

DESENHO ARTÍSTICO E DE APRESENTAÇÃO

Prof.^a Elisiane Souza Saiber Lopes

Prof.^a Vania Konell

Prof.^a Tatiane Jeruza Odorizzi



2016



Copyright © UNIASSELVI 2016

Elaboração:

Prof.^a Elisiane Souza Saiber Lopes

Prof.^a Vania Konell

Prof.^a Tatiane Jeruza Odorizzi

Revisão, Diagramação e Produção:

Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI

Ficha catalográfica elaborada na fonte pela Biblioteca Dante Alighieri

UNIASSELVI – Indaial.

37.036

L864d

Lopes; Elisiane Souza Saiber
Desenho artístico e de apresentação / Elisiane Souza
Saiber Lopes; Vânia Konell; Tatiane Jeruza Odorizzi: UNIASSELVI,
2016.

203 p. : il.

ISBN 978-85-515-0035-4

1. Educação Artística.

I. Centro Universitário Leonardo Da Vinci.

APRESENTAÇÃO

Prezado acadêmico!

Iniciaremos os estudos do caderno de Desenho Artístico contextualizando o desenho na história da arte, suas técnicas e materiais, bem como será realizado reflexões sobre a representação do desenho no contexto escolar.

O desenho é uma forma de representação gráfica, que por meio da linguagem visual possibilita a comunicação e a compreensão dos diferentes signos.

Na unidade I, será abordado a representação do desenho na história da arte de forma a perceber a sua relevância estética e cultural. Em cada momento histórico, o desenho foi expressado e compreendido de forma diferente, sendo assim, é importante pesquisar, analisar e refletir sobre o desenho no contexto social.

Já na Unidade II serão abordados conteúdos referentes aos primeiros passos no desenho, ou seja, serão destacados os materiais básicos e os elementos da linguagem visual que são fundamentais para conseguir elaborar a composição, a execução de esboços e o desenho com proporção e realismo. É a partir do conhecimento prévio e de muita prática que o desenho é aprendido e aprimorado. Além disso, será abordado o conceito de perspectiva, que gera no desenho o efeito de profundidade e o aspecto de tridimensionalidade.

Por último, na Unidade III, o seu olhar será direcionado para o ato de desenhar ao longo dos tempos, abordando a questão do desenho que perpassa por toda a criação da humanidade. Será observado o contexto infantil abarcando vários aspectos intrínsecos ao desenvolvimento da capacidade criadora no ato de desenhar. Para isso, será necessário estudar as fases do desenho infantil, por meio dos teóricos Jean Piaget e Lev S. Vygotsky. Também será enfatizado algumas questões referente ao significado que a criança atribui para os seus desenhos.

É importante destacar que este caderno possibilitará a compreensão do desenho de forma teórica e prática, contribuindo para uma proposta de estudo e pesquisa teórica com aprofundamento de métodos de práticas artísticas que auxiliarão na sua formação acadêmica.

Tenha uma excelente jornada de estudos!



Você já me conhece das outras disciplinas? Não? É calouro? Enfim, tanto para você que está chegando agora à UNIASSELVI quanto para você que já é veterano, há novidades em nosso material.

Na Educação a Distância, o livro impresso, entregue a todos os acadêmicos desde 2005, é o material base da disciplina. A partir de 2017, nossos livros estão de visual novo, com um formato mais prático, que cabe na bolsa e facilita a leitura.

O conteúdo continua na íntegra, mas a estrutura interna foi aperfeiçoada com nova diagramação no texto, aproveitando ao máximo o espaço da página, o que também contribui para diminuir a extração de árvores para produção de folhas de papel, por exemplo.

Assim, a UNIASSELVI, preocupando-se com o impacto de nossas ações sobre o ambiente, apresenta também este livro no formato digital. Assim, você, acadêmico, tem a possibilidade de estudá-lo com versatilidade nas telas do celular, *tablet* ou computador.

Eu mesmo, UNI, ganhei um novo *layout*, você me verá frequentemente e surgirei para apresentar dicas de vídeos e outras fontes de conhecimento que complementam o assunto em questão.

Todos esses ajustes foram pensados a partir de relatos que recebemos nas pesquisas institucionais sobre os materiais impressos, para que você, nossa maior prioridade, possa continuar seus estudos com um material de qualidade.

Aproveito o momento para convidá-lo para um bate-papo sobre o Exame Nacional de Desempenho de Estudantes – ENADE.

Bons estudos!



Olá acadêmico! Para melhorar a qualidade dos materiais ofertados a você e dinamizar ainda mais os seus estudos, a Uniassevi disponibiliza materiais que possuem o código *QR Code*, que é um código que permite que você acesse um conteúdo interativo relacionado ao tema que você está estudando. Para utilizar essa ferramenta, acesse as lojas de aplicativos e baixe um leitor de *QR Code*. Depois, é só aproveitar mais essa facilidade para aprimorar seus estudos!



BATE SOBRE O PAPO ENADE!



Olá, acadêmico!

Você já ouviu falar sobre o **ENADE**?

Se ainda não ouviu falar nada sobre o ENADE, agora você receberá algumas informações sobre o tema.

Ouviu falar? Ótimo, este informativo reforçará o que você já sabe e poderá lhe trazer novidades. ✓✓



Vamos lá!

Qual é o significado da expressão ENADE?

EXAME NACIONAL DE DESEMPENHO DOS ESTUDANTES

Em algum momento de sua vida acadêmica você precisará fazer a prova ENADE. ✓✓



Que prova é essa?

É **obrigatória**, organizada pelo INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

Quem determina que esta prova é obrigatória... O **MEC – Ministério da Educação**.

O objetivo do MEC com esta prova é o de avaliar seu desempenho acadêmico assim como a qualidade do seu curso. ✓✓



Fique atento! Quem não participa da prova fica impedido de se formar e não pode retirar o diploma de conclusão do curso até regularizar sua situação junto ao MEC.

Não se preocupe porque a partir de hoje nós estaremos auxiliando você nesta caminhada.

Você receberá outros informativos como este, complementando as orientações e esclarecendo suas dúvidas. ✓✓



Você tem uma trilha de aprendizagem do ENADE, receberá e-mails, SMS, seu tutor e os profissionais do polo também estarão orientados.

Participará de webconferências entre outras tantas atividades para que esteja preparado para #mandar bem na prova ENADE.

Nós aqui no NEAD e também a equipe no polo estamos com você para vencermos este desafio.

Conte sempre com a gente, para juntos mandarmos bem no ENADE! ✓✓



SUMÁRIO

UNIDADE 1 – O DESENHO NA HISTÓRIA DA ARTE.....	1
TÓPICO 1 – O DESENHO NA PRÉ-HISTÓRIA.....	3
1 INTRODUÇÃO.....	3
2 O DESENHO NA ARTE RUPESTRE.....	3
RESUMO DO TÓPICO 1.....	9
AUTOATIVIDADE.....	10
TÓPICO 2 – O DESENHO NA IDADE ANTIGA.....	11
1 INTRODUÇÃO.....	11
2 O DESENHO E A ARTE EGÍPCIA.....	11
3 O DESENHO E A ARTE GREGA.....	13
4 O DESENHO E A ARTE ROMANA.....	15
RESUMO DO TÓPICO 2.....	17
AUTOATIVIDADE.....	18
TÓPICO 3 – O DESENHO NA IDADE MÉDIA.....	19
1 INTRODUÇÃO.....	19
2 O DESENHO E A ARTE BIZANTINA.....	19
3 O DESENHO E A ARTE ROMÂNICA.....	21
4 O DESENHO E A ARTE GÓTICA.....	23
RESUMO DO TÓPICO 3.....	25
AUTOATIVIDADE.....	26
TÓPICO 4 – O DESENHO NA IDADE MODERNA.....	27
1 INTRODUÇÃO.....	27
2 O DESENHO E A ARTE RENASCENTISTA.....	27
3 O DESENHO E A ARTE BARROCA.....	30
RESUMO DO TÓPICO 4.....	33
AUTOATIVIDADE.....	34
TÓPICO 5 – O DESENHO NA IDADE CONTEMPORÂNEA.....	37
1 INTRODUÇÃO.....	37
2 O DESENHO E A ARTE ACADÊMICA.....	37
3 O DESENHO E A ARTE MODERNA.....	41
4 O DESENHO E A ARTE CONTEMPORÂNEA.....	46
LEITURA COMPLEMENTAR.....	50
RESUMO DO TÓPICO 5.....	51
AUTOATIVIDADE.....	52
UNIDADE 2 – ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL.....	53
TÓPICO 1 – MATERIAIS BÁSICOS PARA O DESENHO.....	55
1 INTRODUÇÃO.....	55
2 MATERIAIS BÁSICOS.....	55

2.1 LÁPIS DE GRAFITE	56
2.2 CARVÃO.....	56
2.3 LÁPIS DE COR.....	57
2.4 GIZ PASTEL.....	58
2.5 PAPEL.....	61
2.6 BORRACHA	62
2.7 ESFUMINHO.....	63
2.8 APONTADOR OU ESTILETE?	64
RESUMO DO TÓPICO 1	65
AUTOATIVIDADE	66
TÓPICO 2 – ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM VISUAL	69
1 INTRODUÇÃO	69
2 ELEMENTOS BÁSICOS.....	69
2.1 PONTO.....	70
2.2 LINHA	71
2.3 FORMA	72
2.4 DIREÇÃO.....	74
2.5 TOM.....	75
2.6 COR.....	76
2.7 TEXTURA.....	79
2.8 ESCALA	80
2.9 MOVIMENTO	81
RESUMO DO TÓPICO 2	84
AUTOATIVIDADE	85
TÓPICO 3 – PRIMEIROS PASSOS NO DESENHO.....	89
1 INTRODUÇÃO	89
2 DOMÍNIO DOS MATERIAIS BÁSICOS E EXERCÍCIOS.....	90
3 COMPOSIÇÃO E PROPORÇÃO	92
RESUMO DO TÓPICO 3	99
AUTOATIVIDADE	100
TÓPICO 4 – LUZ E SOMBRA	101
1 INTRODUÇÃO	101
2 LUZ E SOMBRA.....	101
2.1 ZONAS TONAIS E AS SOMBRAS NO DESENHO DE OBSERVAÇÃO	104
2.2 CLARO-ESCURO E OS EFEITOS DE CONTRASTE.....	105
2.3 ESFUMADO NO DESENHO	106
RESUMO DO TÓPICO 4	109
AUTOATIVIDADE	110
TÓPICO 5 – PERSPECTIVA	113
1 INTRODUÇÃO	113
2 PERSPECTIVA.....	113
2.1 PERSPECTIVA PARALELA	116
2.2 PERSPECTIVA OBLÍQUA.....	118
2.3 PERSPECTIVA AÉREA	119
2.4 PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA	121
LEITURA COMPLEMENTAR.....	123
RESUMO DO TÓPICO 5	127
AUTOATIVIDADE	128

UNIDADE 3 – O DESENHO COMO FORMA DE CONHECIMENTO	131
TÓPICO 1 – CONCEITO DO DESENHO.....	133
1 INTRODUÇÃO.....	133
2 UM OLHAR NO DESENHO ATRAVÉS DOS TEMPOS.....	133
2.1 DESENHO COMO ESTUDO PARA CRIAÇÃO	139
3 DESENHO COMO LINGUAGEM DA NATUREZA	142
4 O DESENHO EM DIFERENTES SUPORTES.....	146
RESUMO DO TÓPICO 1	151
AUTOATIVIDADE	152
TÓPICO 2 – REFLEXÕES ACERCA DO DESENVOLVIMENTO DO DESENHO	155
1 INTRODUÇÃO.....	155
2 DESENVOLVIMENTO DAS FASES DO DESENHO	155
2.1 FASE DO DESENHO I – 0 A 2 ANOS.....	158
2.2 FASE DO DESENHO II – 2 A 7 ANOS	160
2.3 FASE DO DESENHO III – 7 A 10 ANOS	162
2.4 FASE DO DESENHO IV – 10 ANOS EM DIANTE.....	164
2.5 O GRAFISMO INFANTIL SEGUNDO VYGOTSKY	165
2.6 O DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO E DA CRIATIVIDADE.....	166
RESUMO DO TÓPICO 2	175
AUTOATIVIDADE	177
TÓPICO 3 – O DESENHO NO CONTEXTO ESCOLAR.....	179
1 INTRODUÇÃO.....	179
2 O SIGNIFICADO DO DESENHO PARA A CRIANÇA	179
3 DESAFIOS DO DESENHO COMO PRÁTICA ARTÍSTICA.....	181
4 PROPOSTAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS NO ENSINO DO DESENHO	183
4.1 SUGESTÕES DE ATIVIDADES SOBRE O DESENHO.....	187
LEITURA COMPLEMENTAR.....	192
RESUMO DO TÓPICO 3	195
AUTOATIVIDADE	196
REFERÊNCIAS	199



O DESENHO NA HISTÓRIA DA ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Esta unidade tem por objetivo:

- Contextualizar o desenho na história da arte, desde seus primórdios até o momento contemporâneo, considerando aspectos estéticos, históricos, culturais e sociais.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está organizada em cinco tópicos. Em cada um deles você encontrará dicas, observações e atividades que lhe trarão uma maior compreensão dos temas a serem abordados.

TÓPICO 1 – O DESENHO NA PRÉ-HISTÓRIA

TÓPICO 2 – O DESENHO NA IDADE ANTIGA

TÓPICO 3 – O DESENHO NA IDADE MÉDIA

TÓPICO 4 – O DESENHO NA IDADE MODERNA

TÓPICO 5 – O DESENHO NA IDADE CONTEMPORÂNEA

O DESENHO NA PRÉ-HISTÓRIA

1 INTRODUÇÃO

Muito antes da escrita, o desenho demonstrava-se como forma de comunicação entre os povos primitivos. O desenho surge da necessidade de se expressar. Dessa forma, o desenho assume o papel de representação artística que carrega significados sociais, culturais e históricos.

Para se fazer algo, é necessário criar um esboço. Garcez e Oliveira (2004, p.74) alegam que “o desenho vem antes de todas as coisas que o homem produz: roupas, sapatos, casas, edifícios, pontes, automóveis, aviões, móveis, computadores, utensílios, ferramentas, louças, eletrodomésticos, aparelhos eletrônicos etc.” Para esses autores o desenho é a matriz de outras formas de expressão visual, como a pintura, a gravura, o cinema, e outras que necessitam do esboço como base.

Desde a pré-História, os povos primitivos utilizavam o desenho para representar suas formas de ser e agir e isto fez com que as primeiras manifestações artísticas da humanidade tenham sido representadas através de desenhos, a 20.000 anos a.C.

O homem sempre desenhou. Sempre deixou registros gráficos, índices de sua existência, comunicados íntimos destinados à posteridade. O desenho, linguagem tão antiga e tão permanente, sempre esteve presente desde que o homem inventou o homem. Atravessou fronteiras espaciais e temporais, e, por ser tão simples, teimosamente acompanha a nossa aventura na Terra (DERDYK, 1990, p.10).

O ser humano, desde que se tem registros, se percebe no mundo a partir das manifestações expressivas, dando-lhe significados. Portanto, este tópico apresentará as características e os significados do desenho para o homem pré-histórico.

2 O DESENHO NA ARTE RUPESTRE

O período pré-histórico é representado pela arte rupestre, que é o nome que se dá às representações pictóricas.

Assim, a arte rupestre tem seus vestígios antes do desenvolvimento das grandes civilizações e tribos, como as do Antigo Egito, no qual iremos estudar posteriormente. Desta forma, o período pré-histórico é dividido em:

- Período Paleolítico: o homem, no paleolítico superior, trabalhava a sua arte de uma forma simplista e natural, por isso a principal característica desse momento é chamada de *naturalismo*. Isto significa que o artista reproduzia exatamente aquilo que visualizava.
- Período Neolítico: neste período, o desenho sofreu transformações que revelavam a preocupação com a beleza da criação artística. Passaram a desenhar não somente animais, mas também representaram as pessoas em suas atividades cotidianas.

Foram descobertos vários sítios arqueológicos em todo o mundo, que demonstram muito da arte rupestre criada pelos povos primitivos. Há aproximadamente 17.000 anos foram criadas, no interior das cavernas de Lascaux, na França, as pinturas de animais. Analise a imagem a seguir:

FIGURA 1 - CAVERNA DE LASCAUX NA FRANÇA



FONTE: Disponível em: <<http://www.historiadigital.org/visitas-virtuais/visita-virtual-a-caverna-de-lascaux/>>. Acesso em: 6 jun. 2016.

Você reconhece a figura na imagem retratada? O que queriam representar?

Os povos pré-históricos criavam seus desenhos a partir da observação da natureza, daí vem o termo *naturalismo*.

Desta forma, Lascaux é considerada um complexo de cavernas com pinturas rupestres, cuja pintura retrata bovídeos, cavalos, cervos, cabras selvagens e felinos.

Outra caverna que conserva um dos conjuntos pictóricos mais importantes é a caverna de Altamira, na Espanha. As pinturas e as gravuras da caverna pertencem ao período Paleolítico Superior.

FIGURA 2 - CAVERNA DE ALTAMIRA NA ESPANHA: DESENHO DE UM BISÃO



FONTE: Disponível em: <<http://mob.art.br/listas/lista-arte-rupestre/>>. Acesso em: 6 jun. 2016.

A arte na pré-história tinha como característica o anonimato, ou seja, as pessoas que criavam os desenhos, as pinturas ou as estatuetas não assinavam seus trabalhos. Ao contrário dos dias atuais, que a assinatura do artista é importante para a comprovação da autoria de sua arte.

Também pode-se perceber que a arte, no período retratado, era tanto utilitária como decorativa. Isto significa que a arte poderia ser utilizada para um fim específico, para a sobrevivência do ser humano ou como forma de decoração.

Por que os povos primitivos desenhavam em cavernas? Como eles desenhavam?

Muitos pesquisadores e historiadores associam suas criações com momentos ritualísticos, ou seja, com crenças, com a vida cotidiana, representando também suas preocupações e sonhos. Eles desenhavam animais, pessoas e símbolos (signos). Podemos dizer que contavam suas histórias por meio dos desenhos feitos nas cavernas, nas paredes de rochas, em peles de animais ou em cascas de árvores, e também se tem indícios que os caçadores acreditavam que desenhando os animais poderiam dominá-los. Para Treptow (2003, p. 23), o homem primitivo era místico e possuía suas crenças, ele acreditava que “a primeira é de que desenhando os animais que ele pretendia caçar, ele já estava retratando sua vitória, como se desenhasse o futuro; e a outra é que vestindo a pele de animais anteriormente caçados, ele adquiria a força daquele animal”.



Assista ao filme "O poder do mito". Bill Moyers entrevista Joseph Campbell. DVD. 2005, 360 minutos. Este filme é fruto de uma série de conversas mantidas entre Joseph Campbell e o destacado jornalista Bill Moyers, que relata mitos do passado para compreender fatos do presente de forma brilhante entre sabedoria e humor.

Os desenhos eram simplificados, configurando pontos ou linhas, feitos com elementos retirados da natureza. Acredita-se que muitos desenhos foram feitos com incisões nas paredes das rochas por objetos de pedras pontiagudas.

Segundo a obra de Calábria e Martins (1997, p. 16), para pintar, o homem pré-histórico "produzia suas tintas misturando terra (geralmente avermelhada, por ser rica em minérios) com carvão, sangue e gordura de animais". Como ferramenta para auxiliar na criação dos desenhos e pinturas, utilizavam-se, possivelmente, de artefatos, como tocos de madeira e de ossos, conforme alguns objetos encontrados por arqueólogos.



Assista ao filme "A era do gelo". Direção Chris Wedge, Carlos Saldanha. EUA. 2002, 81 minutos. Animação. O filme aborda a história de um mamute Manny, de um tigre-de-dente-de-sabre Diego e a preguiça-gigante Sid, que são amigos em uma época muito distante em meio a muito gelo. Até o dia em que eles encontram um menino esquimó totalmente sozinho, longe de seus pais, e decidem que precisam ajudá-lo a achar a sua família. Enquanto isso, o esquilo pré-histórico Scrat segue na sua saga para manter sua amada noz protegida de outros predadores.

No território brasileiro existem vários sítios de arte rupestre e o maior deles é o sítio que fica no estado do Piauí, precisamente na Serra da Capivara. A figura a seguir traz um exemplo de imagens encontradas no Parque Nacional da Serra da Capivara.

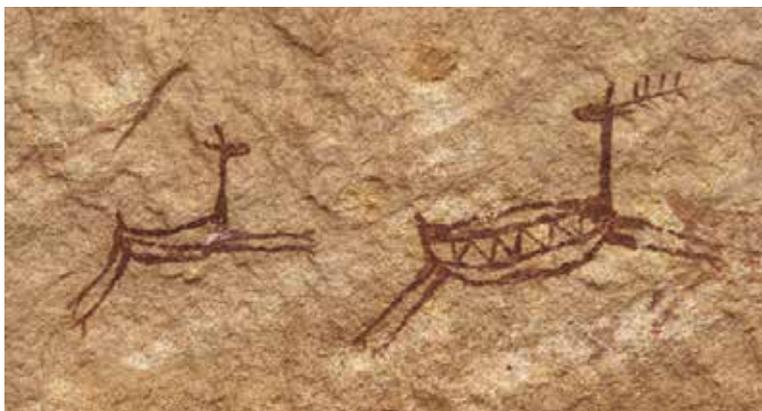
FIGURA 3 - REGISTROS RUPESTRES



FONTE: Disponível em: <<http://www.fumdham.org.br/>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

O Parque Nacional Serra da Capivara é um parque arqueológico, inscrito pela UNESCO na lista do Patrimônio Mundial. É um conjunto de chapadas e vales que abrigam pinturas e gravuras rupestres, além de outros vestígios do cotidiano pré-histórico.

FIGURA 4 - REGISTROS RUPESTRES NO PARQUE NACIONAL DA SERRA DA CAPIVARA



FONTE: Disponível em: <<http://www.fumdham.org.br/>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

Os registros rupestres do Parque Nacional da Serra da Capivara são formas gráficas de comunicação utilizadas pelos grupos pré-históricos que habitaram essa região. As representações gráficas abordam uma grande variedade de formas, cores e temas. Foram pintadas cenas de caça, sexo, guerra e diversos aspectos da vida cotidiana e do universo simbólico dos seus autores, indicando que os povos que ali viveram já transformavam em imagens as observações feitas na natureza.



Será que podemos associar a arte rupestre com a arte contemporânea?

As temáticas mudaram, mas tanto a arte contemporânea como a arte rupestre dialogam com o cotidiano e a realidade das pessoas. Um exemplo que aproxima a arte contemporânea com a arte rupestre é a pintura em muros, pelos grafiteiros, e os desenhos feitos nas paredes das cavernas. Os grafiteiros e os ancestrais revelam sua expressão e sua visão do meio em que vivem.



RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, vimos que:

- O desenho surge da necessidade de se expressar e de se comunicar. Para os povos pré-históricos, o desenho tem como função a representação artística que carrega significados sociais, econômicos, culturais, religiosos e históricos.
- Assim, pode-se afirmar que as primeiras manifestações artísticas que se tem notícia foram realizadas pelos povos primitivos que viviam no período pré-histórico a 20.000 a.C.
- O homem pré-histórico era místico e incluía em seus rituais as gravações rupestres para retratar sua vida cotidiana. Ele possuía crenças que eram representadas por meio da linguagem artística, ou seja, pela arte rupestre.
- As representações pictóricas da arte rupestre retratam o cotidiano do povo primitivo com desenhos feitos à base de carvão, sangue, gordura de animais e outros elementos retirados da natureza.

AUTOATIVIDADE



1 Segundo pesquisas realizadas sobre a compreensão dos desenhos realizados nas cavernas, analise as sentenças a seguir:

- I- Os desenhos eram simplificados.
- II- Associavam os desenhos com momentos ritualísticos.
- III- Tinham como função a preservação do meio ambiente.
- IV- Representavam as pessoas em suas atividades cotidianas.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) () Somente a sentença I está correta.
- b) () As sentenças I e III estão corretas.
- c) () As sentenças I, II e III estão corretas.
- d) () As sentenças I, II e IV estão corretas.

2 Realize um desenho inspirado na Arte Rupestre. Siga passo a passo:

Pegue um pedaço de papel, pode ser do tamanho de uma folha A4. O tipo do papel você pode escolher, porém, é indicado usar o papel pardo, pois este papel imita a coloração das rochas. Pegue o papel em suas mãos e amasse-o para sugerir as irregularidades e texturas das rochas. Após ter amassado o papel, você irá pegar um pedaço de carvão vegetal para realizar desenhos que podem lembrar as imagens realizados pelos povos primitivos, como: animais, pessoas, fatos cotidianos e outros que estão de acordo com a temática. Caso prefira, pode estar pintando o desenho com tintas feitas com pigmentos naturais.

O DESENHO NA IDADE ANTIGA

1 INTRODUÇÃO

A arte antiga refere-se à arte desenvolvida pelas civilizações da antiguidade após a criação da escrita e que se estende até a Idade Média. Neste período, houve um desenvolvimento muito grande no que se refere ao desenho artístico e às demais técnicas em geral. Pode-se citar a lei da frontalidade, a busca pelo belo e demais técnicas que foram se aperfeiçoando com o passar dos anos.

O desenho foi representado em paredes, em papiros, em peças de cerâmica, em afrescos, em esculturas e arquiteturas. Neste tópico, será abordado três principais civilizações que influenciaram a arte e cultura ao longo dos tempos: a egípcia, a grega e a romana.

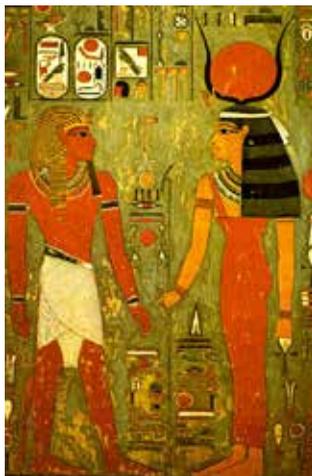
2 O DESENHO E A ARTE EGÍPCIA

O povo egípcio consiste em uma das principais civilizações da Antiguidade, devido a sua organização política, social e por suas realizações culturais.

A arte no Egito estava diretamente relacionada aos temas religiosos, permitindo a orientação para a produção artística. Grande parte dos desenhos e pinturas eram feitos nas paredes das pirâmides. Estas obras retratavam a vida dos faraós, as ações dos deuses, a vida após a morte, entre outros temas da vida religiosa que contribuíram para a criação de muitas obras artísticas na arquitetura, na pintura, na escultura e também no desenho. “Para os egípcios eram as práticas rituais que asseguravam a felicidade nesta vida e a existência após a morte” (PROENÇA, 2011, p. 17). Para este povo, a vida após a morte era considerada mais importante que a vida na terra e esta forma de pensar fez com que os egípcios criassem as tumbas e as construções mortuárias.

Já os desenhos eram retratados de perfil, pois não trabalhavam com a técnica da perspectiva. A representação humana era denominada como “lei da frontalidade”, que segundo Calábria e Martins (1997, p. 37), “é a forma de se representar os olhos e os ombros das pessoas sempre de frente para o observador”. A seguir, uma imagem que evidencia as características do desenho realizado pelo povo no Egito:

FIGURA 5 - HOREMHEB E A DEUSA HÁTOR. DETALHE DOS AFRESCOS DA TUMBA DE HOREMHEB. TEBAS - EGITO



FONTE: Disponível em: <<http://artecomceliaferrer.blogspot.com.br/2010/05/arte-no-egito-antigo.html#!/tcmbck>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

Na imagem acima, percebe-se as características determinadas pela lei da frontalidade, com o tronco representado de frente, enquanto a cabeça, as pernas e os pés, vistos de perfil.

Os artistas, no Egito, eram considerados anônimos e deveriam seguir os padrões e regras estabelecidas, limitando sua criatividade. Para Proença (2011, p. 20), “a arte não deveria apresentar uma reprodução naturalista, que sugerisse ilusão à realidade: pelo contrário, diante de uma figura humana retratada frontalmente, o observador deveria reconhecer claramente tratar-se de uma representação”.

Outra característica dos desenhos da arte egípcia é que geralmente eram acompanhados de textos, feitos em escrita hieroglífica. A seguir, uma obra que está acompanhada pela escrita hieroglífica, feita com um material muito usado pelos egípcios, que foram as folhas de papiro.

FIGURA 6 - ALMA SENDO PESADA POR ANÚBIS. MUSEU EGÍPCIO - CAIRO



FONTE: Disponível em: <http://www.carlamaryoliveira.pro.br/pinturas_egipcias.html>. Acesso em: 13 abr. 2016.

O que é o papel chamado de papiro? Como ele era confeccionado? Este papel é feito a partir de uma planta cujo nome científico é "*Cyperus Papyrus*". Este papel foi criado pelos egípcios, por volta de 2500 a.C. O papiro era feito com a utilização da parte interna da planta, que eram cortadas em partes bastante finas, para em seguida serem molhadas e prensadas.

Já o hieróglifo é uma escrita que é constituída por sinais desenhados, que, por sua vez, fazem parte da ornamentação das produções artísticas desse período, por se tratar de um elemento estético associado à toda obra. Esta escrita é representada por desenhos figurativos.

FIGURA 7 - HIERÓGLIFO DATADO DE 3.100 A.C.



FONTE: Disponível em: <<https://conceito.de/hieroglifo>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

As tintas eram obtidas na natureza, como: pó de minérios, substâncias orgânicas, entre outros.

3 O DESENHO E A ARTE GREGA

Os Gregos sentiram grande admiração pela produção artística dos povos egípcios, mas constata-se que dentre os povos da Antiguidade, eles tiveram maior liberdade de expressão. Os gregos foram os criadores das mais variadas formas artísticas.

O que lhe vem à cabeça quando você pensa no desenho criado na Grécia Antiga? Para iniciarmos esta conversa, é essencial destacar que a arte para este povo auxiliou na formação do cidadão grego, contribuindo para sua identidade nacional, por que tinha como visão a ordem racional e realista e não somente de caráter mítico-religioso.

Os artistas observavam atentamente a natureza e os seres humanos, procurando extrair a perfeição das formas. Também representavam suas obras de forma idealista, ou seja, tentavam retratar o homem sem nenhum defeito.



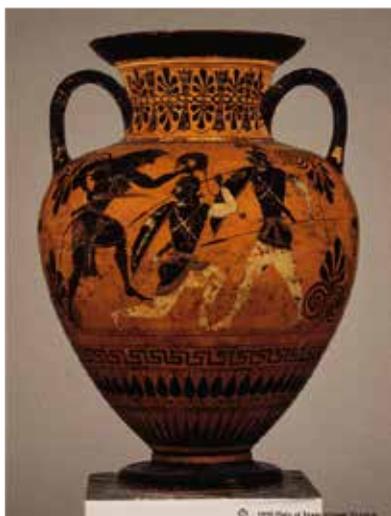
Refleta sobre o conceito de desenho idealizado.

Inicialmente, sua arte estava ligada a inspirações nos povos egípcios, mas com o passar do tempo suas produções foram tendo concepções diferenciadas. Diferente dos egípcios, a arte grega voltava-se para o privilégio da vida presente. A arte grega caracteriza-se pela proporção, harmonia, simetria, equilíbrio, e pela busca do belo.

Para os gregos, o conhecimento era expresso pela razão e estava acima de qualquer preceito místico e divino. Para Strickland (2002, p. 13), eles “buscavam uma síntese dos dois polos do comportamento humano – paixão e razão – e, por meio da representação artística da forma humana (frequentemente em movimento), chegaram muito perto de conquistá-la”.

A pintura, como o desenho, apareceu como elemento de decoração. Teve grande representação nas peças de cerâmica.

FIGURA 8 - HÉRCULES CONTRA DUAS AMAZONAS. VASO DE CERÂMICA DE FIGURAS NEGRAS “À MANEIRA DE LISÍPIDES”, 530-525 A.C.



FONTE: Disponível em: <<http://deedellaterra.blogspot.com.br/2011/04/mundo-helenico-ceramica-grega-5.html>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

Para Proença (2011, p. 36) “os vasos gregos são conhecidos não só pelo equilíbrio da forma, mas também pela harmonia entre o desenho, as cores e o espaço utilizado para a ornamentação”.



Os desenhos feitos nos vasos representavam pessoas em suas atividades diárias e cenas da mitologia, o que privilegia o conhecimento histórico desse povo por meio das retratações artísticas.

4 O DESENHO E A ARTE ROMANA

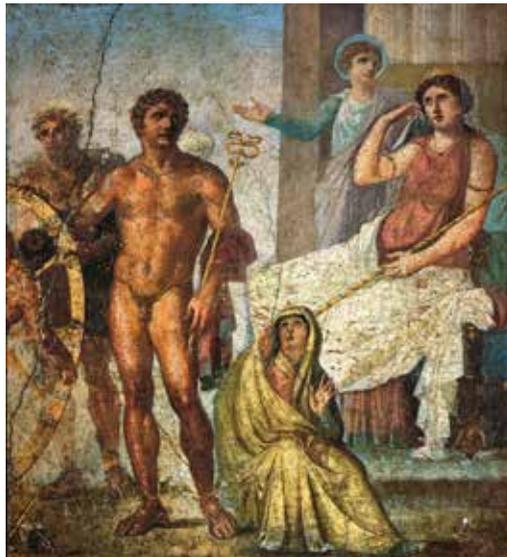
A civilização romana, inicialmente foi influenciada pela arte grega e etrusca, mais tarde criaram uma percepção artística independente e foram fundadores do maior império, acrescentando organização e eficiência.

A pintura teve caráter popular, representando a vida cotidiana, acontecimentos históricos, mitos, retratos e natureza morta. A arte romana representou toda a população, desde imperadores até cervos.

Ao contrário dos gregos, que criaram uma arte idealizada, a arte romana evidenciava a representação das pessoas como realmente elas eram, sem aquele idealismo de uma beleza hipotética.

Na pintura, segundo Strickland (2002, p.19), os artistas romanos dominaram “as técnicas da perspectiva e dos efeitos de luz e sombra, desconhecidos da arte”.

FIGURA 9 - CENA DA VIDA DE ÍXION, CASA DOS VÉCIOS - POMPEIA



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura_da_Roma_Antiga#/media/File:Pompeii_-_Casa_dei_Vettii_-_Ixion.jpg>. Acesso em: 13 abr. 2016.

Os monumentos romanos foram realizados mais para homenagear os seus mecenas do que para expressar a sensibilidade artística dos seus criadores. Por este motivo, não se tem muitos registros dos artistas da época.

Também criaram muitos afrescos que permitem perceber elementos visuais, como a proporcionalidade, a perspectiva e a utilização da luz e da sombra. Analise a imagem a seguir:

FIGURA 10 - AFRESCO DA VILLA DOS MISTÉRIOS - POMPEIA



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura_da_Roma_Antiga#/media/File:Roman_fresco_Villa_dei_Misteri_Pompeii_005.jpg>. Acesso em: 13 abr. 2016.

Os pintores romanos também usavam materiais oriundos da natureza, como metais em pó, seivas de árvores, pó de madeira e substâncias extraídas de animais. A pintura romana exerceu grande influência para a arte de todo o ocidente.

RESUMO DO TÓPICO 2

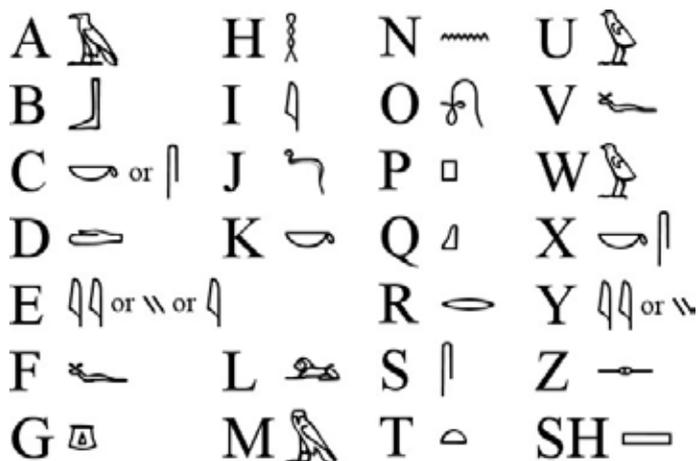
Neste tópico, vimos que:

- Três civilizações da Antiguidade demonstraram grandes avanços, descobertas e desenvolvimento social nas áreas da arte, das ciências, da medicina, da astronomia, da matemática, da filosofia, entre outras.
- A arte no Egito estava diretamente relacionada aos temas religiosos, como a vida dos faraós, as ações dos deuses, a vida após a morte, entre outros temas místicos da vida. Os desenhos eram retratados de perfil e a representação humana era denominada como “lei da frontalidade”.
- A arte Grega foi marcada por uma visão à ordem racional e realista. Os artistas observavam atentamente a natureza e os seres humanos, procurando extrair a perfeição das formas, caracterizando-se pela proporção, harmonia, simetria, equilíbrio e pela busca do belo.
- Já a arte romana teve como característica as técnicas da perspectiva e dos efeitos de luz e sombra. Teve caráter popular, representando a vida cotidiana, acontecimentos históricos, mitos, retratos e natureza morta.

AUTOATIVIDADE



1 Escreva, em uma folha A4, o seu nome usando o alfabeto da escrita hieroglífica:



FONTE: Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/maxgirotto/pintura-no-egito-antigo>>. Acesso em: 6 jun. 2016.

2 O desenho idealizado significa que foi retratado não exatamente como ele é, mas como a pessoa (artista) que o retratou gostaria que fosse. Assinale a alternativa que corresponde ao povo que tinha como característica a idealização da forma:

- a) () Arte Egípcia.
- b) () Arte Grega.
- c) () Arte Romana.

O DESENHO NA IDADE MÉDIA

1 INTRODUÇÃO

Os temas retratados na Idade Média apontavam para dois caminhos: o primeiro era iluminado pela divindade, enquanto o segundo era obscuro por apresentar o infortúnio daqueles que não seguem as leis cristãs. Os temas alternaram-se entre histórias sobre santos, anjos, profetas e narrativas do passado pagão.

Para Strickland (2002, p. 24) “os artistas medievais se interessavam exclusivamente pela alma, dispostos principalmente a iniciar os novos fiéis nos dogmas da igreja. A arte se tornou serva da igreja”.

Assim, a arte medieval se caracterizou por uma profunda dualidade derivada de duas relações com o sagrado. Portanto, as manifestações artísticas se expressaram por meio das criações ligadas aos temas do cristianismo e também por uma arte que não tinha conexão com o religioso, desenvolvendo uma abordagem secular, com temáticas vinculadas ao universo épico, amoroso e satírico.

Devido à expansão da Igreja Católica moldou-se uma arte que tinha como princípio desenvolver uma relação direta com as estruturas da narrativa, cumprindo função comunicadora importante para os não letrados.

Neste tópico, serão apresentados três estilos artísticos, são eles: arte bizantina, arte românica e arte gótica.

2 O DESENHO E A ARTE BIZANTINA

A arte bizantina se refere às manifestações artísticas criadas pelo Império Bizantino, entre os séculos V e XV. Eles criaram diferentes produções artísticas, tanto na arquitetura, na escultura, na pintura e também na técnica do mosaico.

Tiveram grande influência da cultura greco-romana e oriental, desenvolvendo aspectos artísticos que ficaram marcados pelos temas religiosos.

Outra característica marcante desta arte foi a presença do uso das cores. Nas pinturas, destaca-se:

- Afrescos, que são pinturas feitas em paredes, geralmente em igrejas.
- Ícones, que são pinturas feitas em painéis portáteis. Geralmente representavam figuras sagradas, como Jesus Cristo, a Virgem, os apóstolos, santos e mártires. Em geral são bastante luxuosos.
- Miniaturas, que são desenhos e pinturas que eram usados para ilustrar livros, sempre vinculadas à temática da obra.

A figura a seguir mostra um ícone bizantino que carrega uma das características deste estilo artístico, que é a frontalidade. Esta teoria foi imposta por mostrar a forma rígida do personagem retratado, justamente para levar o espectador a uma atitude de respeito e veneração. Todas as regras do desenho eram previamente determinadas, como os símbolos usados, a posição das mãos, entre outros.

FIGURA 11 - CRISTO, A DIVINA SABEDORIA. TESSALÔNICA, SÉCULO XIV

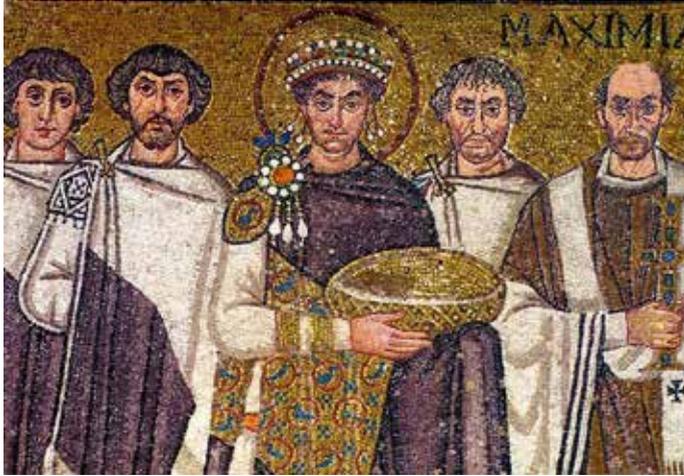


FONTE: Disponível em: <http://www.ecclesia.com.br/biblioteca/iconografia/simbologia_del'icono_bizantino.html>. Acesso em: 14 abr. 2016.

A arte bizantina foi constituída por uma arte cristã majestosa, que expressava poder e riqueza.

Para Proença (2011, p. 54), a arte bizantina tinha o objetivo de expressar “autoridade absoluta e sagrada do imperador considerado o representante de Deus, com poderes temporais e espirituais”. A seguir, um mosaico que demonstra esta característica:

FIGURA 12 - MOSAICO EM ESTILO BIZANTINO QUE MOSTRA O IMPERADOR JUSTINIANO (547-548 D.C.) IGREJA DE SÃO VITAL, RAVENA



FONTE: Disponível em: <<https://concretoemcurva.com/2016/03/16/arquitetura-bizantina/san-vital-o-cortejo-de-justiniano-o-maior-imperador-do-imperio-bizantino/>>. Acesso em: 14 abr. 2016.

No mosaico acima, o imperador foi representado com uma auréola sobre a sua cabeça, símbolo este que é característico das imagens sagradas.



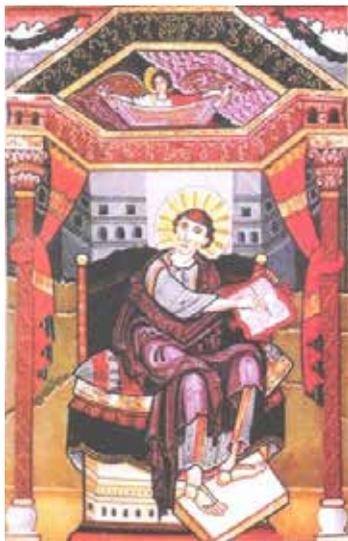
Pode-se afirmar que foi com os bizantinos que o mosaico atingiu sua mais perfeita realização.

3 O DESENHO E A ARTE ROMÂNICA

A arte românica é o nome dado ao estilo artístico vigente na Europa entre os séculos XI e XII. Para Proença (2011, p. 72), nos primórdios da Idade Média “o centro da vida social estava no campo e o desenvolvimento intelectual e artístico ficava restrito aos mosteiros”.

Como desenvolvimento deste estilo artístico, serão citadas as oficinas de arte que foram desenvolvidas na Corte de Carlos Magno a partir da criação da Academia de Literatura. Nessas oficinas eram criados manuscritos ilustrados.

FIGURA 13 - SÃO MATEUS EVANGELISTA EM MINIATURAS DA CORTE CAROLÍNGIA (C.800)



FONTE: Disponível em: <<http://historiadaartefersuneg.blogspot.com.br/2013/05/a-arte-romanica.html>>. Acesso em: 14 abr. 2016.

A arte românica seguia características distintas, que segundo Calábria e Martins (1997, p. 87):

Suas figuras, exclusivamente religiosas, eram estáticas, de formas e expressões invariáveis, de volumes e dimensões uniformes, apareciam, sobretudo, nas esculturas e relevos que faziam parte da própria arquitetura das catedrais e dos monumentos mortuários, daí seu aspecto sólido e maciço, como que constituindo pequenos pilares perdidos no conjunto da construção arquitetônica. As figuras eram chapadas contra o fundo, quase que suprimindo a ideia de espaço. Uma arte estática, rústica, inalterável e sagrada, como a sociedade que ela representava.

Também é notável a criação das pinturas em murais utilizando a técnica do afresco. Os murais tinham como modelo as ilustrações dos livros com cenas bíblicas. Eram escolhidos temas que retratavam a criação do mundo e do ser humano, e demais cenas religiosas.

No desenho a seguir podemos perceber que a deformação da forma tem grande impacto na interpretação da obra.

