço e enquadramento: o espaço como prolongamento de uma extremidade do corpo

(**VER ENUNCIADO 2, NO FIM**).



Fig. 2. Honoré Daumier, *Four Lawyers*, c. 1867-70

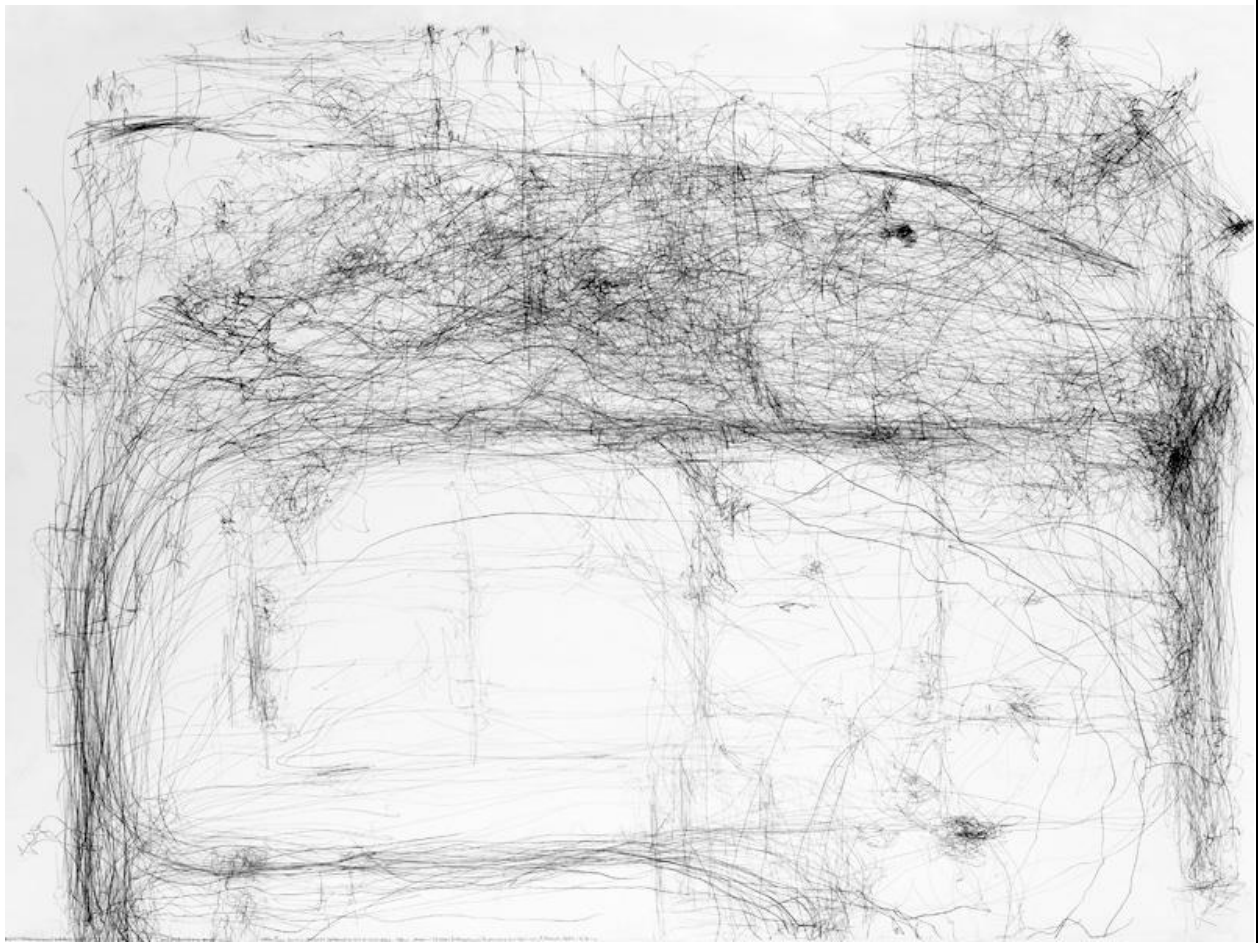


Fig. 3. Morgan O'Hara, *Live Transmission: movement of artists, technician and volunteers during NIPAF, 2010*

AULA 2 [PROJETO 1. ÓPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Representação e visualidade háptica.
Desenho e sinestesia.

EXERCÍCIO (5 a 7 desenhos):

A FACE DE IANUS (1): DESENHO HÁPTICO

(VER ENUNCIADO 3, NO FIM)

- a) Visualidade háptica: desenvolvimentos a partir de objeto
- 1 a 3 desenhos; 15-20 minuto cada
- b) Visualidade háptica: desenvolvimentos a partir do rosto
- 1 desenho; 15-20 minutos

Materiais: Combinação de lápis de grafite B, 2B, 3B e 4B sobre papel de máquina.

AULA 3 [PROJETO 1. ÓPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Representação e visualidade háptica.
Desenho e sinestesia.

EXERCÍCIO (5 a 7 desenhos):

A FACE DE IANUS (2): DA PALAVRA AO DESENHO

(VER ENUNCIADO 4, NO FIM)

Compila uma lista de palavra/expressões que designem propriedades dinâmicas, sensoriais ou narrativas.

A partir da observação do teu retrato no espelho e das expressões anteriores, faz uma série de desenhos relacionados entre si, onde diferentes atitudes e meios se associam à comunicação de diferentes qualidades e expressões. Considera as diferenças de velocidade, pressão, frequência e intensidade do gesto.

- Aspetos a explorar: ausência de contorno; contaminações entre forma e fundo; construção/desconstrução.
- 3 desenhos A2, 30 minutos cada
- Um desenho à escala real do corpo

Materiais: Meios fluídos diversos (tinta da china, aguada, aguarela, acrílico, guache) e meios abrasivos em barra (carvão vegetal, carvão sintético, sanguínea, pastel, grafite); papel A2.



Fig. 4 Ginny Grayson, Untitled, 2008

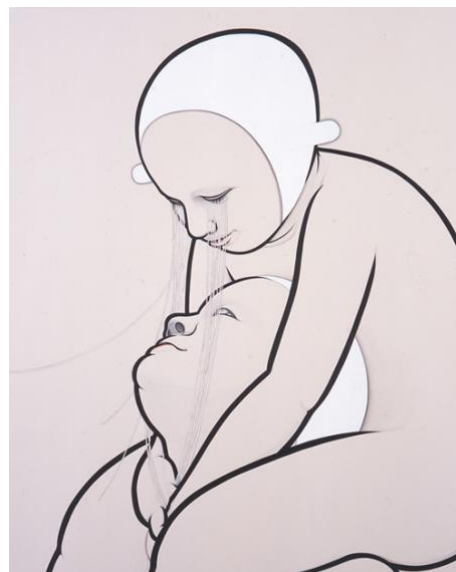


Fig. 5 Kumi Machida, Rocking Horse, 2010

AULA 4 [PROJETO 1. ÓPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Desenhar entre a percepção óptica e a percepção háptica

Tonalidade e expressão: Desenho de luz e com luz.

Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios; a relação entre novos e velhos meios.

EXERCÍCIO (4 a 5 desenhos):

TUDO O QUE RELUZ: DESENHOS DE LUZ E COM LUZ

Processos a explorar: Grisalha e desenho branco; tonalidade subtrativa; mancha direta

Para este problema serão necessárias fontes de luz transportáveis (lanternas, projetores, candeeiros). Serão necessárias também formas que interrompam a luz de modo a criar sombras no espaço, com diferentes configurações, e superfícies refletoras (como espelhos, garrafas e jarras, etc.) que produzam desenhos de luz. Recorre a espaços mais escuros e fechados na faculdade para conseguir diferentes efeitos.

