

DESENHO DA FIGURA HUMANA

Prof.^a Vania Konell

Prof.^a Tatiane Jeruza Odorizzi

Prof.^a Cristiane Kreisch



UNIASSELVI

2016



UNIASSELVI

Copyright © UNIASSELVI 2016

Elaboração:

Vania Konell

Tatiane Jeruza Odorizzi

Cristiane Kreisch

Revisão, Diagramação e Produção:

Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI

Ficha catalográfica elaborada na fonte pela Biblioteca Dante Alighieri

UNIASSELVI – Indaial.

743.4

K82d Konell; Vânia

Desenho da figura humana / Vânia Konell; Tatiane Jeruza Odorizzi; Cristiane Kreisch: UNIASSELVI, 2016.

204 p. : il.

ISBN 978-85-515-0034-7

1.Desenho – Figuras Humanas. I. Centro Universitário Leonardo Da Vinci.

APRESENTAÇÃO

Prezado acadêmico!

Seja bem-vindo aos estudos referentes à disciplina de Desenho da Figura Humana. O estudo e a pesquisa desta disciplina serão de grande valia para compreender aspectos relacionados à representação da figura humana durante o percurso histórico e cultural da arte. Esta disciplina apresentará uma concepção estética da representação da figura humana no tempo e no espaço, como também, apresentará as técnicas de desenho, bem como, fará uma reflexão crítica sobre a figura humana no contexto escolar.

A primeira unidade contribuirá para compreender a história da arte, em uma perspectiva de fruição e contextualização das obras de arte criadas durante a história da humanidade. É importante salientar que a figura humana foi representada de forma significativa desde a pré-história até os dias atuais, porém sua representação ocorre de maneira diferente, conforme a trajetória histórica e ideológica das diferentes culturas. Esta compreensão busca, por meio da apreciação artística, analisar e entender as diferentes formas de criar arte.

Já a segunda unidade abordará conteúdos referentes aos cânones da figura humana e de que maneira ao longo da história, eles foram alterados e adaptados para as necessidades da arte. Também permitirá o estudo de esquemas de desenho, de composição, da aplicação da técnica da perspectiva e a aplicação da técnica de luz e sombra para dar o aspecto volumétrico no corpo humano. Além disso, serão relacionadas as partes da figura humana e sua aplicação no desenho, bem como as diferenças existentes entre os cânones da figura feminina, masculina, infantil e juvenil, como também conhecer as partes do rosto para a criação de retratos e autorretratos.

Por fim, na Unidade 3, será abordado o desenho da figura humana no contexto escolar. Este estudo iniciará destacando a representação da figura humana no desenho infantil, enfatizando as diferentes fases do desenho da criança até a adolescência. Também serão contemplados estratégias pedagógicas do desenho da figura humana na escola e o conceito de estereótipo.

Portanto, o estudo deste caderno, permitirá reflexões acerca do ensino de arte, propiciando a compreensão dos processos técnicos, culturais, históricos e estéticos que serão extremamente importantes para o seu futuro profissional.

Desejamos que aproveite o máximo dos seus estudos nesta disciplina!