FIGURA 14 - AFRESCO CRISTO EM MAJESTADE (C.1123), PINTADO NA ABSIDE DA IGREJA DE SÃO CLEMENTE DE TAHUL, NA CATALUNHA - ESPANHA



FONTE: Disponível em: <<http://historiadaartefersuneg.blogspot.com.br/2013/05/a-arte-romanica.html>>. Acesso em: 14 abr. 2016.

É perceptível, ao observar os desenhos da arte românica, que a figura de Cristo é sempre maior que as demais figuras, como também, as proporções exageradas de suas mãos e braços tinham a intenção de valorizar o gesto para o observador.

4 O DESENHO E A ARTE GÓTICA

A partir do século XII, a vida social dos povos da Idade Média se deslocou do campo para a cidade, e a economia fundamentou-se no comércio. Assim, a cidade se transformou em um centro de informações para a organização social e conseqüentemente para o conhecimento artístico.

A arte gótica tem grande influência religiosa, sendo este tema muito explorado. Pode-se destacar a arquitetura como a principal manifestação artística desse período, uma vez que a escultura estava associada à arquitetura. As figuras escultóricas apresentam tendência naturalista.

Outra manifestação artística decorre dos ricos manuscritos ilustrados com ações que valorizam o desenho da anatomia do corpo humano e nos detalhes das vestimentas, como também na habilidade na representação do espaço tridimensional.

Vejamos a imagem a seguir, que representa um exemplo de uma iluminura da época.

FIGURA 15 - VIRGEM NO TRONO. DUCCIO DI BUONINSEGNA (1255-1319). MUSEU DA CATEDRAL DE SIENA



FONTE: Disponível em: <<http://www.mare.art.br/blog/wp-content/uploads/2011/07/1285DuccioUffizi.jpg>>. Acesso em: 22 abr. 2016.

Nas mãos de Duccio, a maneira grega dir-se-ia que degelou: os planejamentos rígidos, angulosos deram lugar a uma ondulante suavidade, o abstrato sombreado com linhas de ouro é reduzido ao mínimo e os corpos, faces e mãos começam a ganhar volume com uma sutil vida tridimensional. É evidente a herança do iluminismo. Helenístico-romano que sempre fizera parte da tradição bizantina, ainda que adormecido ao submerso, afirma-se mais uma vez. Mas também há aqui um elemento gótico meio escondido, sensível na fluidez das pregas de roupa, na atraente naturalidade do Menino Jesus e na ternura dos olhares trocados pelas figuras (JANSON, 2001, p. 487-488).

Estas obras, como muitas, caracterizam-se pela procura do realismo e do naturalismo, exprimindo o real sentimento.

RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, vimos que:

- A arte na Idade Média foi representada pela devoção ao cristianismo, sendo que os artistas se preocuparam em transmitir, de forma simbólica, mensagens de cunho religioso.
- Na Idade Média, podemos citar três períodos artísticos: bizantino, românico e gótico.
- O desenho na arte bizantina tinha que respeitar as regras estabelecidas, ou seja, era necessário retratar os símbolos para possibilitar ao espectador a compreensão de veneração à obra. Também tinha como característica a frontalidade e a rigidez à forma do personagem retratado.
- Para a arte românica, percebe-se que os desenhos eram propostos de acordo com o grau de importância dos personagens, sendo maiores as figuras de papas, imperadores e menores as figuras que não tinham tanta representatividade para a sociedade.
- Já a arte gótica foi a que mais trouxe transformações, buscando maior movimento, naturalismo e tridimensionalidade em seus desenhos.



1 A arte bizantina é referência na criação de mosaicos. Os mosaicos originais são feitos de pedaços de vidros, de cerâmica ou de mármore. Também podemos fazer mosaicos utilizando papel, tecido, sementes, entre outros. Dessa forma, siga os passos a seguir para realizar um mosaico:

Passo 1: Toda técnica artística perpassa a técnica do desenho. Assim, crie primeiramente um desenho com poucos detalhes em um papel A4.

Passo 2: A seguir escolha um material para fazer o mosaico e cole sobre o desenho, preenchendo todos os espaços.

2 A arte gótica é representada por suas belíssimas rosáceas, que é um elemento arquitetônico ornamental usado no seu auge em catedrais.



FONTE: Disponível em: <http://www.studioetrofit.com.br/detalhe_portfolio.php?id=32>. Acesso em: 6 jun. 2016.

Siga o passo a passo para criar a sua rosácea:

Passo 1: Faça uma circunferência de 8 cm de raio em uma folha A4.

Passo 2: Faça uma marca (pode ser um ponto) no centro da circunferência.

Passo 3: Trace arcos sempre com a mesma medida, até formar uma flor. Após o término do desenho, você poderá colorir usando as cores que quiser.

O DESENHO NA IDADE MODERNA

1 INTRODUÇÃO

Nesse período, podemos destacar as grandes descobertas, compreendendo novas perspectivas artísticas, onde o desenvolvimento e as potencialidades do indivíduo passaram a ser o centro das preocupações. Fazem parte desse período acontecimentos como a Reforma Protestante e a Contrarreforma que influenciaram a arte por dado momento.

Desse momento da história, destacaremos aspectos do desenho de dois movimentos artísticos: o Renascimento e o Barroco.

2 O DESENHO E A ARTE RENASCENTISTA

A partir do Renascimento, de 1.400 d.C. a 1.600 d.C., a arte começou a fazer parte dos grandes centros e os mecenas patrocinavam as obras feitas pelos artistas.

Percebe-se claramente novas atitudes perante o mundo, a vida e as artes sendo esboçadas pelos artistas, cientistas e filósofos. Para Proença (2011, p. 92):

Na verdade, o Renascimento significou muito mais do que o simples reviver da cultura clássica: nesse período, ocorreram, no campo das artes plásticas, da literatura e das ciências, inúmeras realizações que superaram essa herança. O ideal do humanismo foi, sem dúvida, o móvel de tais realizações e tornou-se o próprio espírito do Renascimento. Num sentido amplo, o ideal do humanismo pode ser entendido como a valorização do ser humano e da natureza em oposição ao divino e ao sobrenatural, conceitos que haviam impregnados a cultura na Idade Média. Tanto na arquitetura, como na pintura e na escultura, o artista do Renascimento buscou expressar a racionalidade e a dignidade do ser humano.

Foi por meio do humanismo que o ideal de liberdade predominou o trabalho artístico desse período. Os artistas tiveram a oportunidade de se expressar e se dedicar à arte, tornando-se ocupantes de uma profissão.

Para iniciar a descoberta desse estilo, vamos citar Leonardo da Vinci (1452-1519), que foi e é considerado um artista, um cientista e um gênio renascentista. Segundo a tradução de Gandra (2011, p. 11) a “sua experiência figurativa foi alimentada e fortemente influenciada pela investigação científica do mundo real e dos fenômenos físicos, aos quais dedicou uma quantidade extraordinária de escritos e desenhos”. A imagem a seguir mostra um dos trabalhos do artista representando a sua dedicação aos estudos do mundo natural.

FIGURA 16 - LEONARDO DA VINCI. ESTUDO DE PAISAGEM, 1473. FLORENÇA, GABINETTO DEI DISEGNI E DELE STAMPE DEGLI UFFIZI



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Vinci#/media/File:Paisagem_do_Arno_-_Leonardo_da_Vinci.jpg>. Acesso em: 24 abr. 2016.

O desenho acima, feito com traços rápidos de pena, reproduz uma vista do vale do Arno. Os estudos sobre os elementos naturais, feitos por Leonardo, tinham a intenção de solucionar estratégias para representar imagens com movimento, seja o movimento do ar, da água ou de outro fenômeno existente.

FIGURA 17 - LEONARDO DA VINCI. ESTUDO DE ÁGUA CONTORNANDO OBSTÁCULOS E CAINDO, 1508-1509



FONTE: Disponível em: <<http://visaoregional.com.br/22/05/2014/rascunhos-muito-loucos-do-leonardo-da-vinci/>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

Podemos afirmar que Leonardo dedicou seus estudos a praticamente todas as áreas do conhecimento, como a geometria, a mecânica, a arquitetura, a geologia, a botânica, a astronomia, a óptica, a anatomia, entre outros. De acordo com Sevcenko (1986, p. 25) “a arte renascentista é uma arte de pesquisa, de invenções, inovações e aperfeiçoamentos técnicos. Ela acompanha paralelamente as conquistas da física, da matemática, da geometria, da anatomia, da engenharia e da filosofia”. Além de desenvolver grande conhecimento quanto à perspectiva e à proporção.

Outro artista, de grande relevância para o desenvolvimento do desenho, foi Albrecht Dürer (1471-1528), que concebeu a representação fiel da realidade. Este artista buscou na observação a perfeição dos seus desenhos e pinturas. Ele fez muitos desenhos preparatórios para a criação das suas pinturas e gravações. Podemos citar o desenho a seguir como referência de seus estudos.

FIGURA 18 - ALBRECHT DÜRER. A JOVEM LEBRE. 1502



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Albrecht_D%C3%BCrer#/media/File:Albrecht_D%C3%BCrer_-_Young_Hare_-_WGA07362.jpg>. Acesso em: 29 abr. 2016.

Para Gombrich (2011, p. 345), “seus estudos e esboços mostram que tinha também o propósito de contemplar o brilho da natureza e copiá-la tão perfeita e fielmente quanto o melhor artista já o fizera”.

Nesse período, também se percebe que a autoria do artista começa a ganhar espaço, como é o caso do artista Dürer, que realiza a assinatura estilizada para identificar sua obra.



A estilização significa que o artista cria sua assinatura a partir do desenho.

Pode-se destacar as obras de Sandro Botticelli (1445–1510) pela graciosidade e ritmo suave que representa seus desenhos.

FIGURA 19 - SANDRO BOTTICELLI. A PRIMAVERA. 1478



FONTE: Disponível em: <<http://estoriasdahistoria12.blogspot.com.br/2013/06/a-primavera-de-sandro-botticelli.html>>. Acesso em: 13 maio 2016.

A obra acima representa a chegada da primavera, que está representada pela paisagem escura em relação à delicadeza dos movimentos das figuras claras, que estão no primeiro plano.

3 O DESENHO E A ARTE BARROCA

Foi na Península Itálica que a Arte Barroca teve seu início, mas rapidamente se expandiu para toda a Europa e outros continentes entre o século XVI e XVII. É importante salientar que dependendo da região a arte se diferenciava.

No entanto, diferentemente da Arte Renascentista, que tinha como foco o racionalismo e a busca da arte com relação à ciência, o Barroco tinha como predomínio a emoção. Esta concepção se deu, principalmente, pela Reforma Protestante, que ocasionou na Contrarreforma, que segundo Proença (2011, p. 131) “a igreja católica logo organizou a Contrarreforma e outra vez a arte era vista como um meio de propagar o catolicismo e ampliar sua influência”.

A Arte Barroca buscou retratar fatos religiosos, a vida da nobreza e a vida dos povos simples exaltando os sentimentos. Nas formas, que os artistas captavam, buscavam expressar o movimento, predominando as linhas curvas e o exagero dos detalhes das vestimentas. Outra característica, que se difere do Renascimento, está no semblante do rosto dos personagens que revelam profunda emoção, conseguindo atingir a dramaticidade. Estas características são percebidas na pintura e na escultura, decorrente dos esboços e desenhos realizados.

Vejamos a obra a seguir, do artista Peter Raul Rubens (1577–1640) que evidência as linhas movimentadas e o sentimentalismo.

FIGURA 20 - PETER RAUL RUBENS. A QUEDA DE FÉTON (1604-1605)



FONTE: Disponível em: <<http://www.qjeducacao.com/2010/08/barroco.html>>. Acesso em: 14 maio 2016.

A pintura acima revela, como a arte barroca, o dinamismo da imagem retratada.

Para Hogarth (1998, p. 52), “a figura feminina aparecia pela primeira vez na história numa forma não idealizada, emocional, viva, pulsante, respeitada como igual ao seu oposto contemporâneo na arte”.

Pode-se destacar a assimetria nas formas como característica. Vejamos o desenho a seguir, de Pieter van Laar (1599-1642), que ao desenhá-lo utilizou pena, tinta e lavada sobre papel.

FIGURA 21 - PIETER VAN LAAR. UMA TABERNA DE ARTISTAS NA ROMA NO SÉCULO XVII, COM CARICATURAS NA PAREDE. 1625 – 1639



FONTE: Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_van_Laer_Bentvueghels_in_a_Roman_Tavern.jpg>. Acesso em: 14 maio 2016.

Para Gombrich (2011, p. 411) “ver e observar a natureza com olhos sempre novos, descobrir e deleitar-se nas harmonias sempre renovadas de cores e luzes passará a ser a tarefa essencial do pintor”.



Filme: Caravaggio. Direção de Derek Jarman. 1986. 1 DVD, 93 minutos. Mostra a curta vida do pintor italiano Michelangelo Merisi da Caravaggio (Nigel Terry) desde a infância, decepções do início da carreira até os últimos sucessos.

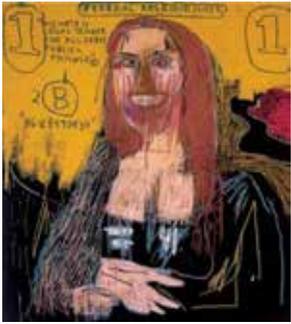
RESUMO DO TÓPICO 4

Neste tópico, vimos que:

- A partir do Renascimento, o ser humano foi amplamente influenciado pelo ideal humanista, que valorizava o ser humano e a natureza em oposição ao divino e ao sobrenatural.
- O artista do Renascimento buscou expressar a racionalidade e a dignidade do ser humano.
- Eles tiveram a oportunidade de se expressar e se dedicar à arte, tornando-se ocupantes de uma profissão.
- Além de artistas, eles também foram considerados cientistas, engenheiros, físicos, matemáticos e filósofos.
- Foi, por meio de seus numerosos estudos realizados que os artistas da época criaram obras magníficas e de tal perfeição.
- A arte Barroca teve diferenciações, dependendo da região em que se encontrava.
- Com a Reforma Protestante, a igreja Católica precisava criar iniciativas para reafirmar sua doutrina, assim surge a Contrarreforma e com ela nasce uma nova perspectiva artística que tinha como predomínio a exaltação da emoção e a dramaticidade da expressão.
- Nas formas que os artistas captavam, buscavam expressar o movimento, predominando as linhas curvas e o exagero dos detalhes, como também se percebeu a assimetria das formas.



1 O quadro a seguir mostra duas obras. A figura 1 é a obra do artista renascentista Leonardo da Vinci, “Mona Lisa”, já a figura 2 e 3 são releituras feitas pelos artistas Marcel Duchamp, intitulada “L.H.O.O.Q.” e Jean Basquiat. Observe as obras e siga passo a passo para realizar a atividade:

<p>FIGURA 1 - Leonardo da Vinci. Retrato de A Giconda ou Mona Lisa. 1503-1513</p>	<p>FIGURA 2 - Marcel Duchamp. L.H.O.O.Q. 1919</p>	<p>FIGURA 3 - Jean Michel Basquiat. Mona Lisa, 1983</p>
		
<p>FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa>. Acesso em: 6 jun. 2016.</p>	<p>FONTE: Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q.>. Acesso em: 6 jun. 2016.</p>	<p>FONTE: Disponível em: <https://fujiiartmuseum.files.wordpress.com/2012/04/basquiat_mona_lisa_postcard.jpeg>. Acesso em: 6 jun. 2016.</p>

- Passo 1: Será proposto um desenho com inspiração na interferência feita pelo artista Marcel Duchamp e Jean Michel Basquiat em uma das obras famosas mundialmente. Primeiramente, faça uma cópia de uma fotografia sua (xerox preto e branco).
- Passo 2: Faça desenhos que irão modificar a sua imagem. Você poderá desenhar com lápis, caneta ou outro material que preferir.
- Passo 3: Após inserir desenhos na sua imagem, você poderá colorir como quiser. Para colorir, use o material que preferir.

2 Observe a escultura em mármore e responda:

FIGURA - "O ÊXTASE DA SANTA TEREZA", 1647-1652, DO ARTISTA GIAN LORENZO BERNINI



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/O_%C3%8Axtase_de_Santa_Teresa>. Acesso em: 6 jun. 2016.

Observando os detalhes da obra, você consegue identificar o período artístico a qual ela pertence? Escreva quais são os detalhes e qual período artístico? O que mais chama a sua atenção na obra? A obra passa algum sentimento? Esta obra pode influenciar a opinião das pessoas em algum assunto específico?

O DESENHO NA IDADE CONTEMPORÂNEA

1 INTRODUÇÃO

Esse período teve seu início com a Revolução Francesa, em 1789, sofreu muitas mudanças, ocasionadas, principalmente, pela Revolução Industrial no século XVIII. A partir desse momento histórico aconteceram fortes mudanças, tanto mudanças sociais, políticas e culturais, bem como mudanças que influenciaram o ideal artístico no século XIX.

As várias concepções do pensamento humano, a partir dessa época, fizeram criar diversos movimentos artísticos. Iremos citar, neste tópico, os seguintes movimentos artísticos que abordam o conhecimento do desenho: Arte Acadêmica; Arte Moderna e a Arte Contemporânea.

2 O DESENHO E A ARTE ACADÊMICA

A Arte Acadêmica teve seu início em meados do século XVIII, com a criação da nova tendência artística conhecida como Neoclassicismo. Esse estilo retomou os princípios da arte da Antiguidade Greco-romana e também buscou conceitos das academias de arte criadas na época, geralmente mantidas pela realza. Segundo Calábria e Martins (1997, p. 132):

[...] deve-se em parte à curiosidade pelo passado, desencadeada pelas escavações arqueológicas de Pompeia e Herculano, cidades italianas soterradas pela lava do vulcão no ano de 79 d.C. Dessa maneira, as formas gregas e romanas serviram de modelo aos artistas neoclássicos, que as reelaboraram com base nos princípios de racionalidade, proporção, medida, simetria e nitidez. Esses artistas substituíram as linhas diagonais e curvas do Barroco e Rococó por linhas horizontais e verticais com traços firmes e equilibrados.

Os temas que os artistas retratavam, estavam ligadas às obras oficiais, ou seja, representavam a família real e suas realizações ou faziam referências ao poder real. Buscou, assim como o Renascimento, a valorização do racionalismo, da harmonia e do equilíbrio.

Com a Revolução Francesa foi criada uma estética oficial que permitia expressar as virtudes cívicas, o dever, a honestidade e a austeridade.

Um artista que teve grande relevância neste período foi Jacques-Louis David (1748-1825). Vejamos uma de suas obras que apresenta a idealização da forma, característica presente no Neoclassicismo.

FIGURA 22 - JACQUES-LOUIS DAVID. BONAPARTE ATRAVESSANDO OS ALPES. 1801



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bonaparte_cruzando_os_Alpes#/media/File:David_-_Napoleon_crossing_the_Alps_-_Malmaison1.jpg>. Acesso em: 15 maio 2016.

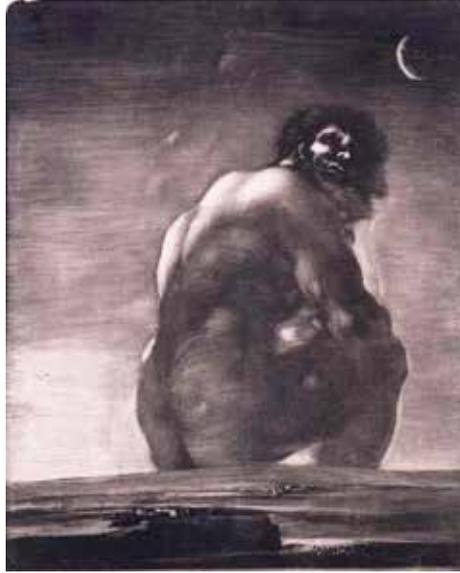
O artista retrata Napoleão de forma figurativa, com trajés suntuosos com uma total placidez, como um herói tranquilo em cima de seu cavalo impetuoso. Para esta composição pictórica, a idealização está presente em toda a retratação da figura, pois ele exalta a grandeza e heroísmo de Napoleão.

Já na primeira metade do século XIX, desenvolveram-se novas perspectivas para as artes que alteraram ideais estéticos predominantes no Neoclassicismo. Assim, surge o Romantismo, que teve seu início na Alemanha com o movimento literário conhecido como “Tempestade e Ímpeto”, que trouxe manifestações em todas as linguagens artísticas. Este movimento artístico valorizava a subjetividade, a emoção, a intuição e a imaginação sobre a razão.

Diferentemente da Arte Neoclássica, o Romantismo buscava expressar a individualidade do artista compreendendo seus medos, suas angústias, suas alegrias, suas tristezas, ou seja, sua visão de mundo.

Na imagem a seguir, o artista Francisco José de Goya y Lucientes (1746-1828) representa um dos mais assombrosos de seus sonhos.

FIGURA 23 - FRANCISCO GOYA. O GIGANTE. 1818. AQUATINTA



FONTE: Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Colossus_\(painting\)#/media/File:Coloso_de_Goya_\(estampa\)_cropped.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Colossus_(painting)#/media/File:Coloso_de_Goya_(estampa)_cropped.jpg)>. Acesso em: 15 maio 2016.

Para Gombrich (2011, p. 488), a figura de um gigante sentado à borda do mundo pode ser apreciada esteticamente da seguinte forma:

Podemos aferir o seu tamanho colossal pela minúscula paisagem do primeiro plano, e apreciar como ele reduziu casas e castelos a meros pontos. Podemos fazer a nossa imaginação esvoaçar em torno dessa medonha aparição, a qual é desenhada com uma clareza de contornos que leva a supor um estudo natural. O monstro parece descansar numa paisagem enlazarada como um íncubo maligno. Estaria Goya pensando na triste sina do país, na sua opressão por guerras e pela loucura humana? Ou estaria simplesmente criando uma imagem como se cria um poema? Esse foi o mais notável efeito da ruptura com a tradição: os artistas sentiam-se agora livres para passar ao papel suas visões pessoais, algo que até então só os poetas costumavam fazer.

Associada ao ideal iluminista, os artistas refletiam esteticamente a violência dos sentimentos em um desequilíbrio e agitação das formas, para garantir a liberdade de criação de forma espontânea.

A figura feminina, no romantismo, é representada com idealização, pois se trata de um símbolo de pureza e virtude.

Para Novalis (2008, p. 7-8) “tudo o que é visto a distância transforma-se em poesia: montanhas distantes, povos distantes e eventos distantes. Tudo se torna romântico”. Pode-se assim dizer, que o artista traz à tona o seu mundo interior, investigando seus próprios impulsos naturais.

Os temas estavam ligados a fatos reais da história nacional e cultural e também se percebe maior valorização da natureza. A pintura paisagística também ganhou nova força neste período, como é perceptível nas muitas obras do artista Joseph Mallord William Turner (1775-1851):

FIGURA 24 - JOSEPH MALLORD WILLIAM TURNER. CHUVA, VAPOR E VELOCIDADE. 1844



FONTE: Disponível em: <<http://pt.wahooart.com/@/6E3TLU-William-Turner-chuva-vapor-e-velocidade,-o-grande-ocidental-caminho-de-ferro>>. Acesso em: 15 maio 2016.

Turner foi um artista que trabalhou com formas em movimento e um aparatoso deslumbrante. Esta obra em especial, vem mostrar uma locomotiva em seus trilhos, e faz dela uma das primeiras obras a retratar a máquina.

Por último, destacaremos o movimento artístico conhecido como Realismo, que surgiu entre 1850 e 1900. De acordo com Proença (2011, p. 180) “o homem europeu, que tinha aprendido a utilizar o conhecimento científico e a técnica para interpretar e dominar a natureza, convenceu-se de que precisava ser realista, inclusive em suas criações artísticas, deixando de lado as visões subjetivas e emotivas da realidade”.



Refleta sobre o conceito de desenho realista.

As obras, portanto, foram criadas a partir de uma realidade fiel à natureza. Assim, os temas retratados deveriam seguir a realidade imediata e não a imaginária.

Isto fez surgir obras que mostravam a realidade atual da população, que devido à industrialização e ao desenvolvimento tecnológico fez a população se deslocar para os grandes centros e, com isso, fez uma grande massa trabalhadora se sujeitar a viver precariamente. Esta condição fez surgir a pintura social, que tinha como propósito denunciar a desigualdade entre os pobres trabalhadores e os ricos burgueses.

O artista realista Jean-François Millet (1814-1875) decidiu então pintar a vida dos camponeses tal como realmente era, ou seja, cenas de homens e mulheres trabalhando no campo.

FIGURA 25 - JEAN-FRANÇOIS MILLET. AS RESPIGADEIRAS. 1857



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Realismo#/media/File:Jean-Fran%C3%A7ois_Millet_-_Gleaners_-_Google_Art_Project.jpg>. Acesso em: 15 maio 2016.

Gombrich (2011, p. 508), observa a obra dizendo que “não temos aí exposto qualquer incidência dramática. Apenas três pessoas labutando num campo raso onde a colheita está em andamento. Não são figuras belas nem graciosas”. Esta referência revela que os artistas desse movimento estavam preocupados com a sinceridade e a verdade e não com a formosura.

Outro artista muito importante foi Gustave Courbet (1819-1877). Os seus quadros tinham como objetivo protestar contra as convenções aceitas pelo seu tempo, a ideia era chocar a burguesia.

3 O DESENHO E A ARTE MODERNA

No final do século XIX, a Europa e os Estados Unidos passaram por um período de prosperidade, fruto do desenvolvimento tecnológico e industrial. Em meio as inovações tecnológicas, como telefone, cinema, rádio, lâmpada elétrica, automóveis, entre outros, as artes deste período revelaram uma constante inquietação com relação às possibilidades de expressão artística.

Esta nova tendência artística fez surgir a Arte Moderna ou também de Vanguarda. Este movimento rompeu com a arte, que até então era considerada correta e de bom gosto. Uma das principais rupturas foram a de que a arte deveria reproduzir um ideal de beleza e imitar a realidade e a natureza.

A partir desse momento o artista tem a liberdade de criar suas próprias regras e não mais as regras estabelecidas pela arte acadêmica. A seguir, temos a obra do artista René Magritte (1898-1967).

FIGURA 26 - RENÉ MAGRITTE. ISTO NÃO É UM CACHIMBO.1928-1929



FONTE: Disponível em: <<http://omagricocibernetico.blogspot.com.br/2012/10/isto-nao-e-um-cachimbo-pequenas.html>>. Acesso em: 15 maio 2016.

Esta obra propõe uma reflexão de que a arte não é a realidade, ela é a interpretação da realidade, portanto, ela pode ser uma invenção e propor algo totalmente novo.

Uma vez que a arte não precisava, nesse momento, mais imitar a natureza exatamente como ela era, isto porque ocorreu a criação da fotografia, que vai reproduzir a imagem tal como ela é. A criação da fotografia irá substituir o desenho e a pintura da realidade. Hogarth (1998, p. 57) menciona que:

A objetividade dissolveu-se em subjetividade; as imagens e as aparências transformam-se em símbolos e essências; o realismo empírico esfumou-se em arte analítica e egocêntrica. O novo modernismo na arte tentou retirar aos conceitos representativos da antiga arte a experiência objetiva geral e que a deixou transformar-se num artefato da mente e das emoções.

O caminho pela arte fez surgir múltiplas tendências artísticas, mas é importante destacar que os artistas não estavam preocupados em se ajustar a esses movimentos, e, sim, queriam criar uma nova forma de representar o pensamento artístico.



Filme "Pollock". Direção de Ed Harris. Nova Iorque: Sony Pictures Classics, 2000. 1 DVD, 117 minutos. Este filme revela a vida pessoal e profissional do artista Jackson Pollock, que passava a ser conhecido nacionalmente como a primeira celebridade americana no mundo das artes plásticas e o seu estilo corajoso e radical de pintura ditava os rumos da arte moderna.

Alguns dos estilos que figuram nesse período são: Dadaísmo, Cubismo, Abstracionismo, Futurismo, Fauvismo, Surrealismo, entre outros.

Cada um desses movimentos utiliza características distintas na criação do desenho. Iniciaremos o estudo do desenho analisando as obras dos artistas Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963), que fizeram milhares de esboços, gravuras, pinturas e esculturas, representando o movimento Cubista. Esses artistas retrataram, em suas obras, as formas geometrizadas, proporcionando perceber a tridimensionalidade e a visualização da imagem em diferentes ângulos.

FIGURA 27 - GEORGES BRAQUE. CASAS EM ESTAQUE, 1908



FONTE: Disponível em: <<http://www.unesco.org/artcollection/NavigationAction.do?idOeuvre=2943&nouvelleLangue=es>>. Acesso em: 20 maio 2016.

Gandra (2011, p. 21), ao analisar as obras de Picasso e Braque, relata que:

Entre 1908 e 1912, seus desenhos se tornam mais complexos, com imagens que são como reflexos num espelho aos pedaços. A ênfase recai sobre a grade geométrica em que se apoiam as formas. Os dois pintores notam que, sobrepondo as imagens, podem apresentar numa mesma composição mais informações sobre os objetos representados: perfis, vistas frontais e traseiras, detalhes que permitem aflorar a identidade integral do objeto.

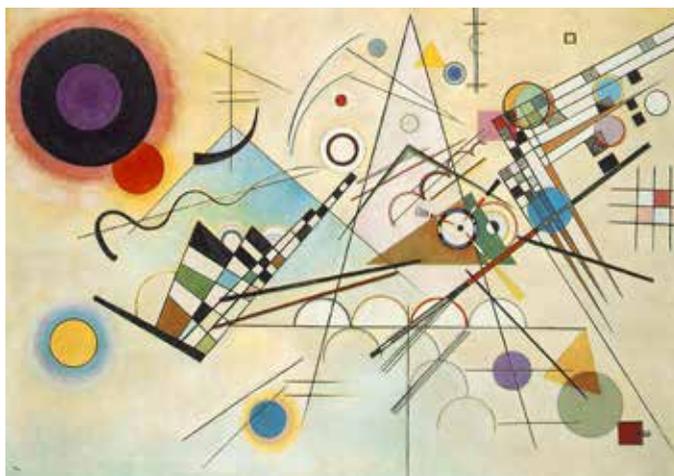


Assista o filme "Os amores de Picasso". Direção: James Ivory. EUA, 1996, 125 minutos. Este filme mostra o famoso pintor Pablo Picasso (Anthony Hopkins) aos 60 anos. Ele conhece Françoise Gilot (Natascha McElhone), que tem 23 anos e sonha ser pintora e idolatra o grande mestre.

Outro movimento que refletiu no desenho uma linguagem artística inovadora foi o abstracionismo. Este movimento tem como característica a ausência da relação direta entre a forma e a cor com a realidade. Podemos citar como precursor deste movimento o artista Wassily Kandinsky (1866-1944).

Segundo Gandra (2011, p. 20), "são as composições que esclarecem os critérios que Kandinsky pretendia seguir na sua nova concepção pictórica". Vejamos a imagem a seguir:

FIGURA 28 - WASSILY KANDINSKY. COMPOSIÇÃO VIII. 1923



FONTE: Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Composi%C3%A7%C3%A3o_VIII_\(Kandinsky\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Composi%C3%A7%C3%A3o_VIII_(Kandinsky))>. Acesso em: 21 maio 2016.

Nos trabalhos criados pelo artista, a imagem principal provém do inconsciente de maneira improvisada. Segundo Gandra (2011, p. 20), "esse processo, documentado por numerosos desenhos e esboços preparatórios, ocorre em diversos períodos". Esses desenhos mostram a estratégia de organização das obras do artista, "que traça em poucas linhas e indica com algumas setas a passagem de uma cena a outra, antecipando o olhar do observador".



Refleta sobre o conceito de desenho figurativa e desenho abstrato.

Na arte moderna, a observação do público é um elemento fundamental na sua compreensão. O movimento surrealista se destaca por uma arte que proporciona a confusão fantástica da vida onírica. A obra a seguir, de Salvador Dali (1904-1989), analisada por Gombrich (2011, p. 593), mostra “como os artistas do século XX não se satisfizeram em representar simplesmente o que veem”.

FIGURA 29 - SALVADOR DALI. APARIÇÃO DE ROSTO E FRUTEIRA NUMA PRAIA. 1938



FONTE: Disponível em: <<http://arlindo-correia.com/040101.html>>. Acesso em: 26 maio 2016.

Para Gombrich (2011, p. 593), “o artista que quer representar uma coisa real (ou imaginada) não começa por abrir os olhos e ver o que se passa a sua volta, mas por usar cores e formas na construção da imagem pretendida”.

A imagem, nesse sentido, está diretamente ligada à intenção do artista em retratar algo real ou imaginário. Pode-se perceber que a interpretação e os significados estão numa perspectiva subjetiva entre o espectador e o artista com a obra.

A arte moderna, portanto, não está preocupada com a forma real, tampouco com a idealização da forma, mas, sim, com a liberdade de expressão do artista.

4 O DESENHO E A ARTE CONTEMPORÂNEA

A partir da metade do século XX as indústrias começam a produzir em grande escala, com o objetivo de recuperar a economia devido à Segunda Guerra Mundial. Neste contexto, surgem dois movimentos artísticos: a Op Art e a Pop Art. Neste momento, a arte se apropria de objetos e materiais que antes não eram considerados artísticos. Um movimento que usou materiais diferenciados e buscou apropriar-se de imagens já existentes foi a Pop Art. Este movimento valorizava a imagem em relação à tecnologia e ao ambiente urbano.

FIGURA 30 - ROY LICHTENSTEIN. M-MAYBE. 1965



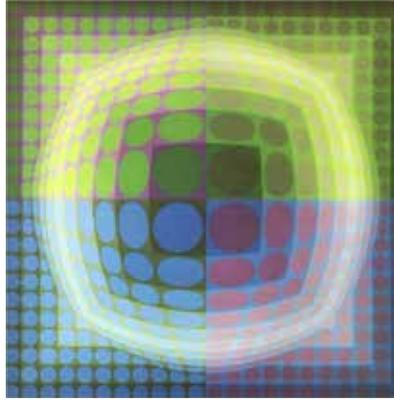
FONTE: Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/M-Maybe>>. Acesso em: 25 maio 2016.

O artista Roy Lichtenstein (1923-1997) tem como característica o emprego dos pontos em suas obras, isto porque relaciona o tipo de impressão que os ilustradores obtinham na época.

Este movimento reproduziu as figuras do universo da propaganda e do consumo. O desenho tem ligação com a indústria do entretenimento e da publicidade.

Já a Op Art valoriza as formas geométricas, provocando a sensação de movimento e ilusão óptica para o espectador.

FIGURA 31 - VICTOR VASARELY. PAL-KET. 1973-74



FONTE: Disponível em: <<http://sidney.falcao.nafoto.net/photo20100512221022.html>>. Acesso em: 25 maio 2016.

A técnica do artista Victor Vasarely (1906-1997) constitui a inserção de formas geométricas num elemento básico de forma quadrangular, podendo, assim, produzir efeitos espaciais, efeitos cinéticos ou efeitos vibratórios a partir de variações lineares e cromáticas.

A arte contemporânea surge com o intuito de questionar, refletir, dialogar sobre o que é arte, sobre a função da arte, e principalmente, sobre a ligação da arte com a vida e com o mundo.

A partir da segunda metade do século XX, pode-se perceber inúmeras mudanças sociais na forma de pensar e agir, contribuindo para a criação de novas linguagens artísticas. A seguir, temos uma história em quadrinhos que combina texto e imagem.

FIGURA 32 - DESENHO DE CHRIS WARE. 1967



FONTE: Disponível em: <<https://enanenescollectione.files.wordpress.com/2010/04/jimmyc2.jpg>>. Acesso em: 26 maio 2016.

Embora os desenhos associados a textos literários já tenham aparecidos em outros momentos históricos, foi a partir de 1930 que a história em quadrinhos ganhou maior repercussão. É perceptível que a qualidade do desenho fez com que vários personagens dessas histórias ganhassem o mundo, seja por meio das revistas impressas ou mesmo pelo uso de novas tecnologias, como o computador, vídeo, cinema, televisão, entre outros.

Esses elementos da sociedade atual trazem um novo debate sobre o fazer artístico. A partir de 1960 a arte contemporânea não se restringe à pintura e à escultura e passa a buscar nas diversas linguagens, como *performance*, *happening*, instalação, *body art*, *land art*, arte conceitual, grafite, entre outros, uma arte que propõe o estranhamento ou o questionamento do próprio visível.

Portanto, vamos conhecer o grafite. Você sabe o que é um grafite? Já viu algum? Existem manifestações artísticas desse tipo na sua cidade?

FIGURA 33 - GRAFITE NO MURO DE BERLIM



FONTE: Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Grafite#/media/File:Berlinermauer.jpg>>. Acesso em: 29 maio 2016.

O grafite é uma forma de arte predominantemente urbana e pode incluir imagens ou palavras. Os grafiteiros combinam formas e cores, dialogando com o cotidiano, refletindo sobre o modo de vida nos grandes centros.

Outra manifestação artística que é específica da contemporaneidade é a arte digital. A arte digital, ou também conhecida como arte de computador, é aquela que cria obras de arte a partir do multimídia e do espaço virtual. Com o computador pode-se criar diferentes categorias artísticas, sendo uma delas, o desenho digital.

FIGURA 34 - ARTISTA BRITÂNICO, DAN LESTER, CRIA FOTOS MISTURANDO PINTURAS, IMAGENS DIGITAIS E DESENHOS A LÁPIS



FONTE: Disponível em: <<http://extra.globo.com/noticias/mundo/artista-britanico-cria-fotos-misturando-pinturas-imagens-digitais-desenhos-lapis-7342375.html>>. Acesso em: 9 jun. 2016.

Os desenhos digitais permitem maior interatividade entre obra e artista, e podem possibilitar uma perspectiva visual diferente, como, por exemplo, a imagem 3D ou com algum movimento.

Diferente da arte moderna que buscava o novo, a arte contemporânea traz à tona a própria definição de arte.

LEITURA COMPLEMENTAR

O desenho e suas funções

Leonor Soares

O homem pré-histórico marcou na rocha seres humanos, animais, plantas, elementos do seu mundo, expressando de uma forma intensa as suas vivências. As culturas da Antiguidade, como a Egípcia e a Grega, deixaram marcas da sua história registradas sob a forma de imagens, desenhadas, que nos oferecem meios para a compreensão do seu pensamento da história e da sabedoria.

O desenho da Idade Média transporta-nos para o ambiente da época com as suas personagens ingênuas e espaços “impossíveis” por ausência da perspectiva. No Renascimento, o desenho ganha pujança e força com as suas perspectivas sublimes e a sensibilidade grandiosa dos mestres da época.

Cada cultura possui saberes, códigos e valores próprios e, portanto, condiciona os sistemas de comunicação. O desenho de cada período histórico é condicionado por aquilo que em determinado momento histórico é considerado verdadeiro e digno de importância.

Veja, por exemplo, como varia a representação de um Cristo na arte Bizantina ou da Idade Média, do Gótico ou da atualidade. Igualmente a representação da figura humana aparece com aspectos completamente diversos conforme as épocas históricas, devido aos conhecimentos que se tinham ou não sobre a anatomia humana, ou aos ideais de beleza do momento. Também de indivíduo para indivíduo, mesmo sendo contemporâneos, o carácter do desenho varia caracterizando a capacidade de representação, sensibilidade, personalidade e interesses de cada um. Mesmo desenhos do mesmo indivíduo, por vezes variam bastante de acordo com diversas condicionantes, como a experiência, as vivências, os estados de espírito etc.

Quase sempre um registro desenhado parte de uma experiência de observação da realidade. Refletindo sobre o que vê o homem registra o que compreende da realidade e o que julga ser digno de interesse.

Do ponto de vista do observador, procura-se fazer a descodificação do que se vê representado a partir do que se conhece do mundo, fazendo associações automáticas entre o que conhecemos da realidade e o que vemos representado. O receptor, aquele que analisa um desenho, também só perceberá nele o que conseguir ou quiser entender. A cultura que cada um de nós possui vai tornar-nos mais ou menos capazes de extrair “leituras” de uma imagem ou desenho. O tipo de sensibilidade, a disponibilidade e a curiosidade para apreciar a imagem também conduzem a uma apreensão mais rica ou mais pobre.

RESUMO DO TÓPICO 5

Neste tópico, vimos que:

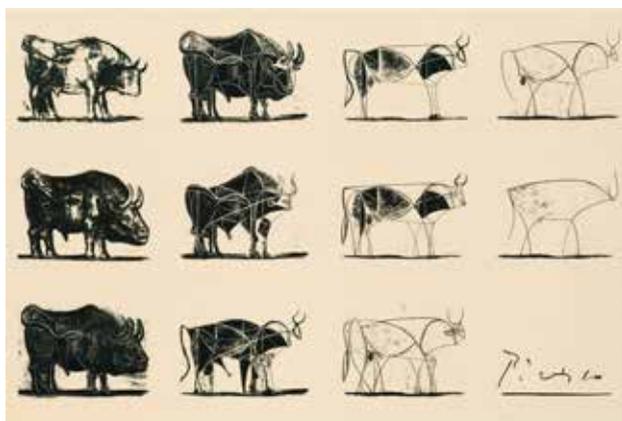
- Com o fim da Revolução Francesa, em 1789, e com a Revolução Industrial no século XVIII aconteceram muitas mudanças que influenciaram o ideal artístico no século XIX e também do século XX, contribuindo para o surgimento da Idade Contemporânea.
- Essas fortes transformações sociais, políticas e culturais ocasionaram em uma forma de pensamento e produção artística diferenciada, surgindo a Arte Acadêmica, a Arte Moderna e a Arte Contemporânea.
- Partimos primeiramente da Arte Acadêmica, que teve seu início em meados do século XVIII, com a criação do Neoclassicismo, Romantismo e Realismo.
- No Neoclassicismo, os temas que os artistas retratavam estavam ligados às obras oficiais, expressando as virtudes cívicas. Buscou-se a valorização do racionalismo, da harmonia e do equilíbrio.
- No Romantismo, o artista buscava expressar a sua individualidade, compreendendo seus medos, suas angústias, suas alegrias, suas tristezas e sua visão de mundo.
- Já o movimento realista deveria retratar a realidade fiel à natureza. Assim, os temas retratados deveriam seguir a realidade imediata e não a imaginária.
- Na Arte Moderna, pode-se citar vários movimentos artísticos, como: Surrealismo, Cubismo, Dadaísmo, Abstracionismo, entre outros. A partir deste momento, o artista tem a liberdade de criar suas próprias regras e não mais as regras estabelecidas pela arte acadêmica.
- E por último, a partir de 1960, citaremos a Arte Contemporânea, que também é conhecida como a arte atual. Surge com o intuito de refletir, de dialogar sobre o que é arte, sobre a função da arte, e principalmente, sobre a ligação da arte com a vida e com o mundo. O artista, a partir de linguagens não convencionais, propõe um questionamento do próprio visível.



1 Observe a série de litografias criada pelo artista Pablo Picasso.



Pablo Picasso. Touro, 1945. Série de 11 litografias.



FONTE: Disponível em: <<http://oficinasdeindividuacao.blogspot.com.br/2011/02/25-o-boi-e-arte-picasso-e-o-boi.html>>. Acesso em: 3 jun. 2016.

Nesta série, Picasso criou 11 imagens de um touro num processo gradual de síntese formal, partindo de uma imagem mais realista, passando por uma mais expressiva e geométrica, até chegar na forma mais sintetizada do animal. No entanto, é importante ressaltar que a síntese da forma deve reduzir as formas a seus elementos mais essenciais. Essa série permite perceber que este processo foi complexo, devido à quantidade de desenhos realizados pelo artista.

Agora, é a sua vez! Escolha uma imagem, pode ser uma fotografia ou uma figura de revista, e faça a síntese da forma.

2 Os artistas, desde a Arte Acadêmica até a Arte Contemporânea, apresentaram características específicas durante sua trajetória. Para aprofundar o conhecimento sobre esses movimentos artísticos, você e seus colegas, em grupo, farão uma investigação sobre uma obra de um artista. Cada grupo deverá pesquisar uma obra e identificar as características presentes no desenho, como: forma (figurativo ou abstrato), linha, composição, perspectiva, volume, textura, luz e sombra (cor) etc. Essa pesquisa será apresentada para o grande grupo, assim, tentem trazer a imagem da obra original para melhor compreensão.



ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Esta unidade tem por objetivos:

- Conhecer os principais materiais a serem utilizados no desenho, como também os elementos da linguagem visual, que são os elementos básicos para a atividade artística.
- Observar e exercitar o olhar, iniciar esboços e exercícios de composição e proporção para compreender como acontece o desenho na prática.
- Compreender e aplicar as técnicas de luz e sombra, bem como da perspectiva para criar efeitos de volume e profundidade nos desenhos.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em cinco tópicos e em cada um deles você encontrará atividades que visam a compreensão dos conteúdos apresentados.