- 1) Começa por fazer várias experiências de desenho com luz no espaço, criando diferentes sombras, reflexos, interrupções, intensidades, etc. Nestes cenários, nenhum objeto deve ser reconhecível, apenas configurações mais ou menos abstratas.
- 2) Com base nestes cenários, faz uma série de desenhos que explorem as diferentes intensidades, focos e configurações destes desenhos de luz. Os desenhos devem evitar representar objetos reconhecíveis. Ao invés, procura organizar e enquadrar a atmosfera tonal num espaço ambíguo e não-perspético. Tira partido das sombras projetadas e suas configurações para organizar o espaço abstrato do desenho e encontrar novas formas.
- 3) Usa materiais abrasivos (como carvão ou grafite em pó e barra) ou fluídos (como tinta da china ou guache) para fazer os desenhos, que melhor descrevam a tua própria sensação nestes espaços de luz. Considera as particularidades da percepção da luz, a forma como a intensidade da sombra se altera com o afastamento do objeto e as contaminações entre a forma e o fundo.
- 4) Explora diferentes procedimentos: grisalhas, desenho branco, tramas e blocos de linhas que configurem áreas de luz e escuridão.
- 5) Cria e representa sequências de formas com movimentos da luz.
- 6) No final, reúne os desenhos de forma a narrar uma sequência de acontecimentos, sugerida pelos ambientes representados. Descreve a narrativa no verso de uma das folhas.

4 a 5 desenhos de formato A2, 30 minutos cada

Materiais: Lápis de grafite de diferentes densidades (HB, 2B, 4B, 6B); Grafite em pó; barra de carvão sintético e vegetal, carvão em pó; Lápis de pastel branco; Tinta da china, guache ou acrílico; pinceis de diferentes formatos e espessuras; papel A2 branco; papel A2 preparado com aguada cinza.



Fig. 7 Edward Hopper, Study for Rooms for Tourists, 1945



Fig. 6. Jorge Martins, Sem título, 1980

Sugestão para iniciar o diário gráfico

Considera os desenhos de luz e sombra que aparecem de forma espontânea no espaço, como as sombras das árvores no chão e parede, as formas deixadas pela luz quando atravessa uma janela, etc.

A partir deste reconhecimento, realiza uma série de 3 desenhos com base nos processos e meios experimentados na aula.

