

Pensar o Desenho: Interseções entre Linguagens Artísticas

José Pedro Regatão

Mariana Viana

Instituto Politécnico de Lisboa/Escola Superior de Educação de Lisboa

iregatao@eselx.ipl.pt

mmoreira@eselx.ipl.pt

Resumo

Promover o diálogo entre duas formas de expressão artística é contribuir para um entendimento interdisciplinar da arte, para além de esbater as fronteiras entre as disciplinas, suscita aproximações e intercâmbios. É comum observar diversos exemplos de interseções entre disciplinas artísticas, por exemplo, a dança e as artes visuais, o teatro e o vídeo, o cinema e o desenho. A contaminação entre estas linguagens, não só potencia o seu diálogo, como permite pensar a arte na sua aceção mais ampla.

Se é frequente a arte cinematográfica procurar inspiração na literatura, por meio de “adaptações” que reinterpretam e produzem uma narrativa própria com base numa obra de referência, em contrapartida, observa-se, também, o sentido inverso, existem outras disciplinas artísticas que partem do cinema enquanto fonte de evocação. É o caso das artes visuais que, não raras vezes, encara o cinema como recurso criativo e forma de questionamento do mundo. É na sequência deste pensamento que a nossa comunicação se consubstancia, isto é, de que modo podemos conceber e aplicar um projeto de desenho a partir de uma obra cinematográfica?

Na presente comunicação pretende-se apresentar os resultados de um projeto de desenho, desenvolvido no âmbito da Unidade Curricular Desenho V (Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Eselx), que promoveu uma aproximação conceptual entre a o cinema e o desenho, como proposta de criação artística. Tendo como base a análise crítica e interpretação de três obras cinematográficas de géneros distintos: o “Farol” (2019) de Robert Eggers, “Melancolia” (2011) de Lars Von Trier e “O Meu Tio” (1958) de Jacques Tati, foi proposto aos estudantes o desenvolvimento de um projeto individual de desenho.

A metodologia de trabalho de projeto tem sido amplamente usada nas artes visuais, para além de promover uma relação dinâmica entre a teoria e a prática, “a metodologia de projeto está relacionada com uma visão interdisciplinar e mesmo transdisciplinar do saber” (Leite, Malpique e Ribeiro dos Santos, 1995, p. 77). Esta metodologia acarreta um plano de trabalho dividido em diversas etapas, que contemplam a concetualização, a planificação, a execução, a avaliação e a divulgação de resultados. Neste sentido, as sessões de trabalho organizaram-se num conjunto de procedimentos e tarefas com vista a responder a uma problemática e a obter um produto final.

Após o visionamento e o debate em torno dos filmes, em grupo-turma, os estudantes identificaram uma série de problemáticas abordadas em cada um dos filmes. A partir do debate de ideias e da reflexão conjunta sobre os diferentes conteúdos dos filmes, foi possível identificar um conjunto de temas: a loucura, o humor, a ansiedade, a modernidade tecnológica, o medo, a solidão, entre outros. Após a definição de uma base concetual para o trabalho, os estudantes teriam que desenvolver uma série de desenhos para serem instalados num espaço específico (270x400 cm). As quatro etapas do projeto individual de desenho contemplaram: (i) a

pesquisa e investigação de um conceito, (ii) a elaboração de estudos visuais exploratórios, (iii) a conceção e execução de uma série de desenhos, (iv) e a apresentação pública (com posterior integração numa exposição).

Tendo como orientação pedagógica um processo de ensino-aprendizagem centrado no estudante, que promove a construção de conhecimento de forma ativa, participativa e autónoma, foi possível desenvolver uma identidade autoral baseada num pensamento próprio. Do ponto de vista do ensino do desenho conseguimos concluir, com base nas evidências, que este projeto foi um instrumento didático que favoreceu o ensino-aprendizagem do desenho. Ao longo das diversas etapas que constituíram o projeto, foi possível desenvolver competências técnicas, processuais e conceituais, que permitiram aos estudantes evoluir na prática do desenho. Com sentido metafórico ou literal, numa perspetiva formal ou informal, abstrata ou figurativa, cada estudante desenvolveu a sua expressão própria e autoral, tendo em vista a apropriação e aquisição de novos saberes.

Referências:

- Davidson, M. (2011). *Contemporary drawing: Key concepts and techniques*. Watson-Guption.
- Leite, E., Malpique, M & Ribeiro dos Santos, M. (1995). *Trabalho de projeto*. Edições Afrontamento.
- Maslen, M. & Southern, J. (2011). *Drawing Projects: An exploration of the language of drawing*. Black Dog Publishing.
- Rodrigues, A. (2003). *O que é o desenho*. Quimera.
- PHAIDON PRESS (2021). *Vitamin 3D: Today best in contemporary drawing*. Phaidon Press.
- Sawdon, P. & Marshall, R. (2015). *Drawing Ambiguity: Besides the line of contemporary art*. I. B. Tauris.

Palavras-chave: Desenho, Projeto, Artes Visuais, Cinema