TÓPICO 1 – MATERIAIS BÁSICOS PARA O DESENHO

TÓPICO 2 – ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM VISUAL

TÓPICO 3 – PRIMEIROS PASSOS NO DESENHO

TÓPICO 4 – LUZ E SOMBRA

TÓPICO 5 – PERSPECTIVA

MATERIAIS BÁSICOS PARA O DESENHO

1 INTRODUÇÃO

Se observarmos ao nosso redor, por meio da mídia e suas diversas manifestações, no movimento e na arquitetura das cidades que nos cercam, ou até mesmo ao observarmos as linhas e seu movimento enquanto composições e formas, notamos que o desenho tem mais ligação com o olhar do desenhista do que com a habilidade manual propriamente dita. Você já parou para pensar nisso? Em algum momento de sua vida, na escola ou outro local já ouviu a famosa frase de que só pode desenhar quem tem o dom para isso? É importante você saber que:

O segredo de todo desenho está em aprender a observar, analisar realmente o motivo e dominar o desenho prévio, ou seja, o plano, o esboço, estágio preliminar a partir do qual se engendra a composição, o enquadramento e as proporções, mais do que na capacidade ou incapacidade de aplicar determinada técnica (ROIG, 2007, p. 6)

Ao longo desta unidade será possível desmistificar e compreender que para desenhar, primeiramente, é fundamental utilizar os materiais adequados, explorá-los para conhecer suas particularidades na aplicação prática.

É preciso ter clareza que o desenho é uma técnica e um conhecimento que se pode aprender, mas que exige dedicação, disciplina e persistência, como qualquer aprendizado que se busque. “Do mesmo modo como a escrita é constituída por letras que formam palavras que, por sua vez, constituem frases, o desenho começa com uma sucessão de pontos que formam linhas, e estas se sobrepõem para criar formas, hachuras, grisês ou manchas” (ROIG, 2007, p. 6). Esses são alguns dos elementos gráficos que também são imprescindíveis no desenho e permitem combinações diversas de acordo com a criatividade do desenhista e sua finalidade.

2 MATERIAIS BÁSICOS

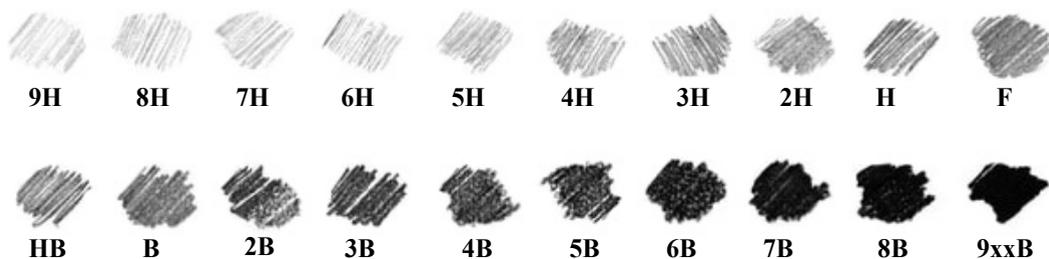
Como em qualquer técnica artística, o material a ser utilizado é fundamental para que no final do processo se obtenha o resultado esperado. Para isso, além de materiais de boa qualidade, é preciso que o desenhista aprenda a observar e procure desenvolver a habilidade com a contínua execução do trabalho, ou seja, só é possível aprender a desenhar, desenhando.

Vamos conhecer os materiais básicos mais comuns? Estes serão utilizados para dar os primeiros passos no desenho.

2.1 LÁPIS DE GRAFITE

O grafite é dos materiais mais utilizados no desenho, pois é fácil de aplicar e tem boa durabilidade. O lápis apresenta em sua composição grafite moído e argila tratada. Conforme a quantidade de cada um desses materiais, a gradação será diferente, ou seja, a tonalidade será mais ou menos intensa. Segundo Roig (2007, p. 14), os lápis podem ser classificados de acordo com o grau de durezas. Os que vão do HB ao B são os mais indicados para o desenho artístico, pois são macios e sua gradação é mais intensa. Já os da gama do H são indicados para o desenho técnico, pois são mais duros. Veja a diferença de gradações na figura a seguir:

FIGURA 34 - DIFERENTES GRAMATURAS DO LÁPIS DE GRAFITE



FONTE: Disponível em: <<http://ipstudio.com.br/tipos-de-lapis-grafite/>>. Acesso em: 6 fev. 2016.

Não é necessário ter todos os tipos de lápis para desenhar, a escolha fica por conta do desenhista, o qual utilizará os materiais que considerar adequados para o objetivo que ele quer alcançar. A lapiseira é outro material que pode ser utilizado, pois é muito fácil de transportar e utilizar, além das minas (que são a parte do lápis que escreve ou que deixa marcas) serem encontradas em todas as gradações, assim como o lápis de grafite.

2.2 CARVÃO

O carvão é o método mais antigo para se desenhar, também um dos mais simples. É um material versátil, sendo indicado para quem quer começar sua experiência no desenho. Pode ser comprado em barras, lápis ou em pó. Roig (2007) indica esse material para fazer desenhos maiores, sem tantos detalhes, desenhando formas em conjunto.

FIGURA 35 - CARVÃO EM BARRAS



FONTE: Disponível em: <<https://arsdisegno.wordpress.com/>>. Acesso em: 6 fev. 2016.

É possível criar diversos valores tonais de claro e escuro com o carvão. Esse material é instável, ao passar o dedo sobre ele é facilmente apagado, visto que é pouco aderente. Por isso é indicado, ao finalizar o desenho, passar sobre ele um verniz *spray* para fixar e dar acabamento.

2.3 LÁPIS DE COR

O lápis de cor é um material fácil de encontrar e de ser utilizado. Sua fabricação é parecida com o lápis de grafite e pode se apresentar de três maneiras: à **base de cera** – o mais comum de encontrar – à **base de óleo** – é parecido com o giz de cera que conhecemos – o **aquarelável** – solúvel em água, seu efeito é parecido com a técnica de pintura “aquarela”.

Roig (2007, p. 40) explica que “os lápis de cor possibilitam trabalhar com a precisão do lápis de grafite, ao mesmo tempo que dão cor ao desenho; são suficientemente suaves para realizar grisês delicados, e é possível afinar sua ponta para realizar traços mais intensos e lineares”.

É possível encontrar no mercado diversas marcas e tipos de lápis de cor, produzir diferentes efeitos com esse material, e como outras técnicas, exige conhecimentos e aplicações específicas.

FIGURA 36 - LÁPIS DE COR



FONTE: Disponível em: <<http://www.portaldomarketing.net.br/o-que-sao-e-quais-sao-as-cores-primarias/>>. Acesso em: 14 fev. 2016.



É possível sobrepôr as cores no desenho feito com lápis de cor. Para isso, você deve estudar e seguir uma ordem: as cores claras devem ser aplicadas antes para depois sobrepôr com as cores escuras. Essa é a chamada mistura óptica, um efeito bem interessante que pode ser obtido com esse material.

2.4 GIZ PASTEL

O giz pastel é um material considerado intermediário entre a pintura e o desenho. Pode-se criar traços lineares que tem relação com o desenho, bem como gradações entre as diversas tonalidades opacas que nos remetem à pintura. Existem dois tipos: os pastéis secos e os oleosos. Vejamos a diferença entre eles.

Grandes artistas, como Renoir, Delacroix e Toulouse-Lautrec utilizaram a técnica do giz pastel em suas pinturas, mas Edgar Degas (1834-1917) foi um dos mais expressivos, pois ampliou a utilização do giz pastel seco não somente para criar esboços e tornou esse material expressivo também para as obras pictóricas, sendo muito reconhecido por isso. Veja a seguir uma pintura produzida pelo artista:

FIGURA 37 - OBRA DO ARTISTA DEGAS PRODUZIDA COM GIZ PASTEL SECO



FONTE: Disponível em: <<http://desenheto.blogspot.com.br/2012/05/giz-pastel-seco.html>>. Acesso em: 20 mar. 2016.

O giz pastel seco pode ser aplicado diretamente no papel sem precisar de pincéis ou espátulas. Mãos e dedos são utilizados em sincronia para produzirem os mais diversos efeitos visuais, explorando as texturas, por exemplo. Podem surgir pinturas intuitivas com movimentos largos e firmes. Esse material é muito utilizado para produzir paisagens naturais e retratos. Também é indicado para grandes painéis, pois o efeito gerado pela fusão das cores é muito natural e se observado ao longe cria um efeito fantástico.

Para diferenciar o que é desenho e pintura, pode-se observar a produção visual. Considera-se desenho quando grande parte do suporte fica exposto e as linhas predominam. Quando o suporte é totalmente coberto com o pastel, então podemos considerá-lo como pintura.

FIGURA 38 - GIZ PASTEL SECO



FONTE: Disponível em: <<http://www.reeves.com.br/giz-pastel-para-comprar/>>. Acesso em: 20 mar. 2016.

O giz pastel oleoso também pode ser chamado de giz de cera, é útil para fazer esboços coloridos e trabalhos com poucos detalhes. Segundo Roig (2007, p. 45), pode-se encontrar esse material em pequenas barras, contendo pigmentos puros, gordura animal e cera. Essa combinação permite que sejam mais macias, fortes e menos quebradiças do que as barras dos pastéis secos.

O giz pastel oleoso possibilita criar velaturas intensas com capacidade de cobertura. Os traços são brilhantes, fortes e pastosos. Pode-se corrigir traços e manchas que por algum motivo não ficaram de acordo com a intenção do artista.



Você sabe o que é velatura? É uma sobreposição de camadas de tinta transparente. Por exemplo: ao aplicar a tinta azul ao fundo, espera-se secar e depois cobre-se com a cor amarela como se fosse um véu sobre o fundo, cria-se um efeito óptico onde perceberemos a cor verde.

Para aplicação desse material, existem algumas técnicas. Pode-se arrastar a barra na horizontal sobre o papel, para preencher áreas maiores; com as bordas da barra é possível criar finos ou grossos traços para produzir texturas, cobrir pequenas ou grandes áreas e também é possível aplicar esse material com o dedo.

FIGURA 39 - GIZ PASTEL OLEOSO



FONTE: Disponível em: <<https://desenhado.wordpress.com/pastel-seco/>>. Acesso em: 20 mar. 2016.

Também existe o giz pastel sanguínea, cor intermediária entre o marrom e o vermelho cerâmica. É um material ainda muito utilizado por artistas, apresenta-se em barras e permite alguns efeitos peculiares, como: criar sombreados suaves, hachuras paralelas verticais, traços mais nervosos, entre outros.

2.5 PAPEL

O papel é um dos materiais mais importantes no desenho, já que é a base, o suporte para isso. Um dos papéis mais utilizados é o tradicional papel Dessin, ou mais conhecido como papel Canson, que possui uma gramatura maior. Existem outros tipos, como o jornal, a manteiga, o vegetal, entre outros. Você poderá explorar diversos suportes e adaptar-se ao que mais combina com seu estilo e jeito de trabalhar.

Existem papéis de variadas cores e gramaturas. Para a produção dos esboços é possível utilizar o papel sulfite comum. Ao desenhar com lápis de grafite, Roig (2007) indica fazer uso do papel acetinado de grão superfino, já que é possível produzir uma série de cinzentos e efeitos com esfumados. Para trabalhar com lápis de cor, o indicado é utilizar o papel de grão fino, já para desenhar com giz pastel e carvão, usa-se o papel de grão médio, chamado vergê.

FIGURA 40 - TIPOS DE PAPÉIS



FONTE: Disponível em: <<http://www.desenhoepintura.com.br/wpcontent/uploads/2013/01/Tipos-de-Papel-Para-Desenho.jpg>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

Para que um trabalho dure mais tempo e não amarele facilmente é preciso utilizar um papel livre de ácido. Também existem no mercado papéis fabricados com polpa de algodão, que por terem as fibras mais longas e serem produzidos com um material mais nobre que a celulose tem uma durabilidade maior.

Para trabalhar o desenho na escola, alguns papéis são indicados, como: *kraft*, criativo, cartuchos de papéis, papelão, entre muitos outros. A escolha desses suportes irá depender das atividades e do objetivo do professor.

2.6 BORRACHA

A borracha plástica é um material simples, mas que pode proporcionar diversos efeitos no desenho. Com ela é possível, não somente limpar determinadas áreas desenhadas, mas também desenhar em negativo. Como isso é possível? Você poderá manchar uma determinada área e com a borracha traçar linhas, estas ficarão claras, dando o efeito de desenho em negativo. Essa é uma das utilidades da borracha. O lápis-borracha pode ser uma boa opção para esse efeito.

Assim como cria-se diversas hachuras com o lápis de grafite ou até mesmo com o carvão, com a borracha é possível criar diversos efeitos mais claros, sombreados e texturas, de acordo com a pressão exercida e a posição escolhida para aplicar esse material.

A borracha limpa-tipos é ideal para trabalhar com carvão. É maleável, possui uma textura suave e por esse motivo absorve facilmente pequenas partículas sem estragar o papel. Outra vantagem é que ela não borra. Para trabalhar com grafite, as borrachas macias são mais apropriadas.

FIGURA 41 - LÁPIS-BORRACHA, BORRACHA PLÁSTICA, MACIA E LIMPA-TIPOS



FONTE: Disponível em: <<https://desenhado.files.wordpress.com/2011/02/borrachas.jpg>>. Acesso em: 28 fev. 2016.



Você sabe o que significa hachura? Esta é uma técnica usada em desenho e gravura que consiste em traçar linhas finas e paralelas, retas ou curvas, muito próximas umas das outras, criando um efeito de sombra ou meio-tom. O termo encontra sua origem no francês hachure- hache, que significa "machado". Para que servem hachuras? Criar sombras em seus desenhos, texturas e efeitos como de poderes, impacto de ar, entre outros.

FONTE: Disponível em: <<https://desenheirosofficial.wordpress.com/2013/07/04/hachura/>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

2.7 ESFUMINHO

O esfuminho é outro material interessante para desenhar. É feito de papel jornal enrolado, como um canudinho, possui duas pontas, é utilizado para esfregar sobre o papel e fundir tonalidades. É possível criar *dégradé* e sombreados. O esfumado é um efeito que pode ser produzido para eliminar os brancos que ficam entre os traços, o esfuminho é também muito útil para a representação de volumes nos desenhos.

Existem esfuminhos de diferentes espessuras, para trabalhar amplas áreas ou até mesmo pequenos detalhes. Também é importante lembrar que após passar em áreas mais escuras, deve-se limpar o esfuminho para passar para uma área mais clara, para isso, basta passar em uma toalha limpa ou uma lixa, da mesma maneira como deve-se limpar a borracha para que não manche o desenho.

FIGURA 42 - ESFUMINHO



FONTE: Disponível em: <<http://www.pontodasartes.com/pt/catalogo/desenho/acessorios/esfuminho/conjunto-esfuminho-talens/>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

Também é possível utilizar o esfuminho para desenhar. De que maneira? Após raspar uma barra de carvão em uma lixa grossa, obtém-se o pó escuro, esfrega-se a ponta do esfuminho sobre esse material para o absorver e aplica-se no desenho, criando linhas, hachuras e o que mais a imaginação puder criar.

2.8 APONTADOR OU ESTILETE?

Alguns artistas indicam o estilete por ser mais preciso para apontar o lápis, proporcionando uma ponta mais fina e mais longa do que a produzida pelo apontador. Além dessa vantagem, o estilete evita desperdiçar material, porque não quebra a madeira do lápis, como pode acontecer com o apontador. São indicados quando se quer produzir trabalhos com efeitos diferentes nos desenhos.

FIGURA 43 - APONTADOR E ESTILETE



FONTE: Disponível em: <<http://www.desenhoonline.com/site/materiais-que-recomendo-para-o-desenho-realista/>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

O apontador é indicado para utilizar em lápis de cor para produzir linhas uniformes e constantes, sem que os traços tenham muitas variações. Em desenhos realistas, o apontador proporciona uma ponta mais fina, o que contribui para seu uso e eficiência.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, vimos que:

- Para desenhar, é necessário ter, acima de tudo, um olhar treinado e capaz de enxergar detalhes, essa habilidade é muito importante. O desenho não requer dom, mas sim, materiais adequados e, principalmente, muita prática.
- Os materiais básicos para o desenho são imprescindíveis.
- O lápis de grafite é um material fundamental e fácil de ser encontrado. Possui diversas gradações e aplicações no desenho.
- O carvão foi um dos primeiros materiais utilizados pelo ser humano para desenhar. É facilmente encontrado, porém requer cuidados específicos por ser pouco aderente.
- O lápis de cor também é facilmente encontrado, pode-se criar diferentes efeitos e texturas, sobrepor cores e criar efeitos ópticos.
- O giz pastel é um material considerado intermediário entre a pintura e o desenho. Pode-se criar traços lineares que tem relação com o desenho, bem como gradações entre as diversas tonalidades opacas que nos remetem à pintura. Existem dois tipos: os pastéis secos e os oleosos.
- O papel é o suporte para o desenho, possui diferentes gramaturas e indicações. Há também papéis coloridos, de acordo com a finalidade do trabalho.
- A borracha é um material muito simples, mas que oferece uma gama de opções e efeitos interessantes. Pode-se produzir desenhos em negativo com esse material.
- O esfuminho é um rolinho de papel muito usado para friccionar sobre o desenho, e criar efeitos de *dégradé* e sombreados diversos.
- O apontador e o estilete apresentam resultados diferentes ao apontar o lápis, dependendo da finalidade escolhida pelo desenhista.

AUTOATIVIDADE



1 Os materiais básicos para o desenho são fundamentais para desenvolver bons trabalhos, além da habilidade manual e da observação minuciosa e atenta. A partir dos estudos deste tópico, responda:

a) O lápis de grafite possui diversas gradações de acordo com o efeito pretendido e deve ser aplicado sobre o papel. Para criar áreas mais sombreadas e misturar tons no desenho, pode-se utilizar quais outros materiais?

Resposta: _____

_____.

b) Existe um material pioneiro nas representações de desenhos e também nas pictóricas. Acompanha a história humana e ainda hoje proporciona trabalhos belíssimos. Estamos falando de qual material?

Resposta: _____

_____.

c) Existem alguns efeitos específicos que podem ser obtidos com o uso da borracha plástica, além da borracha limpa-tipos. Cite um exemplo de cada tipo de borracha.

Resposta: _____

_____.

2 Neste tópico, você aprendeu sobre os materiais básicos que são utilizados no desenho. Agora é hora de exercitar. Observe algum objeto do seu cotidiano, algo simples e desenhe com lápis de grafite. Se quiser, também poderá explorar outro material, como o carvão. Segue um exemplo de desenho para você se inspirar. Bom trabalho!



FONTE: Disponível em: <<http://www.stickel.com.br/atc/date/2003/04>>. Acesso em: 6 dez. 2016.

ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM VISUAL

1 INTRODUÇÃO

Ao observar ao seu redor, quais são as imagens que você vê? Pare e observe. Essas imagens estão impressas em revistas ou projetadas em *outdoors*? Estão paradas ou em movimento? Estão desenhadas ou pintadas? A quantidade de imagens a que estamos expostos diariamente é muito grande. Você já parou para pensar que elas são compostas por vários elementos, ou seja, é possível reduzi-las ao básico para que se compreenda o conjunto? De acordo com Dondis (2007, p. 52), “são muitos os pontos de vista a partir dos quais podemos analisar qualquer obra visual; um dos mais reveladores é decompô-la em seus elementos constitutivos, para melhor compreendermos o todo”.

Neste tópico, será possível conhecer esses elementos básicos da linguagem visual, que são: ponto, linha, forma, textura, cor, direção, tom, escala e movimento. Além de identificar a aplicação desses elementos, tanto no desenho como em outras linguagens artísticas ou mesmo nas imagens produzidas pela publicidade, cinema, *design*, entre outros veículos comunicativos.

As obras visuais podem apresentar vários desses elementos, isso depende do artista e da intenção que ele tem ao produzi-las. Por exemplo: na arquitetura e na escultura, a dimensão será o elemento predominante, já nos croquis e projetos, a linha será o elemento mais utilizado, “o ponto justaposto em diferentes tamanhos é o elemento essencial da impressão e da chapa a meio-tom (clichê), [...] especialmente em fotografia” (DONDIS, 2007, p. 52). Perceba que cada elemento tem sua função específica de acordo com a imagem e sua finalidade.

Quanto maior for o conhecimento dos elementos visuais, tanto por parte de quem produz as imagens quanto de quem as observa, maior também serão as possibilidades de comunicação.

2 ELEMENTOS BÁSICOS

A seguir apresentaremos esses elementos separadamente para que você compreenda as qualidades específicas de cada um.

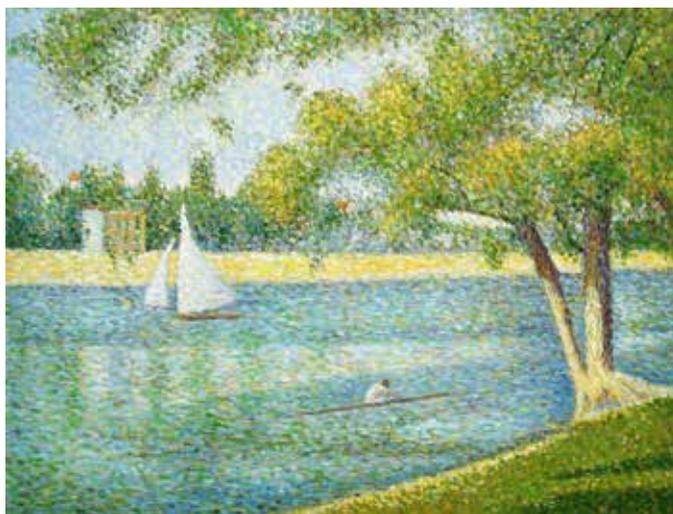
2.1 PONTO

O ponto é o menor de todos os elementos da linguagem visual, sendo o mais simples. Não possui um formato e nem pode ser reduzido. Pode indicar uma posição no espaço, um marco, também podemos entender como um ponto de referência. Esse elemento possui forte atração para nosso olhar, estando ele na natureza ou mesmo quando for produzido pelo ser humano por algum motivo.

Também encontramos o ponto no local onde duas linhas se cruzam ou quando esse elemento está em uma composição e funciona como um centro de atração da visão. Observe os espaços em que você está cotidianamente e perceba a presença do ponto? Certamente existem vários exemplos, como na arquitetura das cidades, nas estampas das roupas, na natureza.

Nas artes visuais, esse elemento não é capaz de produzir uma imagem, porém se vários pontos forem organizados de alguma maneira, isso torna-se possível. Ao justapor muitos pontos, por exemplo, é possível criar efeitos de tom ou cor. Segundo Dondis (2007, p. 54), “o fenômeno perceptivo da fusão visual foi explorado por Georges-Pierre Seurat (1859-1891) em seus quadros pontilhistas, de cor e tom extraordinariamente variados, ainda que ele só tenha utilizado quatro cores – amarelo, vermelho, azul e preto – e tenha aplicado a tinta com pincéis muito pequenos e pontiagudos”. O efeito dessas pinturas minuciosamente produzidas é muito interessante. Observe a imagem a seguir:

FIGURA 44 - OBRA DO PONTILHISTA SEURAT – O RIO SENA – 1888



FONTE: Disponível em: <<http://www.raulmendessilva.com.br/brasilarte/tablet/internacional/pontilhismo03.php>>. Acesso em: 12 mar. 2016.

Dependendo da maneira como o ponto for utilizado, o produto será diferente, por exemplo: vários pontos podem formar uma linha, uma massa de pontos poderá formar uma textura, uma forma ou até mesmo um plano.

2.2 LINHA

A linha pode ser definida como a união de vários pontos muito próximos em uma sequência quando não é mais possível visualizá-los individualmente, também pode-se definir a linha como a trajetória de um ponto movendo-se no espaço. Com ela, pode-se criar as formas e as texturas. No desenho, é o elemento essencial porque é a partir dela que as figuras, planos e ideias passam a ter vida e são criadas no papel. Os esboços são compostos basicamente por linhas que se movimentam no suporte e irão produzir uma imagem, sejam rigorosas nos desenhos técnicos ou utilizadas de maneira mais flexível nos desenhos experimentais à mão livre, a linha sempre cria algo de definitivo.

Quanto a sua classificação, as linhas podem ser: **geométricas**: apresentam apenas o comprimento, e configuram-se como abstratas; **físicas**: são vistas ao observar o ambiente cotidiano, como cabos de uma ponte, fios elétricos, entre outros; **gráficas**: são desenhadas sobre uma determinada superfície. Nas artes visuais, utiliza-se as linhas gráficas, que podem ser definidas como:

TABELA 1 - CLASSIFICAÇÃO DAS LINHAS GRÁFICAS

<p>- Retas - são as linhas que seguem sempre a mesma direção</p>	<p>horizontal vertical inclinada</p> 
<p>- Curvas - são as linhas que estão sempre em mudança de direção de forma constante e suave.</p>	<p>côncava convexa</p> 
<p>As linhas complexas mudam de direção de forma mais livre e se classificam em:</p>	
<p>- Poligonal ou quebrada - é a linha composta por segmentos de retas que possuem diversas direções.</p>	
<p>- Sinuose ou onduladas - compostas por uma sequência de linhas curvas.</p>	
<p>- Mista ou mistilínea - composta por linhas retas e curvas</p>	

FONTE: Disponível em: <<http://7dasartes.blogspot.com.br/2011/08/elementos-basicos-da-linguagem-visual.html>>. Acesso em: 12 mar. 2016.

TABELA 2 - CLASSIFICAÇÃO DAS LINHAS GRÁFICAS – TRAÇADAS

Quanto ao **tipo de traçado** as linhas podem ser:

- **Cheias** ou **contínuas** - o traço é feito sem nenhuma interrupção, tornando o movimento visual extremamente rápido.



- **Pontilhadas** - representadas por meio de pontos. Os intervalos entre os pontos tornam o movimento visual mais lento.



- **Tracejadas** - representadas por meio de traços. Quanto maior o intervalo entre os traços, mais lento e pesado é o movimento.



- **Combinadas** - representadas por meio de traços e pontos alternados.



FONTE: Disponível em: <<http://7dasartes.blogspot.com.br/2011/08/elementos-basicos-da-linguagem-visual.html>>. Acesso em: 12 mar. 2016.

A linha se torna física a partir do momento em que a mão humana a representa em algum suporte. Portanto, ela nasce da capacidade da mente de abstrair, já que na natureza ela não existe. Ela é um meio de representarmos de modo concreto o que temos na imaginação. Com ela podemos criar variadas figuras e formas que expressam diferentes sentimentos, que possuem sentidos e significados específicos.



O livro do autor Peter H. Reynolds, com o título “O Ponto” conta a história de uma menina que achava que não sabia desenhar. Com o olhar sensível e atento da professora ela descobriu que poderia criar algo inusitado a partir dos elementos da linguagem visual. Descubra essa interessante história! O livro foi traduzido por Monica Stahel e é da editora Martins Fontes.



2.3 FORMA

Ao organizar algumas linhas em um determinado sentido e fechando-as, podemos criar as formas. As três formas básicas são o círculo, o quadrado e o triângulo. São figuras planas e simples. Cada forma apresenta-se ao observador e gera significados diferentes. Alguns significados que podem ser associados ao quadrado, segundo DonDIS (2007, p.58), são: “enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção”. A partir dessas formas é que todas as outras são criadas.

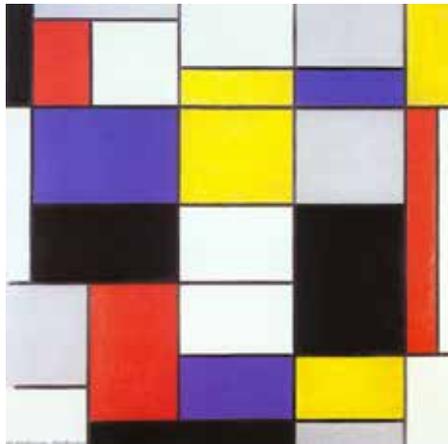
Existem, além das formas básicas, as geométricas e as orgânicas. Vejamos as diferenças entre elas. Nas formas geométricas estão as formas básicas e os polígonos. As formas orgânicas são as encontradas na natureza, aleatórias e ordenadas e não apresentam a geometria. Alguns exemplos: folhas, gotas de chuva, asas de borboleta, entre outros.



Você sabe o que são polígonos? Um polígono pode ser definido como uma superfície plana limitada por uma linha poligonal fechada. Esse tipo de linha é constituída somente por segmentos de reta. Os polígonos são sempre figuras fechadas e o número de lados tem relação com o número de ângulos. Por exemplo: triângulo tem três lados, pentágono tem cinco lados e o decágono tem dez lados.

As formas geométricas foram muito exploradas no movimento moderno, chamado Abstracionismo, pelo artista Piet Mondrian (1872-1944). Suas composições eram basicamente de formas geométricas, linhas e cores primárias, somando-se o preto e o branco. Suas obras são abstratas, ou seja, não representam figuras ou símbolos.

FIGURA 45 - OBRA DE MONDRIAN – COMPOSIÇÃO A – 1923



FONTE: Disponível em: <<http://www.tellesdasilva.com/criticabartleby.htm>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

As formas orgânicas não são rígidas como as formas geométricas e também são muito exploradas na arte. Vários artistas utilizam desse tipo de recurso para criarem suas obras, como Heather Hansen (1970). Ela utiliza seu corpo, um pedaço de carvão e movimenta-se sobre o papel para criar formas orgânicas e simétricas. A linguagem utilizada pela artista é a performance que mistura dança e desenho.

FIGURA 46 - DESENHOS ORGÂNICOS DE HEATHER HANSEN

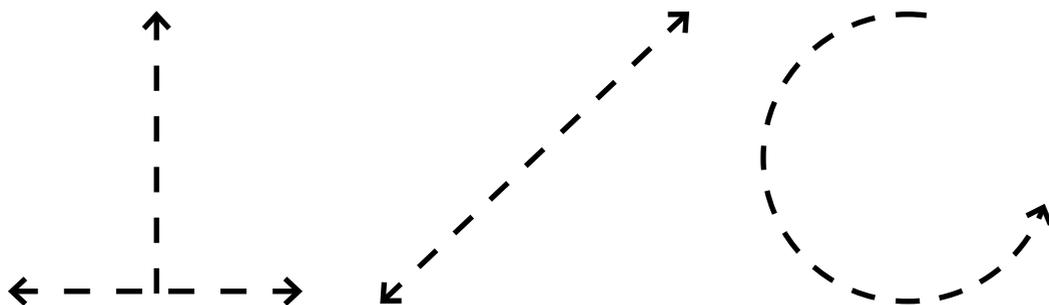


FONTE: Disponível em <<http://arteref.com/video/heather-hansen-performance/>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

2.4 DIREÇÃO

Ao observarmos uma imagem, procuramos organizar e compreendê-la visualmente, e também buscamos um direcionamento para isso. As formas básicas apresentam determinadas direções visuais. Ao observarmos o quadrado, notaremos a direção horizontal e a vertical, no triângulo a direção diagonal e no círculo a direção curva. Para Dondis (2007, p. 60), “cada uma das direções visuais tem um forte significado associativo e é um valioso instrumento para a criação de mensagens visuais”. Observe o esquema a seguir que se refere às direções do quadrado, triângulo e círculo, respectivamente:

FIGURA 47 - DIREÇÕES DO QUADRADO, TRIÂNGULO E CÍRCULO



FONTE: Dondis (2007)

O mesmo autor defende que a direção horizontal-vertical tem como significado básico uma referência de bem-estar não somente entre o homem e a natureza, mas também nas diversas composições visuais que precisam de equilíbrio, calma e estabilidade. A direção diagonal é instável e tem como significado algo ameaçador e em desequilíbrio. Já a direção curva tem relação com algo abrangente, contínuo e repetitivo. As forças direcionais são muito importantes em uma composição e dependem da intenção do artista que irá produzir uma mensagem visual.

2.5 TOM

Podemos enxergar o mundo a nossa volta graças a nossa sensibilidade para captar a luz, esta incide, reflete ou circunda os objetos, a natureza e, a partir disso, temos a capacidade de perceber formas, cores e volumes. Podemos ver quando há ou não a luz, que se irradia no ambiente de maneira disforme, não incide igualmente em todos os espaços e objetos. Podemos perceber que está escuro um determinado objeto porque ele está próximo ou sobreposto à luz. Portanto, claro e escuro estão intimamente ligados e percebemos vários detalhes a partir desses contrastes.

O tom é a quantidade relativa de luz que existe em um ambiente ou imagem, o que irá definir sua claridade ou obscuridade. É graças aos variados tons que podemos perceber o volume dos objetos, suas sombras, o espaço que ocupam, se estão parados ou em movimento.

Na natureza, há uma infinidade de tons, já nas artes gráficas a quantidade de tons é bem menor. As gradações entre o branco e preto constituem uma escala tonal, e costumeiramente apresenta treze variações.

É com as variações de tons que somos capazes de perceber o mundo criado a partir das diversas linguagens, como o cinema e a fotografia, que são representações visuais. Captamos tudo isso por meio da nossa visão, que é capaz de perceber as variações entre o claro e o escuro e porque somos sensíveis a isso, garantindo a nossa sobrevivência. É por meio dessa capacidade que conseguimos perceber o que está perto e o que está longe, o que se movimenta e o que está parado. Segundo Dondis (2007, p. 64), “o valor tonal é outra maneira de descrever a luz”. É devido ao tom que podemos enxergar e perceber o mundo ao nosso redor.

Um exemplo nas artes visuais, em que a variação de tons é explorada em detalhes é nas gravuras. Observe na imagem a seguir, as variações tonais existentes.

FIGURA 48 - XILOGRAVURA DE ALBERT DÜRER – A SANTÍSSIMA TRINDADE – SEM DATA



FONTE: Disponível em <<http://casavogue.globo.com/MostrasExpos/noticia/2012/10/renascimento-alemao-no-masp.html>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

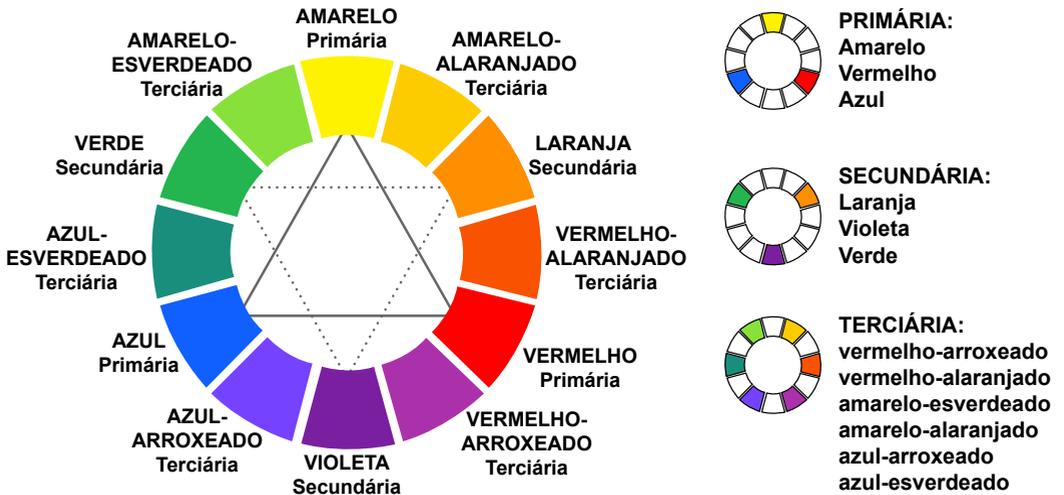
2.6 COR

É o elemento visual captado pelos nossos olhos, fenômeno que pode ser percebido também com a presença da luz. Percebemos as cores porque enxergamos a luz e tanto a solar quanto a natural são consideradas como “luz branca”. Essa luz, ao ser decomposta, permite que sejam vistas sete cores: vermelho, amarelo, laranja, azul, verde, anil e violeta, ou seja, as cores do arco-íris.

As cores apresentam três características importantes. O matiz é a tonalidade das cores, como o azul, o verde e o vermelho. Todas as cores podem ser consideradas matizes. O tom é outra característica e é definido pela presença da luz na cor, pode ser classificado em claro ou escuro. Quando se acrescenta o branco na cor verde, estamos dando uma tonalidade mais clara a ela, porém se acrescentarmos o preto a tonalidade será mais escura. A última característica é a intensidade, é definida como a presença de brilho na cor. É possível considerar como fraca ou forte, ou como alta e baixa. Um exemplo é a cor amarela, que apresenta grande quantidade de brilho em comparação ao marrom, que apresenta menos quantidade. Portanto, o amarelo é considerado como uma cor de forte intensidade já o marrom é de fraca intensidade.

Para estudar e perceber as relações que existem entre as estruturas das cores existe o círculo cromático.

FIGURA 49 - CÍRCULO CROMÁTICO



FONTE: Disponível em: <<http://www.todamateria.com.br/caracteristicas-das-cores/>>. Acesso em: 21 mar. 2016.

Vejamos a classificação das cores com base no círculo cromático:

- **Cores primárias:** ou também chamadas de cores puras, são o vermelho, o amarelo e o azul. É a partir dessas cores que todas as outras se originam.
- **Cores secundárias:** são formadas a partir da mistura entre as cores primárias. O verde (amarelo e azul), o laranja (amarelo e vermelho) e o violeta (vermelho e azul).
- **Cores terciárias:** são formadas pela mistura de uma cor primária com uma cor secundária. O vermelho-arroxeadado (vermelho e roxo), vermelho-alaranjado (vermelho e laranja), amarelo-alaranjado (amarelo e laranja), amarelo-esverdeado (amarelo e verde), azul-esverdeado (azul e verde) e azul-arroxeadado (azul e roxo).

Ainda com base no círculo cromático, podemos classificar as cores de outras maneiras, veja a seguir:

- **Cores quentes:** caracterizam-se por darem a sensação de calor, são vibrantes, alegres e sensuais. São consideradas cores quentes as que no círculo cromático derivam das cores vermelho e amarelo.
- **Cores frias:** são consideradas melancólicas e tristes, proporcionam a sensação de calma, tranquilidade e aconchego, também estão associadas ao frio. São cores frias os tons que derivam do azul, roxo e verde.
- **Cores neutras:** são o branco, o preto e o cinza. O branco é a soma de todas as cores e precisa da presença da luz. O preto significa ausência completa da luz, por isso é considerado o oposto do branco. O cinza é a mistura do branco com o preto. As cores neutras servem para complementar outras cores e tem pouco reflexo.

- **Cores análogas:** para criar um efeito harmônico, utiliza-se as cores análogas, compostas pela mistura de uma cor primária e duas cores próximas no círculo cromático. Por exemplo: amarelo (primária), amarelo-esverdeado (terciária) e amarelo-alaranjado (terciária).
- **Cores complementares:** diferente da harmonia proporcionada pelas cores análogas, as cores complementares provocam contrastes, e estão localizadas no lado oposto do círculo cromático, portanto, essa combinação de cores opostas corresponde às cores complementares. Funciona muito bem quando são combinadas cores quentes e frias. Exemplo: roxo e amarelo.

Para a comunicação visual, a cor desempenha um importante papel, pois carrega em si diversos significados, provoca sensações e produz sentidos. A cor está presente em nosso meio, em tudo o que podemos observar. Pare e pense alguns segundos, quais são as cores que predominam ao seu redor? Você prefere as cores mais claras ou escuras? Suas escolhas têm relação com o significado das cores. Os veículos de informação, o cinema, a publicidade, o *design*, a arte, todos esses meios exploram as cores de maneiras diversas. A cor também pode estar associada a questões simbólicas. Na figura a seguir, observe alguns significados que podem estar associados às cores, mas existem muitos outros.

FIGURA 50 - SIGNIFICADO DAS CORES



FONTE: Disponível em: <<http://www.significados.com.br/cores-2/>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

2.7 TEXTURA

A textura é o elemento que representa a qualidade tátil de objetos e sua superfície, ou seja, podemos tocar várias superfícies e sentir a sua textura, se é rugosa, lisa, áspera, essa é chamada textura tátil. Podemos também captar essa qualidade da imagem por meio de nossa visão quando observamos uma fotografia de um tecido liso ou de uma parede rugosa, por exemplo, essa é a chamada textura ótica. Quanto à forma em que se apresenta, a textura pode ter duas classificações:

- Textura **geométrica**: cria-se um padrão de formas geométricas em uma determinada superfície. Essa repetição das formas e a proximidade delas acaba gerando a representação de textura.
- Textura **orgânica**: apresenta a aparência de algo natural, exemplo: cascas de árvores, folhas, areia, entre outros, e criam a ilusão de que podem ser tocadas.

FIGURA 51 - TEXTURA GEOMÉTRICA

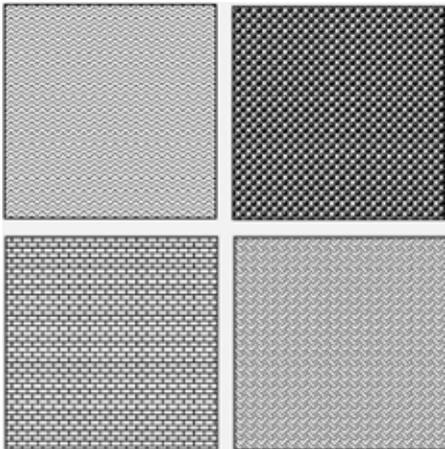


FIGURA 52 - TEXTURA ORGÂNICA



FONTE: Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/gjrdesign/linguagem-visual-parte07elementos-basicosgarciajunior>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Na arte, a textura aparece por meio de pinturas, desenhos, fotografias, gravuras e se utiliza de outros elementos da linguagem visual, que são pontos, linhas, manchas, entre outros. Os efeitos produzidos variam de acordo com a proposta artística, o estilo e a intenção da obra produzida.

Algumas técnicas são exploradas pelos pintores para recriarem as texturas em suas obras. Vejamos algumas delas: frotagem, que consiste em colocar sobre uma superfície com textura uma folha de papel, e aplicar sobre ela giz de cera (ou outro material) para marcar a textura em cima da folha. Esta técnica foi utilizada pela primeira vez pelo desenhista, pintor e escultor Max Ernst (1891-1976) e continua sendo explorada em obras de arte até hoje. Já no movimento “Abstracionismo”, os artistas utilizaram colagens de diversos materiais, como papelão, areia, pano, entre outros, para produzirem texturas e efeitos diversos.

No cotidiano, a textura está muito presente, basta observar os troncos de árvores, as calçadas, as roupas, os móveis, as paredes. Faça o exercício de observar e se possível tocar diversas superfícies. Perceba as diferenças que existem entre elas.

FIGURA 53 - OBRA DO ARTISTA SANTIAGO PLATA – COM A TÉCNICA “FROTAGEM”



FONTE: Disponível em: <http://entretenimento.uol.com.br/album/15082008_album.htm#fotoNav=7>. Acesso em: 25 mar. 2016.

2.8 ESCALA

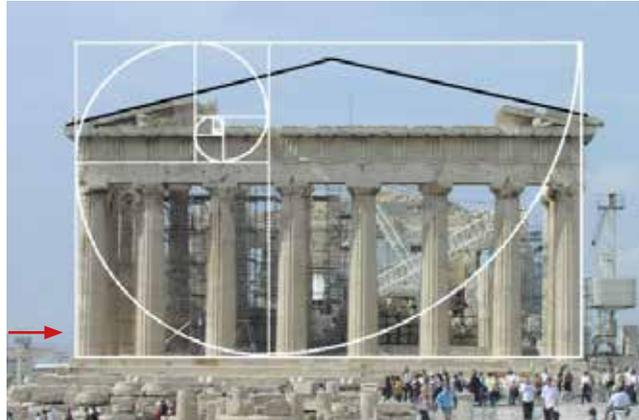
Para representar espacialmente objetos e seus detalhes no desenho, utiliza-se a escala, que é a proporção existente entre a medida do objeto representado no papel e a medida real deste. Esse elemento é utilizado porque existem objetos que são muito grandes ou muito pequenos para serem desenhados em tamanho real, por isso a representação visual destes precisa ser ampliada ou reduzida.

A escala é muito usada nos projetos e mapas para representar uma medida proporcional real. A escala costuma indicar, por exemplo, que 1 cm: 10 km, ou 1 cm: 20 km. No globo terrestre são representadas distâncias enormes através de medidas pequenas. Tudo isso requer uma certa ampliação de nosso entendimento, para que possamos visualizar, em termos da distância real, as medidas simuladas num projeto ou mapa. A medida é parte integrante da escala, mas sua importância não é crucial. Mais importante é a justaposição, o que se encontra ao lado do objeto visual, em que cenário ele se insere; esses são os fatores mais importantes (DONDIS, 2007, p. 72-73).

Quando se estabelecem essas proporções é preciso compreender que os objetos ao nosso redor possuem essas medidas, por isso o tamanho do corpo humano é o fator fundamental. A produção de roupas segue determinadas medidas padronizadas, os móveis, os carros, entre outros.

A proporção áurea é considerada uma relação proporcional perfeita, “a esta proporção, que já encontramos na arte egípcia, grega e assíria, foi atribuído um sentido sagrado. No Renascimento, ela veio a ser chamada de Divina Proporção, Seção Áurea, ou Corte de Ouro” (OSTROWER, 1983, p. 113). É uma constante real algébrica irracional designada pela letra grega PHI, que foi utilizada pelo escultor Phidias para projetar o Parthenon, com o valor arredondado a três casas decimais de 1,618. Essa medida é facilmente encontrada no corpo humano e na natureza. A seção áurea foi muito explorada na arte.