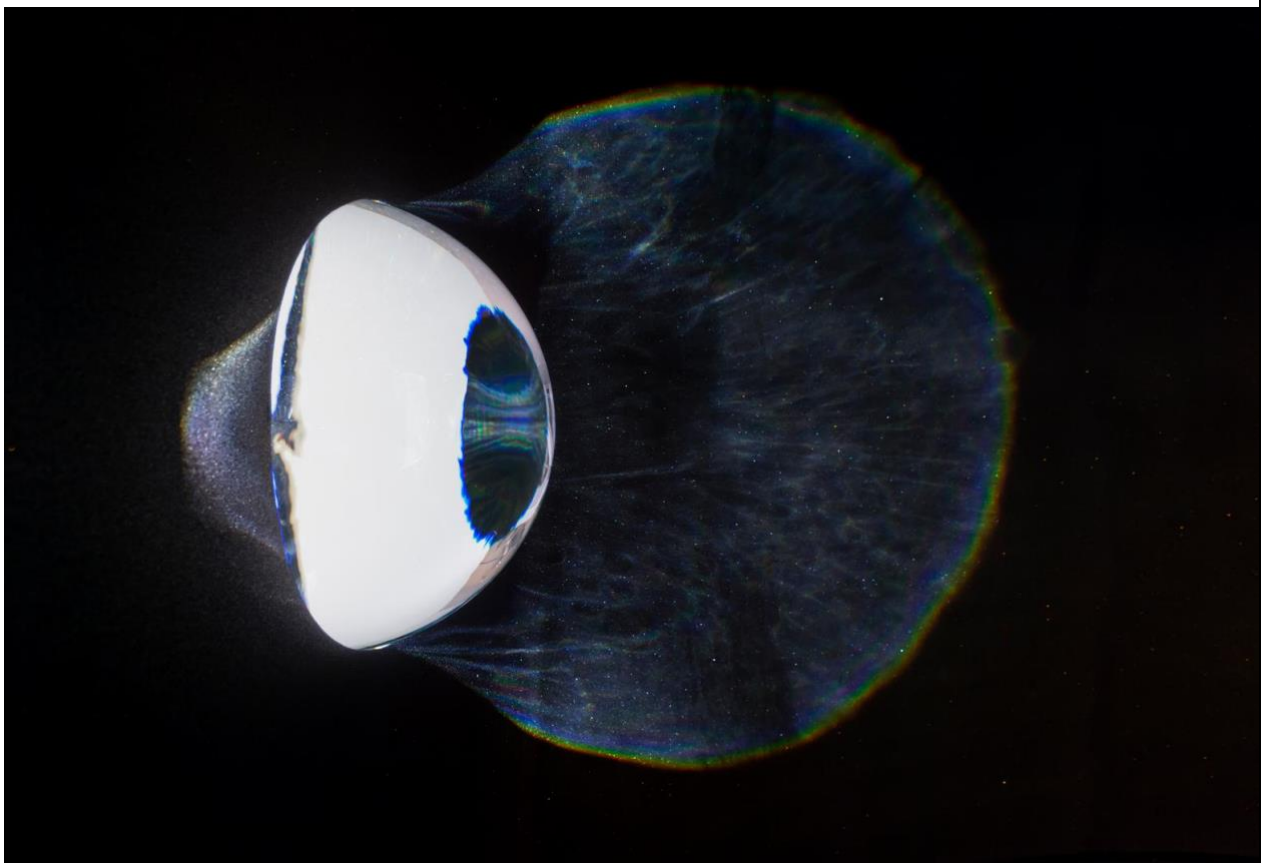


Fig. 8 Olafur Eliasson, Double Infinity, 2014

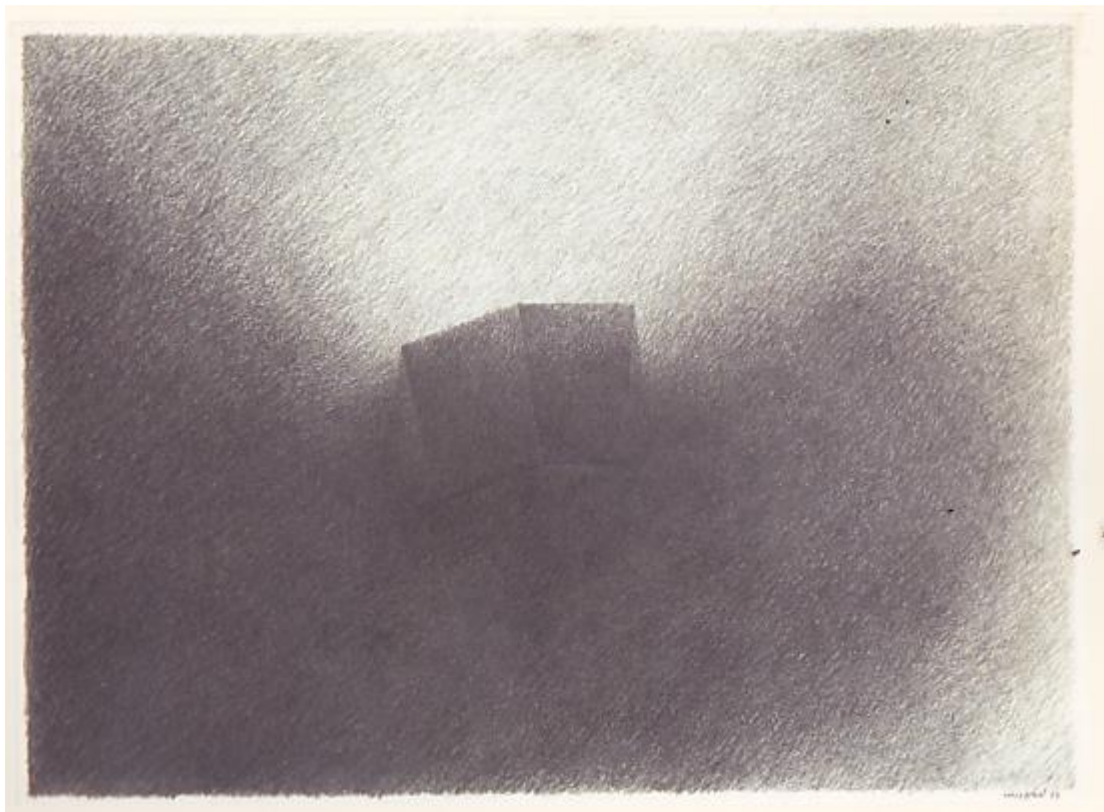


Fig. 9 Fernando Calhau, # 629, 1980 | Grafite sobre papel, 29,6 x 40,4 cm

AULA 5 [PROJETO 1. ÔPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Desenhar entre a percepção ótica e a percepção háptica

Tonalidade e expressão: Desenho de luz e com luz.

Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios

EXERCÍCIO

PANÓPTICO (1) – DO CENTRO E À VOLTA: OS REPERTÓRIOS DA MANCHA

1. Considera um espaço definido por contrastes intensos de luz e sombra. Observa-o do centro para a periferia, rodando sobre ti próprio/a, de forma a fazer uma volta completa.
2. Realiza uma série de desenhos de 5 pontos de vista sequenciais sobre o mesmo espaço. Cada novo desenho deve continuar a representar do espaço do desenho anterior, mantendo a mesma escala. O último desenho deve encontrar o primeiro.
3. Recorre a modulações da mancha e a tramas para criar a tonalidade atmosférica do lugar.
4. Tem em conta que cada desenho em cada ponto de vista terá a sua escala de valores e contrastes: a luz emitida por uma fonte interior não terá a mesma intensidade que a luz solar quando observamos o exterior. Está atento/a a impressões ópticas como a contraluz, os ângulos de incidência,

Materiais: Meios abrasivos e fluidos diversos. Folhas de papel A3 ou A2.

Duração: 30-45 minutos cada desenho, 4 a 5 desenhos.

Outras referências a pesquisar:

[Christian Boltansky, Theatre d'Ombres, 1984-1997](#)

[Renie Spoelstra](#)

[Adolphe Appia](#)

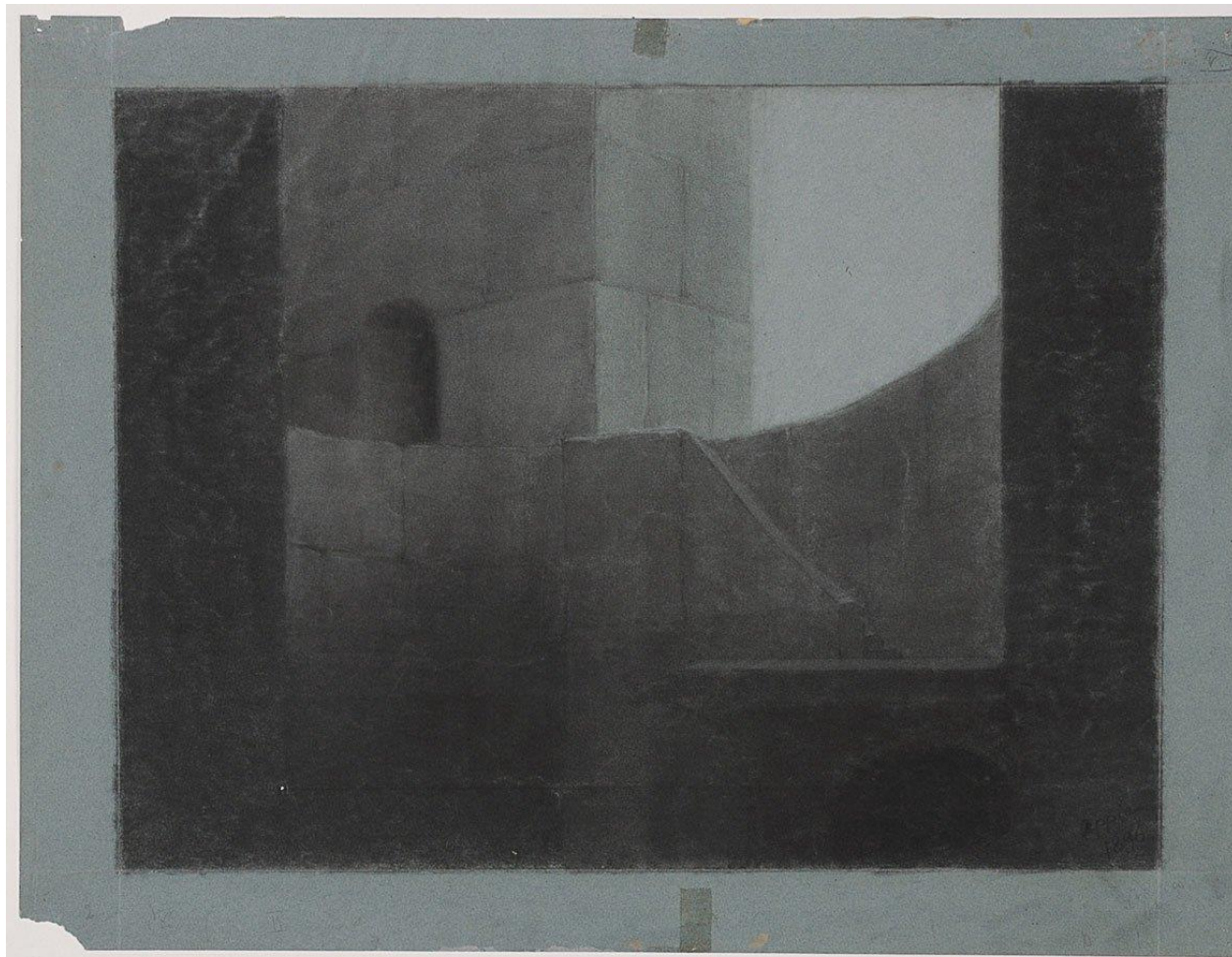


Fig. 10 Adolphe Appia (1862–1928), Cenário para Parsifal de Richard Wagner, Ato II, 1896. Carvão, grafite e pastel branco sobre papel, 480×629mm

AULA 6 [PROJETO 1. ÔPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Desenhar entre a percepção óptica e a percepção háptica
Materiais e processos do desenho: o Desenho Cinemático.

