

REFERÊNCIAS VISUAIS DE ESTUDANTES DOS FUNDAMENTOS DO DESENHO I DO CURSO DO BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

GYANN FREITAS DOS SANTOS¹; ALICE JEAN MONSELL²

¹ Universidade Federal de Pelotas - gyannfreitas@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas- alicemondomestico@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Neste trabalho, busco relatar sobre minha vivência ao lado da professora Dra. Alice Monsell, no papel de bolsista de Iniciação de Ensino e monitor das duas turmas da disciplina de Fundamentos de Desenho 1 de 2024, do curso do Bacharelado em Artes Visuais do Centro de Artes da UFPel. Abordo um problema das referências visuais que os alunos possuem ao entrar na universidade, e como essas afetam o aprendizado em desenho.

O ato de desenhar existe na história da humanidade há mais de setenta mil anos, sob alguma forma, não somente como forma de expressão gráfica, mas também integrado à necessidade de comunicar, registrar nossa presença, representar o observado, mapear o entorno e como base da linguagem escrita.

A matéria de Fundamentos do Desenho I é uma introdução à linguagem gráfica com ênfase no caráter experimental. Alguns dos conteúdos da disciplina incluem: os elementos visuais básicos; materiais e instrumentos tradicionais de desenho; a prática do desenho em suas diversas concepções e formas desde o Renascimento; a estruturação da composição e a apreciação (análise formal).

A disciplina foca na produção prática do desenho, propondo trabalhos que permitem experimentar com procedimentos e modos diversos de desenhar. Entretanto, para produzir um desenho, ou outros processos artísticos, não é necessário apenas conhecimento sobre suas técnicas, mas sim de um todo. É necessária uma série de referências visuais, artísticas e bibliográficas. Neste trabalho vou discutir os dados que levantei durante as conversas que realizei como monitor com a finalidade de descobrir mais sobre o repertório de imagens de desenho, animação, história em quadrinhos e outras formas de desenho que os discentes já possuíam antes de começar a disciplina, e refletir sobre estas informações coletadas durante conversações individuais.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Minha função de monitor de oferecer monitoria durante as aulas e em horários extraclasse visa auxiliar a professora Alice Monsell no atendimento dos alunos durante a parte prática da aula e na monitoria extraclasse. Além dos objetivos fundamentais de monitoria - de evitar a reprovação e a evasão - há objetivos específicos de ajudar os alunos na prática experimental das técnicas de desenho, com base nas teorias associadas àquela proposta. Outro aspecto é criar um ambiente em que o aluno se sinta à vontade para libertar sua criatividade individual em aula, ao praticar procedimentos e conteúdos novos, com base em leituras específicas. Essas são revisadas no início da aula pela professora, e ofereço um grupo de leitura nas sextas-feiras da manhã para alunos interessados.

As turmas do Bacharelado em Artes Visuais têm seu enfoque na produção de pesquisa em arte contemporânea. Por isso é de suma importância que desenvolvam um repertório de referências visuais e artísticas ao longo do curso, as quais cultivem a reflexão crítica sobre o processo criativo. Ao estudar as obras de outros artistas, o graduando pode compreender as contribuições de outros artistas e refletir sobre os aspectos singulares de sua poética visual.

Como monitor, observei seus desenhos e, logo, durante as primeiras aulas do semestre, já ficou notoriamente visível que os desenhos dos alunos revelam sua própria 'bagagem' da cultura visual. Mas os próprios alunos nem sempre reconhecem tais referências (ou influências) em seu trabalho.

Buscando tal discussão, me foquei sobre uma proposta de desenho realizada na terceira aula do semestre, na qual os alunos deveriam realizar a composição com a temática de um monstro. A proposta de representar tal figura era um *meio* pelo qual os alunos poderiam experimentar com técnicas de contraste dramático do claro e escuro com referência em artistas visuais e diretores expressionistas do século XX. Foi a partir dessa proposta figurativa que surgiu minha dúvida sobre o repertório visual do aluno e como isso afeta o ensino/aprendizagem do desenho.

Posteriormente, propus uma conversa interrogativa individualmente com cada aluno, em que, eu os perguntava sobre seus referenciais. Tal levantamento foi feito interrogando 23 estudantes, a quais, em suas diversas respostas, pude separar em 16 principais referências a qual foi possível montar um gráfico disposto de tal maneira.