FIGURA 54 - PARTHENON COM BASE NA PROPORÇÃO ÁUREA



FONTE: Disponível em: <<http://dentalinc.com.br/2015/04/24/os-mitos-e-verdades-sobre-a-proporcao-aurea/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Além da proporção áurea, existem outros sistemas de escala. O arquiteto francês Le Corbusier (1887-1965) criou o sistema Modulor, que tem como base o corpo humano e, a partir dessa proporção, ele estabelece uma altura média para variados objetos e tamanhos. A produção em série atual se baseia nesse sistema.

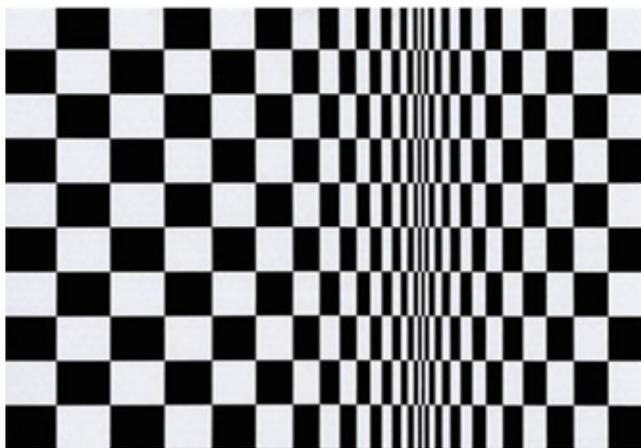
É importante buscar uma relação entre o tamanho do objeto ou imagem que se quer representar e o significado que poderá ter, a proporção ou escala faz toda a diferença na forma como a mensagem visual será comunicada.

2.9 MOVIMENTO

Vários elementos podem ser agrupados e organizados no papel para que se crie a ilusão de movimento. Esse efeito é possível aos nossos olhos que captam essa ideia de ação. Você pode fazer o exercício de observar uma imagem ou objeto em várias direções: na horizontal, na vertical, em curva. Neste caso, você também estará vendo essa imagem mover-se.

Alguns movimentos artísticos se destacam quando pensamos em movimento. Na Op Arte, as obras tinham como característica produzir ilusões óticas e davam a ideia de estarem movendo-se. Os artistas desse período utilizam, geralmente, formas geométricas simples e, muitas vezes, o observador deveria se movimentar para perceber os efeitos das obras. No movimento Futurismo, os artistas utilizavam cores vibrantes e fortes, além de linhas e formas dispostas de maneira que indicavam movimento, já que acreditavam que o olho humano é dinâmico e observa tudo a seu redor.

FIGURA 55 - OBRA DE BRIDGET RILEY- OP ARTE- MOVIMENTO EM PRAÇAS



FONTE: Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/artes/a-opart.htm>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Obras de artistas como Van Gogh (1853-1890) também dão a ideia de movimento, com suas pinceladas marcadas e os contrastes de cor, tem um ritmo peculiar, parecem mover-se e convidar o observador a percorrer o universo de cada pintura.

FIGURA 56 - OBRA DE VINCENT VAN GOGH – NOITE ESTRELADA



FONTE: Disponível em: <<http://www.criadesignblog.com/post/5453/animacao-da-obra-de-van-gogh-a-noite-estrelada>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

A linguagem visual é composta pelos elementos estudados neste tópico. Perceba que para realizar uma leitura de imagem e compreender o seu sentido, bem como seu significado, é imprescindível conhecer esses elementos, como estes se relacionam nas imagens e comunicam algo de alguma maneira. Para Dondis (2007, p. 82):

Todos esses elementos [...] constituem os ingredientes básicos com os quais contamos para o desenvolvimento do pensamento e da comunicação visual. Apresentam o dramático potencial de transmitir informações de forma fácil e direta, mensagens que podem ser apreendidas com naturalidade por qualquer pessoa capaz de ver.

Atualmente, os veículos televisivos nos trazem informações instantaneamente, fazendo com que a linguagem domine os meios de comunicação. O mesmo autor defende que “a linguagem separa, nacionaliza; o visual unifica. A linguagem é complexa e difícil; o visual tem a velocidade da luz, e pode expressar instantaneamente um grande número de ideias”. Se conhecermos e soubermos interpretar esses elementos básicos, poderemos ampliar nossas relações de sentido, entender o que as imagens e os textos podem provocar em nós, ampliar nosso entendimento relacionado ao mundo e à complexidade que nos cerca.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico, vimos que:

- O ponto é o menor e o mais simples de todos os elementos da linguagem visual. Não possui um formato e nem pode ser reduzido.
- A linha é definida como uma sequência de pontos muito próximos uns dos outros, quando estes já não podem ser vistos individualmente. Com a linha, podemos criar várias formas, figuras, texturas etc. Os esboços no desenho são compostos basicamente por linhas.
- Ao organizar algumas linhas em um determinado sentido e fechando-as, podemos criar as formas. As três formas básicas são o círculo, o quadrado e o triângulo. São figuras planas e simples. Também podemos classificar as formas em geométricas e orgânicas.
- As formas básicas apresentam determinadas direções visuais. Ao observarmos o quadrado, notaremos a direção horizontal e a vertical, no triângulo, a direção diagonal, e no círculo, a direção curva.
- O tom é a quantidade relativa de luz que existe em um ambiente ou imagem, o que irá definir sua claridade ou obscuridade. É graças aos variados tons que podemos perceber o volume dos objetos, suas sombras, o espaço que ocupam, se estão parados ou em movimento.
- A cor é o elemento visual captado pelos nossos olhos, fenômeno que pode ser percebido também com a presença da luz. São compostas por: matiz, tom e intensidade. Há diversas classificações para as cores: primárias, secundárias, terciárias, neutras, quentes, frias, complementares e análogas.
- A textura é o elemento que representa a qualidade tátil de objetos e sua superfície, ou seja, podemos tocar várias superfícies e sentir a sua textura, se é rugosa, lisa, áspera, essa é chamada textura tátil. Podemos classificar em textura geométrica e orgânica.
- A escala é utilizada para representar espacialmente objetos e seus detalhes no desenho. É a proporção existente entre a medida do objeto representado no papel e a medida real deste.
- O movimento é produzido quando vários elementos são agrupados e organizados no papel e, dessa maneira, a ilusão de que a imagem está se movendo. Alguns movimentos artísticos exploraram em suas obras a ideia de movimento.

AUTOATIVIDADE



- 1 Vimos, neste tópico, sobre os elementos da linguagem visual. São eles que possibilitam a criação de inúmeras imagens e a representação visual de diversas culturas. Observe as imagens a seguir e responda: Quais são os elementos utilizados em cada imagem?
- a) Padrões geométricos utilizados pelos indígenas em diversas peças e também na pintura corporal.



FONTE: Disponível em: <<http://coisaseideias.com/tag/artesanato/>>. Acesso em: 29 maio 2016.

Resposta: _____.

b) Obra do estilo artístico: Op Arte.



FONTE: Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Op-art-4-sided-spiral-tunnel-6.svg>>. Acesso em: 29 maio 2016.

Resposta: _____.

2 A partir dos pontos formamos linhas, com as linhas criamos formas e com as formas podemos elaborar as mais belas obras de arte. Observe as imagens a seguir, a primeira se refere a uma escultura com formas orgânicas e a segunda se refere a uma pintura elaborada com formas geométricas. Agora o seu desafio é desenhar ambas, elaborando uma releitura. Se quiser, poderá utilizar somente o lápis de grafite, mas se preferir ousar, utilize lápis de cor ou quem sabe outros materiais e desperte sua criatividade.

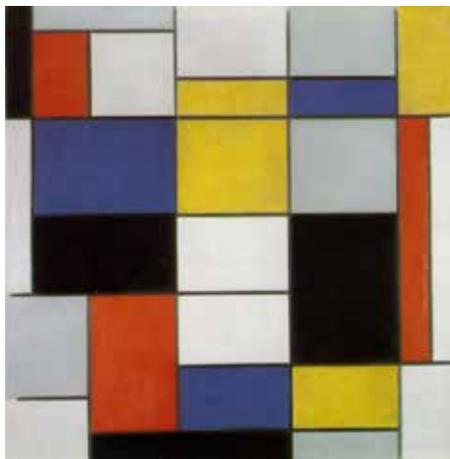


FIGURA 1 - ESCULTURA COM FORMAS ORGÂNICAS



FONTE: Disponível em: <<https://danilojove.wordpress.com/2010/09/23/exposicao-de-escultura-formas-organicas/>>. Acesso em: 6 dez. 2016.

FIGURA 2 - OBRA DE PIET MONDRIAN – COMPOSIÇÃO COM PRETO, VERMELHO, CINZA, AMARELO E AZUL (1918)



FONTE: Disponível em: <<http://studiolabdecor.com.br/mondrian-e-o-movimento-de-stijl/>>. Acesso em: 6 dez. 2016.

PRIMEIROS PASSOS NO DESENHO

1 INTRODUÇÃO

Para começar a desenhar, são necessários vários fatores. Os materiais adequados, conhecer os elementos que compõem a linguagem visual, sua aplicação e como podem nos influenciar na leitura de imagens, estas nos acompanham diariamente e influenciam nossas escolhas, nossa maneira de enxergar o mundo e a vida.

O trabalho, a partir desse momento, será o de utilizar todos esses elementos e começar a aplicação destes na prática. Vimos que, para desenhar, é muito importante aprender a observar os menores detalhes, desconstruir as imagens em formas geométricas básicas, perceber as texturas, volumes, entre outros.

Neste tópico, vamos compreender que é necessário, além de uma aguçada observação dos elementos da natureza ou do que quer que seja que poderá ser desenhado posteriormente, exercitar os traços, explorar de maneira adequada os materiais básicos para o desenho, como:

[...] saber dominar o lápis, educar os movimentos da mão e aprender a dominar os traços básicos são coisas fundamentais para o êxito de qualquer desenho. O domínio de todas essas possibilidades técnicas nos permitirá extrair o máximo do rendimento dos efeitos texturais e da expressividade em nossos desenhos (ROIG, 2007, p. 67).

Vamos propor alguns exercícios para que você possa aplicar o conhecimento adquirido na prática. É importante que você leia o caderno e que também vá fazendo os exercícios propostos, isso o ajudará a aprender efetivamente.

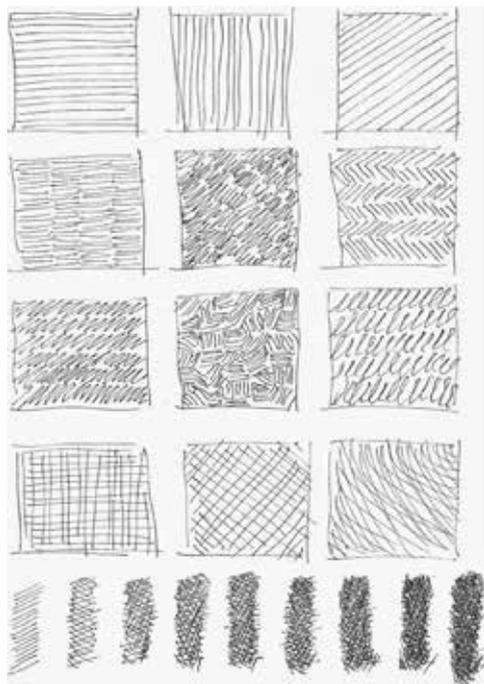
Ao escolher o tema ou o motivo para seus desenhos, o artista precisa escolher a composição que irá fazer, para que ela seja atrativa e alcance a beleza nos traços. Para que consiga esse efeito, deve escolher um ponto de vista interessante e enquadrar a imagem de maneira equilibrada. Atividades como observar a rua onde mora, a paisagem que o circunda, lugares que considera belos pode contribuir para o exercício criativo. Ao observar e elaborar suas composições, o desenhista deverá sempre esboçar e exercitar, e com o tempo irá perceber detalhes e aspectos que antes passavam despercebidos.

Para finalizar este tópico, vamos compreender um pouco mais sobre a proporção. É comum haver alguns problemas quando se quer representar algumas imagens no papel, devido ao seu tamanho. Vamos conhecer algumas técnicas que são utilizadas no desenho.

2 DOMÍNIO DOS MATERIAIS BÁSICOS E EXERCÍCIOS

Para dominar os traços, é necessário antes de tudo conhecer os variados tipos que existem, fazer exercícios para treinar o movimento da mão e conseguir traços espontâneos. Prepare uma folha de papel e um lápis de grafite (pode ser um lápis 2B ou outra gramatura). Vamos iniciar os exercícios práticos. Você pode criar sequências de riscos, alças, espirais, círculos e formas ovais. Em seguida, observe a figura e tente fazer o exercício nº 1:

FIGURA 57 - EXERCÍCIOS INICIAIS PARA DESENHO- HACHURAS



Hachura paralela: essa hachura é possível graças à união de linhas paralelas muito próximas, pois elas produzem o chamado efeito tonal. Se observarmos de longe, o efeito produzido por essa hachura parece estar vibrando, diferente do efeito de áreas planas, por exemplo. Também é possível fazer uma combinação desses traços de maneiras aleatórias. Veja as figuras maiores.

Hachura cruzada: também é composta por linhas paralelas, mas essas devem estar cruzadas, ou seja, linhas paralelas são produzidas em lados opostos, como nas figuras menores. Também pode-se utilizar, além de linhas retas, linhas curvas e arabescos, o efeito é variado e bem interessante.

FONTE: Disponível em: <<http://primadonnagirl.com.br/estudando-moda-desenho-design-de-moda/>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

O exercício nº 2 chama-se desenho automático, ou esboço. O que significa isso? Podemos entender o esboço como o “rascunho”, o exercício de colocar no papel a ideia central do que se pretende desenhar. Os traços não são muito marcados, pois se tiver necessidade de apagar, não haverá problemas.

Observe o seu entorno, escolha um fragmento da paisagem ou objeto que você vê, pode também utilizar uma figura de revista ou jornal. Observe atentamente as linhas que compõem essa imagem. Tente representá-la no papel de maneira resumida. Esse exercício é importante para que você treine seu olhar, observe os detalhes e vá exercitando principalmente suas mãos. Nesse desenho, você não vai detalhar os traços, vai desenhar rapidamente buscando captar o essencial dessa imagem. Vamos lá, mãos à obra!

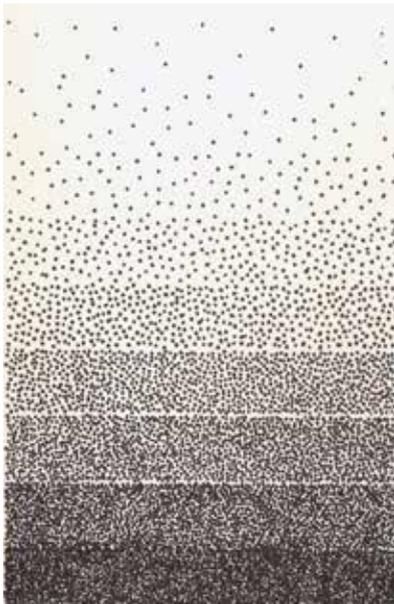
FIGURA 58 - ESBOÇO DE PAISAGEM DO ARTISTA DANIEL DESOUSA



FONTE: Disponível em: <<http://daniel-desousa-desenho.blogspot.com.br/2010/12/paisagem-esboco.html>>. Acesso em: 17 abr. 2016.

O exercício nº 3 chama-se pontilhado. Esta técnica exige bastante paciência e você deve dispor de um certo tempo. O pontilhismo é uma técnica em que são utilizados diversos pontos coloridos agrupados, que com a presença da luz permitem aos nossos olhos que enxerguemos as manchas de cor, estas se fundem e produzem um efeito de unicidade, criando texturas e efeitos interessantes ao observar os desenhos de longe. Neste exercício, você fará a escala tonal apenas com pontos. Note que no início da escala os pontos estão distantes e em menor quantidade, você deverá ir aumentando aos poucos para obter um efeito mais escuro.

FIGURA 59 - ESCALA TONAL COM A TÉCNICA DO PONTILHISMO

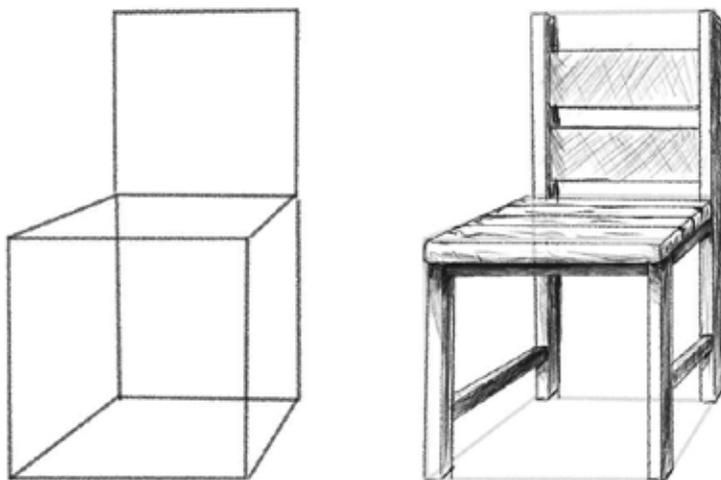


Faça o exercício para ir educando suas mãos. Após finalizar a escala tonal com os pontos, elabore um esboço simples e procure com essa mesma técnica preencher as partes mais claras e as mais escuras, da mesma forma como no exercício que você acabou de fazer. Assim, você estará exercitando e percebendo a variação entre claros e escuros.

FONTE: Disponível em: <<https://valeriestos.wordpress.com/2011/08/>>. Acesso em: 17 abr. 2016.

No exercício nº 4, você desenhará um objeto como se ele fosse transparente. Para isso, perceba que cada figura tem uma estrutura. Além de representar o que o objeto apresenta externamente, com esse exercício você desenhará o que aparece oculto. Veja a figura da cadeira, a partir da forma básica do quadrado, partindo para o cubo e posteriormente para o desenho da cadeira.

FIGURA 60 - DESENHO DE CADEIRA



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikiversity.org/wiki/Estrutura#/media/File:Cadeira_estrutura_vers%C3%A3o_2.jpg>. Acesso em: 17 abr. 2016.

Estes são alguns exercícios iniciais para que você explore o material, observe as figuras e o seu entorno, desenvolva um olhar mais detalhista e possa perceber detalhes e possibilidades de trabalhar com o desenho. Existem muitos outros exercícios que poderão ser feitos. Busque, pesquise em livros, *sites*, vídeos. Lembre-se que se aprende desenhar, desenhando! Por isso a prática é fundamental.

3 COMPOSIÇÃO E PROPORÇÃO

Para fazer um desenho interessante não basta apenas escolher o motivo que se quer representar. Para que ele comunique algo e fique visualmente agradável, alguns fatores são importantes, como a observação detalhada, escolher o ponto de vista adequado além do enquadramento, bem como pode-se desenhar a partir de algum esquema compositivo.

Para desenvolver esses fatores, o olhar do desenhista precisa estar estimulado constantemente, ser desenvolvido para ser capaz de perceber os menores detalhes, nuances, formas em qualquer ambiente em que possa estar. Outro exercício muito válido é fazer esboços sempre, pois com isso irá desenvolver as habilidades manuais.

Composição é, segundo Roig (2007, p. 100), “[...] a maneira de dispor o motivo dentro do plano do quadro”. Para Edwards (2001, p. 140), “o termo ‘composição’ significa a maneira como os componentes do desenho são ‘arrumados’ pelo artista”.

Por isso, antes de começar a desenhar a escolha do que se quer representar e a maneira como fará isso é muito importante. Elaborar uma estrutura, criar o esboço, avaliá-lo, perceber quais serão as formas e as nuances que poderão ser utilizadas na composição.

É possível elaborar esboços com uma estruturação livre, indicada para desenhar a imagem sem enquadramento, isso permite um efeito mais expressivo nesse primeiro momento do desenho. O traçado será mais rápido e espontâneo, para posteriormente ser desenvolvido de maneira mais elaborada. “As linhas que definem os contornos não precisam ser finas e elegantes; podem ser entrecortadas, ao modo do tateio. Para estruturar, o melhor é ir traçando o conjunto livremente, sem parar para contornar ou modelar com sombras cada forma da paisagem” (ROIG, 2007, p. 101).

No entanto, não é indicado fazer esse tipo de esboço em composições mais complexas, para evitar erros com relação à proporção no desenho.

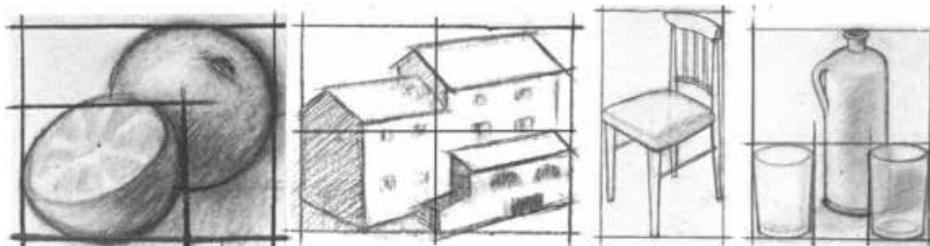
FIGURA 61 - ESBOÇO EM ESTRUTURAÇÃO LIVRE



FONTE: Disponível em: <<http://alexsoster.blogspot.com.br/2009/05/esboco-para-aguada-de-paisagem.html>>. Acesso em: 17 abr. 2016.

Outra maneira de elaborar esboços é estruturar o desenho a partir de formas geométricas simples. Parte-se então da observação das figuras, e enquadram-se nas formas condizentes. Veja alguns exemplos na figura a seguir.

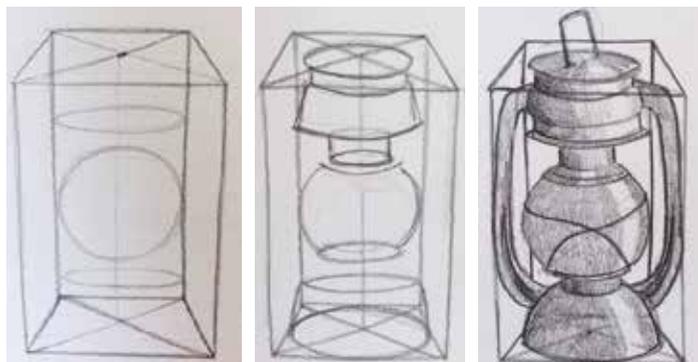
FIGURA 62 - ESTRUTURAÇÃO DE OBJETOS EM FORMAS BÁSICAS



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-3-a-importancia-do-esboco/>>. Acesso em: 17 abr. 2016.

Quando se pretende desenhar algum objeto com volume, é necessário enquadrar a figura que se pretende representar dentro de formas geométricas volumétricas. As formas mais comuns para esse tipo de aplicação são cubo, prisma retangular ou cilindro. Para iniciar o desenho, é necessário escolher uma das formas que melhor se adéque ao que se quer desenhar. Feito isso, desenha-se a figura e dentro dela o objeto ou figura pretendida. Se a figura for simétrica, ou seja, com os lados similares, então, pode-se traçar uma linha reta no meio do desenho. Inicia-se com as formas básicas mais importantes do desenho. Em seguida, contorna-se a forma do objeto para ir encontrando a estrutura básica. No final, une-se todas as formas, para que então o objeto seja definido e aplica-se sombreados para dar o efeito de volume ao desenho. Veja no exemplo a seguir:

FIGURA 63 - OBJETO DENTRO DE UMA FORMA GEOMÉTRICA VOLUMÉTRICA

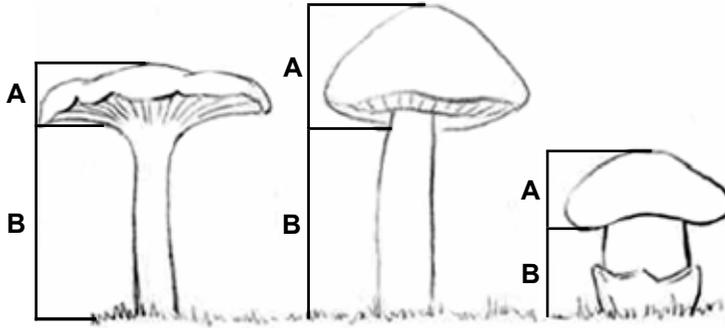


FONTE: Roig (2007, p. 105)

Além da composição, outro fator importante no desenho é a proporção. Segundo Ostrower (1983, p. 280), “a proporção pode ser definida como a justa relação das partes entre si e de cada parte com o todo. Ela é verdadeiramente a medida das coisas”. Para que as medidas dos objetos representados estejam proporcionais e que resulte em um trabalho equilibrado, algumas técnicas básicas podem ser aplicadas.

Para iniciar o entendimento desse conceito, é preciso notar que os objetos apresentam forma e tamanho diferenciados. Observe os diferentes tamanhos dos cogumelos, bem como seus troncos e a diferença de espessura que cada um apresenta. Para que fiquem proporcionais as medidas de cada figura, devem ser representadas no desenho, da maneira como elas se apresentam aos nossos olhos.

FIGURA 64 - RELAÇÃO DE PROPORÇÃO ENTRE AS FIGURAS

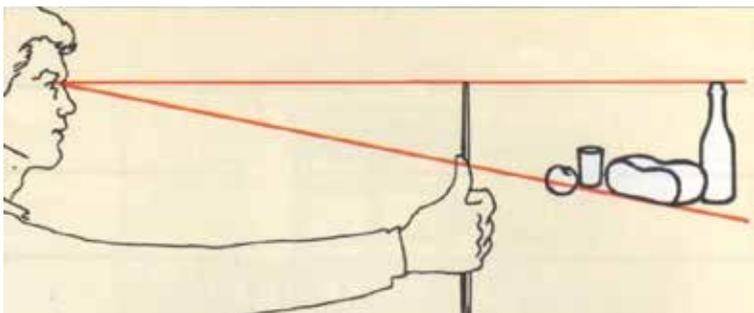


FONTE: Disponível em: <<http://www.amopintar.com/forma-e-tamanho/>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

Sempre que se deseja desenhar em uma composição, é preciso observar os tamanhos de cada objeto ou figura, elaborar uma composição harmoniosa se for este o objetivo de quem irá desenhar, e para isso é imprescindível elaborar o desenho respeitando a relação de proporções entre os elementos da composição.

Abordaremos, nesse tópico, alguns exemplos de exercícios que podem ser feitos buscando trabalhar com a proporção, mas existem muitos outros que podem ser utilizados. O mais simples e mais utilizado é o sistema de medir os objetos com um lápis ou uma régua. Para isso, você deve segurar o lápis ou a régua diante do modelo que pretende desenhar. Estique o braço na altura do olho, feche um dos olhos e meça a altura e a largura dos objetos. Observe as figuras a seguir:

FIGURA 65 - SISTEMA DE MEDIDAS COM LÁPIS OU RÉGUA



FONTE: Disponível em: <<http://profuijaimewix.com/saberefazer#!desenho-ii/c200n>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

FIGURA 66 - MEDIDAS - ALTURA



FIGURA 67 - MEDIDAS - LARGURA



FONTE: Disponível em: <<http://profuijaime.wix.com/saberefazer#!desenho-ii/c200n>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

Com as medidas obtidas com o lápis ou a régua, o desenhista deve passá-las para o papel, esboçando o modelo a partir dessas medidas. É importante ir ajustando o desenho, comparar a altura com a largura e perceber se o desenho está ficando proporcional.

Outra forma de trabalhar com a proporção é a partir do quadriculado para ampliação do desenho. É uma das técnicas mais precisas e exatas. O famoso método foi criado pelo artista alemão Albert Dürer no período do Renascimento. Consiste em quadricular um cristal para ser fixado em seguida entre o modelo e uma folha de papel que contém os quadriculados com as mesmas medidas. Isso possibilita a cópia e a ampliação do modelo de maneira muito próxima da real. Veja na figura a seguir como o artista desenvolveu a técnica.

FIGURA 68 - MÉTODO DO QUADRICULADO – ALBERT DÜRER



FONTE: Disponível em: <<http://www.desenhoonline.com/site/como-ampliar-desenhos-com-o-auxilio-da-tecnica-do-quadriculado/>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

Atualmente, com a disseminação da fotografia e dos meios de impressão, a ampliação com esse método ficou mais fácil, pois basta utilizar uma figura, quadricular sobre ela e em outra folha de papel ampliar a figura utilizando os quadriculados para que fique proporcional. Deve-se reproduzir a cada quadriculado as linhas que estão no modelo, exatamente como aparecem. Esse método é indicado para quem ainda tem dificuldade com as proporções, pois é um tanto mecânico. Com o passar do tempo, quando o desenhista for adquirindo maior destreza e habilidade em perceber os detalhes, passará a desenhar com linhas imaginárias.



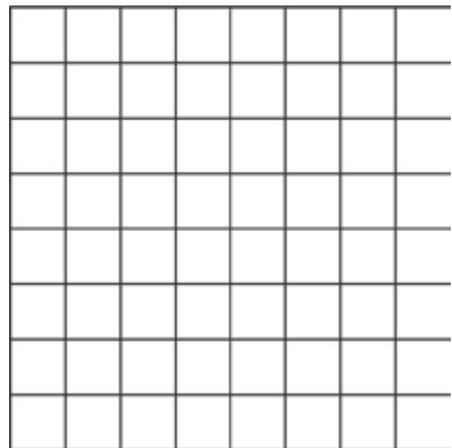
Você pode criar seu próprio gabarito de quadriculado utilizando uma moldura de cartolina preta e um pedaço de acetato. Trace as quadriculas sobre o acetato, cole a moldura de cartolina e pronto! Coloque sobre a figura que deseja ampliar ao invés de aplicar as linhas sobre a figura impressa. Esse material é fácil de aplicar em qualquer local e figura. Experimente e faça o seu!

Observe o exemplo de como ampliar uma figura usando a técnica do quadriculado:

FIGURA 69 - PRIMEIRO PASSO FIGURA



FIGURA 70 - QUADRICULADO DE AMPLIAÇÃO NO QUADRICULADO



FONTE: Disponível em: <<http://www.desenhoonline.com/site/como-ampliar-desenhos-com-o-auxilio-da-tecnica-do-quadriculado/>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

Também é possível trabalhar com esquemas compositivos para que a imagem representada apresente equilíbrio. Como isso é possível na prática? Observe a natureza, as paisagens diversas. Existem belos “modelos” naturais que podem ser desenhados, e já estão prontos, esperando que alguém os represente. Além dessas imagens, podemos criar uma composição.

Para iniciar uma composição, o desenhista deve determinar se ela será simétrica (propriedade do objeto que apresenta os dois lados com medidas iguais) ou assimétricas (propriedade do objeto que apresenta os dois lados desiguais). A escolha pela composição simétrica, segundo Roig (2007, p. 118), resultará em uma figura equilibrada, de certa maneira monótona e estática, sem emoção. Já as composições assimétricas podem gerar certa tensão e até mesmo passarem a sensação de desequilíbrio, porém as massas de cor, com os elementos desenhados, podem se complementar e gerar uma sensação de equilíbrio.

Esses foram alguns exemplos de como pode-se elaborar desenhos com base na proporção das figuras e como criar composições diversas. Existem muitas outras formas de criar bons trabalhos, cada desenhista escolherá os métodos que considera mais adequados.



RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, vimos que:

- Para iniciar o desenho, é necessário dominar os traços básicos e exercitar o movimento da mão para conseguir traços mais espontâneos.
- No desenho, não basta escolher o motivo que se quer representar. Fatores como a observação detalhada, a escolha do ponto de vista adequado, além do enquadramento são fundamentais. Também pode-se desenhar a partir de algum esquema compositivo.
- A composição é um elemento importante, pois determinará a escolha do que se quer representar, elaborando uma estrutura, criando um esboço, avaliando-o, percebendo quais serão as formas e as nuances que poderão ser utilizadas.
- A proporção é outro fator muito importante no desenho, pois determinará a medida das coisas, já que os objetos e as formas apresentam medidas variadas na realidade. A representação dessas figuras de maneira equilibrada ou não, no desenho, vai depender da intenção do artista.



- 1 Vimos que uma composição é a escolha dos objetos ou cena que pretendemos desenhar. É importante ter os materiais adequados. A partir disso, o primeiro passo é fazer o esboço, ou seja, traçar as linhas gerais para termos uma ideia do modelo. Para fazer esse exercício, observe a imagem como modelo e em uma folha de papel A4, faça o seu esboço.



FONTE: Disponível em: <<http://joseloureirophotography.blogspot.com.br/2009/02/natureza-morta.html>>. Acesso em: 29 maio 2016.

- 2 Vimos neste tópico como é possível trabalhar com as hachuras, uma técnica utilizada no desenho para criar efeitos de sombreamento, utilizando linhas paralelas próximas. Existem duas classificações para essa técnica: hachura paralela e hachura cruzada. Sobre essas definições, analise as sentenças a seguir:
- I- Na hachura paralela, é possível produzir um efeito tonal, e quando observamos o efeito dessa técnica, percebemos que os traços parecem estar vibrando no papel.
 - II- Na hachura paralela, notam-se formas fechadas que criam padrões, sempre de maneira a repetir os mesmos traços.
 - III- Na hachura cruzada, as linhas são paralelas, porém elas são aplicadas de maneira sobreposta, ou seja, umas sobre as outras.
 - IV- Na hachura cruzada, percebemos apenas linhas retas, aplicadas de maneira regular, com espaçamentos padronizados.

Agora, assinale a alternativa CORRETA:

- a) () As afirmativas I e III estão corretas.
- b) () As afirmativas III e IV estão corretas.
- c) () As afirmativas I e IV estão corretas.
- d) () As afirmativas I e II estão corretas.

LUZ E SOMBRA

1 INTRODUÇÃO

Chegou o momento de aprender sobre luz e sombra, algo fundamental quando se fala em produzir volume no desenho. É fascinante perceber que a partir dos materiais básicos, como lápis de grafite, papel, borracha e esfuminho, uma boa observação e o entendimento dos aspectos que se referem à incidência de luz poderão oportunizar uma rica experiência no desenho.

Você poderá estar se perguntando, mas como é possível produzir volume a partir da luz e da sombra? O que isso significa? Veremos neste tópico que os objetos, ao serem iluminados, projetam também sua sombra. É possível representar essas percepções no desenho, por meio de diversos tons aplicados com o lápis de grafite ou carvão, por exemplo. “Graças à observação do efeito da luz e sombra sobre o modelo se estabelece o sistema de valores tonais, ao se atribuir a cada zona um valor tonal. A cada tom corresponde uma exposição concreta à luz” (ROIG, 2007, p. 132).

Existem várias maneiras de aplicar o sombreamento nos desenhos, dependendo dos materiais e das composições que forem escolhidos. Veremos a importância dos exercícios e da percepção dos diferentes tons que devem ser reproduzidos.

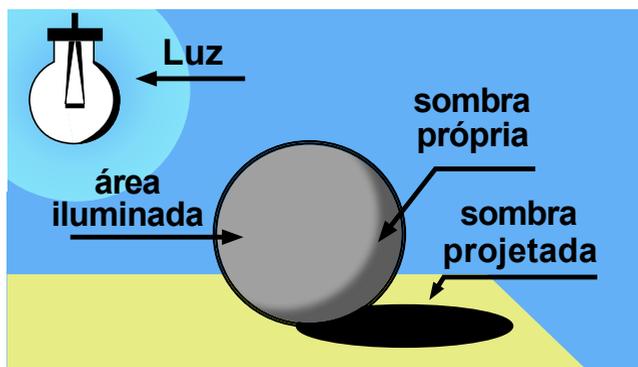
Você perceberá que os elementos e os materiais já estudados começam a criar vida ao serem aplicados em técnicas específicas. Notará que tudo ao seu redor poderá ser desenhado, observe e monte sua própria composição. A seguir, aprenderemos a criar efeitos diversos com luz e sombra.

2 LUZ E SOMBRA

Vimos, no tópico anterior, sobre a importância de elaborar as composições no desenho. Esse é o primeiro passo, a escolha do que se pretende desenhar. Feito isso, seja um ou vários objetos, uma paisagem ou outras imagens, é preciso estudar a luz e a sombra.

Qualquer objeto que esteja exposto à luz produzirá uma área iluminada e outra área sombreada. A luz pode ser natural (luz do sol) ou artificial (lâmpadas elétricas, velas, entre outros). A sombra nada mais é do que ausência de luz, portanto, é a área escura. Podemos identificar a sombra própria, ou seja, no próprio objeto e a sombra projetada, que aparece fora do objeto. Observe na figura a seguir.

FIGURA 71 - INCIDÊNCIA DE LUZ E PROJEÇÃO DE SOMBRA



FONTE: Disponível em: <<http://douglasdim.blogspot.com.br/2011/09/luz-e-sombra.html>>. Acesso em: 14 maio 2016.

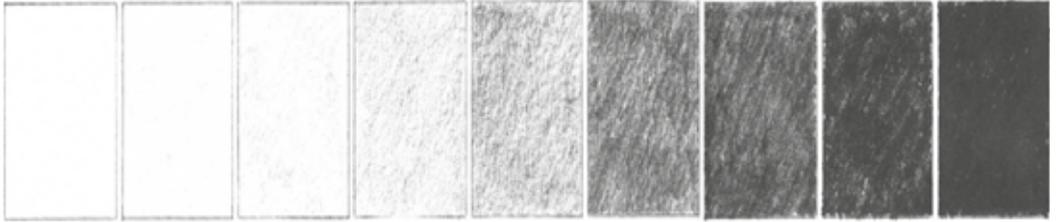


Para produzir os efeitos de luz e sombra é importante utilizar o lápis adequado para o efeito desejado. Em regiões mais escuras, o indicado é usar lápis mais macios, do 4B em diante. Para áreas claras, os lápis mais duros, como 2B ou 3B, são os recomendados.

O estudo de luz e sombra permite que o desenhista represente os objetos ou modelos de maneira realista e tridimensional. Observar e escolher quais os tons que serão representados é importante, além de comparar e estabelecer quais são mais claros e quais são mais escuros para que o desenho apresente volume e se pareça com o que se pretende desenhar. Para Roig (2007, p. 127), “ao fazermos o desenho de qualquer objeto é preciso contemplá-lo como um conjunto de manchas mais ou menos intensas, de acordo com a incidência da luz sobre as diferentes zonas”.

Vimos que é importante aplicar as diversas tonalidades para que o efeito de luz e sombra seja possível. Para que você compreenda como acontece a transição entre os diferentes tons, veja a escala tonal a seguir:

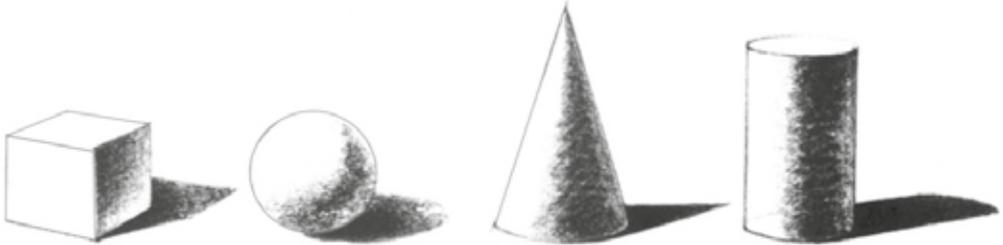
FIGURA 72 - ESCALA TONAL



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-4-a-forca-dos-tons/>>. Acesso em: 14 maio 2016.

Perceba que a partir desses tons aplicados na escala tonal é possível aplicar em esboços iniciais. É indicado começar com as formas básicas para ir treinando os traços e adequando-se ao uso dos materiais. Neste exercício, perceba que tons variam para criar o efeito de tridimensionalidade. Perceba que a sombra projetada dos objetos é mais escura que os tons produzidos dentro deles, conforme a imagem que segue:

FIGURA 73 - SOMBREADOS COM AS FORMAS BÁSICAS



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-4-a-forca-dos-tons/>>. Acesso em: 14 maio 2016.

São diversos os efeitos que podem ser produzidos por meio do processo de sombreamento. Na técnica do **esfumado**, o lápis é aplicado sobre o papel nas áreas que devem ser sombreadas, logo em seguida é passado o esfuminho, algodão ou até mesmo o dedo, esfregando sobre o grafite. O efeito é como de “fumaça”.

A técnica do **esbatido** é onde o lápis desliza no papel de maneira simples criando áreas mais escuras.

Já no **pontilhado**, como o próprio nome diz, é o sombreamento produzido com pontos, mais próximos ou mais distantes para produzir os diferentes tons no desenho.

No efeito **hachuriado** aplica-se hachuras, linhas paralelas ou cruzadas, criando efeitos de claro e escuro. Quando estão afastadas as áreas preenchidas parecem mais claras, e ao aproximar-se delas parecem mais escuras.

No efeito **chapado**, nota-se partes claras e outras escuras, nota-se apenas o preto e o branco, sem a presença de tons intermediários. Observe os exemplos na figura a seguir:

FIGURA 74 - EFEITOS DE SOMBREAMENTOS



FONTE: Disponível em: <<http://douglasdim.blogspot.com.br/2011/09/luz-e-sombra.html>>. Acesso em: 14 maio 2016.

2.1 ZONAS TONAIS E AS SOMBRAS NO DESENHO DE OBSERVAÇÃO

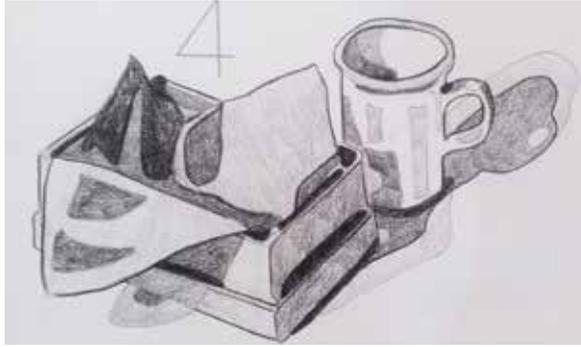
O desenho de observação é aquele que utiliza um modelo real, algo que o desenhista observará e representará no desenho, para criar os efeitos de luz e sombra essa técnica é muito empregada. Partindo de um modelo é preciso distinguir as zonas tonais, ou seja, cada tom que podemos visualizar, os mais claros, os mais escuros e como isso poderá ser representado no desenho.

Para perceber esses diferentes valores tonais é preciso observar o objeto ou modelo, que geralmente apresenta cores, e imaginá-lo em preto e branco, com vários tons cinzentos, isso facilitará o trabalho de representar o objeto posteriormente. Feito isso, é preciso distinguir o que é sombra, partes mais claras e as mais escuras para então iniciar o esboço.

No esboço, como já estudamos, são traçadas as linhas gerais, para termos uma ideia do modelo que vamos sombrear. Em seguida, começamos a indicar no desenho as partes mais escuras, que indicam as sombras; e as partes mais claras, que recebem maior intensidade de luz. Neste momento, o desenho já deve ter traços mais precisos e contornos mais claros do que no esboço e o contorno das sombras já pode ser pintado. O próximo passo é delimitar as sombras, que podem ser agrupadas em zonas tonais, ou seja, são associadas às áreas que apresentam valores tonais parecidos. Neste momento, os tons intermediários começam a aparecer, iniciando a aparência de volume no desenho.

Esse sistema de divisão das sombras em blocos possibilita aos iniciantes do desenho irem desenvolvendo a observação e a percepção dos diferentes tons, e de como o processo de luz e sombra no desenho podem ser produzidos. Observe a figura a seguir:

FIGURA 75 - DESENHO COM DIVISÃO DE ZONAS TONAIS PARA SOMBRA



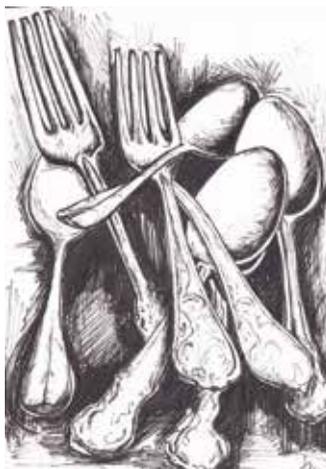
FONTE: Roig (2007, p. 137)

2.2 CLARO-ESCURO E OS EFEITOS DE CONTRASTE

Para obter este efeito de grande contraste entre claro e escuro é preciso, antes de tudo, estudar a luz, “é um exercício que requer profundo estudo dos valores tonais e do funcionamento das gradações dos diferentes cinzentos. Os contrastes escuros principais recortam as zonas de maior luminosidade e aumentam a sensação de tridimensionalidade no modelo” (ROIG, 2007, p. 150).

O desenho nessa técnica apresentará um intenso contraste e o resultado irá depender da posição do objeto ou modelo com relação à luz, que é o elemento fundamental nesse processo, que será aplicada no modelo de maneira radical para proporcionar esse efeito de contrastar. Portanto, nas zonas mais escuras há ausência de luz, e nas claras a luz incide diretamente. Esse efeito de claro-escuro nos dá uma sensação de dramaticidade, além de deixar em evidência o volume dos corpos ou objetos. Veja no exemplo a seguir:

FIGURA 76 - CONTRASTES ENTRE CLARO-ESCURO



FONTE: Disponível em: <<https://sala17.wordpress.com/diario-grafico-2013-2014/>>. Acesso em: 15 maio 2016.