EXERCÍCIO

PANÓPTICO (2) - DESENHO CINEMÁTICO: OS REPERTÓRIOS DA LINHA

4 a 5 desenhos (VER ENUNCIADO 5, NO FIM)

Considera um espaço amplo, dentro do qual te possas mover em círculo, observando da periferia para o centro. Coloca ou elege um elemento no centro desse espaço, que sirva como referência de escala e afastamento (uma árvore, uma aresta, um poste). Movendo-te em torno desse centro, realiza uma série de desenhos sequenciais do mesmo espaço, visto de 4 pontos distintos, sobre papel “de engenharia”. Em cada desenho, o elemento central deverá manter a mesma escala.

4 a 5 desenhos mínimo, 20-30 minutos cada.

No final, sobrepõe os desenhos de forma a coincidirem no elemento central.

Materiais: Lápis de grafite HB, 2B e 4B, ou caneta fina, marcador médio e marcador grosso; lápis de cor. Papel branco A2 e papel “de engenharia” A3



Fig. 11 Dryden Goodwin, *Amit*, 2009.



Fig. 12 Liam O'Connor, *171 St. Paul's*, 2014

AULA 7 [PROJETO 1. ÓPTICO E HÁPTICO]

CONTEÚDOS:

Desenhar entre a percepção óptica e a percepção háptica
Materiais e processos do desenho: o Desenho Cinemático.

EXERCÍCIO

PANÓPTICO (3) - DESENHO CINEMÁTICO: MANCHA, LINHA E MOVIMENTO

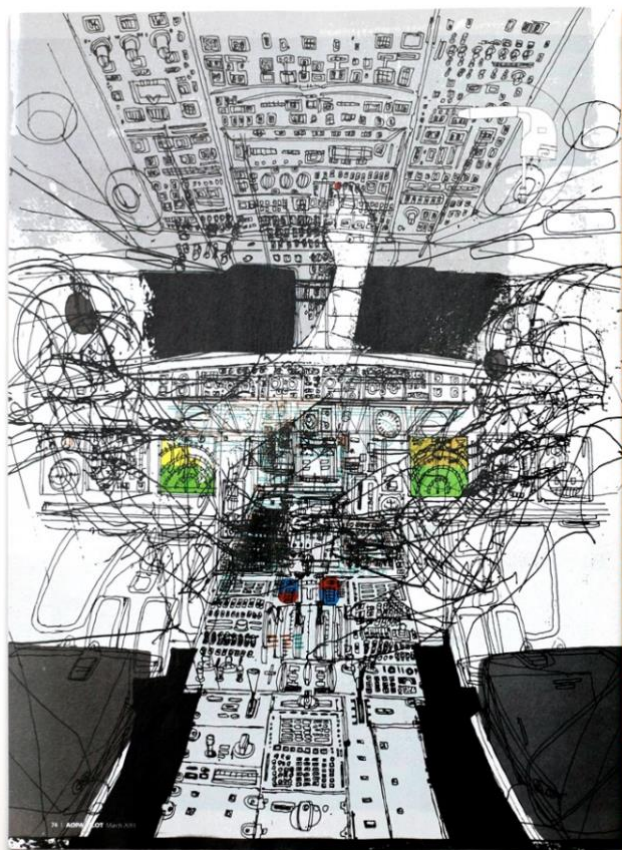
4 a 5 desenhos (VER ENUNCIADO 5, NO FIM)

Cria um cenário: desloca um objeto com algum volume para um espaço improvável, fora do seu contexto (e.g. uma poltrona na rua).

Segue os passos do enunciado anterior (Panóptico 2).



Fig. 13 Bruce Nauman, South America Triangle, 1981



Em cada camada, e à medida que rodeias o objeto, foca-te numa característica do espaço e do objeto; cor, padrões de luz e sombra, movimentos observados, contorno e dintorno, diagramas.

Recorre a diferentes repertórios da linha e da mancha para caracterizar cada uma destas camadas em papeis de poliéster ('de engenharia'): desenhos gestuais, de contorno, atmosféricos, diagramáticos, No final, sobrepõe os desenhos de modo a que narrem o movimento do teu corpo ao redor.

Materiais: Materiais riscadores diversos. Papel branco A2 e papel "de engenharia" A3

Fig. 14 Stephen Smith / Neasden Control Centre
Editorial illustration's for the Aircraft Owners and Pilots Magazine for article's about the last scene in the cockpit of Airfrance Flight 447 and the a tricky landing scenario for a Private Plane. Client: Aopa

AULA 8 [PROJETO 2. O DESENHO DOS OUTROS]:

CONTEÚDOS

Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios; processos de transferência de imagem; a relação entre novos e velhos meios.

Interligações entre a marca desenhada, a imagem impressa e a imagem projetada.

EXERCÍCIO

REPRODUÇÃO, SÍNTESE E METAMORFOSE (1)

4 desenhos

INTRODUÇÃO

Este segundo projeto encoraja a exploração de novas relações entre os meios tradicionalmente associados ao desenho, as tecnologias quotidianas da imagem e processos de reprodução e transferência. Estas relações constroem-se através da exploração criativa de desenhos e métodos de outros artistas, designers, ilustradores, arquitetos ou cartógrafos.

A base do trabalho nas 4 sessões será o arquivo de referências fornecido na aula, em conjunto com as fontes e referências de cada estudante compiladas no seu diário gráfico. É importante que o atlas de desenhos de cada um seja extenso e plural, para que dele resultem combinações improváveis e estimulantes.

O exercício da reprodução e apropriação pelo desenho de outras obras e imagens tem uma história onde se cruzam o ensino da arte, a miscigenação de culturas populares e eruditas ou a provocação de novas ideias. Mas também se entrelaça nos debates atuais em torno da apropriação cultural e sobre o que define um autor. Estratégias como o *readymade*, a fotomontagem ou *détournement* situacionista são exemplos da história recente cujo potencial criativo e de confronto foi ampliado pelo uso de smartphones e livre acesso ao arquivo coletivo de imagens na internet.

Este primeiro exercício inicia a interrogação e transformação dos processos e meios dos desenhos de outros.

DURAÇÃO: 45 minutos para cada desenho (o trabalho poderá prolongar-se além da aula).

ASSUNTO: Desenhos de outros.

ABORDAGEM: Sequência transformadora (reprodução, síntese e metamorfose)

MATERIAIS: Meios abrasivos e fluídos diversos, de acordo com as fontes selecionadas.

OBJECTIVOS: Cada estudante deve ser capaz de analisar os desenhos e identificar aspetos-chave da sua execução, assim como os meios e gestos envolvidos. Paralelamente, o trabalho procura desenvolver capacidades de tradução e transmutação das imagens em outros meios. A/o estudante deverá ser capaz de transformar radicalmente as duas fontes, introduzindo novos elementos do seu arquivo e novas abordagens materiais e técnicas.

MÉTODO:

- A partir do atlas de desenhos e do arquivo pessoal, seleciona dois trabalhos para reproduzir. Poderão ser dois desenhos ou um desenho e outra imagem (fotografia, *frame*, etc.). Procura diferenças acentuadas entre os dois trabalhos ao nível de temas, valores, códigos ou por serem realizados em meios muito distintos.
- Reproduz os dois desenhos numa escala A3 ou A2. O objetivo é aproximar o mais possível a tua atitude e o uso dos meios aos desenhos originais (no caso de ser uma imagem de um filme, por exemplo, aproximar os valores do desenho à luminosidade e ruído do ecrã).
- O terceiro desenho é uma síntese (combinação) dos dois desenhos de outros. Este desenho deve entretecer características visuais e físicas dos trabalhos originais, sem introduzir novos elementos (ou fazê-lo o menos possível). Não há uma abordagem correta e as opções de síntese são intermináveis. Procura romper com a composição dos dois trabalhos, condensar os dois temas ou representar em simultâneo o seu conteúdo.
- Poderás recorrer ao diário gráfico para criar pequenos esboços (*thumbnails*) para estudar as opções de síntese.
- O quarto desenho deve transformar radicalmente – ou metamorfosear – o terceiro desenho, afastando-o do original através da introdução de uma ou duas influências e referências do arquivo pessoal de desenhos.
- Investe tempo a rever o arquivo pessoal de desenhos e o diário gráfico. O que pode fazer sentido integrar no desenho de metamorfose? Que relações se podem criar entre o teu diário gráfico / arquivo pessoal e o desenho de síntese? O que ocorre se os meios e processos do desenho de metamorfose forem radicalmente distintos dos desenhos originais?