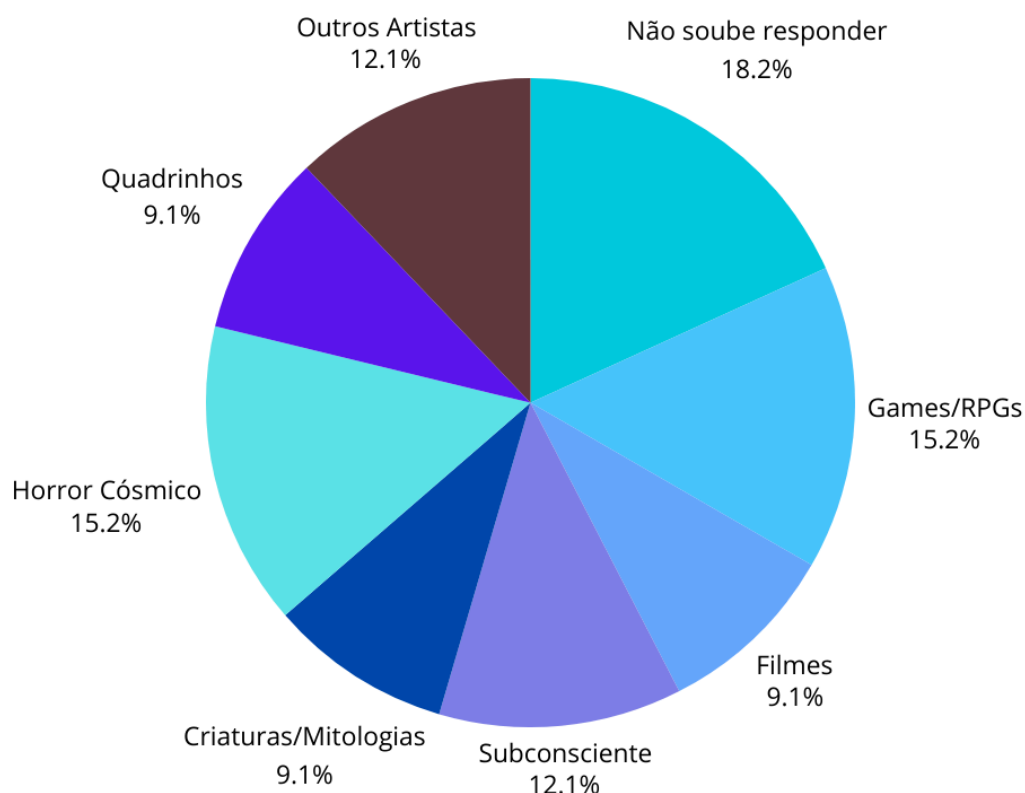


Figura.1- Gráfico montado a partir de entrevista com os alunos em aula.

A partir do gráfico, ficou mais fácil para perceber que boa parte das referências dos alunos recém ingressados no curso de artes visuais está, em sua maioria, muito mais ligada a aquilo que denominamos cultura pop, representada sumariamente por Jogos, Filmes e Quadrinhos. Sabemos que a cultura visual de monstros nas artes está relacionada ao medo, à fascinação e à complexidade da condição humana. Desde mitologias antigas até representações contemporâneas, os monstros simbolizam o desconhecido, o inconsciente e os aspectos sombrios da sociedade. Artistas como Francisco Goya e o artista suíço H.R. Giger exploraram o tema do monstro para questionar normas e provocar emoções intensas, observando que tal figuração pertence à categoria* de desenho chamada o Grotesco (discutida pelo escritor Victor Hugo (1989/2007) no seu livro *Do Grotesco e do Sublime*). Através de cores, hachuras, pontos, linhas e texturas gráficas e o contraste de luz, a representação dos monstros desafia percepções e instiga diálogos sobre o que é considerado "normal" ou "aberrante", bem como problematiza a inclusão/exclusão social. Nas melhores instâncias, obras que abordam a representação do monstro oferecem uma rica camada de significado visual que provoca reflexão sobre a realidade.

Com a popularização de mídias, jogos e filmes, e outros conteúdos da internet, existe uma grande massa de obras de terror em circulação, mas as figuras de monstros são mais sensacionalistas do que sensíveis poeticamente, o que certamente influencia o repertório visual que os alunos constroem ao longo de suas jornadas.

O que mais me chamou atenção em minhas conversas com os alunos e em relação aos dados é uma quantidade considerável de alunos que não conseguem dizer qual referência está presente em seu trabalho. Logo, um dos possíveis motivos de tal percepção pode ser relacionada à falta de leitura.

A leitura desempenha um papel crucial na aprendizagem de desenho, pois fornece fundamentos teóricos e práticos que enriquecem a prática artística. Livros sobre técnicas e procedimentos ou estilos de desenho. Esses e a história da arte ajudam os estudantes a aprofundar a reflexão sobre sua prática do desenho para compreender as várias formas e possibilidades de pensar o desenho em relação às suas referências históricas e contemporâneas. Ao estudar e praticar diferentes narrativas e visões em torno de referências de desenho de épocas diversas, os estudantes/desenhistas podem desenvolver uma linguagem visual própria, tornando-se mais críticas, confiantes e expressivas em suas criações. Assim, a leitura sobre o modo de desenhar de artistas referentes é um complemento essencial para a reflexão crítica de qualquer artista em formação. Por outro lado, a falta de ler os textos indicados os afeta negativamente, levando à dificuldade de aprendizagem, por meio da leitura e da prática, dificultando o entendimento de termos teóricos e do vocabulário relevantes.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo o problema anteriormente citado, desde a educação de base, muitos alunos não possuem uma rotina de leitura. O meu trabalho, buscando auxiliar a professora em aula, é de tentar facilitar este processo para os alunos não acostumados a praticar a leitura. Realizando atividades como um grupo de leitura, para que os alunos possam ler os textos indicados de uma forma mais leve e

aberta, pode ajudar na realização dos desenhos, bem como na assimilação de um repertório de artistas e obras presentes nos textos.

Assim, com os alunos tendo uma melhor compreensão do conteúdo teórico proposto, e cientes de sua própria bagagem visual construída antes da faculdade, poderemos criar um ambiente onde os alunos possam perceber estes dois aspectos que afetam sua aprendizagem, auxiliando a criação de sua própria poética e produção de desenhos.

4. REFERÊNCIAS

HUGO, Victor (1989). **Do grotesco e do sublime**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

BLOOM, Harold. **A angústia da influência**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

DERDYK, Edith. **Disegno**. Desenho. Desígnio. São Paulo: Editora Senac, 2007.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**: Desenvolvimento do grafismo infantil ed. 5ª, Editora. Zouk, 2015.