Temos, na pintura, a técnica conhecida como *Chiaroscuro*, que foi difundida pelo artista Leonardo da Vinci no período do Renascimento. A palavra italiana quer dizer “luz e sombra” ou “claro-escuro”. Também se refere aos altos contrastes entre claro e escuro, representado na pintura a seguir.

FIGURA 77 - TÉCNICA CHIAROSCURO – ARTISTA EL GRECO (1541-1614)



FONTE: Disponível em: <<https://michelinewalker.com/2012/04/21/>>. Acesso em 15 maio 2016.

2.3 ESFUMADO NO DESENHO

Diferente da técnica apresentada anteriormente, o esfumado tem como efeito suavizar os traços. As gradações dos tons apresentam-se sutilmente sem grandes contrastes. O primeiro passo é desenhar o esboço e, em seguida, para esfumaçar os traços, aplica-se o esfuminho, esfregando nas áreas que se pretende suavizar. Pode-se também esfregar com os dedos, cotonete ou com um pedaço de algodão.

Nessa técnica, o efeito dos desenhos é pictórico, lembrando pinturas em aguada. O carvão é um dos materiais mais indicados para se usar no esfumado, pois é muito fácil misturar e dissolver esse material e aplicar no desenho. Pode-se misturar com os dedos o carvão e produzir desenhos que integrem primeiro plano e fundo, proporcionando bons resultados.

Pode-se criar o efeito esfumado friccionando o papel manchado com grafite em outro papel, onde se deseja produzir o efeito. O resultado será muito suave e é indicado para grandes áreas, como céu ou mar. Com o algodão, o resultado é suave e apresenta um sombreado contínuo.

FIGURA 78 - TÉCNICA ESFUMADO COM LÁPIS DE GRAFITE



FONTE: Disponível em: <<http://douglasdim.blogspot.com.br/2011/09/luz-e-sombra.html>>. Acesso em: 15 maio 2016.

FIGURA 79 - TÉCNICA ESFUMADO COM CARVÃO



FONTE: Disponível em: <<https://dessiner.wordpress.com/votar/>>. Acesso em: 15 maio 2016.

Além do *Chiaroscuro*, existe a técnica do *Sfumato*. Ambas são atribuídas a Leonardo da Vinci. Esta técnica surgiu a partir dos desenhos com carvão e sanguínea, posteriormente foi aplicada e disseminada nas pinturas. Tem uma grande importância para a história da arte, pois a partir dela as pinturas apresentaram forte realismo, o que até então não era possível. Essa descoberta trouxe grande impacto para a produção pictórica.

No *Sfumato*, é possível criar variações tonais sem a presença da linha de contorno nas figuras. Os efeitos de luz e sombra são produzidos a partir dos tons claros e escuros por meio de suas gradações. Com essa técnica, cria-se a ilusão de profundidade muito convincente a partir da pintura de luz e sombra. Observe a obra de Leonardo da Vinci a seguir:

FIGURA 80 - TÉCNICA *SFUMATO*, HACHURAS E *SFREGAZZO* COM BRANCO - LEONARDO DA VINCI – 1499-1500



FONTE: Disponível em: <[http://www.wikiwand.com/de/Anna_selbdritt\(Leonardo_da_Vinci\)](http://www.wikiwand.com/de/Anna_selbdritt(Leonardo_da_Vinci))>. Acesso em: 15 maio 2016.

Há inúmeras maneiras de produzir sombreados e efeitos de volume e profundidade utilizando luz e sombra. Lembre-se que a prática é fundamental para obter bons resultados.

RESUMO DO TÓPICO 4

Neste tópico, vimos que:

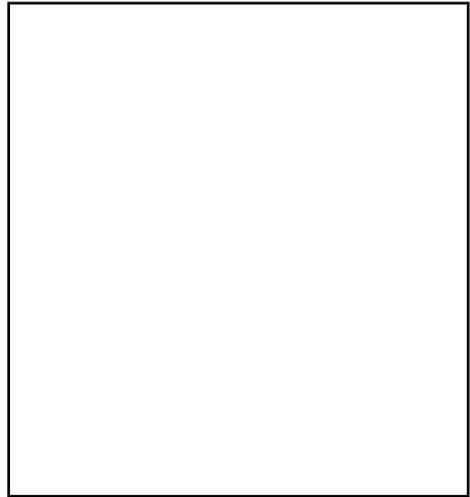
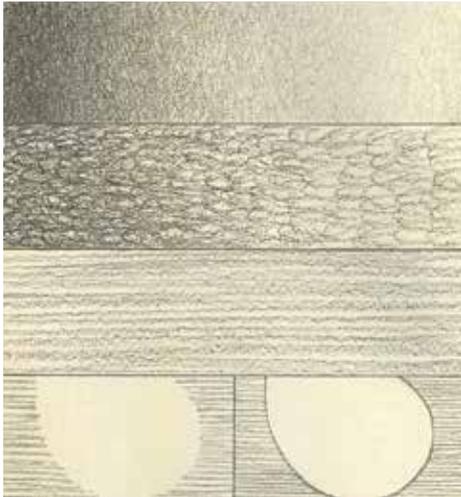
- Após elaborar uma composição é preciso estudar luz e sombra. Qualquer objeto que esteja exposto à luz produzirá uma área iluminada e outra área sombreada. Podemos identificar a sombra no próprio objeto e a sombra projetada que aparece fora do objeto.
- Para representar no desenho os efeitos de luz e sombra é necessário perceber as diversas tonalidades que podem ser produzidas pelo lápis de grafite ou carvão, por meio da escala tonal.
- Existem exercícios que podem ser feitos a partir das formas básicas, para que o desenhista comece a produzir os efeitos de volume e tridimensionalidade no desenho.
- Alguns efeitos podem ser produzidos por meio dos sombreamentos: chapado, hachuriado, esbatido, esfumado e pontilhado.
- A partir do desenho de observação, pode-se dividir as sombras do desenho em zonas tonais para fazer os estudos e iniciar o trabalho de sombreamento.
- Para o desenho realizado por meio da técnica do *chiaroscuro*, é necessário estudar a luz, os valores tonais e o funcionamento das gradações dos diferentes cinzentos, assim será possível obter o efeito de profundo contraste entre claro e escuro. Nas zonas mais escuras há ausência de luz, e nas claras a luz incide diretamente.
- Na técnica do esfumado, o resultado nos desenhos é suave e tem aparência de pintura aguada. A técnica *Sfumato* é utilizada com esse efeito na pintura, intensificando os efeitos de profundidade e realismo.

AUTOATIVIDADE

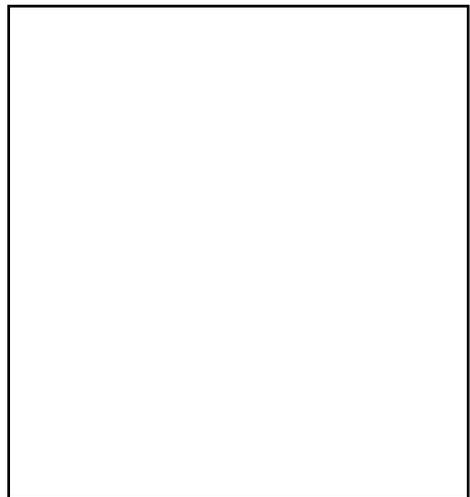
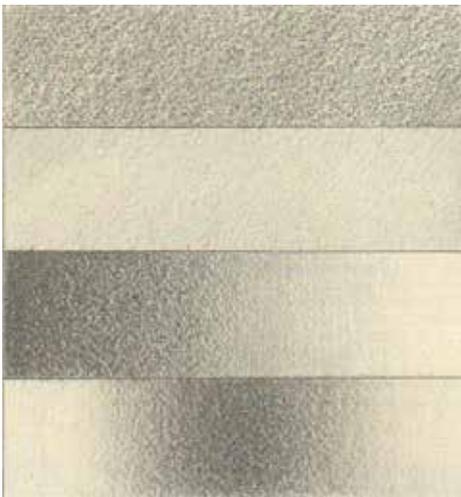


1 Neste tópico, você aprendeu como a representação de luz e sombra no desenho dão a impressão de volume nas figuras desenhadas. Observe que é necessário representar os diferentes tons com precisão. Você irá fazer conforme o exemplo: pegue uma folha de papel, lápis e exercite seus traços.

a)



b)



FONTE: Disponível em: <<http://profuijaimewix.com/saberefazer#!desenho/c168v>>. Acesso em: 29 maio 2016.

2 Uma das técnicas utilizadas para sombrear os desenhos e criar efeitos de contraste é chamada de “Claro-escuro”. Nesse processo, é possível perceber a forte diferença entre os tons claros e os escuros, revelados pela ausência ou presença da luz. Sobre essa técnica, analise as sentenças a seguir:

- I- A luz é fundamental nessa técnica, sendo que os modelos serão posicionados de maneira a focarem o contraste.
- II- Nas áreas em que há pouca luz, o efeito no desenho é claro, nas áreas onde há mais luz, o efeito com o lápis é mais escuro.
- III- O efeito bidimensional é mais evidente nessa técnica, devido aos recortes de zonas onde há maior luminosidade.
- IV- Percebemos nessa técnica um efeito dramático, pois o contraste é intenso e evidencia o volume dos objetos.

Agora, assinale a alternativa CORRETA:

- a) () As afirmativas I e IV estão corretas.
- b) () As afirmativas III e IV estão corretas.
- c) () As afirmativas I e II estão corretas.
- d) () As afirmativas II e III estão corretas.

PERSPECTIVA

1 INTRODUÇÃO

Uma das possibilidades mais interessantes no desenho é a perspectiva que produz efeitos de profundidade. O papel é um suporte bidimensional, isso quer dizer que ele tem altura e largura. Ao desenharmos uma paisagem ou objeto utilizando a perspectiva, estaremos representando algo que é tridimensional, ou seja, que apresenta altura, largura e profundidade. Como é possível isso? Por meio da matemática e da lógica, criando uma ilusão de volume, seja em paisagens ou objetos representados no desenho.

A técnica da perspectiva foi desenvolvida na história da arte, mas teve seu pleno desenvolvimento no período do Renascimento. Segundo Gombrich (2012, p. 226), “Filippo Brunelleschi (1377-1446) não foi apenas o pioneiro da arquitetura da Renascença. A ele se deve, ao que parece, uma outra momentosa descoberta no campo da arte, a qual dominaria também toda a arte de séculos subsequentes: a da perspectiva”.

Para aplicar a perspectiva no desenho, precisamos utilizar alguns materiais, como o papel, o lápis e a régua. Além disso, é essencial conhecer os princípios básicos dessa técnica, compreender o que é linha do horizonte, ponto de vista, ponto de fuga e linhas de fuga e para que servem.

Existem três tipos de perspectiva mais comuns, que são: paralela, oblíqua e aérea. Também existe a perspectiva atmosférica. A diferença existente entre elas é a quantidade de pontos de fuga, determinados pelo ângulo e nível de visão que o observador estiver em relação à imagem que estiver observando para desenhar.

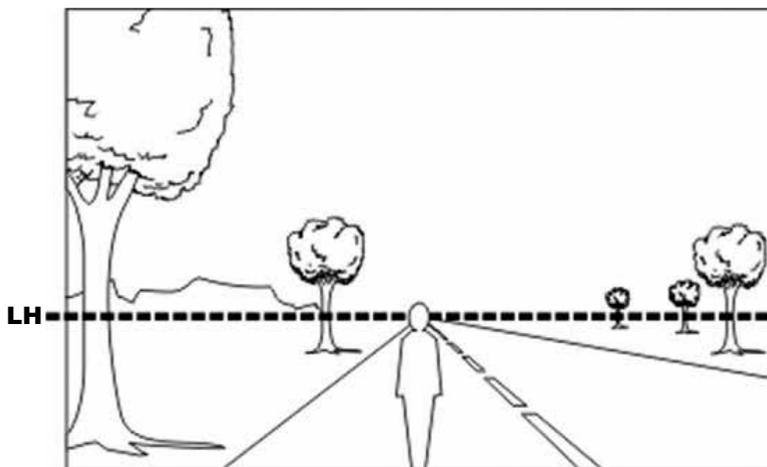
2 PERSPECTIVA

A perspectiva é um método de representar a realidade, os objetos, as paisagens ou os ambientes que se apresentam em três dimensões em um suporte que apresente duas dimensões, ou seja, o papel ou qualquer outro suporte que se queira desenhar.

É necessário compreender quais são e para que servem os elementos da perspectiva. Vamos conhecer cada um deles.

A linha do horizonte (LH) representa o nível dos olhos de quem observa a imagem. Em uma paisagem, a linha imaginária que separa o céu da terra ou em uma paisagem marítima, é a linha que separa o céu do mar. Observe na imagem a seguir a linha pontilhada.

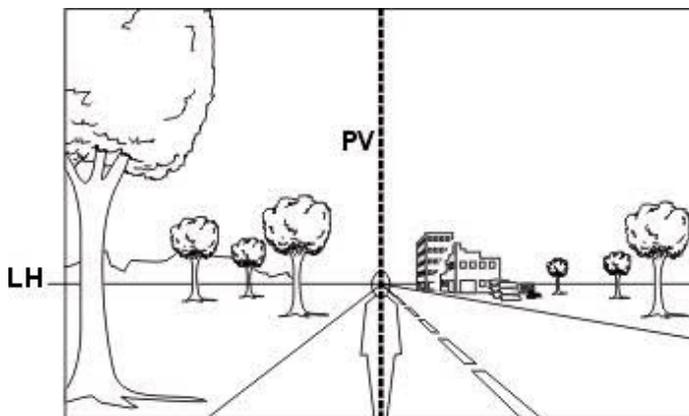
FIGURA 81 - LINHA DO HORIZONTE



FONTE: Disponível em: <<https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/04/29/perspectiva-fundamentos-basicos/>>. Acesso em: 22 maio 2016.

No ponto de vista (PV), temos uma linha vertical traçada perpendicularmente à linha do horizonte (LH), isso significa que no cruzamento dessas linhas fica o olhar do observador. Este pode estar situado no centro da imagem ou em um dos seus lados.

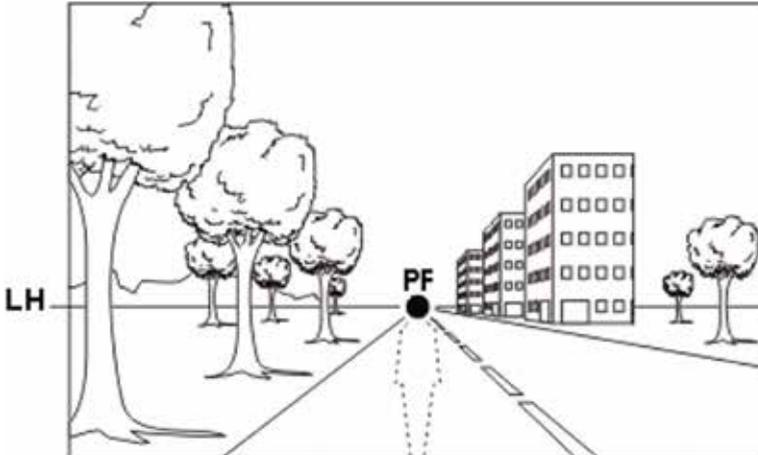
FIGURA 82 - PONTO DE VISTA



FONTE: Disponível em: <<https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/04/29/perspectiva-fundamentos-basicos/>>. Acesso em: 22 maio 2016.

O ponto de fuga (PF) está localizado na linha do horizonte (LH), e é onde todas as linhas paralelas irão convergir, ou seja, se encontram para produzirem o efeito de profundidade. Dependendo do tipo de perspectiva, podem aparecer mais de um ponto de fuga (PF), como é o caso da perspectiva oblíqua que apresenta dois.

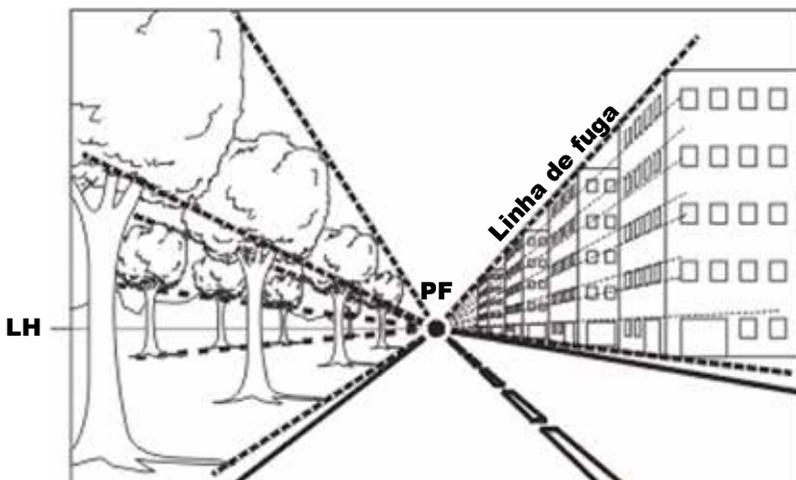
FIGURA 83 - PONTO DE FUGA



FONTE: Disponível em: <<https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/04/29/perspectiva-fundamentos-basicos/>>. Acesso em: 22 maio 2016.

As linhas de fuga (LF) são as linhas imaginárias que convergem para o ponto de fuga (PF). Essas linhas paralelas vão se afunilando à medida que estão mais próximas do ponto de fuga e são responsáveis por gerar o efeito de perspectiva, a sensação visual de profundidade. Por meio delas é possível desenhar objetos e paisagens sem distorcer a estrutura destes. Observe as linhas pontilhadas:

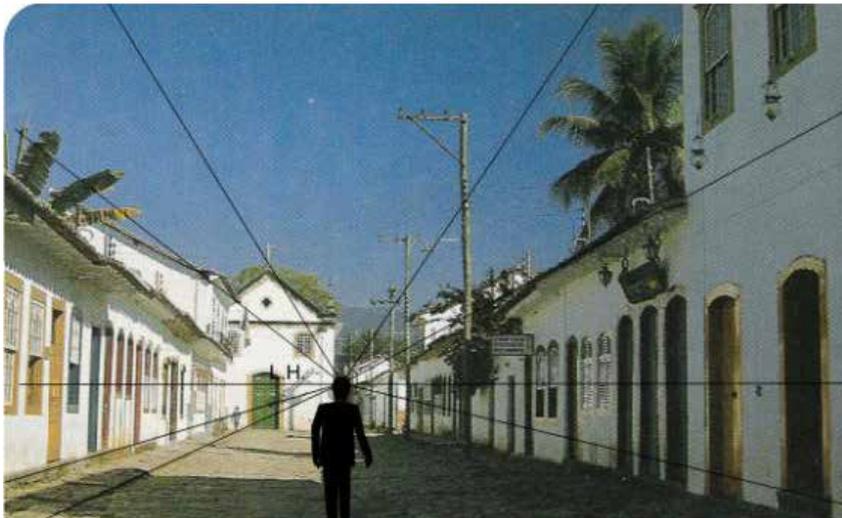
FIGURA 84 - LINHAS DE FUGA



FONTE: Disponível em: <<https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/04/29/perspectiva-fundamentos-basicos/>>. Acesso em: 22 maio 2016.

Observe na imagem a seguir o observador diante da cena que pretende desenhar. Ali estão presentes os quatro elementos citados anteriormente. Veja como acontece na prática o estudo da perspectiva:

FIGURA 85 - PAISAGEM CONTENDO OS ELEMENTOS DA PERSPECTIVA



FONTE: Disponível em: <<http://www.abra.com.br/oficinas/12-como-entender-a-perspectiva>>. Acesso em: 26 maio 2016.

A perspectiva poderá apresentar, dependendo da posição em que o observador estiver do objeto que pretende desenhar, um, dois ou três pontos de fuga (PF). São denominadas: perspectiva paralela (um ponto de fuga), oblíqua (dois pontos de fuga) e aérea (três pontos de fuga). Vejamos cada uma delas.

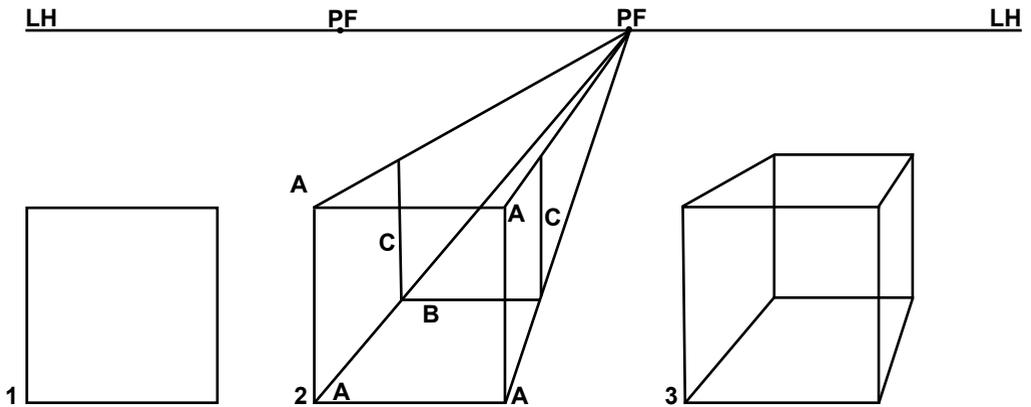
2.1 PERSPECTIVA PARALELA

Uma das mais simples, a perspectiva paralela apresenta um ponto de fuga. Quando observamos um objeto ou uma paisagem, logo percebemos que os objetos parecem diminuir de tamanho à medida que se afastam. Essa perspectiva:

É utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que não seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga. Na vista frontal, as linhas verticais são paralelas, e as horizontais também. Para encontrar na prática o ponto de fuga basta traçar a olho o prolongamento das linhas das faces laterais (ROIG, 2007, p. 164).

Para compreender melhor como acontece a perspectiva paralela, observe a figura do cubo. É uma figura simples e nos ajudará a perceber esse efeito.

FIGURA 86 - PERSPECTIVA PARALELA - FIGURA DE UM CUBO



FONTE: Disponível em: <<http://desenhotecnica.blogspot.com.br/2011/01/perspectiva-paralela.html>>. Acesso em: 26 maio 2016.

Outra maneira de aplicar essa perspectiva é no desenho de paisagens urbanas e rurais. Geralmente, é utilizada quando se quer desenhar ruas ou fachadas. Em paisagens naturais, aplica-se essa perspectiva quando há elementos urbanos inseridos na imagem. Para desenhar com realismo é preciso observar o ponto de fuga (PF) e reduzir os objetos a distância, esse é um detalhe importante. Veja na figura a seguir a perspectiva paralela.

FIGURA 87 - PERSPECTIVA PARALELA - DESENHO DE PAISAGEM URBANA



FONTE: Disponível em: <<http://ecartevilas.com.br/evolucao/ex-aluno-3/>>. Acesso em: 26 maio 2016.

É muito comum vermos cenas e paisagens que contenham a perspectiva paralela. Faça esse exercício de observação. Ao caminhar em praças e ruas de sua cidade, perceba a profundidade dos objetos ao distanciarem-se no horizonte. Uma rua, uma sequência de postes, um trapiche, várias árvores dispostas em linha reta são ótimos exemplos.

FIGURA 88 - PERSPECTIVA PARALELA – PAISAGEM

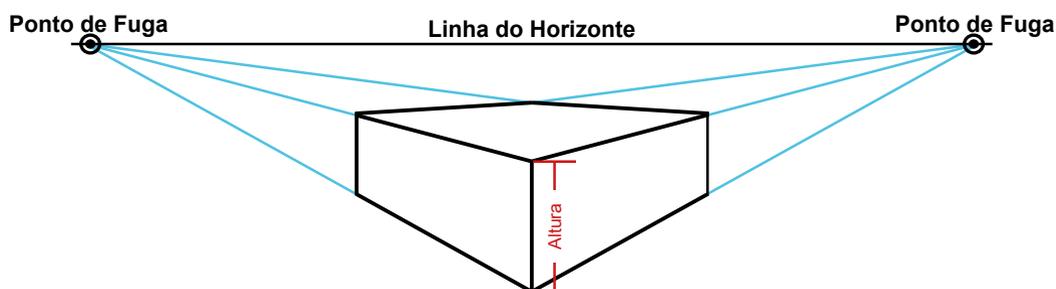


FONTE: Disponível em: <<http://deumlado-outrolado.blogspot.com.br/2013/08/close-your-eyes-and-dream.html>>. Acesso em: 26 maio 2016.

2.2 PERSPECTIVA OBLÍQUA

Para obtermos imagens com maior profundidade devemos aplicar no desenho a perspectiva oblíqua, que apresenta dois pontos de fuga. Ao representarmos um quadrado por meio dessa perspectiva estaremos desenhando as duas faces deste, cada face será evidenciada por meio de linhas imaginárias que se estendem até um dos pontos de fuga (PF), sobre a linha do horizonte (LH). Veja na figura que segue:

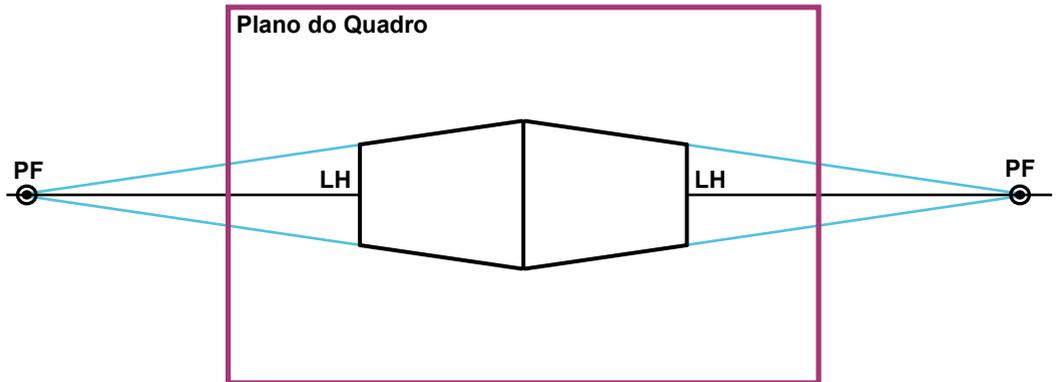
FIGURA 89 - PERSPECTIVA OBLÍQUA – QUADRADO



FONTE: Disponível em: <<http://www.amopintar.com/perspectiva-com-dois-pontos-de-fuga/>>. Acesso em: 26 maio 2016.

Nem sempre os pontos de fuga (PF) aparecem na folha onde se desenha. Pode-se situá-los fora do papel. Para isso, pode-se criar algumas estratégias, como colocar uma folha maior em baixo da que se está desenhando, e com uma régua prolongar as linhas de fuga (LF) até encontrar os pontos de fuga (PF).

FIGURA 90 - PERSPECTIVA OBLÍQUA - PONTOS DE FUGA FORA DO PAPEL



FONTE: Disponível em: <<http://www.amopintar.com/wp-content/uploads/perspectiva6.gif>>. Acesso em: 26 maio 2016.

Esse tipo de perspectiva geralmente é aplicado em desenhos de prédios ou casas de um ponto de vista frontal, é adequada para desenhar as esquinas das construções. Analise na figura que segue que é possível observar as duas laterais da construção e que por meio da perspectiva as linhas que são verticais e horizontais na realidade, parecem sutilmente inclinadas.

FIGURA 91 - PERSPECTIVA OBLÍQUA - EDIFÍCIO



FONTE: Disponível em: <<http://www.imagui.com/a/edificios-faciles-de-dibujar-TrepoRqg8>>. Acesso em: 26 maio 2016.

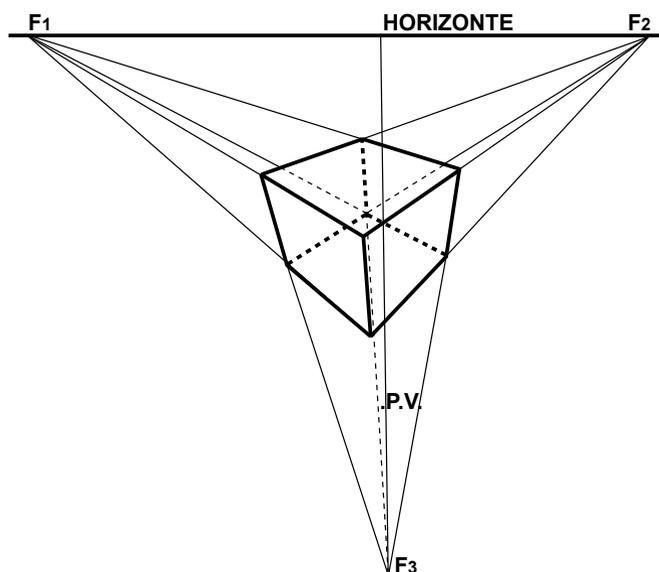
2.3 PERSPECTIVA AÉREA

A perspectiva aérea apresenta três pontos de fuga, é utilizada para representar figuras que estão muito acima da linha do horizonte (LH), bem como abaixo dela. Dois pontos de fuga (PF) são situados na linha do horizonte (LH) e o terceiro ponto de fuga (PF) fica na vertical, perpendicular a essa linha. Nesse tipo de perspectiva não há linhas paralelas e deve-se tomar cuidado para não deformar as figuras representadas.

A perspectiva aérea é assim chamada, pois geralmente é aplicada para desenhar objetos vistos de cima, do céu ou de uma altura elevada (embora também seja utilizada para representar figuras vistas de baixo), como nas representações de prédios ou construções, no desenho técnico e na arquitetura.

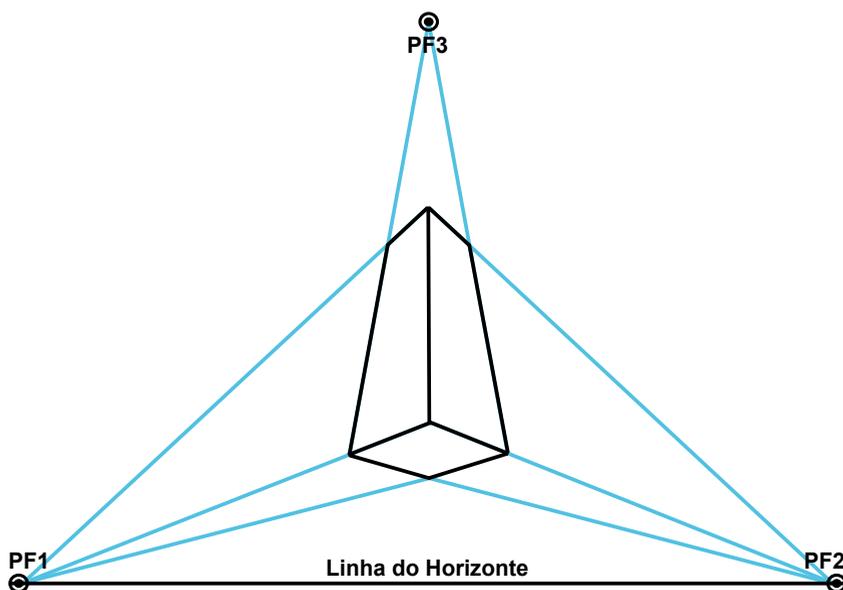
Observe o esquema que representa a perspectiva com três pontos de fuga:

FIGURA 92 - PERSPECTIVA AÉREA VISTA DE CIMA



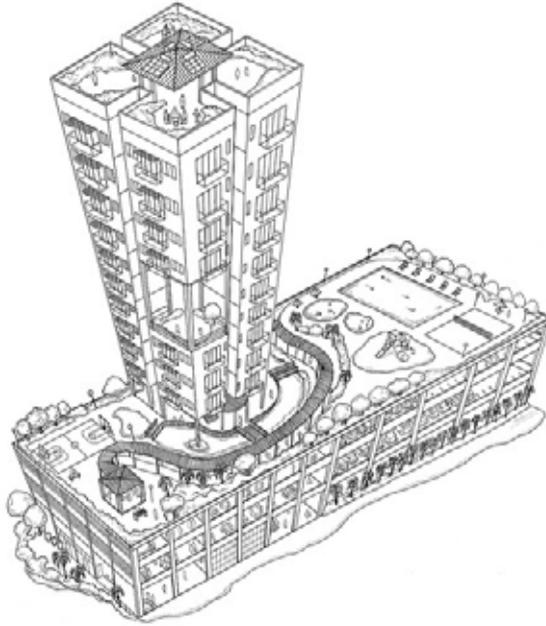
FONTE: Disponível em: <<http://es.slideshare.net/benji2/crculos-en-perspectiva>>. Acesso em: 28 maio 2016.

FIGURA 93 - PERSPECTIVA AÉREA VISTA DE BAIXO



FONTE: Disponível em: <<http://www.amopintar.com/perspectiva-com-tres-pontos-de-fuga/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

FIGURA 94 - PERSPECTIVA AÉREA – CONSTRUÇÃO



FONTE: Disponível em: <<http://www.amopintar.com/perspectiva-com-tres-pontos-de-fuga/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

2.4 PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA

Esse tipo de perspectiva não utiliza os elementos que citamos anteriormente, como ponto de fuga (PF) e linha do horizonte (LH). O efeito de profundidade é produzido por meio do contraste entre os objetos e o plano de fundo, que vai perdendo a nitidez e a intensidade das cores, ou seja, o primeiro plano é mais intenso e marcado, enquanto que o plano de fundo tem as figuras menos nítidas e menores. Segundo Roig (2007, p. 168), “a representação da terceira dimensão por meio dos efeitos de luz e sombra, a sensação de distância, cria-se ao se reproduzir essa atmosfera interposta”.

Esse tipo de perspectiva é utilizado nas artes visuais, tanto em desenhos como em pinturas. No caso do desenho, os valores tonais são utilizados para gerar o efeito de profundidade. Neste caso, utilizam-se as propriedades de luz e sombra, estudadas anteriormente. No primeiro plano, os objetos são mais definidos e escuros e à medida que se distanciam vão perdendo a intensidade e ficando mais claros e menos definidos. Já na pintura, os efeitos são produzidos pela aplicação das cores que se apresentam mais quentes nos objetos mais próximos e mais frias nos objetos mais distantes.

FIGURA 95 - PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA – PAISAGEM



FONTE: Disponível em: <<http://www.dzoom.org.es/aprendiendo-lenguaje-visual-optica-y-perspectiva/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

LEITURA COMPLEMENTAR

Lendo obra de arte com desenho

Maria Letícia Rauen Vianna

Neste pequeno artigo, pretendo apresentar, unidas, duas das muitas vertentes do ensino de arte: o nosso ‘velho e conhecido’ **desenho** e a já ‘não mais tão nova’ **leitura da obra de arte**. O desenho, em geral, representa uma grande dificuldade, especialmente, entre os adultos (VIANNA, 2010) e, que a leitura de obras de arte é um desafio constante para os professores de arte (BARBOSA, 1991; PCNs-Arte, 1997).

O contexto: unir essas ‘duas vertentes desafiadoras’ numa ‘mesma’ atividade para o desenvolvimento de ambas foi o que propus num *workshop* para professores, artistas e monitores de museus interessados nas questões da leitura de obras de arte, realizado em março de 2009. Paratanto,foiescolhida,comoobradesencadeadora,“ArcadeNoé”(s.d.),umdesenho à nanquim do mais conhecido artista paranaense, Poty Lazzarotto (1924-1998). Entre as várias obras do acervo permanente do Museu Oscar Niemeyer em Curitiba - PR - local onde se desenvolveu o *workshop* - esta foi a selecionada, entre outros critérios, por tratar de um tema instigante: a popular história do Velho Testamento (Gênesis, 6-9), de presença marcante no imaginário coletivo, com amplas possibilidades lúdico-expressivas.

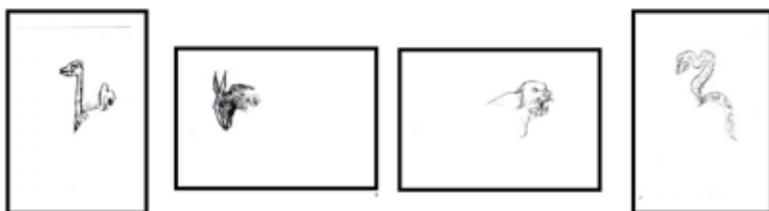
Iniciamos o *workshop* com uma visita para a sala onde estava exposta a obra. Pedi aos participantes interessados em leitura de obra de arte que se detivessem diante dela e tentassem identificar todos os animais que haviam na arca, listando-os por escrito. Essa foi uma forma de ‘obrigar’ os participantes a olharem, verdadeira e demoradamente, a obra em todos os seus detalhes, conforme o que recomenda Buoro (2002):

[...] ver significativamente uma imagem de arte, [evitando] [...] um olhar rápido, descompromissado ou condicionado, [exercitando] [...] um olhar atento e indagador, olhar de quem quer aprender e compreender. [...] olhar de encontro, de descoberta, de percepção intuitiva e curiosa, [para não ser apenas um olhar de] [...] simplesmente constatar a existência do objeto (BUORO, 2002, p. 40-41).

Como se pode observar, na “Arca de Noé” de Poty, os animais estão representados de maneira um tanto ‘amontoada’ e, por isso, evidentemente, uns acabam ‘encobrendo’ partes do corpo de outros. Isso ocorre porque o espaço na arca é exíguo para tantos animais diferentes e, porque alguns estão localizados mais à frente e, outros mais atrás, em diferentes planos.



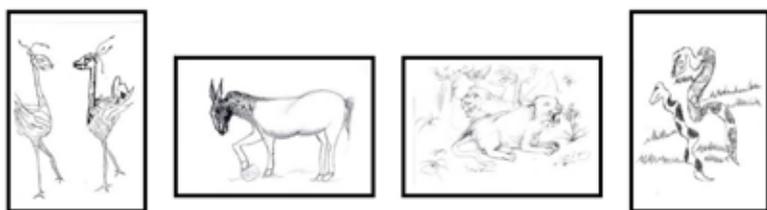
Retirando do contexto: para este exercício de leitura/desenho, os animais foram por mim 'retirados' da arca, que, logicamente, a partir de sua separação, ficaram 'incompletos'. Tais 'pedaços de animais' foram ampliados no computador e impressos, cada um em uma folha de papel que, ficou assim com um 'começo de desenho' de algum dos animais de Poty, conforme exemplos a seguir:



Tais folhas foram distribuídas aos participantes do *workshop* e, pediu-se que os animais fossem completados, com lápis 6B, continuando os traços de Poty, desenhando as partes que estavam faltando em cada um deles.

O novo contexto: depois, para ser fiel à história de Noé, segundo ao qual os animais 'foram abrigados aos pares/casais' na arca, foi pedido que desenhassem o "par" do animal (macho ou fêmea) que 'estaria faltando'.

Por fim, solicitei que criassem um contexto, um hábitat onde estes animais estivessem, imaginando uma situação 'pré-dilúvio' ou 'pós-dilúvio'.



Conclusão: apresento, a seguir, alguns depoimentos dos participantes após a experiência que, ao falar de desenho e de leitura de obra, creio, resumem os objetivos e a pertinência da proposta:

- Ao identificar os animais presentes na “Arca de Poty”, podemos analisar como o artista trabalhou o seu processo criativo, compreendendo a forma pela qual compôs a obra. R.
- Brincar com os traços do artista foi uma verdadeira intervenção na obra, uma maneira de aprofundar a percepção dela, visualizando os planos e a dimensionalidade. T.
- O desafio de ‘reconstituir os animais’ levou a melhor perceber elementos e detalhes. ‘Quebraram-se’ as barreiras entre a obra e o observador. L.
- A ‘continuação dos animais’ foi um método muito didático de estimular o desenho, reflexões e questionamentos e, principalmente, obter muita percepção do observador, tornando-o participante ativo da obra. K.
- Ao continuarmos os animais de Poty, deixamos de ser apenas observadores e passamos a participar da obra, compreender melhor os traços do artista e, principalmente, a desenvolver nosso próprio traço. C.
- Reconstruir uma parte da obra deu a possibilidade de ‘terminarmos o desenho que o artista começou’. A.



Pelos desenhos apresentados e pelos depoimentos dos participantes do *workshop*, constata-se: o desafio de realizar a leitura de imagens aliada ao fazer artístico, colocado por Barbosa (1991) e pelos PCNs (1997) é possível e eficaz. Entretanto, qualquer exercício de leitura e a atividade prática que a concretiza tem que partir da observação profunda que o professor/monitor faça, ele próprio, da obra que quer que o aluno (ou o público) ‘leia’ verdadeiramente. É a própria obra, com suas características peculiares (tema, técnica, material etc.) que pode induzir a concepção de exercícios artísticos que favoreçam sua apreensão, ou seja, exercícios realizados para uma obra “nem sempre” (talvez, “quase nunca”) podem ser aproveitados para outra: cada obra pode desencadear seus próprios fazeres e originar exercícios para “se dar a ler” ou “se fazer ler”. Ao educador (professor/monitor) cabe descobrir quais fazeres/exercícios pode “depreender” de uma obra para que ela possa ser lida em sua plenitude.

Por outro lado, igualmente, cabe a ele aproveitar esta oportunidade (ler uma obra) para desenvolver em seus “leitores” alguma habilidade artística insuspeitada (que, neste caso, foi o desenho de animais).

FONTE: VIANNA, M. L. R. **Lendo obra de arte com desenho**. 2013. Disponível em: <<http://artenaescola.org.br/sala-de-leitura/artigos/artigo.php?id=71539>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

RESUMO DO TÓPICO 5

Neste tópico, vimos que:

- A perspectiva é uma técnica utilizada para criar o efeito de profundidade no desenho. Representa os objetos que são tridimensionais no suporte ou papel que é bidimensional. Existem vários tipos de perspectiva, de acordo com a quantidade de pontos de fuga: paralela, oblíqua e aérea. Além dessas, existe a perspectiva atmosférica.
- Perspectiva paralela: é uma das mais simples por apresentar somente um ponto de fuga. É utilizada em paisagens rurais e urbanas quando há elementos, como ruas ou fachadas.
- Perspectiva oblíqua: apresenta dois pontos de fuga. Geralmente é aplicada em desenhos de prédios e/ou construções e representa dois lados da figura.
- Perspectiva aérea: apresenta três pontos de fuga, é utilizada para representar figuras que estão muito acima da linha do horizonte (LH), bem como abaixo dela. Nesse tipo de perspectiva não há linhas paralelas. É geralmente utilizada em desenhos técnicos e na arquitetura.
- Perspectiva atmosférica: o efeito de profundidade é produzido por meio do contraste entre os objetos e o plano de fundo, que vai perdendo a nitidez e a intensidade das cores, ou seja, o primeiro plano é mais intenso e marcado, enquanto que o plano de fundo tem as figuras menos nítidas e menores.

AUTOATIVIDADE



1 Caro acadêmico, após conhecer as principais características e funções da perspectiva, observe as imagens que seguem e identifique em qual tipo de perspectiva cada uma delas se enquadra. Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

1-



FONTE: Disponível em: <<http://lucienefelix.blogspot.com.br/2015/05/renascimento-rafael-e-escola-de-atenas.html>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

2-



FONTE: Disponível em: <<http://abrideira.blogspot.com.br/2014/05/reverspective-by-patrick-hughes.html>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

3-



FONTE: Disponível em: <<http://www.amopintar.com/perspectiva-atmosferica/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

4-



FONTE: Disponível em: <<http://artn.highforum.net/t2263-atividade-de-recuperacao-natalia-maidana>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

As imagens apresentam, respectivamente:

- a) () 1- oblíqua, 2- aérea, 3- paralela, 4- atmosférica.
- b) () 1- atmosférica, 2- paralela, 3- aérea, 4- oblíqua.
- c) () 1- paralela, 2- oblíqua, 3- atmosférica, 4- aérea.
- d) () 1- aérea, 2- oblíqua, 3- atmosférica, 4- paralela.

2 Vamos aplicar os conhecimentos acerca da perspectiva na prática? Observe a imagem a seguir, recapitule os passos para desenhar com essa técnica e mãos à obra!



FONTE: Disponível em:< <https://www.trendhunter.com/trends/deserted-city>> Acesso em 21 de setembro de 2017.



O DESENHO COMO FORMA DE CONHECIMENTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir desta unidade, você será capaz de:

- compreender o conceito do desenho a partir da reflexão do ato de desenhar em diferentes contextos artísticos;
- refletir acerca do desenvolvimento do desenho, baseando na teoria histórico-cultural de Lev S. Vygotsky e nos estudos de Jean Piaget;
- reconhecer a importância de desenvolver atividades didático-pedagógicas acerca do desenho no contexto escolar.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está organizada em três tópicos. Em cada um deles você encontrará dicas, observações e atividades que lhe darão uma maior compreensão dos temas a serem abordados.