+Info de apoio:

[Drawn from Photography. Drawing Paper. Vol. 96](#)

AULA 9 [PROJETO 2. O DESENHO DOS OUTROS]

CONTEÚDOS

Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios; processos de transferência de imagem; a relação entre novos e velhos meios.

Interligações entre a marca desenhada, a imagem impressa e a imagem projetada.

EXERCÍCIO

CRUZAMENTOS E DESVIOS: O DESENHO INCORPORADO (2)

4 registos distintos

DURAÇÃO: Sessão de 3 horas.

ASSUNTO: Um desenho de corpo ou grupo de figuras da história do desenho.

ABORDAGEM: Reencenação

MATERIAIS: Smartphone ou máquina de fotográfica e/ou vídeo

OBJECTIVOS: Recriar em contexto real a cena representada pelo desenho. Compreender as diversas funções que o desenho pode ter na formulação de ideias criativas; explorar a possibilidade de mediação entre o desenho, a fotografia ou o vídeo.

MÉTODO:

- Escolhe um trabalho da história do desenho que represente um corpo ou seja o estudo de um grupo de figuras. Em alternativa, poderás basear-te em desenhos arquitetónicos que representem espaços complexos ou atmosferas.
- Reencena no espaço real as poses observadas no desenho. Recorre a adereços ou papel de cenário para recriar os diversos elementos cénicos do desenho, mas também o seu repertório gráfico. O trabalho pode ser feito em grupo, com o apoio de colegas ou familiares.
- No caso de o ponto de partida ser um desenho arquitetónico ou atmosférico, cria pequenos cenários com objetos e candeeiros que recriem a estrutura do espaço observado.
- Fotografa ou filma as reencenações feitas. Imprime-as e adiciona-as ao diário gráfico.
- O material recolhido será a base para o trabalho realizado na sessão 11

AULA 10 [PROJETO 2. O DESENHO DOS OUTROS]

CONTEÚDOS

Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios; processos de transferência de imagem; a relação entre novos e velhos meios.

Interligações entre a marca desenhada, a imagem impressa e a imagem projetada.

EXERCÍCIO

DESLOCAMENTO, AMPLIAÇÃO E TRANSFERÊNCIA (3)

3-4 desenhos (x n tentativas)

A partir da reinterpretação de fontes e referências do diário gráfico, explora diferentes formas e processos de transferência e deslocamento de imagem. Adota, para este trabalho, a atitude do *détournement* situacionista, que consiste na apropriação de palavras e imagens de uma cultura dominante para pôr em causa o sentido e função originais. Recorre a procedimentos e técnicas que se tornaram obsoletas com o aparecimento de novos materiais e tecnologias (e.g. *spolvero*), para recriar novos sentidos a partir da combinação improvável de desenhos com textos e outras imagens.

DURAÇÃO: Sessão de 3 horas.

ASSUNTO: Desenho de outros.

ABORDAGEM: Processos de ampliação e transferência de imagens

MATERIAIS: Grafite em pó, agulha e placa de esferovite (*spolvero*); placa de vidro, tinta acrílica negra ou fumo de vela, agulha e papel fotográfico sensibilizado (Cliché-verre); placa de vidro ou acrílica A3, tinta à base de óleo ou água (monotipia); acetona industrial, fotocópias de imagens, colher (transferência)

OBJECTIVOS: Ampliar o repertório de estratégias de deslocamento da imagem entre suportes, para encontrar modos criativos de intervir com o desenho.

MÉTODO:

- Seleciona fontes e referências variadas do arquivo pessoal ou diário gráfico. Diversifica as fontes escolhidas (desenhos, fotografias, imagens impressas, mapas, páginas de texto, etc.)
- Leva a cabo diversas experiências exploratórias para ensaiar formas de uso de estratégias de transporte e deslocamento de imagens entre suportes: *spolvero*, *cliché-vérre*, monotipia ou transferência.
- Tira partido do ruído e das imperfeições que surjam do deslocamento e transferência. Como em qualquer transformação, perdem-se algumas qualidades para ganhar outras.
- No espírito do *détournement* (desvio, sequestro) apropria-te das formas, dos temas e dos códigos para compor situações imprevisíveis.

AULA 11 [PROJETO 2. O DESENHO DOS OUTROS]**CONTEÚDOS**

Materiais e processos do desenho: uso abrasivo e fluído dos meios; processos de transferência de imagem; a relação entre novos e velhos meios.

Interligações entre a marca desenhada, a imagem impressa e a imagem projetada.

EXERCÍCIO**PROCESSOS ABRASIVOS E FLUÍDOS (4)**

1 a 3 desenhos

DURAÇÃO: 1 desenho ao longo das 3 horas, ou 3 desenhos de 1 hora cada.

ASSUNTO: Desenho reencenado

ABORDAGEM: Desenho a partir da fotografia reencenada na sessão 9.

MATERIAIS: Meios riscadores, pó de grafite/carvão e meios líquidos. Abordagem abrasiva e fluída. Papel A2

OBJECTIVOS: Este trabalho requer que transformes o desenho original através da mediação feita pela fotografia ou pelo vídeo. O resultado da tua reencenação na aula 9 será agora o novo ponto de partida para um novo desenho. Não se pretende a reprodução objetiva dos registos feitos, mas a sua reinterpretação subjetiva pelo desenho. Tem em conta as associações positivas ou negativas da experiência de reencenação. Recorre a diferentes gamas tonais para traduzir uma nova atmosfera para a situação reencenada.

MÉTODO:

- Recorre a estratégias tonais e cinemáticas exploradas nos exercícios 'A face de Janus' e 'Panóptico'.
- Reelabora criativamente os registos fotográficos ou vídeo realizados num desenho de 3 horas ou, em alternativa, 3 desenhos de 1 hora.
- Cria uma atmosfera para a cena representada. Trabalha com a tua própria experiência de reencenação. Adapta os meios e as tonalidades à atmosfera que queres criar: dramática ou sinistra, violenta ou impassível,
- Utiliza as propriedades moles e flexíveis dos carvões ou as durezas da grafite para relacionar marcas e conteúdo. Usa pó comprimido contra o papel arranhado pela ponta do lápis, juntamente com a imprevisível natureza das aguadas, para criar tensão entre elementos do desenho.
- Contínua até sentires que o desenho final tem as características da cena recriada na sessão 9.

ENUNCIADOS / EXPLORAÇÃO DOS PROBLEMAS EM CONTEXTO DE APRENDIZAGEM AUTÓNOMA

ENUNCIADO 0. DIÁRIO GRÁFICO

DURAÇÃO: ao longo do semestre, numa média de um desenho por dia.

ASSUNTO: Desenvolvimentos pessoais dos conteúdos abordados em aula.

MATERIAIS: Caderno A4 ou maior; materiais diversos.

