**Resumen en castellano**

Esta tesis pretende acercar el dibujo al cine en su capacidad inventiva y en la intersección de sus elementos, haciendo equivaler los elementos de representación visual (dibujo) a través de la existencia espacio-temporal del cine. Para ello, a través del carácter doble de la representación como una forma de evocar y transformar la realidad, se establece la *representación* como una forma de llegar a lo representado.

El espacio, la proyección del mundo es lo que queremos y hacemos de él, siendo los modelos de representación adoptados reflejo de sus estrategias y modos distintos de representación. Una, asociada a un reconocimiento de los elementos compuesta por indicios de espacialidad más *naturalistas*, asociado a las representaciones miméticas que nos llevan a mirar directamente a la representación. Otras más vinculadas con soluciones abstractas y selectivas, que nos traducen el espacio en referentes pictóricos, mapas, que nos remiten a lo representado, pero afirmándose a cada momento como representación. Es evidente que el cine, en su carácter: *óptico* y en movimiento, menos mediado por la acción del hombre tiende hacia la primera esfera de imágenes. En cambio el dibujo tiende claramente hacia el segundo.

Se propone situar la animación como punto de encuentro de estos dos enfoques, y reclamar la lógica de la representación dentro de ésta. La observación del dibujo en el cine toma su capacidad revolucionaria, cuando se asume con claridad como representación, lo que permite la expansión de la idea de espacio hacia una realidad sensible y perceptiva, más cercana a lo que es nuestra experiencia del espacio. La experiencia espacial se traduce en la experiencia artística y ésta, a su vez, moldela el espacio. De este modo, el dibujo interviene en la creación del mundo, o de los mundos, dado que, como nos indica Goodman, sólo conseguimos tener una idea concreta del mundo a través de sus representaciones. El dibujo en el cine, como el constructor de espacio en la animación, suma a través de la representación que hace, una superposición de anhelos y estados, la relación hombre con el mundo. La consideración de la representación como imagen hace que sea analizable en cuanto al dibujo, tanto en la utilización de sus elementos, como en el sentido más amplio de dibujar - una idea del espacio. Como *quitar un paso al paseo*, o *una ola al mar*, eso sería pasar por alto del viaje, sería en definitiva ¡…. hacer demasiado!

#### Al fin y al cabo el dibujo no es una demonstración. Dibujar es un estado, y un estado no se expone.¿Cómo se expondría algo que se encuentra en permanente exposición? (...) Exponerlo le quitaría la discreta fluidez de su continuidad. Sería como retirar un paso al paseo o una ola al mar. Sería, en definitiva hacer demasiado. [[1]](#footnote-1)

**Resumo em Português**

Pretende-se através desta tese aproximar o *desenho* ao *cinema* na sua capacidade de invenção e no cruzamento dos seus elementos, fazendo equivaler os elementos da representação visual (desenho) na através da existência espácio-temporal no cinema. Para tal, através do caracter duplo da representação, enquanto forma de evocar e transformar a realidade, estabelece-se a *representação* como modo de chegar ao *representado*.

O espaço, a projecção do mundo é o que pretendemos e fazemos dele, sendo os modelos de representação adoptados reflexo das suas estratégias e modos de representação distintos. Uma, ligada a um reconhecimento dos elementos transposta por índicies de espacialidade mais *naturalistsa*, ligado às representações miméticas que nos levam a olhar directamente para a representação. Outras mais ligadas a transportações abstratas e selectivas, que nos traduzem o espaço em referentes pictóricos, mapas, que nos remetem ao representado, mas afirmando-se a cada momento como representação. Claramente o cinema, no seu caracter: *óptico* e em movimento, menos mediado pela acção do homem, coloca-se tendencialmente na primeira esfera de imagens. Já o desenho, claramente no segundo.

A proposta feita é colocar a animação como ponto de encontro destas duas aproximações, e afirmando a lógica da representação no interior desta. A observação do desenho no cinema assume a sua capacidade revolucionária, uma vez que se assume com clareza como representação, permitindo a expansão da ideia de espaço para uma realidade sensível e perceptiva, mais próxima do que é a nossa experiencia de espaço. A experiência espacial traduz-se na experiência artística e esta por sua vez molda o espaço. Deste modo o desenho intervém na criação do mundo, ou dos mundos, uma vez que – como nos diz Goodman, só conseguimos ter uma ideia concreta do mundo através das suas representações.

O desenho no cinema como construtor de espaço na animação agrega através da representação que faz, uma sobreposição de anseios e estados - a relação homem com o mundo. A consideração da representação como imagem torna-a analisável enquanto desenho, quer na utilização dos seus elementos, quer no sentido mais amplo de desenhar – uma ideia de espaço. Como *tirar o passo ao passeio*, ou *uma onda ao mar*, isso seria passar ao lado da viagem, seria em suma …. fazer demais!

Afinal o desenho não é uma demonstração. Desenhar é um estado, e um estado não se expõe. Como se exporia algo que se encontra em permanente exposição? (…) Expô-lo retirá-lo-ia à discreta fluidez da sua continuidade. Seria como retirar céu ao voo. Seria como retirar um passo a um passeio ou a uma onda do mar. Seria, enfim fazer demais.[[2]](#footnote-2)

1. FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1 [↑](#footnote-ref-1)
2. FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1 [↑](#footnote-ref-2)