TÓPICO 1 – CONCEITO DO DESENHO

TÓPICO 2 – REFLEXÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO DESENHO

TÓPICO 3 – O DESENHO NO CONTEXTO ESCOLAR

CONCEITO DO DESENHO

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico, abordaremos um diálogo referente ao ato de desenhar, direcionando nosso olhar ao longo do tempo, passando por alguns períodos históricos, porém nossa ênfase será numa abordagem cultural, explanando a utilização e o conceito do desenho para algumas civilizações, bem como mostrar as diferentes formas de desenhar que transcende a imaginação e a criatividade do artista.

Apresentaremos o desenho como uma forma de conhecimento, de comunicação e de expressão. E, dessa maneira, conheceremos como o desenho é abordado em diferentes linguagens.

Também será abordado um interessante diálogo com Jean Piaget sobre as fases do desenho das crianças e com Lev S. Vygotsky, acerca da concepção criadora e imaginativa da criança, para que, assim, possamos adentrar no maravilhoso mundo do desenvolvimento infantil até a fase adulta. A partir desse conhecimento será proposto atividades didático-pedagógicas que venham de encontro com os anseios escolares.

Vamos lá?! Bom estudo!

2 UM OLHAR NO DESENHO ATRAVÉS DOS TEMPOS

Vamos começar este tópico com uma conversa. Olhe ao seu redor e procure os elementos da visualidade contida no ambiente em que você está, ou seja, procure observar as linhas, as cores, as texturas e como elas estão dispostas nesse ambiente. Deixe o seu olhar fluir, olhe as coisas ao seu redor por outro ângulo e descubra outros elementos. Agora, pegue uma folha e desenhe o que você viu. Procure experimentar texturas, linhas e transcenda sua criação com o uso da cor. Provavelmente você utilizou diversos tipos de linhas e cores, talvez tenha realizado um desenho ou somente registrou os elementos visuais do ambiente.

Desta maneira, vamos refletir acerca da atividade realizada.

Podemos constatar que, no momento da atividade, você estava realizando um diálogo, ou seja, você estava conversando com o ambiente, com o desenho que realizou e/ou com os elementos da visualidade que você utilizou, preocupando-se com as linhas, cores e texturas. Portanto, podemos considerar que quando desenhamos estamos realizando uma conversa com os elementos visuais que observamos ou criamos.

Segundo Mazzamati (2012, p. 11) desenhar pode ser algo cativante, pois “se o pensamento estica, a linha acompanha. Se encurta, também. Se piso na areia, marca. Se dou um abraço enrola. Se mostro um bicho com as duas mãos, visualizo. Desenhar é mesmo uma coisa interessante”. Conforme a autora menciona, o ato de desenhar é algo cativante, pois podemos brincar com a linha e a nossa criação, pois o nosso pensamento aparece. Desse modo, podemos considerar o ato de desenhar como um brincar subjetivo, uma conversa ativa na criação de uma criança ou um pensamento, uma emoção transformada em linhas, em cores, em formas, em texturas que ocupam um espaço bidimensional. Podemos conhecer a maneira de expressão de um povo, de uma cultura, pois quem desenha estabelece uma relação consigo e com o mundo, processando informações e revendo seu pensamento.

Desse modo, a partir desse momento, vamos conhecer como e porque o ato de desenhar foi um momento importante em várias épocas.

Lançamos nosso olhar para o início da humanidade, mais precisamente na arte rupestre ou pré-histórica. O ser humano pré-histórico já fazia uso do desenho como meio de expressão, como uma maneira de se comunicar. Segundo Oliveira e Garcez (2004), o desenho da Arte rupestre pode ser considerado como um meio de comunicação, como forma de magia, como arte pura, como uma pré-escrita ou ainda como marcador de territórios.

Conhecer o desenho da arte rupestre nos remete ao significado atribuído a essa expressividade. Segundo Oliveira e Garcez (2004), a arte rupestre é considerada um vestígio arqueológico mais difícil de ser analisado, pois não conhecemos, com exatidão, o contexto social dos grupos em que o desenho foi criado. Apenas podemos definir que os registros são “uma representação do mundo real, na forma de símbolo. O significado pode variar muito de sociedade para sociedade” (OLIVEIRA; GARCEZ, 2004, p. 14).

Alguns grupos utilizavam [...] desenho geométricos, trabalhando com formas não representativas e desenhando pontos, traços e círculos em diferentes tamanhos e combinações. Outros grupos adotavam o desenho figurativo, com representações de pessoas, animais, árvores e objetos. Também os estilos variam: existem figuras formadas apenas por linhas de contorno, outras apresentam pinturas cheias, outras pontilhadas, alguns aproveitam o relevo da pedra para dar a impressão de volume (OLIVEIRA; GARCEZ, 2004, p. 13).

Na imagem a seguir, podemos observar algumas pessoas sentadas, outras em pé, e animais (gado) de várias espécies. A impressão que temos é que a cena parece ter certo movimento e transmitindo até a sensação de tranquilidade, ou seja, caracterizando assim, uma cena do cotidiano.

FIGURA 96 - CENA DO COTIDIANO



FONTE: Disponível em: <<https://coleccionandoborboletaspelocaminho.wordpress.com/2013/09/30/40/>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

Pode-se compreender que os desenhos rupestres são as primeiras manifestações artísticas e que já possuem o “impulso de produzir elementos estéticos” (OLIVEIRA; GARCEZ, 2004, p. 15). E, também o desejo da expressividade de sentimentos. Desse modo, podemos obter informações pertinentes referente aos seus sonhos, preocupações, desejos, costumes e, principalmente, de uma cultura milenar.

A arte rupestre é uma manifestação artística muito importante, pois podemos conhecer um pouco dessa época por meio dos registros. Então, como mencionamos no texto, o ato de desenhar para essa cultura é um meio de expressão e comunicação, em que por meio de elementos estéticos eles registram seus desejos e sentimentos sobre seu meio social.

Existem outras culturas que utilizam o desenho para se comunicar? O desenho torna-se escrita ou a escrita torna-se desenho? Como acontece o ato de desenhar em outras culturas?

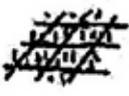
Podemos encontrar o desenho ligado à expressividade em outras culturas, como na cultura chinesa. Desse modo, considerando o ato de desenhar nos povos que já haviam desenvolvido a escrita, os símbolos chineses ou caracteres de Han (Hanzi) denominados de logogramas – grafema ou símbolo único que representam um conceito abstrato ou concreto da realidade – podem ser considerados, conforme postula Mazzamati (2012, p. 14) “imagens que transmitem uma ideia ou um objeto”. Dessa maneira, podemos compreender que o desenho se torna símbolo, representando a expressão de conceitos abstratos ou concretos.

Não é possível afirmar com exatidão quando surgiram os primeiros registros, porém alguns estudiosos acerca desse assunto fazem alusão à dinastia de Shang (Século XIII a.C.), outros remetem o início da escrita a 2000 a.C., mas o importante é que atualmente podemos conhecer essa rica cultura por meio desse ato de desenhar.

Cada logograma faz correspondência a um morfema, ou seja, partes de uma palavra, por causa dessa simplificação na grafia os logogramas foram divididos em seis diferentes categorias (liùshù). No entanto, como nosso enfoque é referente ao desenho, abordaremos apenas três tipos de categorias relacionadas à simbologia chinesa.

1) **Pictogramas:** são imagens estilizadas referentes aos objetos que nos remetem a símbolos, ou seja, imitam a forma. Podemos observar que por meio dos desenhos foram criando os caracteres relacionados à imagem com a palavra.

FIGURA 97 - PICTOGRAMAS (XIÀNG XÍNG)

imagem		evolução		caracteres		
	→		→		→	 sol
	→		→		→	 lua
	→		→		→	 árvore
	→		→		→	 montanha
	→		→		→	 água
	→		→		→	 campo
	→		→		→	 porta

FONTE: Disponível em: <<http://www.simbolos.net.br/simbolos-chineses/>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

2) **Ideogramas (zhǐ shì):** representam a ideia de um símbolo ou alteração dos pictogramas.

FIGURA 98 - IDEOGRAMAS (ZHǐ SHÌ)



FONTE: Disponível em: <<http://www.simbolos.net.br/simbolos-chineses/>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

- 3) **Ideogramas Compostos (huì yì)**: são consideradas combinações de dois ou mais ideogramas ou pictogramas indicando um novo e terceiro significado. Por exemplo: duplicando o ideograma 木 (árvore), temos 林 (bosque) e triplicando-o 森 (floresta).

FIGURA 99 - IDEOGRAMAS COMPOSTOS (HUÌ YÌ)



FONTE: Disponível em: <<http://www.simbolos.net.br/simbolos-chineses/>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

A escrita chinesa é representada por meio de sutis pinceladas, que não representam propriamente as sílabas, mas o conjunto dessas pinceladas criam uma imagem. Esse conjunto de imagem representa o que está sendo expresso ou falado.

Direcionando o nosso olhar para o tempo, podemos então compreender que o desenho foi e é utilizado como um meio de expressão, como um meio de revelar culturas, como um meio que possibilita transcender a criatividade.

Avançamos o nosso olhar em busca do desconhecido, em busca do conhecimento, em busca da arte e, desse modo, na Idade Média podemos encontrar o desenho sendo considerado como a “arte de ilustrar” (MAZZAMATI, 2012, p. 15). Na Idade Média, mais precisamente nas bibliotecas das igrejas e mosteiros, os monges copistas produziam livros, totalmente manuscritos, com desenhos e letras coloridos ricamente ornamentados, esses desenhos e pinturas eram denominados de iluminuras.

Os monges copistas eram os únicos que se dedicavam a cópia e a decoração dos livros, pois eram cultos e sabiam ler. Realizavam os trabalhos com extrema perfeição e, por isso demoravam muito tempo para concluir um livro.

FIGURA 100 - ESCRITA/ MONGES COPISTA



FONTE: Disponível em: <<http://idademedia.wikifoundry.com/page/Escrita+%2F+Monges+Copistas>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

As iluminuras são desenhos e pinturas realizados em livros de literatura, litúrgicos e documentos da corte. Toda arte, ou seja, todo desenho realizado era minuciosamente rico em detalhes. A temática para esses desenhos era referente à religião, fauna e flora e, após a finalização dos desenhos, os monges faziam a pintura, que além das tintas utilizavam ouro e prata. Os livros utilizados pelos monges para fazer as iluminuras eram os pergaminhos, cujo material era pele de carneiro ou cabra, que recebia um tratamento específico para esse fim.

O desenho perpassa para além da expressividade, pois abarca a simbologia e a escrita, e também passou por várias mudanças, como a pintura, a gravura, entre outras linguagens artísticas.

2.1 DESENHO COMO ESTUDO PARA CRIAÇÃO

Podemos perceber, no transcorrer do texto, que o ato de desenhar tem várias finalidades, o que para alguns pode ser um simples passatempo de desenhar, por se tratar de algo que ele imagina naquele momento, para outros pode ser um trabalho, ou a sua realização. Nesse caso, podemos mencionar que os artistas utilizam o desenho para representar algo a ser descoberto, para representar a sua criação.

Podemos observar até esse momento que o ato de desenhar perpassou ao longo de toda a história da arte, ora servindo de esboço, de estudo, de ferramenta para criação artística, ora sendo utilizado apenas como um deslizar do lápis em uma simples folha de papel sem proposição alguma. Segundo Mazzamati (2012), o desenho pode ser utilizado como uma ferramenta para projetar uma arte, possibilitando, dessa maneira, uma visualização prévia da composição que se pretende desenvolver.

Nas obras a seguir, podemos observar o estudo de Tarsila do Amaral (1886-1973), artista brasileira considerada símbolo do modernismo no Brasil. Na fase chamada de Pau-Brasil, Tarsila do Amaral cria suas obras fazendo uso das cores, com temas que reverenciam o tropicalismo, a fauna e a flora brasileira. A seguir uma imagem acerca de um estudo sobre a criação da obra intitulada o “Touro”.

FIGURA 101 - ESTUDO - TOURO (1924)



FONTE: Disponível em: <<http://noticiasnumclick.xpg.uol.com.br/desenhos-para-colorir-educativos-de-tarsila-do-amaral-arte-moderna>>. Acesso em: 24 mar. 2016.

Na imagem referente ao esboço do touro, a pintora Tarsila do Amaral fez uso do seu estudo realizado por meio do desenho para elaborar a criação da obra de arte “o Touro” (1925). Podemos perceber que o desenho serve para alguns artistas como uma ferramenta importante para a consolidação de suas obras de arte, pois se torna um recurso importante para visualização da criatividade.

FIGURA 102 - O TOURO - 1925



FONTE: Disponível em: <<http://www.robertomarinho.com.br/vida/arte-e-cultura/obras-de-arte/tarsila-do-amaral.htm>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

Nas duas obras de Arte apresentadas anteriormente, podemos perceber como os estudos do desenho possibilitam a preparação e a construção da pintura, pois quando observamos a pintura podemos ver o desenho (estudo) presente, fazendo parte do contexto da própria obra finalizada. E quando observamos o desenho, encontramos os estudos do artista presente na sua criação.

Desse modo, podemos considerar o desenho como um meio de expor a expressividade durante o processo criativo, pois como ele é dialógico há uma conversa entre o artista e a obra, por meio dos elementos da visualidade e dos símbolos gráficos evidenciados durante a criação.

No século XXI, alguns artistas utilizam diversos objetos do cotidiano para servir de ponto de partida para suas criações, como o artista e ilustrador brasileiro Victor Nunes. Ele utiliza em suas criações vários tipos de objetos e/ou alimentos. Observe a figura a seguir e responda a que objeto se trata.

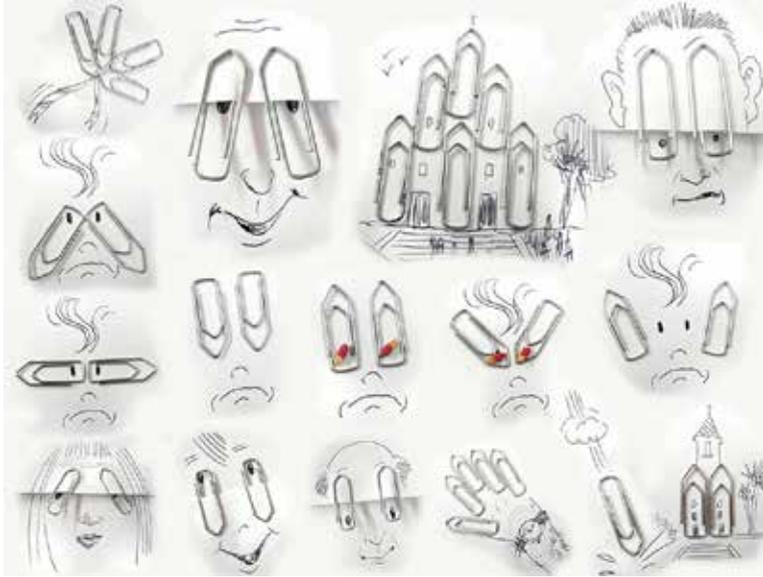
FIGURA 103 - CLIPES



FONTE: Disponível em: <<http://www.npelembalagens.com.br/produto/Clips-2.0-Com-500gr.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

Isso mesmo! É um material utilizado para segurar vários papéis, chamado de cliques. Para o artista Victor Nunes, não é somente um simples material que prende papéis. Para ele, este material serve para criar diversas e diferentes ilustrações, pois de um pequeno objeto, o artista consegue criar vários desenhos surpreendentes. Confira!

FIGURA 104 - OBRA DE ARTE - CLIPES - VICTOR NUNES



FONTE: Disponível em: <<https://metamorfosear.files.wordpress.com/2015/06/victornunes9.jpg>>. Acesso em: 21 out. 2016.



Gostou das obras do artista Victor Nunes? Quer conhecer mais sobre outras obras e quais objetos ele utilizou? Confira no site: <<http://www.zupi.com.br/faces-ilustracoes-divertidas-por-victor-nunes/>>.

Acadêmico, observe qualquer objeto ao seu redor e crie um desenho a partir desse objeto selecionado. Busque por objetos simples, que você utiliza no seu dia a dia.

3 DESENHO COMO LINGUAGEM DA NATUREZA

Abordamos, até esse momento, a questão sobre o ato de desenhar, que consiste em um modo único e subjetivo de expressar a criatividade, de soltar a imaginação, de descobrir traços, de deixar o lápis guiar os pensamentos e as emoções. Quem nunca desenhou enquanto conversava ao telefone ou, na última folha do caderno durante a aula? Essas atividades abarcam vivências acerca do desenho, que segundo Mazzamati (2012, p. 55), “esse rabiscar espontâneo é uma ação que nos conecta com o nosso imaginário”, pois geralmente consideramos esse ato como um simples brincar com o lápis.

Desse modo, vamos observar a natureza, uma paisagem mais precisamente. Procure nessa paisagem linhas, cores, formas e texturas, observe atentamente esses elementos visuais que estão próximos de nós. Perceberemos que a natureza nos oferece maravilhosos desenhos, por meio dos mais variados elementos visuais que podemos encontrar, ou seja, a natureza também desenha, a natureza também expressa sua linguagem.

Suas marcas aparecem em materiais vivos e não vivos. As árvores registram sua idade por meio de desenhos no tronco; alguns animais exibem caprichosos desenhos em conchas, cascos, pele. São quase infinitos os exemplos de tais registros nos indivíduos de todas as espécies, sejam vegetais, minerais ou animais (MAZZAMATI, 2012, p. 22).

Na natureza, podemos sempre nos surpreender com novas cores, formas, texturas, pois ela é fantástica. Por exemplo: nos pequenos animais, como uma singela joaninha, observaremos formas e cores diferenciadas até as mais belas paisagens, ricas em formas, texturas, linhas e cores.

FIGURA 105 - JOANINHA



FONTE: Disponível em: <<http://planetadosanimais.net/curiosidades-sobre-as-joaninhas/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Observe atentamente esse pequeno animal, a sua cor e forma e procure registrar o que você vê por meio do desenho.

Vejamus outro exemplo que a natureza pode nos oferecer: vamos observar as árvores, desde o tronco até as folhas. Nas imagens a seguir, podemos identificar uma árvore e, em seus detalhes, uma textura diferenciada em cada parte, tanto nas nervuras da folha como nas fendas do tronco.

FIGURA 106 - ÁRVORE ANJO OAK



FONTE: Disponível em: <<https://www.tatulegal.com/natureza/17-arvores-que-mostram-como-a-natureza-e-incrivel/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

FIGURA 107 - DETALHE TRONCO DA ÁRVORE



FONTE: Disponível em: <<http://pt.fixabay.com/natureza-no-texturas-textura-madeira/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

FIGURA 108 - DETALHE DA FOLHA



FONTE: Disponível em: <<https://pixabay.com/pt/folha-textura-natureza-verde-884505/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

São em pequenos exemplos que podemos encontrar os elementos visuais da natureza. Segundo Mazzamati (2012), as criações que a natureza expressa podem ser consideradas verdadeiras obras de arte, com as mais incríveis e variadas cores e formas. Elas vêm sendo utilizadas por muitos artistas como inspiração para criação de sua arte, ou mesmo, a própria natureza é transformada em arte.

Desse modo, vamos conhecer um pouco sobre o artista polonês Frans Krajcberg (1921). Sua arte evidencia a defesa da Floresta Amazônica e do meio ambiente de modo geral, conforme o texto a seguir:



Frans Krajcberg (Kozienice Polônia 1921)

Escultor, pintor, gravador, fotógrafo.

Nascido na Polônia, Frans Krajcberg chega ao Brasil em 1948, procurando reconstruir sua vida, após perder toda a família em um campo de concentração, durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Com formação em engenharia e artes, realizada em Leningrado, sua carreira artística inicia-se no Brasil. Após residir um curto espaço de tempo no Paraná, muda-se para o Rio de Janeiro, onde divide ateliê com o escultor Franz Weissmann (1911 - 2005). Suas pinturas desse período tendem à abstração, predominando tons ocre e cinza. Trabalha motivos da floresta paranaense, com emaranhados de linhas vigorosas.

O artista retorna a Paris em 1958, onde permanece até 1964. Alterna sua estada em Paris com viagens a Ibiza, na Espanha, onde produz trabalhos em papel japonês modelado sobre pedras e pintados a óleo ou guache. Essas "impressões" são realizadas com base no contato direto com a natureza, e aproximam-se, em suas formas, de paisagens vulcânicas ou lunares. Também em Ibiza, a partir de 1959, produz as primeiras "terras craqueladas", relevos quase sempre monocromáticos, com pigmentos extraídos de terras e minerais locais. Como nota, o crítico Frederico Moraes diz que: a natureza torna-se a matéria-prima essencial do artista.

De volta ao Brasil, em 1964, instala um ateliê em Cata Branca, Minas Gerais. A partir desse momento ocorre em sua obra a explosão do uso da cor e do próprio espaço. Começa a criar as "sombas recortadas", nas quais associa cipós e raízes a madeiras recortadas. Nos primeiros trabalhos, opõe a geometria dos recortes à sinuosidade das formas naturais. Destaca-se a importância conferida às projeções de sombras em suas obras.

Em 1972, passa a residir em Nova Viçosa, no litoral sul da Bahia. Amplia o trabalho com escultura, iniciado em Minas Gerais. Intervém em troncos e raízes, entendendo-os como desenhos no espaço. Essas esculturas fixam-se firmemente no solo ou buscam libertar-se, direcionando-se para o alto. A partir de 1978, atua como ecologista, luta que assume caráter de denúncia em seus trabalhos: "Com minha obra, exprimo a consciência revoltada do planeta". Krajcberg viaja constantemente para a Amazônia e Mato Grosso, e registra, por meio da fotografia, os desmatamentos e as queimadas em imagens dramáticas. Dessas viagens, retorna com troncos e raízes calcinados, que utiliza em suas esculturas.

Na década de 1980, inicia nova série de "gravuras", que consiste na modelagem em gesso de folhas de embaúba e outras árvores centenárias, impressas em papel japonês. Também nesse período realiza a série africana, utilizando raízes, cipós e caules de palmeiras associados a pigmentos minerais. Krajcberg sempre fotografa as suas esculturas, muitas vezes tendo o mar como fundo. O artista, ao longo de sua carreira, mantém-se fiel a uma concepção de arte relacionada diretamente à pesquisa e utilização de elementos da natureza. A paisagem brasileira, em especial a Floresta Amazônica e a defesa do meio ambiente, marca toda a sua obra.

FONTE: Disponível em: <<https://www.escriitoriodearte.com/artista/frans-krajcberg/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Conhecendo a história do artista Frans Krajcberg, podemos entender que a linguagem da natureza pode ser um recurso importante para o desenvolvimento criativo. No desenho do artista Krajcberg, a seguir, notamos que sua inspiração foi uma árvore. O artista desenha usando nanquim, para acentuar a textura no tronco e evidenciar a beleza da raiz.

FIGURA 109 - NANQUIM SOBRE PAPEL - 1983



FONTE: Disponível em: <<https://www.escriitoriodearte.com/artista/frans-krajcberg/raizes/4956/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

A natureza proporciona verdadeiras criações artísticas, com suas formas incríveis e variadas, que, por sua vez, servem de inspiração para muitos artistas, em que utilizam a própria natureza para criar suas obras, como é o caso da linguagem artística contemporânea conhecida como Land Art.

O que é a Land Art? É um movimento artístico que surgiu no final da década de 1960, nos Estados Unidos, que significa a Arte da Terra, ou seja, os artistas se apropriam da paisagem para criar suas obras de arte (MAZZAMATI, 2012). A principal característica desse movimento artístico é a utilização dos recursos da própria natureza como suporte para o artista. Essa arte cria vários desenhos utilizando pedras, folhas, madeira, entre outros materiais naturais.

Veja a seguir a obra de arte do artista Robert Smithson (1938-1973). Essa obra foi realizada em 1970 e consiste em um desenho no formato espiral, que sai do continente em direção ao mar (MAZZAMATI, 2012). Esse espiral foi feito de pedras basálticas e terra e, hoje em dia, na maré baixa ainda é possível ver a obra.

FIGURA 110 - PLATAFORMA ESPIRAL



FONTE: Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/land-art/>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

Os artistas buscam nesse tipo de arte refletir e chamar a atenção acerca da grandiosidade que a natureza é e representa, utilizando da própria natureza o espaço e os materiais para as criações.

Compreendemos, dessa maneira, que o ato de desenhar ultrapassa os suportes básicos para as criações artísticas, como folhas de ofício e as telas e, passam a ocupar os mais diferentes espaços, como os naturais e o corpo humano. A seguir, vamos conhecer o ato de desenhar que ocupa outros suportes, como o corpo humano.

4 O DESENHO EM DIFERENTES SUPORTES

O corpo humano também é utilizado como suporte para criações que também podemos considerar como manifestações artísticas. No passado e no momento presente, podemos encontrar algumas tribos indígenas, que fazem uso dos desenhos durante os rituais religiosos, manifestando a sua crença e arte, que por meio da pintura realizava diferentes desenhos no seu corpo. A figura a seguir apresenta desenhos no rosto e nos braços de um indígena. Podemos observar que são linhas retas verticais e diagonais, pois esses desenhos possuem uma precisão.

FIGURA 111 - JOVEM INDÍGENA



FONTE: Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/26612046@n06/10752692444>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Existem diversas tribos indígenas em vários países, cada qual com a suas tradições, crenças e costumes, ou seja, cada povo possui uma cultura própria tanto nas comidas, vestimentas, pinturas e desenhos corporais ou para as cerâmicas. Os povos Kaxinawá, que são indígenas que vivem no Brasil e no Peru:

Possuem uma vasta cultura material que vai desde a tecelagem em algodão, com tingimento natural, até a cerâmica feita em argila com cinzas obtidas de animais, árvores e ainda cacos de outras cerâmicas, onde são impressos os kenê (desenhos da cobra), uma espécie de marca que identifica a cultura material dos Kaxinawá, cujo significado está relacionado à coragem, força, poder e sabedoria. O artesanato se configura como uma das principais fontes de renda das famílias Kaxinawá, devido ao seu belo *design* tem uma grande aceitação no mercado regional e até mesmo nacional (FERREIRA, s.d., s.p.).

Essa tribo utiliza os desenhos em várias ocasiões. Vejamos o texto a seguir que se refere a essa cultura. Leia e amplie seus conhecimentos sobre a arte desse povo.



Arte – Kaxinawá

O *Kene Kuin*, desenho verdadeiro, é uma marca importante da identidade Kaxinawá. Os povos vizinhos (Kulina, Yaminawa, Kampa) não têm um estilo de desenho comparável ao *kene kuin*. Para os Kaxinawá, o desenho é um elemento crucial na beleza da pessoa e das coisas.

MULHERES KAXINAWÁ CONFECCIONANDO CESTARIAS



FOTO: NIETTA LINDENBERG MONTE - 1984.

O corpo e o rosto são pintados com jenipapo para ocasião de festas, quando há visitas ou pelo simples prazer de se arrumar. Crianças muito pequenas não recebem desenho, mas são enegrecidas dos pés à cabeça com jenipapo. Meninos e meninas têm só uma parte do rosto coberto com desenho e os adultos têm o rosto todo pintado.

A pintura com jenipapo é uma atividade exclusivamente feminina. Em dias sem festa muitos andam sem desenho, mas quando um dos homens da casa traz jenipapo da mata, sempre há alguém que se anima a preparar tinta e chamar os outros para pintá-los. As pessoas que mais andam pintadas são as mulheres jovens; os homens menos, a não ser que sejam hóspedes.

O estilo do *kene kuin* contém uma variedade de motivos que têm nomes. Quando um motivo tem dois ou mais nomes, isto geralmente se deve à ambiguidade, típica do estilo Kaxinawá, entre fundo e figura. Os mesmos motivos, ou desenhos básicos, usados na pintura facial, são encontrados na pintura corporal, na cerâmica, na tecelagem, na cestaria e na pintura dos banquinhos.

Assim como nem sempre e nem todos os corpos são pintados, também nem todos os objetos *keneya* têm desenho. Panelas para cozinhar comida não são pintadas, mas pratos para servir comida podem sê-lo. A pintura é associada a uma fase de novidade na vida do objeto ou da pessoa, uma fase na qual é desejável enfatizar a superfície lisa e perfeita do corpo em questão. O desenho chama a atenção para as novidades na experiência visual, que anunciam eventos cruciais da vida. O desenho desaparece com o uso e só é refeito por ocasião de uma festa. Assim, coisas com o desenho ocupam um lugar especial na cultura Kaxinawá, como em outras culturas do ocidente amazônico.

FONTE: Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/povo/kaxinawa/400>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

A partir deste texto podemos perceber que a arte transcende o suporte convencional, como o papel, e ocupa outros suportes. Na cultura indígena o corpo representa esse suporte, porém, não somente, pois podemos observar em objetos artísticos e utilitários também.

Além do desenho e da pintura corporal utilizada pelos indígenas ou por outros povos, como os indianos, os antigos egípcios, entre outras culturas, podemos destacar as tatuagens, que são imagens gravadas na pele. Segundo Mazzamati (2012), a tatuagem é uma forma de individualização, de diferenciação e de pertencimento a um determinado grupo. Nas sociedades atuais, a tatuagem pode assumir outra configuração, possuindo significados bem particulares e específicos, pois é usada por algumas pessoas para valorizar a estética corporal, quando escolhem o desenho a ser tatuado.



Como surgiu a tatuagem?



Tudo indica que a prática de marcar o corpo é tão antiga quanto a própria humanidade. No entanto, como é impossível encontrar corpos de eras tão remotas com a pele preservada, temos de nos basear em amostras mais recentes. É o caso de múmias egípcias do sexo feminino, como a de Amunet, que teria vivido entre 2160 e 1994 a.C. e apresenta traços e pontos inscritos na região abdominal - indício de que a tatuagem, no Egito Antigo, poderia ter relação com cultos à fertilidade. Um registro bem mais antigo foi detectado no famoso Homem do Gelo, múmia com cerca de 5.300 anos, descoberta em 1991, nos Alpes. As linhas azuis em seu corpo podem ser o mais antigo vestígio de tatuagem já encontrado - ou, então, cicatrizes de algum tratamento medicinal adotado pelos povos da Idade da Pedra. Mesmo com tantas incertezas, os estudiosos concordam que, já nos primórdios da humanidade, a tatuagem deve ter surgido na busca de tentar preservar a pintura do corpo.

"Um dos objetivos seria permitir ao indivíduo registrar sua própria história, carregando-a na pele em seus constantes deslocamentos", afirma a artista plástica Célia Maria Antonacci Ramos, da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), autora do livro *Teorias da Tatuagem*. A prática se difundiu por todos os continentes, com diferentes finalidades: rituais religiosos, identificação de grupos sociais, marcação de prisioneiros e escravos (como a tatuagem era usada pelo Império Romano), ornamentação e até mesmo camuflagem. No Ocidente, a técnica caiu em desuso com o cristianismo, que a proibiu - afinal, está escrito em Levítico, livro

do Antigo Testamento: "Não façais incisões no corpo por causa de um defunto e não façais tatuagem". A tradição só foi redescoberta em 1769, quando o navegador inglês James Cook realizou sua expedição à Polinésia e registrou o costume em seu diário de bordo: "Homens e mulheres pintam seus corpos". Na língua deles, chamam isso de tatau. "Injetam pigmento preto sob a pele de tal modo que o traço se torna indelével". Cem anos depois, Charles Darwin afirmaria que nenhuma nação desconhecia a arte da tatuagem. De fato, dos índios americanos aos esquimós, da Malásia à Tunísia, a maioria dos povos do planeta praticava ou havia praticado algum tipo de tatuagem. Com a invenção da máquina elétrica de tatuar, em 1891, o hábito se espalhou ainda mais pela Europa e pelos Estados Unidos. No final do século XX, a pele desenhada, até então uma característica quase exclusiva de marinheiros e presidiários, tornou-se uma das mais duradouras modas jovens.

Arte universal: Sempre existiu gente tatuada em diferentes pontos do planeta

TAITI

De acordo com a mitologia da região, foram os deuses que ensinaram aos homens a arte de tatuar, que, por isso, deve ser executada seguindo à risca uma liturgia especial. Aos homens, por exemplo, é permitido tatuar o corpo todo, enquanto as mulheres só podem marcar o rosto, os braços e as pernas. Na Polinésia em geral, a tatuagem costuma ser usada como símbolo de classe social.

JAPÃO

A imagem anterior, do século XIX, mostra japoneses tatuados no braço. O país foi um dos que mais desenvolveram a técnica: as sessões podem durar anos até os desenhos cobrirem o corpo todo, com exceção das mãos e dos pés. A prática, porém, ficou associada à organização mafiosa Yakuza. Outra curiosidade local é a kakoushibori, espécie de tatuagem oculta, com produtos químicos como o óxido de zinco que fazem o desenho aparecer apenas em certas situações: quando a pessoa está alcoolizada, após o ato sexual ou um banho quente.

ÍNDIA

Outro país em que a tatuagem é uma tradição milenar, a Índia desenvolveu também a chamada mehndi, pintura corporal com o pigmento natural de henna. Nesse caso, os desenhos duram no máximo uma semana - por isso a técnica costuma ser usada quase que exclusivamente **com fins decorativos, para ocasiões especiais, como casamentos.**

NOVA ZELÂNDIA

Os desenhos espiralados típicos da tatuagem maori, como são chamados os nativos da Nova Zelândia, tinham o objetivo de distinguir os integrantes de diferentes classes sociais. Cada espiral simbolizava um nível hierárquico. A prática só era permitida aos homens livres: escravos não podiam se tatuar. Depois que os líderes maoris morriam, seus familiares conservavam a cabeça tatuada em casa, como relíquia.

ÁFRICA

As tatuagens com cores e traços elaborados são menos comuns em povos de pele escura. Nas tribos africanas, uma prática comum é a escarificação, que consiste na produção de cicatrizes a partir de incisões na pele. Alguns povos a utilizam com fins terapêuticos, para introduzir medicamentos diretamente no corpo. A prática também é verificada em ritos de passagem. Em algumas tribos do Sudão, por exemplo, as mulheres são submetidas a três processos de escarificação: aos 10 anos elas marcam o peito, na primeira menstruação é a vez dos seios e, após a gestação, são marcados os braços, as pernas e as costas.

FONTE: Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/como-surgiu-a-tatuagem>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

A tatuagem é uma expressão subjetiva, pois possui significados muito particulares para quem escolhe o desenho a ser tatuado.

Neste tópico, refletimos constantemente sobre o ato de desenhar, que consiste um diálogo expressivo do artista ou desenhista consigo mesmo e com quem aprecia sua criação. É um momento que transcende toda sua criatividade emotiva e artística, no ato de registrar suas impressões, deixando transparecer sua essência, sua arte em algum lugar, em algum suporte.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, você estudou que:

- O ser humano pré-histórico já fazia uso do desenho como meio de expressão, como uma maneira de se comunicar.
- As imagens transmitem uma ideia ou um objeto. Podemos compreender que o desenho se torna símbolo, representando a expressão de conceitos abstratos ou concretos.
- As iluminuras são desenhos e pinturas realizados em livros de literatura, litúrgicos e documentos da corte, toda arte realizada era minunciosamente rica em detalhes. A temática para esses desenhos era referente à religião, à fauna e à flora. Após a finalização dos desenhos, os monges faziam a pintura, que além das tintas utilizavam ouro e prata. Os livros utilizados pelos monges para fazer as iluminuras eram os pergaminhos. Esse material era pele de carneiro ou cabra, que recebia um tratamento específico para esse fim.
- As criações que a natureza expressa podem ser consideradas verdadeiras obras de arte, com as mais incríveis e variadas cores e formas, utilizadas por muitos artistas como inspiração para criação de sua arte, ou ainda, a própria natureza é transformada em arte.
- A Land Art tem como principal característica desse movimento artístico a utilização dos recursos da própria natureza, como suporte para o artista. Essa arte cria vários desenhos utilizando pedras, folhas, madeira, entre outros materiais naturais.
- O corpo humano também é utilizado como suporte para as criações artísticas, como é o caso das tatuagens. A tatuagem é uma forma de individualização, de diferenciação e de pertencimento a um determinado grupo. Nas sociedades atuais, a tatuagem pode assumir outra configuração, possuindo significados bem particulares e específicos, pois é usada por algumas pessoas para valorizar a estética corporal, quando escolhem o desenho a ser tatuado.



Caro acadêmico, estudamos neste tópico acerca do ato de desenhar, de como e em que podemos desenhar. Portanto, nesse momento pensamos que seja oportuno direcionar nosso olhar para o contexto escolar, ou seja, de atividades que possam ser realizadas com os alunos. Como a graduação é uma licenciatura, ou seja, é direcionada para a formação da docência, é necessário o direcionamento das atividades como sugestões para a prática pedagógica.

Vamos lá! Solte sua imaginação e criatividade para realizar as atividades:

1 Arte Rupestre:

- Como os desenhos da Arte Rupestre tinham como suporte as pedras e os materiais que utilizavam eram subtraídos da natureza, vamos organizar os materiais necessários para essa atividade.

MATERIAIS:

- 1 papelão de aproximadamente 30x30 cm;
- 1 tubo de cola branca;
- carvão;
- água;
- potes ou bacia;
- escolha um barro de qualquer cor, porém não pode ser úmido. Peneire esse barro até que fique em pó, não pode conter pedaços grandes de pedra ou qualquer outro material.

PROCEDIMENTOS:

- Após o barro peneirado, acrescente cola e água gradativamente e, mexa para que os ingredientes se misturem. Essa mistura, ou seja, essa tinta não pode ser muito aguada, mas também não muito dura, deve ficar no ponto de pudim, mais cremoso.
- Com a tinta pronta, passe em toda a superfície do papelão e deixe secar por 24 horas ou até que a tinta esteja bem seca.
- A tinta no papelão deve ficar parecendo com a textura de uma parede, um pouco áspera por causa do barro.

Agora, é soltar a imaginação e fazer um desenho baseando-se na Arte Rupestre.

2 Linguagens da Natureza

No tópico que abordamos sobre as linguagens artísticas da natureza, citamos o artista Frans Krajcberg, que por meio de sua arte demonstra sua revolta com as agressões ao meio ambiente. Dessa maneira, essa atividade está relacionada aos recursos que podemos utilizar extraídos da natureza, sem destruir, apenas utilizar o que é possível aproveitar.



MATERIAIS:

- procure no chão, embaixo de árvores diferentes tipos de folhas;
- lápis 6B;
- cotonetes;
- pincéis;
- tintas, pode ser guache ou acrílica;
- lápis de cor ou giz de cera;
- folhas de ofício;
- papel canson.

PROCEDIMENTOS:

- a) Separe uma folha e observe atentamente a sua textura, sua cor e sua forma. Pegue o lápis 6B, a folha de ofício e comece a desenhar o que você observa bem no meio da folha de ofício, agora desenhe outra folha um pouco acima da folha que já está desenhada, porém, uma deve estar quase em cima da outra, ou seja, intercalando com a outra e, assim faça várias folhas ocupando o espaço da folha de ofício. Agora, como você desenhou com o lápis 6B, passe o dedo esfumando a linha para fazer a sombra nas folhas desenhadas e, finalize o desenho.



FONTE: Disponível em: <<http://papel.deparedede.com.br/wp-content/uploads/2012/06/Folhas-Secas.jpg>>. Acesso em: 8 dez. 2016.



FONTE: Disponível em: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/50/22/fa/5022facce6372b0dbc0de1ffa29eed12.jpg>>. Acesso em: 8 dez. 2016.

- b) Em outra folha de papel canson, passe várias cores de giz de cera uma em cima da outra, para cobrir todo o espaço. Escolha várias folhas que você selecionou e, cole no papel canson já pintado, organizando assim, uma composição com materiais naturais. Se quiser, pode colar pedras pequenas, sementes, gravetos, entre outros materiais que estiverem disponíveis.



FONTE: Disponível em: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/c1/79/24/c179241403c443e671edbc51183fdfff.jpg>>. Acesso em: 8 dez. 2016.



FONTE: Disponível em: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/53/e2/39/53e239ebb8d37b555b193f3ce91fac25.jpg>>. Acesso em: 8 dez. 2016

c) Com as outras folhas que sobraram, passe tinta no lado que aparecem as nervuras e carimbe levemente no papel canson. Crie uma composição intercalando e sobrepondo as folhas.



FONTE: Disponível em: <http://www.acrilex.com.br/images/edicao_16/oficina/13_arvore_folhas.jpg>. Acesso em: 8 dez. 2016.



FONTE: Disponível em: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/05/ac/74/05ac74674f89309a926e5fd8ea7828a3.jpg>>. Acesso em: 8 dez. 2016.

REFLEXÕES ACERCA DO DESENVOLVIMENTO DO DESENHO

1 INTRODUÇÃO

No tópico anterior, perpassamos o nosso olhar sobre onde e como ocorre o ato de desenhar, abarcando vários aspectos intrínsecos ao desenvolvimento da capacidade criadora. Neste tópico, também abordaremos a questão do ato de desenhar, mas no contexto infantil.

Muitos pesquisadores afirmam que a criança desenha mais o que sabe do objeto, do que realmente vê nele. Segundo Piaget (2010), por ser uma manifestação semiótica, o desenho está presente entre o jogo simbólico e a imagem mental, pois a maneira como a criança enxerga o objeto passa por transformações significativas durante o processo evolutivo.

Para Vygotsky (2007), a percepção do objeto está relacionada ao sentido atribuído pela criança, ou seja, constitui-se por meio da vivência na realidade e não pelo objeto material.

Neste tópico, para contribuir com a construção do conhecimento sobre as fases do desenvolvimento do desenho, serão realizadas reflexões a partir das abordagens de Jean Piaget (2010) e de Lev S. Vygotsky (2007), que foram influenciados pela grandeza da estética do desenho infantil. Para compreender como ocorre o processo evolutivo do desenho, foi necessário dividir o texto em fases do desenho, para que possamos identificar fatores acerca do desenvolvimento do desenho em algumas etapas evolutivas.

2 DESENVOLVIMENTO DAS FASES DO DESENHO

No início do século XIX, o desenho infantil foi objeto de estudo de vários pesquisadores, possibilitando muitas leituras referente a esse processo do desenvolvimento criativo das crianças, objetivando desvendar o que ocorre quando elas desenhavam. Para Piaget (2010), o desenho pode ser considerado uma manifestação semiótica, ou seja, uma das maneiras que a função de atribuir significado pode ser construída ou expressada. Essa atividade é realizada concomitante com as demais manifestações desenvolvidas pela criança, com relação à construção da linguagem verbal, com o brincar e com o brinquedo.

Iavelberg (2003) postula que o desenho da criança recebe desde muito cedo a influência da cultura que está ao seu redor, como por intermédio de materiais e suportes com que faz seus trabalhos, de imagens e várias produções artísticas que observa por meio da mídia, do computador, dos livros, gibis, objetos artísticos, vídeos, cinemas e outros recursos. A autora também menciona que a criança pode ser autônoma ao realizar e interpretar trabalhos artísticos, embora realize as atividades por meio de influência cultural, recebe das suas vivências do meio em que está inserida, das aprendizagens, das suas ideias criativas relacionadas ao que é o desenho e para que serve, sua criatividade e reflexão acerca das suas produções artísticas e dos outros.

O desenho infantil no século XIX passava pela avaliação rigorosa dos adultos, ou seja, o resultado final de todo processo criativo da criança deveria seguir os padrões da concepção estética dos adultos. No entanto, os adultos seguiam fielmente as propostas pedagógicas do ensino tradicional, que tinha como objetivo o desenvolvimento da destreza, da precisão e da cópia.

Por meio dessas coibições, as crianças começam a denominar seus desenhos de feios, ridículos, afirmando que não sabem desenhar, ficam cada vez mais inseguros e com medo de errar, o mesmo acontece quando a atividade a ser realizada apenas enfatiza a pintura e o desenvolvimento da coordenação motora, que não possibilita à criança criar seus desenhos por meio de suas vivências e experiências.

FIGURA 112 - DESENHO ESTEREOTIPADO QUE ENFATIZA A PINTURA



FONTE: Disponível em: <<http://soumuitosemuitos.blogspot.com.br/2013/11/expressao-artistica-na-infancia-e.html>>. Acesso em 19 abr. 2016.

O desenho acima está baseado na perspectiva tradicional, na qual esse ensino enfatiza a repetição de exercícios, com o fim de treinar certas habilidades.

O ensino da Escola Tradicional possui algumas características que, segundo Iavelberg (2003), a proposta pedagógica se baseia em regras de acomodação da criança e, por isso, deveria seguir os modelos para aprender a desenhar, por intermédio da repetição de exercícios, treinando as habilidades, em que a questão técnica era amplamente desenvolvida, pois o que importava era o produto final. No entanto, o resultado do trabalho artístico da criança deveria estar de acordo com a concepção de arte dos adultos, ou seja, as especificidades das crianças não eram levadas em consideração.

O modo de olhar para o desenho infantil começou a mudar com as novas tendências pedagógicas que surgiram com a Arte Moderna. Essas tendências buscavam ressaltar a expressividade particular de cada artista, bem como contribuir para as novas concepções do ensino do desenho e, principalmente, compreendendo que o desenho infantil é algo natural do desenvolvimento expressivo das crianças.