OBJECTIVOS: Adaptar os conteúdos desenvolvidos em aula a situações e contextos construídos por cada estudante.
Desenvolver ferramentas de aprendizagem autónoma no âmbito dos meios e processos do desenho

Este semestre traz à aprendizagem do desenho novos assuntos, novas formas de fazer e utilizar o desenho. Algo de novo irás adquirir em todas as aulas. O diário gráfico será o sismógrafo do teu percurso, acompanhando de forma sensível e sincronizada a tua ligação à UC.

O diário gráfico deverá, assim, ser entendido como **uma extensão** da UC. Os diários gráficos são lugares de registo revisitável onde imagens, citações, pensamentos pessoais, notas visuais, fotografias, etc. podem ser compiladas junto de desenhos. Este material é importante para o trabalho futuro. Usa o diário gráfico como uma obra orgânica e aberta, deixando que seja um reflexo dos teus interesses e tentativas, a par dos desenhos feitos em aula. Procura não cair na armadilha do excesso de zelo, fazendo com que cada desenho seja uma obra-prima. É um lugar de experimentação que admite o erro e a tentativa, não de exposição. Não penses nele como um livro com princípio, meio e fim. Pode-se começar pelo meio em direção à primeira página, e saltar folhas. Trabalha em páginas duplas e continua na página seguinte. Se alguma folha te desagradar, recicla o desenho sobrepondo outras imagens, outros desenhos.

Um diário pressupõe **uma atividade diária**. Não semanal, não mensal, mas diária. Todos os dias há ações, reações, perceções, observações, ideias, experiências – mas só o seu registo tornará esta atividade relevante como matéria de ação e reflexão na aprendizagem do desenho e do desenhar, como prática gradualmente autónoma.

Com função taxonómica, narrativa, descritiva e com vincado carácter autobiográfico, o diário gráfico desafia o/a desenhador/a e é por ele/ela desafiado, em três valências fundamentais que se podem isolar, intersetar ou combinar:

QUOTIDIANO: esquematizações, anotações verbais e gráficas na ligação reflexiva e confessional aos temas e problemas; desenhos sequencia, fragmentários, capazes de sugerir, descrever e narrar percursos, formas, ações, eventos, temas, testemunhos, desenvolvendo uma memória gráfica – de si, dos outros, de si com os outros – considerando fenómenos e objetos-espacos a partir do real, etc.

ARQUIVO: recolha e organização de informação, depósito de materiais, amostras, referências autorais, reproduções, elementos que remetam para as situações provocadas e experienciadas, que co-respondem aos problemas levantados durante as aulas; constituição de pequenos bancos de dados motivadores de novas reflexões e utilizações, etc.

LABORATÓRIO: experimentação instrumental/gráfica/plástica; problematização motivada pelas questões programáticas abordadas; reação, especulação, ensaio e teste de meios e modos convencionais e não convencionais; procedimentos capazes de desafiar os limites do desenho na sua articulação interdisciplinar, por exemplo, com a fotografia, as técnicas de impressão, etc.

ENUNCIADO 1. A MÃO QUE EMBALA O BERÇO: VARIACÕES DA MÃO EM MOVIMENTO

DURAÇÃO: 20 minutos.

ASSUNTO: Uma das mãos.

ABORDAGEM: Utilizar a mão dominante, manter um contacto contínuo com a folha, sincronia entre a visão e o gesto. Controlo visual rápido do que se desenha.

MATERIAIS: qualquer combinação de lápis 2B, 3B e 4B, ou 3 canetas de filtro coloridas, ou lápis de cor, sobre papel.

OBJECTIVOS: O desenho deve mostrar uma sequência de momentos fixos – cortes no tempo que se relacionam para descrever um movimento ou um volume tridimensional visto em pontos distintos.

Este desenho requer que o desenhador resista a um controlo excessivo da visão sobre o desenho. Esse controlo deve ser breve, e a atenção focalizada no objeto. A mesma mão será desenhada em três momentos, sobrepondo cada um dos desenhos, sem anular o desenho anterior. Pretende-se ter consciência da relação estabelecida entre olhar e reagir com o desenho e, ao alterar o ponto de vista, entender o objeto na sua tridimensionalidade.

MÉTODO:

1. Realiza um movimento da mão, como se estivesse a agarrar um objeto imaginário. Sobrepõe três desenhos, mostrando três momentos desse movimento.
2. Utiliza o mesmo lápis para cada desenho – mantém-no afiado, e explora a variedade de marcas que ele pode produzir: mais pressionadas, mais subtis, mais densas e escuras, mais claras, mais espessas, mais finas, etc. Sincroniza a visão e o gesto, de modo a entendê-los como o prolongamento um do outro. Em alternativa ao lápis, usa os 3 instrumentos coloridos.
3. Começa pelas linhas de contorno/dintorno interiores da mão, dirigindo progressivamente a atenção para as linhas de contorno exterior. Vai aumentando a velocidade do registo.
4. Após concluir cada desenho, analisa-o; começa o desenho seguinte no mesmo sítio, ou ligeiramente desfasado, mas sem anular o desenho anterior.

OUTROS DESENVOLVIMENTOS:

2. DURAÇÃO: 15 minutos

Usa a mão dominante e a mão não dominante.

Desenha a mão direita com a esquerda. De seguida, desenha a mão esquerda com a direita. Ambos os desenhos devem coexistir na mesma folha.

No final, analisa as diferenças de registo

3. DURAÇÃO: 15 minutos

Observa agora o movimento das mãos produzido por um/a colega. Alternadamente, um/a realizará com as mãos uma “coreografia espontânea” de movimentos arrítmicos (uns lentos, outros rápidos). Em tempo real, regista os padrões do movimento observado convertendo-o em linhas. O desenho deverá acompanhar o movimento, mapeando-o e registando os seus padrões como linhas e formas no espaço. A atenção poderá agora focar-se em qualquer elemento das mãos: contorno, a ponta dos dedos, etc. Se as mãos realizarem um movimento subtil, reage com uma linha de expressão semelhante. Se a ação for súbita e violenta, a reação do gesto que desenha deverá ser correspondente. Age de forma intuitiva, sem conceptualizar as respostas.

ENUNCIADO 2. CORPO, ESPAÇO E ENQUADRAMENTO

DURAÇÃO: 30-45 minutos, cada desenho

ASSUNTO: Representação do espaço envolvente a partir do corpo do desenhador.

ABORDAGEM: Mão dominante. Controlo visual do desenho. Sincronia entre a visão e o gesto. Desenho de contorno/dintorno rápido e lento.

MATERIAIS: Combinação de caneta negra fina e marcador negro grosso, ou qualquer combinação de lapiseira HB e 4B.

OBJECTIVOS: Este desenho procurará entender o objeto numa relação estreita com o seu contexto. Por contexto, entende-se aqui o espaço negativo à volta do objeto (e nos seus interstícios). O estudante procurará relacionar a perceção desse espaço negativo com os modos do desenho de contorno/dintorno lento e rápido.

MÉTODO:

1. Coloca o braço numa superfície estável, de forma a que a mão ocupe o centro do teu campo visual (em alternativa, poderás usar o pé, descalço ou calçado). Representa a mão, ou o pé, no centro ou periferia da folha, testando possíveis enquadramentos. Recorre a várias configurações (evitar a mão espalmada).
2. Começa com as linhas internas da mão, dirigindo progressivamente a atenção para as linhas de contorno exterior, e daí para os objetos próximos, numa linha contínua.
3. Concentra-te agora no espaço negativo da mão. Observa e representa o contorno das formas no espaço, como se elas fossem o prolongamento da tua mão.
4. A expressão das linhas deve diferenciar o objeto do seu contexto. Utiliza uma combinação de espessuras de canetas ou densidade de grafite para explorar essas diferenças.
5. É importante ser seletivo nas decisões tomadas sobre o que registar e o tipo de marcas utilizadas para isso. Mantém o equilíbrio entre áreas de forte concentração de detalhe e o que se deixa vazio.