Segundo Iavelberg (2003), essa nova concepção moderna tem como objetivo a formação cultural, aperfeiçoando o gosto e a estética acerca dos desenhos, que a partir desse momento, deveria estar de acordo com o olhar da criança e não mais dos adultos, como era no ensino tradicional.

O ensino baseado numa concepção moderna, como a educação progressista, para Iavelberg (2006), tem como princípio que o indivíduo seja o centro da aprendizagem e não mais a técnica do processo educativo, como era no ensino tradicional. Agora, o processo educativo está pautado em atividades que sejam realizadas pela “expressividade, livre e natural da infância” (IAVELBERG, 2006, p. 15), porque o ensino tradicional está centrado nos materiais e técnicas, mais preocupados com o processo educativo e não com o resultado final.

A criança na sua fase lúdica da infância se expressa nos desenhos, por meio de linhas, traços e cores, dando vida as suas criações. Dessa maneira, esse ensino contribui para o desenvolvimento do potencial criativo, pois compreende que as crianças devem expressar sua criatividade por meio do desenho, não necessariamente como livre expressão, mas como postula Barbosa (2012b, p. 26), “a ideia de basear o ensino da arte no fazer e ver arte é o cerne de todas as manifestações pós-modernas da arte/educação em todo mundo”. Portanto, o ensino deve propiciar para as crianças ações que possibilitem experiências significativas com as linguagens artísticas e, dessa maneira, contribuirá para o desenvolvimento da expressão, da criatividade, da imaginação, da percepção, da emoção e da criação.

Segundo Pillotto (2007, p. 25), “a imaginação nasce do interesse, do entusiasmo, da nossa capacidade de nos relacionar. Por isso as instituições educacionais precisam estar atentas ao currículo, propondo ações voltadas ao interesse das crianças”. Desse modo, é importante que as ações educativas envolvam o lúdico, o brinquedo e o jogo como elementos fundamentais no contexto educacional infantil, pois o seu processo criativo deve estar relacionado com as suas experiências, para que se torne uma aprendizagem significativa.

A partir desse momento do texto, abordaremos as fases do desenho infantil para compreender como transcorre e o que abarca cada fase do desenvolvimento da criança. Para isso, faz-se necessário os estudos de dois grandes pesquisadores do século XX, para fundamentar nosso posicionamento.

Podemos considerar que o grafismo infantil possui algumas características específicas e determinantes quando a criança realiza algum desenho. Durante o desenvolvimento do processo da criança, ela desenvolve a autonomia, a reflexão, a percepção, a imaginação, a criatividade, a concentração, o simbolismo, pois é possível verificar que nessas ações as crianças se sentem dispostas e, bem à vontade para realizar um desenho, para brincar, para criar, pois segundo Iavelberg (2003), elas gostam de experimentar movimentos e qualquer material oferecido para soltar sua imaginação, fazendo-os variar por intermédio de suas ações, pois trabalham concretamente e esquecem as coisas que estão acontecendo ao seu redor. Na verdade, nessa ação de desenhar, as crianças transmitem o que sentem e o que querem por meio do grafismo.

Iavelberg (2006) menciona que a cultura influencia muito no desenho infantil, pois desde muito pequenas as crianças fazem a apresentação e seleção de meios e suportes durante a observação do ato de desenhar. Dessa maneira, fazem a construção do que é e do que representa, ou seja, “hábitos culturais, portanto, diversificam as ideias da criança sobre o desenho” (IAVELBERG, 2006, p. 35). Podemos compreender que nenhuma criança nasce sabendo desenhar, é por meio das interações com o meio em que vive que ela vai construindo seu repertório imagético e criativo.

2.1 FASE DO DESENHO I – 0 A 2 ANOS

A partir desse momento, conheceremos as contribuições pertinentes acerca do desenho infantil de Jean Piaget e Lev Vygotsky. Em seus estudos, Piaget (2010) concluiu que a criança aprende por meio da construção e reconstrução do seu pensamento, ou seja, ele determinou que a criança só conseguirá fixar na memória o que aprendeu se assimilar e acomodar as suas estruturas no pensamento. Dessa maneira, estabeleceu que as crianças passam por quatro fases de desenvolvimento.

Garatuja (0 a 2 anos): essa fase do desenvolvimento infantil faz parte da fase que Piaget (2010) denominou de Sensório-motora (0 a 2 anos) e também está no início da fase pré-operacional, que corresponde de 2 a 7 anos.

Essa fase tem como característica a busca visual pelo objeto, esse desenvolvimento mental é fundamental para a criança, pois precisa ser aprendida antes de iniciar outro conceito, que seria a permanência do objeto, ou seja, a criança vai percebendo que o objeto que procura com seu olhar ora desaparece e ora aparece. Nesse período, a figura humana não existe em seus desenhos, pois para a criança ainda não tem valor.

Piaget (2010) defende que a criança, no início dessa fase nomeada de garatuja, desenha simplesmente por extremo prazer para descobrir movimentos e, para ver riscos deixados no papel. As cores, para a criança nessa fase não têm muito valor, pois o que interessa é o contraste que deixou no papel.

Para Piaget (2010), a garatuja pode ser dividida em dois momentos, que denominou de garatuja desordenada e ordenada, são dois momentos que ocorrem na fase sensório-motora.

Na garatuja desordenada, a criança ao desenhar faz movimentos amplos, desordenados e contínuos, não havendo nenhuma preocupação no desenho em si, mas no gesto que faz ao movimentar o lápis ou giz.

A criança desenha várias vezes no mesmo espaço, não interessando o desenho que já consta no papel, ela também não se prende aos limites da folha, ou seja, a garatuja sai várias vezes fora da folha.

FIGURA 113 - GARATUJA DESORDENADA



FONTE: A autora

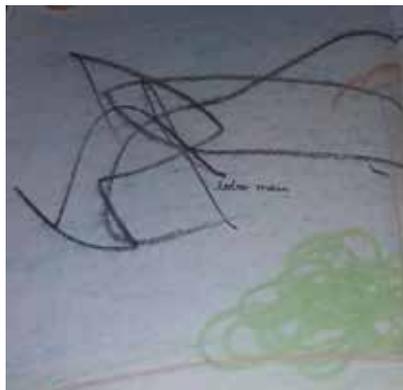
A figura anterior corresponde ao desenho de uma criança de um ano e meio, no qual percebemos que os traços têm certo movimento e que saem do limite da folha, pois nessa fase, ao desenhar, a criança movimenta o seu corpo acompanhando o ato de desenhar.

Segundo Piaget (2010), mais ou menos por volta dos dois anos surge a garatuja ordenada, em que a criança quando desenha começa a organizar seus traços e riscos, realizando movimentos mais firmes, às vezes circulares, e utiliza a coordenação viso-motora, ou seja, a criança prende seu olhar no que está desenhando. Nessa fase, consegue permanecer desenhando dentro dos limites da folha, mesmo utilizando todo o espaço possível do suporte, mas já não ultrapassa as margens.

Nessa fase, a ênfase está no desenho das formas, pois a criança não se preocupa com o tamanho e a ordem em que os desenhos estão localizados na folha, mas na forma que deixou registrada. A figura humana ou de um animal começa a surgir, porém, ainda de maneira imaginária a criança fala que desenhou alguém, mas as formas não são evidentes no desenho.

No desenho a seguir, uma criança de 2 anos representou o lobo mau, personagem da história Os Três Porquinhos, que havia escutado anteriormente. Podemos observar que a garatuja já está organizada, ocupando o centro da folha com traços mais curtos e precisos, porém não tem nenhuma forma representativa do animal, mas no momento ela nomeou o desenho. Talvez, se você perguntar à mesma criança o que significa o mesmo desenho em outro momento, ela dirá que é outro elemento.

FIGURA 114 - GARATUJA ORDENADA



FONTE: A autora

A criança desenha o que pensa sobre um determinado objeto, ou seja, o objeto já está internalizado em sua memória e, quando pensa em desenhá-lo, busca nas suas vivências elementos sobre o objeto. Dessa maneira, não há uma relação definida entre o que desenhou com o objeto que pensou, por isso mesmo que antes de finalizar a sua criação, o desenho pode se transformar em várias coisas, menos naquilo que pensou no início do desenho.

2.2 FASE DO DESENHO II – 2 A 7 ANOS

Pré-esquemática (2 a 7 anos): Piaget (2010) destaca que essa fase está relacionada à fase pré-operatória, ou seja, na pré-esquemática, a criança faz uma relação entre o que está desenhando, com o seu pensamento e com o meio que está ao seu redor.

Até os dois anos, aproximadamente, a criança está na fase da garatuja, faz riscos sem qualquer intenção com esse ato, porque para ela, nessa fase, o desenho em si não tem qualquer significado e, sim, as marcas que deixou registrada na folha.

A partir dos três anos, a criança começa a atribuir significados ao seu desenho, faz riscos verticais e horizontais, espirais e circulares e, às vezes, nomeia o que desenhou. Aos quatro anos, a criança torna-se ainda mais criativa e representa o que sente por meio dos seus desenhos. Nessa fase, a criança desenha o que ela realmente está vivenciando e sentindo, não se preocupando com o tamanho e a cor correta do que desenhou, pois ela desenha as coisas a sua maneira e não parecido com o real.

A criança desenha a partir de suas emoções e sentimentos, ou seja, no início dessa fase, a criança ainda não faz relação do traçado e da cor com as características próprias do desenho, apenas utiliza sua imaginação para desenhar. Quando a criança desenha, ela estabelece uma ação com o desenho, parece que dá vida aquilo que desenhou, mas é fruto da sua imaginação.

Na fase pré-esquemática, a criança procura imitar a escrita dos adultos ou imagens que observa nas mídias e ao seu redor. Como nessa fase a criança desenha pelo prazer, o fato de levantar e abaixar o lápis no papel estimula o desenvolvimento de sua capacidade criadora. Por volta dos quartos anos, a criança começa a nomear o que desenhou e, a garatuja vai dando espaço para as formas.

A criança, nesse estágio, começa a desenhar a figura humana, surge a representação denominada de homem girino, ou seja, a criança desenha um círculo caracterizando a cabeça e faz os braços ou as pernas, o restante do corpo ainda não é desenhado.

No desenho a seguir, podemos verificar que a criança utiliza várias linhas verticais e horizontais, bem como algumas formas circulares. Na atividade realizada pela criança na escola, ela informou para a professora o que de fato havia desenhado (sinalizado no desenho).

FIGURA 115 - PRÉ-ESQUEMÁTICA



FONTE: A autora

Percebemos que os elementos são todos vindos da natureza, ou seja, elementos naturais que a criança percebe devido à mudança no tempo todos os dias.

2.3 FASE DO DESENHO III – 7 A 10 ANOS

A terceira fase de Piaget (2010) foi denominada de **esquemática (7 a 10 anos)** e está relacionada com a fase do desenvolvimento das operações concretas, ou seja, a criança começa a ver as coisas ao seu redor com mais realismo, não confundindo a realidade com a fantasia, ela começa a discernir esses sentimentos.

Nessa fase, para compreender certas ações, a criança precisa ter a noção da realidade concreta, ou seja, ela precisa que seja utilizado para explicar certos assuntos um material concreto. Para compreender a teoria das cores, a criança necessita realizar a mistura das tintas e descobrir as novas cores. Para compreender sobre alguma tendência artística, ela precisa conhecer a obra de arte, por meio da leitura de imagem e realizar uma atividade referente ao assunto abordado.

Nessa fase, a criança começa a elaborar esquemas representativos, ou seja, começa a construir novas formas nos seus desenhos, que antes não existiam.

A criança começa a utilizar a linha de base da folha de ofício como referência para iniciar seu desenho. Geralmente, nessa parte, ela desenha o chão. Começa a fazer a relação cor-objeto, ou seja, a criança pinta o que desenhou conforme a cor real do objeto.

A criança desenha a figura humana, porém no início da fase, por volta dos 7 anos, ainda é possível perceber alguns desvios de esquema, ou seja, ela desenha algumas partes do corpo exagerada, como a cabeça e/ou as pernas grandes em relação ao restante do corpo, podendo ocorrer também a negligência ou a omissão de algumas partes do corpo, pois algumas vezes a criança prioriza outras partes. As crianças maiores, ou seja, na metade da fase até o final, por volta dos 8 anos e meio até 10 anos, começam a representar no desenho o que denominamos de transparência ou rebatimento.

A transparência consiste no desenho que a criança realiza e aparece o que está dentro ou escondido, por exemplo, ela desenha uma pessoa e dentro dos bolsos desenha a carteira ou chave do carro, sendo que estes objetos na realidade não aparecem, ou, ela desenha uma casa e aparecem todas as repartições dos cômodos, bem como o que existe em cada cômodo, como camas, roupeiros, tapetes, entre outros desenhos.

Já o rebatimento é quando a criança refaz o mesmo desenho na outra margem da folha, ou seja, de um lado da margem a criança desenha uma linha para representar um lado da estrada e, nesse lado ela desenha árvores, casas e pessoas. E, para representar o outro lado da margem da estrada, a criança desenha novamente a linha e repete os desenhos que fez anteriormente. Desse modo, no desenho aparece a estrada e o que existe nos dois lados da margem da estrada, porém, o desenho é geralmente igual.

FIGURA 116 - DESENHO COM TRANSPARÊNCIA



FONTE: A autora

No desenho acima, podemos observar que a criança, uma menina de 8 anos e meio representou a casa e o carro. Na casa, vemos que aparece o desenho da casinha do seu animal de estimação e no carro constatamos que a menina desenhou a mãe levando ela e seu irmão para a escola, pois ela desenhou as mochilas dos dois na frente.

Mencionamos anteriormente que Piaget (2010) considera que o desenho da criança na fase esquemática já está parecido com o real, não confundindo com a fantasia. No entanto, vale ressaltar que a criança desenha por meio das emoções e sentimentos, ou seja, aquilo que ela assimilou da realidade ela representa como vê, mas seus sentimentos estão baseados nos seus desejos. Vamos analisar o desenho mostrado anteriormente para compreender o pensamento de Piaget.

Vamos começar abordando o que a criança observa e desenha baseando-se no real, a questão da casa com a garagem ao lado procura centralizar na folha o desenho da casa, em que ela acrescenta também as janelas, as portas e a antena parabólica, enquanto que no desenho do carro podemos observar que a criança teve o cuidado de desenhar a placa, o cinto de segurança, até o banco em que estão as mochilas. A figura humana também tem as partes do corpo parecidas com o real. Agora, vamos analisar o desenho em que o que prevalece é o sentimento.

No desenho, a criança representou a casinha de seu animal de estimação. Aparecem dois cachorros, porém essa criança só tem um pinscher, mas como adorava seu animal e como a questão familiar é muito presente na vida dela, ela desenhou um filhote com a cachorrinha.

No carro, ela desenhou a mãe levando ela e seu irmão para a escola, com relação às cores utilizadas, a criança faz uso da cor para diferenciar as mochilas e as roupas das pessoas da família, porém o seu desejo de ter um irmão era tão grande que ela sempre desenhava junto, mesmo sem o ter no momento. Em todo o desenho apresentado anteriormente, a menina realizou na posição de topo, ou seja, visto de cima para baixo.

2.4 FASE DO DESENHO IV - 10 ANOS EM DIANTE

Piaget (2010) denominou a quarta fase de **Realismo (10 anos em diante)**, que inicia na Fase das Operações Abstratas ou Formais e, por volta dos 15 anos, mais precisamente na adolescência, inicia a fase do Pseudonaturalismo.

A partir desse período, ou seja, do início da fase por volta dos 10 anos, a criança começa a realizar seus desenhos utilizando diferentes planos visuais, ou seja, já não utiliza tanto a linha de base da folha para começar os desenhos.

Ela percebe que pode ampliar o chão ocupando mais espaço da folha para os demais elementos. Na fase anterior, a criança priorizava um espaço maior no desenho para os elementos naturais, como o céu, o sol e as nuvens.

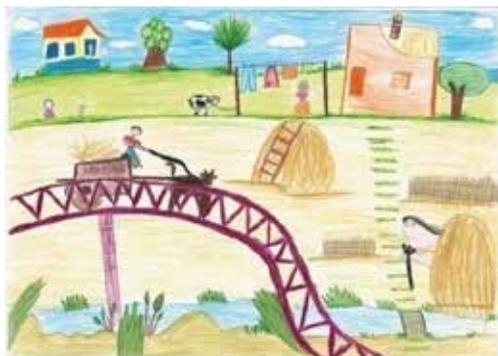
Agora, para desenhar, a criança utiliza a linha de base da folha e vários planos visuais para representar a sua imaginação, também começa a utilizar as formas geométricas, bem como, alguns desenhos possuem um aspecto rígido e formal.

Nesse período, a criança já possui o discernimento com relação à questão de gênero, ou seja, já caracteriza os personagens diferenciando os sexos, por exemplo, representa o menino e a menina cada qual com as suas diferenças, as crianças desenham roupas e acessórios para diferenciar um gênero do outro.

Em cada personagem é acentuada a questão do gosto, dos acessórios e das vestimentas específicas para cada gênero, gostam de representar também as marcas em modelos de roupas e sapatos de sua preferência.

A cor também tem um papel importante para as crianças nessa fase. Na questão de gênero, utilizam para evidenciar a diferença entre meninos e meninas, nos demais elementos de sua criação procuram utilizar a cor conforme é na realidade.

FIGURA 117 - REALISMO – UTILIZAÇÃO DOS PLANOS VISUAIS



FONTE: A autora

Nessa fase do realismo, as crianças têm uma grande evolução com relação ao ato de desenhar, pois além de começar a utilizar os planos visuais fazem uso também da superposição, ou seja, desenhavam os objetos conforme observam na realidade, como quando vai desenhar uma paisagem rural. Neste caso, a criança observa primeiro o chão seguido de um rio, depois uma ponte e novamente um terreno, após uma pastagem com animais, em seguida uma casa e por último o céu com as nuvens.

No desenho, essa sequência, com relação à organização dos planos visuais e da superposição dos objetos, ocorre porque a criança encontra na realidade os objetos dispostos dessa maneira.

Ainda na Fase das Operações Abstratas, a criança por volta dos 15 anos realiza seus desenhos não mais de maneira espontânea, mas sim, para compreender sua personalidade.

Os desenhos ainda têm características do realismo, porém agora são mais objetivos, podem apresentar perspectiva e profundidade. No uso da cor, fazem combinações de tons claros e escuros, com pouco ou quase nada do efeito de luz e sombra. Seus desenhos apresentam muitos detalhes, representando aquilo que observam ou já sabem acerca da realidade.

2.5 O GRAFISMO INFANTIL SEGUNDO VYGOTSKY

A partir desse momento, abordaremos sobre os estudos do russo Lev S. Vygotsky acerca do desenho infantil. Vygotsky (1998) denominou seus estudos de teoria histórico-cultural, ou seja, constatou que a base do processo de humanização ocorre por meio das relações interpessoais. As pessoas aprendem por meio da mediação social, ou seja, por meio das relações com as pessoas e com o meio em que vivem.

Em seus estudos, Vygotsky (2009) observou que as crianças que estão em idade inicial consideram o desenho uma das atividades artísticas preferidas. Nessa fase, as crianças apresentam certa limitação para expressar-se verbalmente e artisticamente, pois sua expressividade é gestual.

Vygotsky (1998) salienta que os gestos são considerados como signos visuais, sendo que por meio deles as crianças desenvolverão a expressão verbal, a linguagem escrita e o desenho, pois considera o gesto como suporte de toda atividade de representação simbólica. No entanto, o gesto utilizado durante a criação não influencia a criança na compreensão do significado simbólico da sua criação, mas o desenho está carregado de significado.

Em experimentos realizados para estudar o ato de desenhar, observamos que, frequentemente, as crianças usam a dramatização, demonstrando por gestos o que elas deveriam mostrar nos desenhos; os traços constituem somente um suplemento a essa representação gestual. [...] Uma criança que tem de desenhar o ato de correr começa por demonstrar o movimento no papel como uma representação do correr. Quando ela tem de desenhar o ato de pular, sua mão começa por fazer os movimentos indicativos do pular; o que acaba aparecendo no papel, no entanto, é a mesma coisa: traços e pontos. Em geral, tendemos a ver os primeiros rabiscos e desenhos das crianças mais como gestos do que como desenhos no verdadeiro sentido da palavra (VYGOTSKY, 1998, p. 121-122).

Podemos perceber, por meio de Vygotsky (1998), que a criança estabelece uma relação representativa entre os gestos e os símbolos presentes em seu desenho. Desse modo, Vygotsky (1998) considera o desenvolvimento da linguagem verbal um fator predominante para que o desenho tenha uma função simbólica para a criança, ou seja, quando a criança começa a denominar o que desenhou passa a estabelecer uma relação com o que representou na folha.

Vygotsky (1998) considera a passagem que a criança faz da garatuja para a etapa em que os desenhos têm uma representação gráfica e, que passa a ter significado é um momento importante para o desenvolvimento do desenho, pois não considera um simples ato mecânico e imediato.

Esse processo de reconhecimento do que está desenhado já seja encontrado cedo na infância, ele ainda não equivale à descoberta da função simbólica como, aliás, as observações têm mostrado. Nesse estágio inicial, mesmo sendo a criança capaz de perceber a similaridade no desenho, ela o encara como um objeto em si mesmo, similar a ou do mesmo tipo de um objeto, e não como sua representação ou símbolo (VYGOTSKY, 1998, p. 128).

Percebemos, dessa maneira, que a criança considera que aquilo que ela desenhou tem as mesmas qualidades que o objeto verdadeiro, ou seja, ela considera o desenho sua segunda realidade. Conforme vai crescendo, vai percebendo que o que desenhou não pode ser manuseado como o objeto real.

2.6 O DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO E DA CRIATIVIDADE

Nas crianças, a criatividade e a imaginação fazem parte do seu desenvolvimento. Por isso, podem estar relacionadas à apropriação cultural. Essa assimilação implica uma participação ativa da criança no meio cultural, tornando próprio dela a maneira de como perceber, de como sentir, de como falar, de como pensar e de como se relacionar com os outros (VYGOTSKY, 2009). A criatividade é algo que emerge das experiências de vida, e por meio dela emanam as lembranças, as criações, ou até, as inovações, sempre ancoradas nos aspectos oriundos da realidade. Para Vygotsky (2009), a atividade criadora é aquela quando criamos algo novo, indiferentemente do que foi criado, do mundo ou de uma simples construção da mente, conhecida apenas pela pessoa que o criou.

Tanto a imaginação quanto a criatividade são características próprias do ser humano, que se desenvolvem por meio do contato com a cultura, vivenciando experiências e novos acontecimentos. A imaginação está diretamente relacionada com a emoção e com a constituição de imagens mentais que proporcionam essas emoções. Todavia, essas imagens que surgem na mente humana, no exato momento da imaginação, podem ser comparadas com o que Vygotsky denominou de signos, pois ela se constitui por meio da formação social subjetiva. Acerca desse aspecto psicológico, Vygotsky (2007, p. 55) menciona as diferenças entre instrumento e signo:

A função do instrumento é servir como um condutor da influência humana sobre o objeto da atividade; ele é orientado externamente; [...]. O signo por outro lado, não modifica em nada o objeto da operação psicológica. Constitui um meio da atividade interna dirigido para controle do próprio indivíduo; o signo é orientado internamente.

Desse modo, o signo surge a partir da experiência que foi vivenciada pelo ser humano, ou seja, é algo muito subjetivo, que pode acontecer diferente de pessoa para pessoa. O signo, então, serve de suporte para que a imaginação possa acontecer, pois utiliza de fragmentos da própria experiência vivenciada, auxiliando a mente a reconstruir momentos e criar algo novo.

A imaginação está presente na vida de qualquer ser humano, desde quando se é criança, quando se passa pela fase de atividades e brincadeiras. De acordo com Vygotsky (1999), toda brincadeira utiliza a imaginação como suporte, mesmo que a criança ainda não tenha consciência desse fato. A imaginação é resultado das experiências sociais, culturais e afetivas que decorrem na vida do ser humano, pois as experiências de vida remetem a um signo, que pode inspirar sentimentos e impulsionar a criatividade por meio da imaginação.

Todos esses sentimentos podem ser utilizados como uma mola propulsora para o desenvolvimento da ação criativa. Afinal, “a reação emocional é o resultado singular de uma estrutura concreta do processo psíquico” (VYGOTSKY, 1998, p. 103). Dessa maneira, a reação emocional, quando um ser humano tem contato com qualquer obra de arte, contagia seu pensamento. Com a criança não é diferente; mesmo que ela possui pouco repertório cultural, ela tem experiências o suficiente para conseguir interpretar uma obra de arte.

A arte contagia as pessoas por meio dos seus sentimentos, pois além do ser humano criar algo novo, esse sentimento também possibilita a satisfação ou a insatisfação ao observar a imagem. Para desenvolver a imaginação e o sentimento, podemos usufruir dos benefícios da arte, pois ela contribui, por meio da criação, com as ideias que o autor tem referente a algo e, por isso proporciona para quem está apreciando a obra seus sentimentos. Conforme Vygotsky (1999, p. 304) “a arte pode ser boa ou má se nos contagia com sentimento bom ou ruim, é apenas uma linguagem do sentimento que temos de avaliar em função do que dizemos sobre ela”. Dessa maneira, podemos afirmar que a arte provoca certas reações emocionais nos indivíduos por meio de diferentes ações, como choro, raiva e/ou momentos de alegria e êxtase.

Conforme Vygotsky (1999, p. 315), “a arte é social em nós, e seu efeito se processa em um indivíduo isolado, isto não significa, de maneira nenhuma, que as raízes e essências sejam individuais”. Podemos compreender que o autor afirma que a arte está inserida no ser humano, por meio de seus sentimentos, por meio de suas vivências com o outro e com o meio social.

Desse modo, a criança só vai ter essa consciência por meio de novas vivências significativas que contribuirão à medida que ela vai amadurecendo e, assim, desenvolve a sua imaginação, percepção, interagindo com seus pensamentos. Inicialmente, ocorre por meio de brincadeiras, mas “ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividades, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária” (VYGOTSKY, 2007, p. 109). As regras também fazem parte de qualquer brincadeira, pois soltam a imaginação e acabam estabelecendo normas. Para Vygotsky (2007, p. 112), “da mesma forma que uma situação imaginária tem de conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária”. A criatividade também produz regras, é nelas que a imaginação se desenvolve, utilizando as vivências que a criança traz consigo, bem como das que ela produz durante a criação da brincadeira.

Querendo ou não, a velha psicologia tinha de reduzir a imaginação a outras funções, porque a principal diferença entre imaginação e as demais formas de atividade psíquica humana consiste no seguinte: a imaginação não repete em formas e combinações iguais impressões isoladas, acumuladas anteriormente, mas constrói novas séries, a partir das impressões e as mudanças destas para que resulte uma nova imagem, inexistente anteriormente, constitui, como se sabe, o fundamento básico da atividade que denominamos imaginação (VYGOTSKY, 1998, p. 107).

A criança desenvolve sua capacidade imaginativa e criadora por meio de suas experiências, que vão sendo construídas à medida que o seu cérebro vai internalizando as experiências, porém, isso só ocorre por meio da interação social, é dessa maneira que é desenvolvida as funções psicológicas superiores.

O contato da criança com diversos tipos de imagens, seja em livros, cartazes ou outro meio visual, corrobora para experiências significativas para o desenvolvimento do seu processo imaginativo. Vygotsky acrescenta que no comportamento humano a atividade criadora ocorre continuamente, ou seja, o nosso cérebro combina informações e as reelabora, reconstruindo essa criação, que na verdade é fruto da imaginação.

Nosso cérebro e nossos nervos, que possuem uma forte plasticidade, modificam com facilidade sua estrutura mais tênue sob diferentes influências e, se os estímulos são suficientemente fortes ou repetidos com bastante frequência, conservam a marca dessas modificações. No cérebro, ocorre algo semelhante ao que a uma folha de papel quando a dobramos ao meio. No local da dobra, fica a marca resultante da modificação feita, bem como a predisposição para repetir essa modificação no futuro (VYGOTSKY, 2009, p. 12).



Plasticidade: a propriedade de uma substância que permite que ela seja alterada e conserve as marcas dessa alteração.

Quando uma criança vai desenhar ou brincar, ela busca exemplos em alguém para se espelhar, desse modo ocorre a imitação, que faz parte do processo de desenvolvimento criativo do ser humano. Segundo Vygotsky (2009), é pela imitação que a criança aprende, ou seja, toda experiência carregada de sentido resultará na criança algumas mudanças significativas, principalmente acerca do assunto abordado e, assim, mudando seu pensamento, pois a partir do que ela vivenciou, poderá agir de outra maneira. Provavelmente quando realizar novamente a atividade, lembrará da experiência que vivenciou e, talvez repetirá as ações que ela presenciou ou realizará de outro modo. A imitação, nesse caso, em que a criança está desenvolvendo não se caracteriza como algo negativo, pois ela precisa de exemplos saudáveis para se tornar um adulto seguro.

Na velha psicologia e no senso comum, consolidou-se a opinião segundo a qual a imitação é uma atividade puramente mecânica. Desse ponto de vista, costuma-se considerar que, quando a criança resolve o problema, essa solução não ilustra o desenvolvimento do seu intelecto. Considera-se que se pode imitar qualquer coisa. O que eu posso fazer por imitação ainda não diz nada a respeito da minha própria inteligência e não pode caracterizar de maneira nenhuma o estado do seu desenvolvimento. Esta concepção é totalmente falsa (VYGOTSKY, 2007, p. 328).

Na escola, muitas vezes ocorre que a imitação é vista como algo negativo, tanto na arte como em outra área pedagógica, mas, conforme os estudos de Vygotsky, a imaginação faz parte de todo o desenvolvimento do processo intelectual em que a criança recebe influência do meio, do que vê e imita, porém, ela vai desenvolvendo discernimento, adquirindo parâmetros, para então organizar seu processo de criação. Segundo as pesquisas de Vygotsky, a criança não é capaz de imitar tudo o que vê, ela só imita aquilo que faz parte da sua capacidade intelectual naquele momento. O autor ainda completa o seu pensamento: “Em colaboração, a criança se revela mais forte e mais inteligente que trabalhando sozinha, [...]” (VYGOTSKY, 2000, p. 329). A criança que se sente apoiada, segura e confiante tem grandes possibilidades de aprender e se desenvolver.

Quando a criança imita a ação de um adulto ela consegue recombina o que observa e, por meio de suas experiências, torna-se criativa. Vygotsky (2000, p. 331) afirma que “[...] aquilo que está situado na zona de desenvolvimento imediato em um estágio de certa idade realiza-se e passa ao nível do desenvolvimento atual em uma segunda fase”, ou seja, quando a criança necessita do auxílio de um adulto para realizar suas atividades, na primeira fase de seu desenvolvimento, depois dessa experiência, ela começará a realizar sozinha, conforme vai avançando as etapas do processo. Dessa maneira, a criança torna-se mais criativa à medida que adquire mais experiência.

Quando a criança for desenhar o que está observando, ela olha, memoriza e só depois começa a recriar aquilo que memorizou, ou seja, ela nunca fará uma cópia fiel do que observou anteriormente. Ela desenhará somente o que para ela é o essencial daquilo que viu. No processo de imitação, a criança sempre fará uso da criatividade e só então imagina algo novo, recriando a partir de suas experiências de vida. Conforme Vygotsky (2009, p. 107), “um marco essencial dessa idade é que a criança desenha de memória e não de observação”. Ela desenha o que sabe sobre a coisa; o que lhe parece mais essencial na coisa, e não aquilo que vê ou o que imagina sobre a coisa. Em outras palavras, a imitação, ou seja, a interpretação daquilo que é memorizado pela criança, contribui para o seu processo de imaginação.

No período da infância, o desenho torna-se uma narrativa sobre aquilo que ela está vendo, vivenciando ou, até mesmo, daquilo que ela gosta. Não se trata apenas de copiar, pois nessa fase a fantasia está muito presente. A criança interpretará aquilo que está vendo e, apoiada em suas experiências, imaginará algo, tomando como ponto de partida a imagem memorizada.

A criança já tem internalizado o processo criador e, por isso, a partir do que já conhece faz novas conexões, isso ocorre por meio da fantasia. Para Vygotsky (2009, p. 23), “a fantasia não se opõe à memória, mas apoia-se nela e dispõe de seus dados em combinações cada vez mais novas. [...]”, ou seja, a fantasia somente ocorre por meio das conexões realizadas com as experiências anteriores e reorganizando algo novo.

Desse modo, podemos compreender que a fantasia não está dissociada à realidade, pois ela está em consonância com os fatos reais. Para que a fantasia aconteça é necessário que a criança passe por algo novo, decorrente da imaginação criativa. Para Vygotsky (1998), a imaginação é uma importante função psicológica superior, ou seja, esse processo só se desenvolve no ser humano. Esse processo ocorre advindo das vivências na vida social, valendo-se de processos de internalização e mediação.

Segundo Vygotsky (1998, p. 129), “a imaginação é importante na direção da consciência, que consiste em se afastar da realidade, em uma atividade relativamente autônoma da consciência [...]”. Esse distanciamento facilita o processo de relacionamento entre o que é real e o que é imaginário.

Por meio da mediação, a criança internaliza sua vivência, efetivando o conhecimento. Dessa maneira, a imaginação é resultante do processo criativo do ser humano, pois toda criação demanda da fantasia por meio da imaginação, para que surjam ideias novas.

Para Vygotsky (2009), o processo criativo pode existir em qualquer trabalho, pois isso ocorre quando a criança ou adolescente imagina algo e recria o que imaginou, dessa forma, está criando algo novo e é nesse processo que é possível reconhecer a criatividade, que por meio da linguagem exerce influência no desenvolvimento dos processos criativos. A criatividade, no ser humano, acontece por meio das diversas experiências que vivenciou anteriormente. Ao conhecer diferentes materiais, processos e atividades, desenvolve a capacidade criadora.

Vygotsky (2009, p. 22) postula que “quanto mais rica a experiência da pessoa, mais material estará disponível para a sua imaginação. Por isso, a imaginação da criança é mais pobre do que a do adulto, pela sua falta de experiência”. Desse modo, podemos afirmar que uma criança não é mais criativa que um adulto, devido às experiências que os adultos já vivenciaram, porém, os adultos confiam menos em si e, em consequência, menos em suas criações, ou seja, as crianças ainda conseguem acreditar mais em seu potencial criador e são persistentes, pois não desistem tão facilmente de problema durante o processo do desenvolvimento da criação. Mesmo sem ter experiência, a criança confia que pode criar algo surpreendente e consegue convencer as pessoas disso. Conforme Vygotsky (1999, p. 327):

A criança ainda desconhece a concepção de uma linha, só com a especificidade da sua estrutura pode expressar diretamente os estados de ânimo e as inquietações da alma, e a capacidade de transmitirem em poses e gestos os movimentos expressivos dos homens e dos animais nela se desenvolve com extrema lentidão por causas diversas, entre as quais a principal é o fato de que a criança não desenha fenômenos, porém esquemas.

Para Vygotsky (1999), qualquer processo criativo passa um tempo armazenando as experiências para depois internalizá-las, ou seja, só é possível internalizar as experiências que são decorrentes das conexões que a criança estabeleceu com os conhecimentos significativos que adquiriu. Esse processo de armazenamento não acontece rápido, no instante da vivência, pode levar anos até que o ato criativo possa acontecer. Conforme a criança cresce, podemos perceber que a imaginação tem relação direta com a experiência de vida.

Para Vygotsky (2009, p. 44), “[...] a experiência da criança é bem mais pobre do que a do adulto [...] seus interesses são mais simples, [...] suas relações com o meio também não possuem complexidade, [...] que são fatores importantes na definição da imaginação”. Compreendemos que se a criança passa por ricas experiências, maior será o seu potencial criador. Por isso, é fundamental proporcionar ricas e diferentes atividades para que se possa enriquecer seu repertório imagético, desenvolvendo diversas atividades produtivas, significativas e criadoras, pois, quanto mais elementos reais do meio social presentes no processo de criação, mais significativa será a atividade imaginativa.

Vivências significativas podem acontecer pelo simples fato de ouvir uma história. Ao ouvir a história, a criança consegue vivenciar como se realmente estivesse lá. Para que ela consiga interpretar ou assimilar aquilo que foi contado por outra pessoa, ou seja, experiências vivenciadas por outra pessoa, é necessário o uso da fantasia, para que se possa adentrar no universo de quem vivenciou tal acontecimento, imaginando-se estar lá.

Para realizar qualquer atividade humana, a imaginação é necessária, pois “[...] as ideias mais fantásticas reduzem-se a combinações desconhecidas de elementos presentes na experiência precedente do homem [...]” (VYGOTSKY, 1998, p. 110). Dessa maneira, podemos compreender que a fantasia utiliza da

realidade, e aliada à imaginação, cria o novo. Vygotsky (1999) menciona ainda que existe uma ligação muito forte entre a imaginação e a experiência, de maneira que ela se apoia na experiência. A própria experiência se ampara na imaginação, colocando-se no lugar do outro que vivenciou tal fato.

A relação que a imaginação estabelece com a realidade pode estar relacionada com o caráter emocional, à medida que fazemos escolhas do que pensar, que imagens mentais podem remeter a tal fato ou experiência. Afinal, para Vygotsky (1999), a imaginação é carregada de emoção, em que os sentimentos se configuram e se transformam em movimentos cheios de criatividade.

A imaginação recebe diretamente influências dos sentimentos, ou seja, por meio das emoções e são essas emoções que intensificam o desenvolvimento da atividade criadora. Quanto mais alegres, ou mais tristes estão os artistas, mais expressivos são os seus quadros pintados naquele momento, essa emoção se reflete no processo criativo. Podemos afirmar, então, que a emoção é o combustível para a criação da arte.

De acordo com Vygotsky (2009, p. 26), “o sentimento seleciona elementos isolados da realidade, combinando-os numa relação que se determina internamente pelo nosso ânimo, não exatamente, conforme a lógica das imagens”. Por meio das vivências que passamos no dia a dia, nos remete a imagens e impressões relembando dos momentos vivenciados e, pela fantasia podemos recordar e imaginar alguns fatos, além de reinventá-los por meio da fantasia. E é na infância que se inicia esse processo.

A construção da fantasia faz vivenciar algo que conheceu em um livro com muita naturalidade, como se essa experiência fosse verdadeira. Um exemplo apontado por Vygotsky, relacionado com o mundo infantil, está em uma história de um bandido de uma antiga cidade do Velho Oeste, em que o medo que a criança sentirá é real, porém a história é imaginária. Essa experiência tem real sentido para a criança, pois fará surgir um sentimento de medo que ela presenciou, ao lembrar ou interpretar uma história semelhante.

O emocional perpassa por todo pensamento e criação, assim como a dimensão intelectual, ou seja, um não existe sem o outro. A palavra afeta as pessoas, produz um efeito estético, emociona. Segundo Vygotsky (2010, p. 334), “[...] a emoção estética se baseia em um modelo absolutamente preciso de reação comum, que pressupõe necessariamente a existência de três momentos: uma estimulação, uma elaboração e uma resposta”. O conteúdo e os sentimentos que relacionamos com a obra de arte visualizada não estão contidos nela, ao contrário, são suscitados em nós pelo processo de percepção, e essa atividade constitui o dinamismo estético.

A estética age sob o humano de forma sensível e/ou sensorial, de acordo com sua influência. A perspectiva sensorial está ligada ao sentido que determinada pessoa atribui àquela arte em sua vida, e o sentido sensível é a forma como determinada arte suscita sentimentos neste indivíduo. Para Vygotsky (2010, p. 333), estética é:

[...] uma atividade construtiva sumamente complexa, que é realizada pelo ouvinte ou expectador e que consiste com as impressões externas apresentadas, o próprio receptor constrói e cria o objeto estético para o qual já se voltam todas as suas posteriores reações.

Na arte, tudo o que foi internalizado vem à tona, tanto ao observar quanto ao fazer uma obra de arte. Quem observa uma obra de arte é tomado por sensações que relembram experiências, fatos, ações e sentimentos. Para um artista, a arte é a forma de expressão do que o cerca, daquilo que para o sujeito tem maior valor. É resultado de sentimentos contidos que são externados por meio da arte.

A psicologia da arte é diferenciada em relação aos outros tipos de psicologia. Na arte, o pensamento depende de interpretação, do modo como são analisadas e percebidas as imagens, os acontecimentos e quais sentimentos elas proporcionam, cujo resultado da obra é a atividade fantasiosa do pensamento. A arte é fruto de um pensamento emocional inteiramente específico (VYGOTSKY, 1999).

As obras de arte representam o que almejamos, aquilo que acreditamos, mesmo que estes sentimentos não possam se tornar ações na realidade vivida, são uma forma de colocar para fora sentimentos contidos. Nesse contexto, o autor aborda a criação literária e teatral, mas deixa claro que não existem somente essas formas de representação da arte criadora, e que o processo de imaginação é um sistema muito complexo, que exigiria um estudo específico muito amplo no campo da psicologia.

Conforme Vygotsky (2009, p. 35), “toda atividade de imaginação tem sempre uma história muito extensa. O que denominamos de criação costuma ser apenas o ato catastrófico de parto que ocorre como resultado de um longo período de gestação e desenvolvimento do feto”. A maneira como a criança percebe o que acontece ao seu redor, suas dissociações e associações são partes fundamentais do seu processo criativo. E esse é um processo muito complexo.

A dissociação ou a fragmentação das partes desse processo torna-se essencial para que aconteça a atividade de desenvolvimento da mente humana; nessa etapa, algumas partes do processo são esquecidas e outras são destacadas, e saber fazer essa seleção das partes torna-se fundamental para a construção da atividade criadora. Essas partes se movem e se reelaboram. Esses movimentos garantem a modificação dessas impressões, contribuindo para a imaginação da criança e também do adulto. As relações entre imaginação e emoção permeiam os relatos de crianças e adultos.

Conforme Vygotsky (2009, p. 37), “a paixão das crianças pelo exagero, do mesmo modo que a dos adultos, tem fundamentos internos muito profundos, que, em parte, consiste na influência que o nosso sentimento interno tem sobre impressões externas”, ou seja, a forma de perceber o que acontece ao seu redor o faz exagerar, e o interesse da criança é, geralmente, centrado naquilo que é extraordinariamente fora do comum. Ela gosta de modificar os fatos criando proporções de exacerbação.

Esse exagero ao contar um fato ou história é fruto de sua intensa imaginação, é fruto de processos fantasiosos que na infância encontram seu terreno mais fértil, pois não sofrem ridicularizações, já que para a criança tudo pode acontecer, não há limites entre o real e o imaginário. E o exagero é intrínseco na criança, toda criança gosta de exagerar o que vê e percebe, e este processo auxilia na formação da atividade imaginativa e criadora.

Vygotsky (2009) afirma que essa relação entre o real e o imaginário, com pitadas de exagero são combinações realizadas na mente do ser humano. A criança exagera nas proporções, inventa coisas que não existem na realidade, ou que existem, porém não naquela proporção, desenha pessoas maiores do que suas casas, criando um mundo imaginário numa folha de papel.

Isso acontece porque ela enfatiza apenas parte do todo e, para enfatizar essas partes, necessita alterar regras comuns de proporção. Isso faz parte de seu desenvolvimento e não deve ser criticado pelos adultos. Vygotsky (2010, p. 346) ainda enfatiza que, “quando modificamos e corrigimos as linhas infantis talvez estamos pondo uma ordem rigorosa na folha de papel a nossa frente, mas estamos desordenando e turvando o psiquismo infantil”. A criança perde sua linha de raciocínio e prejudica seu desenvolvimento quando realizamos esse tipo de prática.

A falta de consciência ao desenhar nessa fase da vida é um processo natural e que deve ser respeitado, pois o conhecimento da criança vai sendo construído ao longo de suas vivências e experiências. O que acontece quando uma criança ou adulto não consegue desenhar ou criar?

Algumas pessoas têm menos talento, uma vez que um alto grau de talento original do ser humano é, segundo indica, um fato básico em todos os campos do psiquismo e, conseqüentemente são passíveis de explicação os casos de diminuição e perda de talento. Por ora, pode-se falar disso apenas como hipótese científica, se bem que fortemente apoiada em uma série de fatos (VYGOTSKY, 2010, p. 362).

O professor pode, por meio das atividades educativas, estimular algumas habilidades que a criança possui, mas incentivando-as sempre a buscar novas habilidades que ampliarão seus conhecimentos a respeito das técnicas de criação, contribuindo com relação ao saber no campo das artes. Para isso, o professor deve proporcionar o maior número de experiências diversificadas para seus estudantes, a fim de estimular a imaginação, a criação e a percepção, para que eles vivenciem e sintam o desfrutar da arte.

RESUMO DO TÓPICO 2

Nesse tópico, você estudou que:

- Para Piaget (2010), o desenho pode ser considerado uma manifestação semiótica, ou seja, uma das maneiras das quais a função de atribuir significado pode ser construída ou expressada, essa atividade é realizada concomitante com as demais manifestações desenvolvidas pela criança, com relação à construção da linguagem verbal, com o brincar e com o brinquedo.
- **Garatuja (0 a 2 anos):** é a fase do desenvolvimento infantil que Piaget (2010) denominou de Sensório-motora (0 a 2 anos) e também está no início da fase pré-operacional, que corresponde de 2 a 7 anos. Essa fase tem como característica a busca visual pelo objeto. Esse desenvolvimento mental é fundamental para a criança, pois precisa ser aprendido antes de iniciar outro conceito, denominado por Piaget de permanência do objeto, ou seja, a criança vai percebendo que o objeto que procura com seu olhar ora desaparece e ora aparece. Nesse período, a figura humana não existe em seus desenhos, pois para a criança ainda não tem valor.
- **Pré-esquemática (2 a 7 anos):** é a fase que Piaget (2010) destaca como relacionada à fase pré-operatória, ou seja, na pré-esquemática, a criança faz uma relação entre o que está desenhando, com o seu pensamento e com o meio que está ao seu redor. A criança, nesse estágio, começa a desenhar a figura humana, surge a representação denominada de homem girino, ou seja, a criança desenha um círculo caracterizando a cabeça e faz os braços ou pernas, o restante do corpo ainda não é desenhado.
- A terceira fase de Piaget (2010) foi denominada de **Esquemática (7 a 10 anos)**. Está relacionada com a fase do desenvolvimento das Operações Concretas, ou seja, a criança começa a ver as coisas ao seu redor com mais realismo, não confundindo a realidade com a fantasia, já começa a discernir esses sentimentos. Nessa fase, para compreender certas ações, a criança precisa ter a noção da realidade concreta, ou seja, ela precisa que seja utilizado para explicar certos assuntos um material concreto. Para compreender sobre a teoria das cores, a criança necessita realizar a mistura das tintas e descobrir as novas cores e/ou, para compreender sobre alguma tendência artística, precisa conhecer a obra de arte, por meio da leitura de imagem e realizar uma atividade referente ao assunto abordado.

- A quarta fase, Piaget (2010) denominou de **Realismo (10 anos em diante)**, que inicia na Fase das Operações Abstratas ou Formais e, por volta dos 15 anos, inicia a fase do Pseudonaturalismo. A partir desse período, ou seja, do início da fase, por volta dos 10 anos, a criança começa a realizar seus desenhos utilizando diferentes planos visuais, ou seja, já não utiliza tanto a linha de base da folha para começar os desenhos. Agora, para desenhar, a criança utiliza a linha de base da folha e vários planos visuais para representar a sua imaginação, também começa a utilizar as formas geométricas, em que alguns desenhos possuem um aspecto rígido e formal.
- A criatividade e a imaginação na criança fazem parte de seu desenvolvimento e encontram-se intrinsecamente relacionadas à apropriação da cultura. Essa apropriação implica uma participação ativa da criança na cultura, tornando próprios dela mesma os modos sociais de perceber, sentir, falar, pensar e se relacionar com os outros (VYGOTSKY, 2009). Tanto a criatividade quanto a imaginação são características tipicamente do ser humano, que se desenvolvem a partir do contato com a cultura, vivenciando experiências, relacionando fatos e novos acontecimentos. Portanto, de um desenvolvimento que se renova a cada novo conhecimento propaga sentidos para a criança.
- Conforme Vygotsky (1999, p. 315), “a arte é social em nós, e seu efeito se processa em um indivíduo isolado, isto não significa, de maneira nenhuma, que as raízes e essências sejam individuais”. O autor ainda afirma que o social pode ser entendido como o homem e seus sentimentos, ou seja, não é algo que acontece sempre entre duas ou mais pessoas.



1 Selecione desenhos de diferentes idades e procure identificar as fases do desenvolvimento infantil de Piaget. Escreva acerca do que observou, siga algumas sugestões, porém, você pode abordar mais acerca das fases, construa também uma tabela com as características:

- **Garatuja:** procure identificar nos desenhos se são garatuja ordenadas e desordenadas.
- **Pré-Esquemática:** analise o desenho com relação ao que a criança desenhou referente à realidade e à fantasia.
- **Esquemática:** verifique se as cores que a criança utilizou para pintar seu desenho correspondem com a realidade.
- **Realismo:** identifique no desenho a relação atribuída à cor, referente à utilização dos planos visuais e superposição dos elementos.
- **Pseudonaturalismo:** identifique no desenho os detalhes, efeitos de luz e sombra.

2 Vygotsky (1999) menciona que a imaginação é carregada de emoção, onde os sentimentos se configuram e transformam-se em movimentos cheios de criatividade. Diante desse exposto e após a leitura da teoria histórico-cultural de Lev S. Vygotsky em que postula sobre a imaginação e criação, analise as sentenças a seguir:



- I- A criatividade e a imaginação na criança somente se desenvolvem mediante a apropriação de uma determinada cultura.
- II- A criatividade e a imaginação são características intrínsecas do ser humano, que desenvolvem por meio de experiências significativas.
- III- A imaginação somente será resultado das experiências sociais, caso essas estejam relacionadas há sentimentos alegres.
- IV- Os artistas utilizam como combustível para possibilitar a criação de suas obras de arte as suas emoções.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) () As sentenças I e II estão corretas.
- b) () As sentenças III e IV estão corretas.
- c) () As sentenças I e III estão corretas.
- d) () As sentenças II e IV estão corretas.

O DESENHO NO CONTEXTO ESCOLAR

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico, abordaremos a questão do desenho, enfatizando alguns assuntos referentes ao significado que a criança atribui para os seus desenhos. Para as crianças, seus desenhos são uma maneira de se comunicar com o mundo, é uma forma de expressar seus sentimentos. Será que toda criança gosta de desenhar? Aparentemente a resposta é simples, ou seja, sim. Você, acadêmico, já ouviu alguma criança mencionar que não sabe desenhar? Por que isso acontece? Vamos conversar por meio das leituras e compreender essa fase do desenvolvimento infantil.

Abordaremos também algumas propostas didático-pedagógicas para o ensino do desenho nas aulas de artes visuais.

2 O SIGNIFICADO DO DESENHO PARA A CRIANÇA

As crianças, por meio de suas vivências, criam graficamente elementos acerca de suas experiências, ou seja, elas criam estruturas gráficas que simbolizam a inter-relação com as pessoas e o meio em que vivem.

Por meio dos símbolos gráficos que a criança faz na folha ao desenhar, ela cria e recria suas composições. Por meio dessas atividades artísticas, a criança desenvolve noções e hipóteses, que posteriormente, utilizará em suas brincadeiras e em outras atividades que realizará.

Dessa maneira, segundo Mazzamati (2012, p. 59), podemos compreender que ocorre “uma comunicação entre a criança e o mundo que a cerca, por meio dos grafismos, das cores e das formas que elas criam”. Essa comunicação só ocorre porque o desenho é uma linguagem, que para a autora acontece de maneira espontânea. Nesse processo, desenvolve as relações cognitivas, ou seja, é por meio dessa interação que as crianças desenvolvem a sua capacidade de realizar análises dos objetos, das formas, dos elementos presentes no meio em que vivem e, dessa maneira, transformam graficamente suas criações, isto é, seus desenhos.

Desse modo, ocorre uma intercomunicação da criança; por meio dos seus desenhos, com relação ao mundo que a rodeia, com as cores, com as formas, com as texturas, ou seja, com os elementos visuais que possam existir para dialogar com as suas criações.

Acerca do desenho infantil, Mazzamati (2012, p. 60) postula que: “[...] é também uma linguagem infantil pela sua função estruturante, à medida que, por meio dele, a criança organiza suas emoções de maneira simbólica e usa essa forma de simbolismo para comunicar-se com o outro e com ela mesma”. Por meio do convívio, isto é, da inter-relação que a criança estabelece com o meio ao seu redor, com as pessoas e consigo mesma, reconhecendo o desenho como uma forma representativa de suas emoções e sentimentos.

Para Mazzamati (2012), a criança reconhece o desenho como uma forma de comunicação, isto é, uma linguagem. A criança passa a utilizá-la também como uma forma de expressão, de comunicação, que lhe possibilita organizar suas estruturas cognitivas, afetivas, emocionais, simbólicas, racionais, podendo contribuir para o seu próprio desenvolvimento.

Através das suas descobertas, a criança passa a representar em seus desenhos aquilo que vivenciou. Desse modo, os desenhos passam a ter um significado e algumas crianças podem dialogar com o que desenharam. Se observarmos as crianças, elas exploram o seu meio incessantemente. Para Mazzamati (2012, p. 60), “a criança observa as marcas que sua ação deixa ao explorar” o meio em que vivem, como as marcas deixadas na areia da praia, a sombra no chão ao caminhar, as marcas no sabonete na hora do banho, entre outras.

O contato com diferentes superfícies, texturas, temperaturas e objetos contribui para o desenvolvimento perceptivo e sensorial, pois acentua a curiosidade, estimulando, desse modo, seu espírito investigativo sobre o mundo.

O processo de desenvolvimento e aprendizagem acerca do desenho infantil vai se definindo ainda quando a criança é pequena, pois Mazzamati (2012, p. 61) menciona que “a imaginação infantil surpreende quando a criança fala de seus desenhos. O que antes era peixe pode ser, transformar em um sapo, para logo em seguida virar uma casa em que mora um homem e esse homem usa chapéu [...]”.

Para as crianças, falar sobre seus próprios desenhos é muito significativo, pois as crianças, principalmente as menores, gostam de falar sobre o que produziram, pois isso remete aos seus pensamentos e emoções, ou seja, as suas vivências que podem ser experiências boas ou ruins.

Mazzamati (2012, p. 62) ainda menciona que as crianças conversam “enquanto desenham uma ao lado da outra, é um momento rico em que elas trocam suas observações, ao mesmo tempo em que escutam e observam as

produções dos colegas”. Essa troca de informações é uma troca de vivências que contribui para o desenvolvimento cognitivo e artístico, é um momento rico que acontece naturalmente durante o processo criativo.

É importante proporcionar para a criança, principalmente nas aulas de artes, o desenvolvimento da percepção, por meio da análise da leitura de imagem, seja ela uma obra de arte ou uma propaganda. Também é relevante ampliar a visão de mundo acerca dos conhecimentos da história da arte, contextualizando fatos e acontecimentos, que resultarão em significativas produções artísticas, promovendo uma criação significativa que expressa a sua identidade.

3 DESAFIOS DO DESENHO COMO PRÁTICA ARTÍSTICA

As linguagens artísticas possibilitam para a criança ampliar sua percepção, imaginação, criatividade e consciência acerca do mundo em que vivem. Referente a isso, Iavelberg (2006, p. 43) argumenta que: “A nossa possibilidade de compreensão do mundo e de nós mesmos se expande muito por meio da arte, porque nosso universo simbólico dialoga com outros universos simbólicos que nos tocam de uma maneira ao mesmo tempo sensível e cognitiva”.

Podemos aferir que a arte contribui para estimular os sentidos e os pensamentos, pois relaciona diretamente com a vida de cada criança. Para Mazzamati (2012, p. 27), “o desenho é uma forma tão direta de linguagem, que se o desenhar é algo tão valorizado na cultura humana, por que se observa um distanciamento tão grande entre a sua importância e seu fazer?”. Porque percebemos que algumas crianças e, até mesmo os adultos, demonstram certo receio em desenhar, afirmando que não sabem realizar tal atividade artística.

Desenhar é pensar por meio de formas e linhas. É observar e fazer relações. É acumular imagens, ocupar com elas um espaço, devolver as imagens para o mundo. Mesmo com a moderna tecnologia dos meios de comunicação, como os computadores ou a televisão, o ato de desenhar continua reproduzindo espaço, nesse caso a máquina e, projetá-la de volta para o mundo, redimensionada pelo olhar (MAZZAMATI, 2012, p. 27).

Como mencionamos anteriormente, o desenho é um meio de comunicação com a realidade, pois o desenho representa o diálogo da criança com o mundo. Muitas crianças, jovens e, talvez adultos, quando convidados a realizar um desenho, procuram representar não os seus sentimentos, suas vivências, mas exatamente como o encontram na realidade. Por esse motivo, o desenho não se torna um diálogo, uma conversa, uma expressão, mas torna-se uma expressividade angustiante, sufocadora e traumática, que não possibilita à criança desenvolver sua imaginação, sua criatividade e sua percepção. Mazzamati (2012, p. 28) menciona que “pensar que o desenho correto é apenas aquele fiel à realidade é limitar-se a um único ponto de vista, dentre as inúmeras possibilidades de definição”. Vamos refletir acerca do posicionamento da autora, quando menciona que o

“desenho correto é aquele fiel à realidade”. Isso quer dizer que a criança, ao desenhar, somente desenhará o que está a sua volta? Lógico que não, pois ela tem inúmeras possibilidades de construir significativamente o seu desenho, pautado em “inúmeras possibilidades de definição”, o que não precisa necessariamente ser idêntico àquilo que observou, até porque a criança primeiro memorizará para depois criar a partir de suas vivências.

Desse modo, as crianças, antes de afirmarem saber ou não desenhar, elas precisam sentir a arte, precisam viver a arte para somente depois de ter vivenciado uma experiência artística afirmar o que é arte e o que é saber desenhar.

O que as crianças precisam aprender nos cursos de arte, em primeiro lugar é viver a arte. Quando digo viver arte me refiro a ter uma prática artística criadora, a desenvolver um percurso de criação próprio, com uma marca pessoal, ainda que alimentado pela cultura, pela diversidade das culturas. A capacidade de desfrutar do universo da arte com competência também é decorrência da aprendizagem (IAVELBERG, 2006, p. 43).

Podemos aferir que a bagagem cultural que as crianças, jovens e adultos carregam é extremamente diversificada, pois as pessoas têm acesso rápido a muitas informações em questão de segundos. Deste modo, a arte é uma representação do mundo cultural que possui significado, imaginação, que conforme Ferraz e Fusari (2010, p. 21), “é interpretação, é conhecimento do mundo; é, também, expressão dos sentimentos, da energia interna, da efusão que se expressa, que se manifesta, que se simboliza. A arte é movimento na dialética da relação homem-mundo”. Neste processo de construção do conhecimento, a arte pode possibilitar o caminho na relação dialética entre o mundo e o estudante, pois devem se reconhecer como construtores neste processo de aprendizagem. Assim, compreendemos que a arte passa a fazer sentido em suas vidas, deixando de ser incompreensível e distante da realidade que os rodeia.

Na arte, tudo que está internalizado vem à tona, tanto ao observar quanto ao criar uma obra de arte. Quem observa, analisa, lê uma obra de arte é tomado por sensações que relembram experiências, fatos, ações e sentimentos, ou seja, é resultado de sentimentos contidos que são externados por meio da arte. Para Vygotsky (1999), na arte o pensamento depende de interpretações, do modo como são analisadas e percebidas as imagens, os acontecimentos e quais sentimentos elas proporcionam, cujo resultado da obra é a atividade fantasiosa do pensamento. A arte é fruto de um pensamento emocional inteiramente específico. Conforme Vygotsky, (1998, p. 107):

A imaginação não repete em formas e combinações iguais impressões isoladas, acumuladas anteriormente, mas constrói novas séries, a partir das impressões e as mudanças destas para que resulte uma nova imagem, [...] constitui, como se sabe, o fundamento básico da atividade que denominamos imaginação.

A arte é criatividade, está imbricado de experiências de vida e, por meio dela, decorrem as criações ou inovações, sempre relacionando com aspectos da realidade. Para Vygotsky (2009), o momento de criação é aquele quando criamos algo inusitado, indiferente do que já existia no mundo ou uma simples construção da mente, conhecida apenas pela pessoa que imagina. A imaginação, neste processo de criação, está diretamente articulada à emoção e à constituição de imagens mentais que geram certas emoções.

Desta maneira, compreendemos que a escola deve possibilitar o acesso à arte a todos, tornando-se democrática, que garanta o desenvolvimento dos conhecimentos artísticos e estéticos. Segundo Ferraz e Fusari (2010), a arte poderá garantir que os alunos conheçam e vivenciem aspectos técnicos, inventivos, representacionais e expressivos em música, artes visuais, desenho, teatro, dança e artes audiovisuais. Para isso, é preciso que o professor organize um trabalho consistente, através de atividades artísticas, estéticas e de um programa de Teoria e História da Arte, inter-relacionados com a sociedade em que eles vivem.

Entendemos que é possível atingir um conhecimento mais amplo e aprofundado da arte, incorporando ações, como ver, ouvir, mover-se, sentir, pensar, descobrir, exprimir, fazer, a partir dos elementos da natureza e da cultura, analisando-os, refletindo, formando e transformando-os. É com essa abrangência que a arte deve ser apropriada por todos os estudantes, indiscriminadamente.

Este é um dos propósitos da arte na escola, instigar os estudantes a serem capazes de ler arte, de sentir arte e vivenciar arte e não apenas conhecer as obras de arte, que possuem um valor cultural e histórico incontestável, mas eles necessitam ser instigados a olhar e compreender qualquer tipo de imagem. Deste modo, possibilitar práticas pedagógicas no ensino de arte que contribuam para que os estudantes possam ampliar sua leitura estética, sua visão de mundo e ampliando seu modo de ver e sentir as coisas ao seu redor.

4 PROPOSTAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS NO ENSINO DO DESENHO

A partir deste momento, será abordado o desenho enquanto prática pedagógica, direcionando o nosso olhar para o contexto da sala de aula.

Observou-se, por meio do estudo deste caderno, que o desenho da criança registra suas vivências, solta sua imaginação e deixa transcender sua criatividade. Mesmo que a criança desenhe em casa quando pequena, descobrindo os primeiros traçados, é na escola que essa atividade de registrar sua criatividade ocorre com mais frequência.

O professor, ao organizar o seu planejamento, estabelecerá algumas atividades conforme o conteúdo programático, sendo que para os alunos dos anos iniciais, o desenho torna-se mais presente pelo fato da alfabetização. Nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, o desenho também é utilizado, porém com outra proposta artístico-pedagógica.

Em toda e qualquer área do ensino de artes, a ênfase para o desenvolvimento perceptivo, criativo e imaginativo é baseado nos eixos de ações da Abordagem Triangular da arte-educadora Ana Mae Barbosa, que concerne o ler arte (leitura de imagem), fazer arte (produção artística) e contextualizar arte (história da arte). Segundo Barbosa (2010), os objetivos dos eixos da Abordagem Triangular são de se inter-relacionar.

Dessa maneira, a partir desse momento, dialogaremos acerca das possibilidades de propostas didático-pedagógicas para o ensino de artes no contexto educacional, enfatizando o desenho.

O desenho, como estudamos anteriormente, passa por determinadas fases. A criança, quando inicia a descoberta do traçado não desenhará um objeto como ele realmente é. Se pensarmos na criança que está na fase de alfabetização, pode-se perceber que ela leva algum tempo para aprender os códigos alfabéticos e internalizá-los. Logo, não conseguirá escrever uma história, pois isso leva algum tempo. No desenho também acontece isso, a criança passa pelas fases de desenvolvimento, vivencia experiências novas todos os dias, o que contribuirá na ampliação e no aprimoramento do seu traçado, pois, segundo Mazzamati (2012, p. 84), “aprender uma linguagem leva um tempo e é necessário exercitar-se para desenvolvê-la”.

Realizar com as crianças uma atividade artística contribui para ampliar o desenvolvimento de várias competências, como a percepção, a imaginação e a criatividade. O desenho de observação auxilia no desenvolvimento perceptivo, que é importante para o ensino e para a aprendizagem, tanto da área de artes visuais como para outra área educacional.

Favorecer e criar oportunidades, portanto, para o desenvolvimento da observação – compreendendo-a em toda a riqueza de sua significação – é básico nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Os alunos dessa faixa etária estão ávidos por conhecer e reconhecer o mundo em que vivem. Convidá-los a observar e olhar com cuidado, meticulosamente, ver as partes, ver o todo, ver em cima, ver embaixo, dentro, fora são estratégias que atendem a curiosidade que têm acerca de tudo. Ao serem incentivados por meio de atividades de desenho que os façam observar o real, o imaginário e todas as coisas, eles encontram um caminho de aprendizado para o qual se sentirão amplamente motivados (MAZZAMATI, 2012, p. 85).

Nesse momento de observação de uma imagem, os professores podem realizar a leitura de imagens e explorar os elementos da visualidade presente nas obras de artes, ou em outro tipo de imagem. Podem direcionar a leitura para um fragmento da obra, conforme o conteúdo a ser estudado, bem como a criança poderá observar várias imagens disponibilizadas pelo professor e, agregando ao seu conhecimento (vivência anterior), terá subsídios para elaborar o seu desenho.

A criança, no momento em que está realizando a atividade, internalizará o que observou nas imagens das obras de artes, pois por meio de suas vivências, agregado ao conhecimento adquirido, a criança registrará na folha. O resultado final da atividade não será uma representação fiel do que foi apresentado nas imagens, pois o objetivo não é enfatizar a cópia, mas ampliar as vivências das crianças na realização das atividades, corroborando, dessa maneira, com o desenvolvimento da criatividade, ampliando a percepção e possibilitando transcender a imaginação.

A palavra observar tem vários significados, como perceber, olhar, constatar, mas observar é também acompanhar com os olhos algum objeto, placas, movimento de pessoas ou carros. Proporcionar aos alunos atividades que possibilitem a observação é muito importante para o desenvolvimento da capacidade perceptiva e cognitiva. É possível realizar outras atividades que abarquem a leitura de imagem e a observação, como desenho cego, natureza morta, desenhar algum tipo de material próximo ao aluno, como o estojo de lápis, tesoura, desenhar o que vê na escola, no horizonte, perto da escola, ou pela janela da sala de aula. O importante é possibilitar aos alunos, atividades artísticas pedagógicas diferenciadas.

Atividades que envolvam a imaginação são imprescindíveis nas aulas de artes, pois é pela imaginação que os alunos transcendem sua criação. Para Calvino (1990), a imaginação pode ser distinguida por dois tipos de processos:

O que parte da palavra para chegar à imagem visível e o que parte da imagem visível para chegar a expressão verbal. O primeiro processo é o que ocorre normalmente na leitura: lemos, por exemplo, uma cena de romance ou uma reportagem de um acontecimento num jornal e, conforme a maior ou menor eficácia do texto somos levados a ver a cena como se esta se desenrolasse diante dos nossos olhos, se não toda a cena, pelo menos fragmentos e detalhes que emergem do indistinto. No cinema, a imagem que vemos na tela também passa por texto escrito, foi primeiro “vista” mentalmente pelo diretor, em seguida reconstruída em sua corporeidade num *set*, para ser finalmente fixada em fotogramas de um filme – [...] o “cinema mental” da imaginação desempenha um papel tão importante quanto o das fases de realização efetiva das sequências (CALVINO, 1990, p. 99).

Podemos compreender que a imaginação é um meio de organizar e criar as imagens mentalmente, para depois ser possível transferir para um suporte, como papel, tela, papelão. É possível constatar que a imaginação acontece quando ouvimos alguém falar algo para nós, ou quando lemos um determinado assunto. Quem conhece determinado lugar, cidade, praça ou rua, imaginará mais detalhes do que anteriormente.

Possibilitar para os alunos atividades artísticas que desenvolvem a imaginação contribui para que eles organizem e criem as imagens que observam todos os dias em seu meio cultural, como também auxilia na compreensão dos pensamentos relacionados à linguagem expressiva. Vygotsky (2009, p. 25) aborda que a imaginação pode, também, servir como “[...] meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo por base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou diretamente em sua experiência pessoal”. Deste modo, a criança com mais experiências de vida pode visualizar em sua mente, por meio da imaginação, algo que ela mesma não presenciou, apenas ouviu falar.

Outra possibilidade de imaginação é quando primeiro imaginamos uma imagem e depois transferimos para o papel, ou outro suporte. Por exemplo, estamos em um *shopping* e observamos a movimentação das pessoas, as lojas. Quando chegamos em casa, relatamos para alguém o que vimos.

Dessa maneira, possibilitar o desenvolvimento da capacidade imagética dos alunos é possibilitar que eles observem e criem um mundo diferenciado do que estão acostumados a ver. Um mundo cheio de imagens estereotipadas que querem chamar a atenção para a venda de determinados produtos.

O professor também pode organizar seu planejamento para realizar atividades como: desenho a partir de um sonho – relacionando com a arte surrealista, desenhar como seriam as pessoas que moram em outro planeta, desenhar como seria morar no centro da terra, enfim, criar possibilidades de atividades.

Vygotsky (1999, p. 307), menciona que “[...] a verdadeira natureza da arte sempre implica algo que se transforma e supera o sentimento comum [...]”, que faz surgir algo que surpreenda. Então, o autor completa seu pensamento: “[...] a arte recolhe da vida o seu material, mas produz acima desse material algo que ainda não está na propriedade deste material”, ou seja, a criança ao criar parte de algo experimentado imita o estilo, apoiando-se de forma a ter um ponto de partida para se sentir seguro e alicerçado, visando dar voos mais altos no campo da imaginação.

4.1 SUGESTÕES DE ATIVIDADES SOBRE O DESENHO

Ao desenvolver o planejamento, o professor precisará contemplar estratégias práticas que envolvam os conteúdos estudados, bem como a técnica utilizada. Como estamos estudando sobre desenho, estaremos sugerindo algumas propostas pedagógicas que poderão ser trabalhadas em sala de aula, compreendendo o conhecimento da história da arte e da cultura, para relacionar com o desenvolvimento da imaginação e da criatividade por meio do desenho.

a) Desenho de observação

FIGURA 118 - OBRA: MORRO DA FAVELA (1924) – TARSILA DO AMARAL



FONTE: Disponível em: <<https://goo.gl/SPFEVH>>. Acesso em: 9 out. 2016

FIGURA 119 - OBRA: DOG – GUSTAVO ROSA



FONTE: Disponível em: <<https://goo.gl/PhmRTW>>. Acesso em: 9 out. 2016

- Apresentar algumas obras de arte, que contém o animal cachorro, como as imagens anteriores.
- Explorar a observação das imagens acerca do animal que aparece nas obras.
- Em seguida, guardar as obras e conversar com as crianças sobre o que eles sabem do cachorro. Deixar as crianças expor suas vivências, referentes às características do animal selecionado para a atividade.
- Agora, é o momento de produzir. Cada criança desenhará um cachorro, conforme a orientação do professor.
- Nessa atividade, é possível utilizar diversos tipos de suporte, desde folhas de ofício, como a parte interna da caixa de leite, ou seja, a parte metalizada. Para desenhar, utilizar uma caneta para retroprojeter.

b) Desenho de imaginação

- O professor selecionará uma imagem de uma obra de arte, referente ao conteúdo a ser estudado.
- Após uma organização prévia dos materiais a serem utilizados, o professor

ditará para os alunos o que está vendo na obra de arte; sem mostrar aos alunos a imagem selecionada para a atividade.

- Os alunos desenharão conforme os relatos do professor.
- Também poderão pintar a atividade.
- Na socialização das atividades, o professor apresentará a obra de arte selecionada e, os alunos verificarão como ficou os seus desenhos.

Exemplo de imagens a serem utilizadas na atividade de imaginação:

FIGURA 120 - OBRA DE ARTE: PABLO PICASSO



FONTE: Disponível em: <<http://cabinecultural.com/2013/06/28/ismos-para-entender-a-arte/pablo-picasso/>>. Acesso em: 11 out. 2016.

c) Desenho Negativo

- Entregar uma folha Ofício A4 branca para o aluno.
- Desenhar com giz de cera branco ou com uma vela.
- Após o desenho concluído, pintar com anilina, ou guache bem aguado, ou corante colorido.
- A tinta aparecerá onde não foi passado o giz branco ou vela.
- Esse desenho pode ser realizado após a leitura de uma obra de arte.

FIGURA 121 - DESENHO NEGATIVO



FONTE: A autora

d) Desenho com caneta retroprojeter

- Realizar o desenho com a caneta retroprojeter sobre um plástico. Esse desenho pode ser referente à leitura de uma obra de arte.
- Na atividade a seguir, o desenho remete à leitura das obras do artista brasileiro Ivan Cruz, que é apaixonado pelas brincadeiras e brinquedos infantis.

FONTE 122 - DESENHO COM CANETA RETROPROJETOR

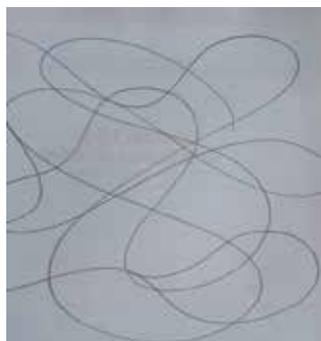


FONTE: Disponível em: <<http://colorindoainfancia.weebly.com/-turma-12.html>>. Acesso em: 24 out. 2016.

e) Desenho abstrato e figurativo

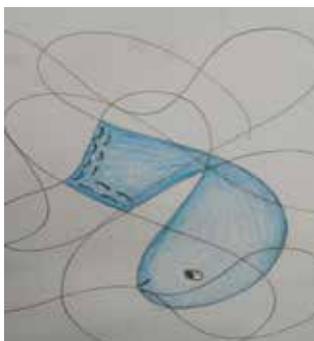
- Ouvindo uma música, peça aos alunos para deslizar o lápis na folha, realizando um desenho não figurativo, ou seja, abstrato.
- Depois que terminou o desenho, verificar o que formou com as linhas entrelaçadas.
- Virar a folha com as linhas entrelaçadas em várias posições para conseguir identificar alguma imagem figurativa.
- Pintar procurando formar um desenho figurativo.

FIGURA 123 - DESENHO ABSTRATO



FONTE: A autora

FIGURA 124 - DESENHO FIGURATIVO



FONTE: A autora

f) Desenho com frotagem

- Realizar um desenho qualquer.
- Em seguida, para pintar, deve-se procurar diferentes tipos de texturas.
- Colocar a folha em cima de uma textura para pintar, por exemplo, folha, e passe o giz de cera para que a textura fique marcada na folha de papel.

FIGURA 125 - DESENHO COM FROTAGEM



FONTE: Disponível em: <<http://www.institutopinheiro.org.br/eventos/frotagem/?localidade=sao-paulo#.WA7E3shTtWF>>. Acesso em: 24 out. 2016.

g) Desenho de grattage

- Pintar em folha de ofício A4 com várias cores de giz de cera, bem forte.
- Em seguida, passar tinta guache por cima de toda a pintura com giz de cera.
- Após a secagem, utilizar um lápis para realizar o desenho.

FIGURA 126 - DESENHO DE GRATTAGE

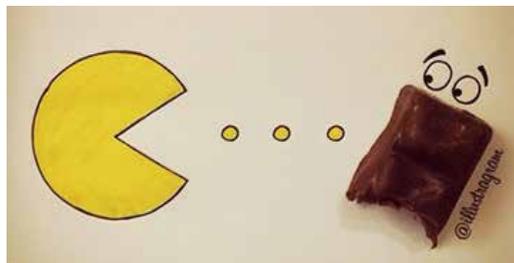


FONTE: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/569775790335433368/>>. Acesso em 24 out. 2016.

LEITURA COMPLEMENTAR

Interação entre desenhos e objetos. Segredos do sucesso do Ilustragram

Por: Tiago Bosco. 12 maio 2014.



No *site* Ilustragram <<http://instagram.com/illustragram>>, ilustrações criativas interagem com a realidade através de pequenos objetos. A Wide conversou com o artista mineiro Bruno Alves, idealizador do perfil que já conta com quase nove mil seguidores.

WIDE: Você pode nos contar como foi que você se envolveu com a arte/ilustração? BRUNO ALVES: Desenhar sempre foi algo que eu gostei, não me lembro quando comecei, mas meus cadernos da escola sempre tinham mais desenhos que anotações - era uma forma de passar o tempo e uma distração. Já mais velho me formei em Administração, mas isso nunca me trouxe uma realização, então resolvi cursar Artes Visuais para entender mais sobre o assunto e aprender técnicas diferentes. Quando se têm várias pessoas envolvidas com o mesmo objetivo, como na Universidade, a criatividade acaba sendo muito maior, além da imensa quantidade de gente para orientar/palpitar.

WIDE: Como descreveria o estilo artístico que você emprega no Ilustragram?

BRUNO ALVES: No Ilustragram eu faço basicamente *cartoon*, por ser um estilo mais simples e de pouco acabamento - essa rapidez é importante para que eu consiga sempre criar novos conteúdos e utilizar os desenhos simples que acabam saindo de brincadeiras nos cadernos.

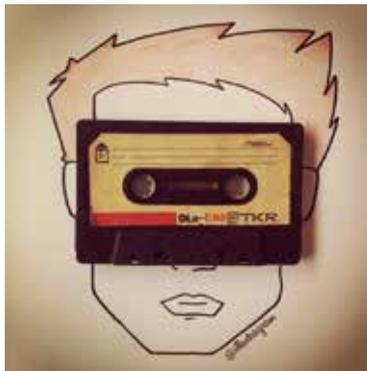


WIDE: Onde você busca referências para seu trabalho?

BRUNO ALVES: Eu sigo muitos perfis de artistas e desenhistas, tanto no Instagram como no Facebook. Isso me proporciona uma boa base para os desenhos e até mesmo um parâmetro de traço, composição etc. Possuir boas referências acaba sendo o segredo para a criatividade; eu sempre vejo algum desenho que acaba me inspirando para alguma ideia. Às vezes acontece de o desenho ficar parecido, e aí eu sou obrigado a dar os créditos para o autor.

**WIDE: O Ilustragram já possui quase nove mil fãs. Como se tornou tão popular no Instagram?**

BRUNO ALVES: Acredito que alguns fatores são necessários: - *Constância*. As pessoas estão ali à procura de conteúdo e você tem que oferecer isso a elas, sem ser chato e ficar despejando *posts* a todo momento. Acredito que um a três *posts* por dia, bem espaçados, é o ideal. *Horários*. Há alguns horários que vemos maior resultado na postagem, mas para isso temos que fazer testes em diversos momentos para tentar entender onde você tem um maior alcance com a sua base de seguidores. *Relacionamento*. Não adianta apenas ficar postando conteúdo, é necessário interagir (curtir, comentar), essas pessoas que vão comentar com outras, marcar em fotos, comentários e alavancar os resultados. *Postar conteúdo próprio*. É fundamental ter uma certa personalidade para que os espectadores queiram te seguir. *Bom gosto*. Não adianta nada fazer tudo isso e postar coisas de péssima qualidade, mas quem vai dizer se é bom ou ruim mesmo será o público.



Creio que seja interessante pensar que a mídia social é passageira; hoje o Instagram está no auge, mas pode ser que daqui há um ou dois anos seja outra, o ideal é estar em diversos lugares e construir um legado que possa ser migrado para outras plataformas.

FONTE: Disponível em: <<http://www.revistawide.com.br/design/segredos-do-sucesso-do-illustragram>>. Acesso: 20 out. 2016.

RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, você aprendeu que:

- Por meio dos símbolos gráficos que a criança faz na folha ao desenhar, ela cria e recria suas composições, pois por meio dessas atividades artísticas a criança desenvolve noções e hipóteses, que, posteriormente, utilizará em suas brincadeiras e em outras atividades.
- Por meio da linguagem infantil pela sua função estruturante, a criança organiza suas emoções de maneira simbólica e usa essa forma de simbolismo para comunicar-se com o outro e com ela mesma.
- Proporcionar para a criança, principalmente nas aulas de artes, o desenvolvimento da percepção, por meio da análise da leitura de imagem, seja ela uma obra de arte ou uma propaganda, ampliar a visão de mundo acerca dos conhecimentos da história da arte, contextualizando fatos, acontecimentos e principalmente a história, que resultará em significativas produções artísticas, ou seja, em significativa expressão de ser criança. A nossa possibilidade de compreensão do mundo e de nós mesmos se expande muito por meio da arte, porque nosso universo simbólico dialoga com outros universos simbólicos, que nos tocam de uma maneira ao mesmo tempo sensível e cognitiva.
- Desenhar é pensar por meio de formas e linhas. É observar e fazer relações. É acumular imagens, ocupar com elas um espaço, devolver as imagens para o mundo. Mesmo com a moderna tecnologia dos meios de comunicação, como os computadores ou a televisão, o ato de desenhar continua reproduzindo espaço.
- A arte é movimento na dialética da relação homem-mundo. Neste processo de construção do conhecimento a arte pode possibilitar o caminho na relação dialética entre o mundo e o estudante, pois devem se reconhecer como construtores no processo de aprendizagem. Assim, compreendemos que a arte passa a fazer sentido em suas vidas, deixando de ser incompreensível e distante da realidade que os rodeia. A imaginação não repete em formas e combinações iguais, impressões isoladas, acumuladas anteriormente, mas constrói novas séries, a partir das impressões e as mudanças destas para que resulte uma nova imagem. Constitui o fundamento básico da atividade que denominamos de imaginação.
- A arte é criatividade. Está imbricado por experiências de vida. Por meio dela, decorrem as criações ou inovações, sempre relacionando com aspectos da realidade.



1 Em todos os tópicos desta unidade mencionamos acerca do ato de desenhar. Percorreremos aspectos referentes a diversos contextos históricos, por onde o nosso olhar viajou. Desse modo, conhecemos o desenho realizado em vários contextos históricos, como: na natureza, de observação, entre outros. Agora, chegou o momento de você, acadêmico, expressar seus sentimentos e criatividade, ou seja, chegou o momento de você desenhar. Vamos lá!

DESENHO DE OBSERVAÇÃO:

- Organize em cima de uma mesa um vaso com uma flor e procure observar todas as características do vaso e, principalmente, da flor. Então, inicie seu desenho no papel canson A3 e não desenhe muito forte para não marcar demais a folha, caso seja necessário apagar alguma linha.

Dicas para realizar um desenho de observação:

- Ao observar o que vai desenhar, faça atentamente.
- Olhe mais para o objeto que vai desenhar, do que para o desenho que está sendo elaborado.
- Ao olhar o seu desenho, observe os elementos visuais que utilizou, como as linhas, os espaços, as formas.
- Crie o hábito de observar os objetos ao seu redor, como quando está almoçando em algum lugar diferente, quando anda de carro, a paisagem que está ao seu redor etc.
- Observe, também, muitos desenhos em livros, na internet, em filmes.

SUGESTÕES DE DESENHOS DE OBSERVAÇÃO:

- Diferentes tipos de plantas, árvores e flores.
- Diferentes tipos de animais.
- Móveis: cadeiras, mesas, sofá etc.
- Pessoas: sentadas, em pé, tristes, alegres, dormindo etc.

2 As crianças por meio de suas experiências vivenciadas agregam um repertório cultural e, dessa maneira, elas organizam os elementos para em seguida criar graficamente o que simbolizaria a relação com as pessoas bem como com o meio na qual está inserida. Mediante o exposto, analise as sentenças a seguir:



- I- A criança quando desenha utiliza símbolos gráficos para criar e recriar seus desenhos.
- II- Proporcionar atividades artísticas possibilita a criança desenvolver noções e hipóteses, que contribuirá na socialização das brincadeiras e outras atividades.

III- O desenho é uma linguagem que contribui para o desenvolvimento das relações cognitivas.

IV- Somente por meio da interação a criança pode desenvolver sua capacidade de analisar as formas, os objetos e as cores, para então, conseguir expressar-se graficamente.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) () As sentenças I, II e III estão corretas.
- b) () As sentenças I, III e IV estão corretas.
- c) () As sentenças II, III e IV estão corretas.
- d) () As sentenças I, II e IV estão corretas.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. **A Imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos.** São Paulo: Perspectiva, 2012a.
- _____. **Inquietações e mudanças no ensino da arte.** São Paulo: Cortez, 2012b.
- _____. **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais.** São Paulo: Cortez, 2010.
- _____. **Arte-educação no Brasil.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- _____. **Tópicos e utópicos.** Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- _____. **Arte-educação: leitura no subsolo.** São Paulo: Cortez, 1997.
- _____. **Arte-educação: conflitos e acertos.** São Paulo: Max Limond, 1984.
- BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais.** São Paulo: Cortez, 2010.
- BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. G. (Orgs.). **Arte/Educação como mediação cultural e social.** São Paulo: UNESP, 2009.
- CALABRIA, C. P. B; MARTINS, R. V. **Arte ocidental: arte, história e produção.** São Paulo: FTD, 1997.
- CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio.** Trad. Ivo Barroso. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CARMINI, C. **Da Vinci: do gênio ao mito.** 2012. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2012/09/da_vinci_do_genio_ao_mito.html>. Acesso em: 23 mar. 2016.
- DERDYK, E. **O desenho da figura humana.** São Paulo: Scipione, 1990.
- DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho, desenvolvimento do grafismo infantil.** São Paulo: Scipione, 1989.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual.** Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- EDWARDS, B. **Desenhando com o lado direito do cérebro.** Tradução Ricardo Silveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

FERRAZ, M. H. C. T.; FUSARI, M.F. R., **Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, 2010.

_____. **Metodologia do ensino de arte**. (Coleção magistério 2º grau. Série formação do professor) 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

FERREIRA, P. R. N. **Kaxinawá**: sociedade envolvente e resistência cultural. [s.l: s.n., s.d.]. Disponível em: <http://www.amazonlink.org/amazonia/culturas_indigenas/povos/kaxinawa.html>. Acesso em: 15 nov. 2016.

GANDRA, J. R. (tradução). **Coleção grandes mestres**: Da Vinci. São Paulo: Abril, 2011.

GARCEZ, L.; OLIVEIRA, J. **Explicando a arte**: uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Tradução Álvaro Cabral. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

GOMBRICH, E. H. (Ernst Hans), 1909-2001. **A história da arte**. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

HOGARTH, B. **O desenho anatômico sem dificuldade**. Lisboa: Evergren, 1998.

IAVELBERG, R. **Depoimento**: percurso na arte-educação. In: Barbieri, S. (Coord.). **Ações singulares 2: história do ensino da arte: experiências**. São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2006.

_____. **O desenho cultivado da criança**: prática e formação de educadores. Porto Alegre: Zouk, 2006.

_____. **Para gostar de aprender arte**: sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

IDADE MÉDIA. **Escrita/monges copistas**. [s.l: s.n., s.d.]. Disponível em: <<http://idademedia.wikifoundry.com/page/Escrita+%2F+Monges+Copistas>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

JANSON, H. W. **História geral da arte**: o mundo antigo e a Idade Média. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LOPES, E. S. S. et al. Processos de imaginação e criatividade na construção do desenho na infância à luz da perspectiva histórico-cultural. **Revista pesquiseduca** v. 7, n. 13, 2015. Disponível em: <<http://periodicos.unisantos.br/index.php/pesquiseduca/article/view/398>>. Acesso em: 16 nov. 2016.

MAZZAMATI, S. M. **Ensino de desenho nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**: reflexões e propostas metodológicas. São Paulo: SM, 2012.

NOVALIS, F. In: WOLF, N.; WALTHER, I. F. **Romantismo**: Berlim: Taschen, 2008.

OLIVEIRA, J.; GARCEZ, L. **Explicando a arte**: uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

OSTROWER, F. P. **Universos da arte**. 13. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

_____. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

PILLOTTO, S. S. D. As linguagens da arte no contexto da educação infantil. In: _____. **Linguagens da arte na infância**. Joinville: UNIVILLE, 2007.

PILLOTTO, S. S. D. O conhecimento sensível: uma contribuição para o aprendizado humano. In: PILLOTTO, S. S. D; SCHRAMM, M. L. K; CABRAL, R. M. W. (Org.). **Arte e o ensino da arte**: teatro, música, artes visuais. Blumenau SC: Nova Letra, 2004.

PILLOTTO, S. S. D. **Reflexões sobre o ensino das artes**. Joinville: UNIVILLE, 2001.

PROENÇA, G. **História da arte**. São Paulo: Ática, 2011.

ROIG, G. M. **Fundamentos do desenho artístico**. Tradução Ivone C. Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SANTOS, M. E. **Escrevendo em hieróglifos**. Disponível em: <http://arqueologiaegipcia.com.br/wp-content/uploads/www_arqueologia_egipcia_com_br_escrevendo_em_hieoglifos_moacir_elias_santos.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2016

SANTOS, E. V.; CAMARGO, J. L.; CIPOLLA, M. B. **1000 obras-primas da pintura**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SEVCENKO, N. **O Renascimento**. São Paulo: Atual; Unicamp, 1986.

STRICKLAND, C. **Arte Comentada**: da Pré-História ao Pós-Moderno. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

TREPTOW, D. **Inventando moda**: planejamento de coleção. Brusque: D. Treptow, 2003.

VIANNA, M. L. R. **Lendo obra de arte com desenho**. 2013. Disponível em: <<http://artenaescola.org.br/sala-de-leitura/artigos/artigo.php?id=71539>>. Acesso em: 20 maio 2016.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. (Tradução de Paulo Bezerra). São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico: livro para professores. (Apresentação e comentários de Ana Luiza Smolka, tradução Zoia Prestes). São Paulo: Ática, 2009.

_____. **A formação social da mente**. 3. ed. (Tradução Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos – Departamento de Ciências Biomédicas – USP). São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **A construção do pensamento e da linguagem**. (Tradução Paulo Bezerra). São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. **A psicologia da arte**. (Tradução Paulo Bezerra). São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **O desenvolvimento psicológico na Infância**. (Tradução Claudia Berliner). São Paulo: Martins Fontes, 1998.