OUTROS DESENVOLVIMENTOS: Numa das variações deste desenho, utilizando a mão como objeto, começa por desenhar o que observas entre os teus dedos. Passa de um espaço negativo para outro, representando a informação que cada espaço encerra. Deixa a mão em reserva. Regista em seguida outros elementos contextuais do espaço, gerindo o equilíbrio entre áreas de detalhe e áreas de síntese. Concentra-te por fim na mão.

ENUNCIADO 3. VISUALIDADE HÁPTICA E REPRESENTAÇÃO

DURAÇÃO: 15-20 minutos, por cada desenho.

ASSUNTO: Escolher um objeto que tenha uma variedade de qualidades tácteis e materiais, como um sapato velho, ou o próprio rosto.

ABORDAGEM: Qualquer uma das mãos (direita ou esquerda). Desenho cego. Fazer 5 desenhos similares.

MATERIAIS: Combinação de lápis de grafite B, 2B, 3B e 4B sobre papel A2

OBJECTIVOS: Relacionar as duas mãos. Vendar os olhos, tocar e sentir um objeto com uma mão, enquanto a outra responde, como um sismógrafo, com traços/marcas. O que é importante é que a mão que executa o traço com o lápis se mova simultaneamente, de forma sincronizada e reativa, à mão que explora o objeto escolhido.

A informação tátil é transferida e tornada visível, reconhecendo-se neste processo a produção de marcas realizadas como resposta a uma sensação háptica.

MÉTODO

DESENHOS 1, 2 e 3

1. Realiza 3 desenhos similares, e utiliza as seguintes instruções como guião.
2. Analisa o objeto escolhido em silêncio, durante cerca de 5 minutos
3. Escreve uma descrição detalhada do objeto. Descreve o tamanho, o peso, a cor, qualidades da superfície, e procura qualquer aspeto particular que constitua um foco de interesse.
4. Venda os olhos.
5. Com a mão que desenha, realiza um repertório amplo de marcas de lápis que descreva o que a mão que toca está a sentir.
6. Empurra e puxa, torce e dobra, pressiona com força e suavidade, de forma a produzir uma variedade de pontos, linhas e manchas mais espessas, mais finas, mais escuras ou mais claras, pontos, definidas e indefinidas – que sejam adequadas ao que se toca e sente.

COM O PRÓPRIO ROSTO

1. Utilizar, em alternativa aos lápis, qualquer variedade e combinação de materiais como canetas de filtro, lápis de cor, pastéis de óleo ou secos, carvão, pó de grafite, ceras, etc.
2. Prende o papel a uma prancheta, de forma a ter os materiais acessíveis.
3. Mão dominante, contacto contínuo, sem olhar para o desenho.
4. Regista, mentalmente, o lugar de cada elemento do rosto, e desenha um retângulo do tamanho esperado para a cabeça.
5. Fecha os olhos.
6. Com a outra mão, explora a boca e usa uma variedade de marcas gráficas, feitas com a mão que desenha, de forma a descrever o que se sente com o toque (nota que o toque não conhece contornos). A relação entre as duas mãos deve sincrónica, e a resposta quase simultânea.
7. Tenta e descreve por marcas a variedade de sensações que mão que toca está a sentir.
8. Põe os dedos na boca, Como desenhar a humidade? (é sempre possível usar um material diferente). Como traduzir, para o domínio gráfico, a textura da língua e a ordem dos dentes?
9. Usa pontos, travessões, manchas – qualquer tipo de marcas que melhor traduzam o que o toque percebe.
10. Quando tiveres acabado de explorar a boca, lentamente move o lápis para o nariz, olhos, sobrancelhas, cabelo, e orelha; procura o caminho para a outra orelha e desce para o queixo.
11. Muda de lápis/meios conforme seja apropriado.

DESENHO 4

Esconde o objeto, retira a venda, e faz dele um desenho de memória. Relembra as qualidades observadas e descritas na lista inicial, e tenta incorporar algumas das marcas que consideras mais interessantes dos últimos três desenhos.

DESENHO 5

“Repete-te. Se gostas, fá-lo outra vez. Se não gostas, fá-lo outra vez” (Bruce Mau)

Após completar o desenho 4, analisa e compara todos os desenhos. Repete o desenho 1, fazendo uso do conhecimento adquirido.

ENUNCIADO 4. DA PALAVRA AO DESENHO

36. *Scat. When you forget the words, do what Ella did: make up something else ... but not words.*

(Bruce Mau, An Incomplete Manifesto for Growth)

DURAÇÃO: 30-45 minutos, cada desenho

ASSUNTO: Autorretrato.

ABORDAGEM: Mão dominante. Sincronia entre a visão e o gesto. Adaptação do movimento do gesto, atitudes e processos às sugestões dadas pela lista de palavras.

MATERIAIS: Espelho; papel A2, meios riscadores e de mancha diversos.

DESCRIÇÃO:

As listas de palavras desempenharam um papel provocador no pensamento de artistas e designers.

- a) Edward de Bono propunha a escolha aleatória de palavras como estratégia do pensamento lateral para encontrar novas direções para um problema;
- b) Na década de 1960 Mel Bochner criou retratos de vários dos seus amigos e artistas com palavras compiladas e organizadas espacialmente: *Wrap: Portrait of Eva Hesse* (1966), *Portrait of Dan Flavin* (1966) ou *Portrait of Ad Reinhardt* (1966)
- c) Entre 1967 e 1968 Richard Serra criou a sua “Lista de Verbos”, uma compilação de 108 termos que designam ações como salpicar, enrolar, cortar ou dispersar; ou circunstâncias como gravidade e entropia. Estes termos serviram de base para uma série de esculturas e desenhos construídos a partir da relação entre o material e o processo que os informava;
- d) em 1969 Ed Ruscha compilou uma lista de 75 palavras que descreviam substâncias que depois usou para fazer a sua série de desenhos “*Stains*” (Manchas).

Neste trabalho irás utilizar palavras aleatórias para provocar novas direções na forma como percebes o teu rosto no espelho.

Deves escolher 3 palavras da lista fornecida para, a partir delas, desenvolver o exercício de autorrepresentação proposto em «A Face de Janus (2) (Aula 3): um desenho por cada palavra. Para o 4º desenho recupera uma das palavras e realiza uma autorrepresentação de corpo inteiro, à escala real do corpo (usa um espelho de armário que seja grande ou algo equivalente).

Não racionalizes a escolha das palavras. Escolhe intuitivamente ou de forma aleatória.

A palavra pode sugerir-te uma atitude que informa os teus gestos;

Pode levar-te à escolha de certos meios e procedimentos;

Pode ainda sugerir-te modos de olhar ao espelho e interrogar a imagem refletida, dando origem a novas composições.

- 3 desenhos A2, 30 minutos cada
- Um desenho à escala real do corpo

ENUNCIADO 5. DESENHO CINEMÁTICO

DURAÇÃO: 20-30 minutos, por cada desenho.

ASSUNTO: Representação do espaço a partir do movimento do desenhador; familiaridade com procedimentos de montagem e desenho por camadas.

ABORDAGEM: Mão dominante; controlo visual do desenho; sincronia entre a visão e o gesto; reação espontânea, pelo traço, aos movimentos implícitos e explícitos do espaço.

MATERIAIS: Combinação de lápis B, 2B, 3B e 4B sobre papel; marcadores de espessura variada; lápis de cor.

OBJECTIVOS: Recorrer a processos de montagem e ao desenho por camadas como estratégia de representação; relacionar diferentes gestos e atitudes com a perceção de texturas e movimentos distintos no espaço; controlo do enquadramento

MÉTODO:

1. Considera um espaço amplo, dentro do qual te possas mover em círculo, observando da periferia para o centro. Coloca ou elege um elemento no centro desse espaço, que sirva como referência de escala e afastamento (uma árvore, uma aresta, um poste).
 2. Começa por desenhar uma vista desse espaço de modo a posicionar esse elemento no centro da composição.
 3. Mantem a mesma distância relativamente ao centro, e vai-te movendo em seu redor, como se levantasses um cerco.
 4. Realiza uma série de desenhos sequenciais do mesmo espaço, mas visto de 4 pontos de vista distintos, sobre o papel translúcido “de engenharia”.
 5. Em cada desenho, mantem o elemento central como elemento invariante nos diversos planos, de forma a controlar a escala.
 6. No final, sobrepõe todos os desenhos.
-

ENUNCIADO 6. A LINHA CONTÍNUA

DURAÇÃO: 120 minutos

ASSUNTO: Uma visão panorâmica, a 360º, de uma sala ou espaço contido.

ABORDAGEM: Mão de controlo, contacto contínuo com a folha, sincronia entre o olhar e a mão. O desenho pode prolongar-se por quantas folhas de papel forem necessárias.

MATERIAIS: Lápis 2B, 3B ou 4B, caneta de filtro, caneta fina ou qualquer instrumento riscador fluente, sobre papel branco.

OBJECTIVOS: Fortalecer a sincronia entre o olhar e a mão. Compreender o espaço cénico fora dos limites unifocais da perspetiva.

MÉTODO: Podem ser usadas folhas isoladas de papel A2, A3 ou A1, juntando-as num “percurso” da esquerda para a direita, ou uma variedade de papeis menores de tamanhos não estandardizados. Segue em direcção à direita, para baixo, para a esquerda, para baixo, para a direita, e continua através dos 360 graus para terminar onde começaste.

1. Começa por simular, com diversos objetos, uma máquina de Rube Goldberg. A máquina de Rube Goldberg é um aparato disfuncional, que realiza uma tarefa simples de forma desnecessariamente complexa. Geralmente, os objetos estão ligados entre si numa reacção em cadeia. Representa este aparato com uma linha contínua:
2. Começa num ponto, no canto superior esquerdo da folha, correspondente a um ponto situado na linha do horizonte de quem está sentado.
3. Enquanto moves o lápis, deves olhar-desenhar-olhar-desenhar-olhar-desenhar, de forma sincronizada.
4. Segue com o lápis lentamente para a direita, e toma o tempo necessário para explorar qualquer coisa de interesse que a sala contenha. Pode ser que te depares com uma figura sentada, um vaso – explora os com a linha. O desenho não tem de mostrar toda a figura ou objecto, e podes levar a linha do perfil da cabeça da figura para os olhos, nariz e boca, e num percurso directo para uma descrição muito detalhada do sapato, sem te deteres no resto do corpo; e novamente para cima em direcção a uma mesa, da mesa para a cadeira, e por aí fora. Começa um novo desenho no ponto onde o anterior ficou, mas sempre no canto superior esquerdo de uma nova folha. É muito importante seres selectivo nas decisões tomadas sobre o que registar e o tipo de marcas utilizadas para isso. É necessário manter o equilíbrio entre o que se desenha e o que se deixa vazio – entre áreas de forte concentração de detalhe, centros perceptivos e linhas de transição.
5. Desenha até completar um círculo, e junta depois cada desenho ao desenho anterior.

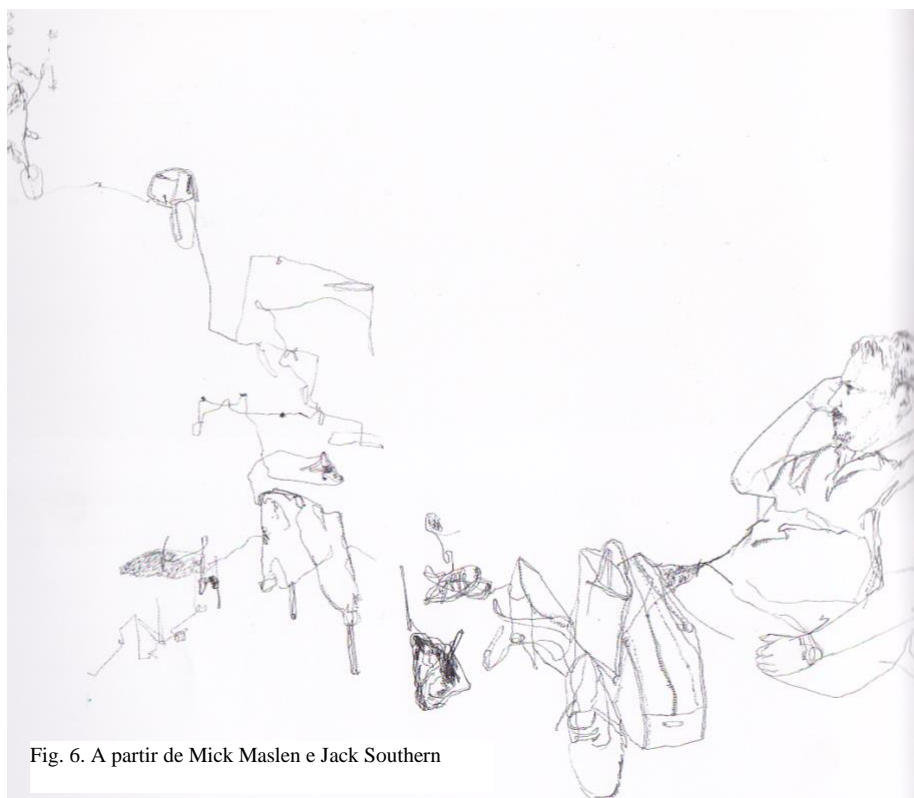


Fig. 6. A partir de Mick Maslen e Jack Southern

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA PARTE 1

Nota: As referências bibliográficas são complementadas com informação disponibilizada, oportunamente, na aula e plataformas on-line de apoio à UC.

DEXTER, Emma (Ed.) (2005). *Vitamine D – New Perspective on Drawing*. London, Phaidon.

DOWNS, Simon *et al* (eds.) (2007). *Drawing Now – Between the Lines of Contemporary Art*. London: IB Tauris

MALBERT, Roger (2015). *Drawing People – The Human Figure in Contemporary Art*. London: Thames & Hudson.

MASLEN, Mick; JACK, Southern (2011). *Drawing Projects: an exploration of the language of drawings*. London: Blackdog Publishing.

MUELLER, Ellen (2018). *Remixing and Drawing – Sources, Influences, Styles*. New York and London: Routledge Focus

PETHERBRIDGE, Deanna (2010). *The Primacy of Drawing – Histories and Theories of Practice*. Yale: Yale University Press.

WATROUS, James (2006). *The Craft of Old Master Drawings*. Madison: University of Wisconsin Press.