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 Uniasselvi 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 - A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA HISTÓRIA DA ARTE	1
TÓPICO 1 - PERCEPÇÃO HISTÓRICA DA FIGURA HUMANA	3
1 INTRODUÇÃO	3
2 OS PRINCÍPIOS DA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA FIGURA HUMANA NA HISTÓRIA DA ARTE: DA PRÉ-HISTÓRIA ATÉ A IDADE MÉDIA	4
3 A FIGURA HUMANA COMO HOMEM UNIVERSAL NUMA REPRESENTAÇÃO DA PERSONALIDADE: IDADE MODERNA	9
4 A FIGURA HUMANA COMO INTROSPECÇÃO DA REPRESENTAÇÃO DO HOMEM: IDADE CONTEMPORÂNEA	14
RESUMO DO TÓPICO 1	22
AUTOATIVIDADE	23
TÓPICO 2 - A FIGURA HUMANA E A ESTÉTICA DO PENSAMENTO VISUAL	25
1 INTRODUÇÃO	25
2 A FRUIÇÃO ESTÉTICA DA FIGURA HUMANA NO MUNDO	26
3 A VISÃO DA FIGURA HUMANA NO TEMPO E NO ESPAÇO	29
4 A VISÃO DO CORPO NU NA ARTE	34
RESUMO DO TÓPICO 2	40
AUTOATIVIDADE	41
TÓPICO 3 - A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA DO CORPO COMO LINGUAGEM	43
1 INTRODUÇÃO	43
2 A RETRATAÇÃO DO CORPO COMO FORMA DE EXPRESSÃO	43
3 A RETRATAÇÃO DO CORPO COMO MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA CULTURAL	46
4 O CORPO COMO CONSTRUÇÃO DA IMAGEM DA FIGURA HUMANA NA ARTE CONTEMPORÂNEA	48
LEITURA COMPLEMENTAR	50
RESUMO DO TÓPICO 3	54
AUTOATIVIDADE	55
UNIDADE 2 - DESENHANDO A FIGURA HUMANA	57
TÓPICO 1 - COMO CONSTRUIR A FIGURA HUMANA NO DESENHO	59
1 INTRODUÇÃO	59
2 CÂNONES: ESTUDO DAS PROPORÇÕES DA FIGURA HUMANA	60
3 FIGURA HUMANA DESENHADA POR MEIO DE ESQUEMAS	63
4 PERSPECTIVA NA FIGURA HUMANA	65
5 ESCORÇO E A FIGURA HUMANA	66
6 LUZ E SOMBRA NA FIGURA HUMANA	68
RESUMO DO TÓPICO 1	71
AUTOATIVIDADE	72
TÓPICO 2 - PORMENORES DA CABEÇA HUMANA	73

1 INTRODUÇÃO	73
2 DESENHO DA CABEÇA HUMANA	73
2.1 OLHOS	77
2.2 NARIZ	78
2.3 BOCA	80
2.4 ORELHAS	81
RESUMO DO TÓPICO 2	83
AUTOATIVIDADE	84
TÓPICO 3 - RETRATO E AUTORRETRATO	87
1 INTRODUÇÃO	87
2 RETRATO E AUTORRETRATO – BREVE HISTÓRICO	87
3 DESENHO DE MODELO VIVO – RETRATO	92
RESUMO DO TÓPICO 3	96
AUTOATIVIDADE	97
TÓPICO 4 - ESTUDO DAS PARTES DO CORPO	99
1 INTRODUÇÃO	99
2 TRONCO	99
3 BRAÇOS	101
4 PERNAS	101
5 MÃOS	102
6 PÉS	105
RESUMO DO TÓPICO 4	108
AUTOATIVIDADE	109
TÓPICO 5 - FIGURA HUMANA MASCULINA, FEMININA, INFANTIL E JUVENIL	111
1 INTRODUÇÃO	111
2 DESENHANDO A FIGURA MASCULINA	111
3 DESENHANDO A FIGURA FEMININA	113
4 DESENHANDO A FIGURA INFANTIL E JUVENIL	115
LEITURA COMPLEMENTAR	117
RESUMO DO TÓPICO 5	120
AUTOATIVIDADE	121
UNIDADE 3 - O DESENHO DA FIGURA HUMANA NO CONTEXTO ESCOLAR	123
TÓPICO 1 - REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NO DESENHO INFANTIL	125
1 INTRODUÇÃO	125
2 A FIGURA HUMANA NO DESENHO DA CRIANÇA	126
3 TEORIAS SOBRE AS FASES DO DESENHO DA CRIANÇA	130
3.1 LUQUET: PERCURSO DO GRAFISMO INFANTIL	132
3.2 LOWENFELD: O DESENHO COMO EXPRESSÃO CRIADORA	141
3.3 IAVELBERG: O DESENHO CULTIVADO DA CRIANÇA	146
3.4 HEIMANN: O DESENHO ATÉ A ADOLESCÊNCIA	150
4 REFLETINDO SOBRE O DESENHO INFANTIL	161
RESUMO DO TÓPICO 1	163
AUTOATIVIDADE	164
TÓPICO 2 - TRABALHANDO A FIGURA HUMANA EM SALA DE AULA	167
1 INTRODUÇÃO	167
2 UM OLHAR SOBRE O ENSINO DO DESENHO DA FIGURA HUMANA	167

3 O DESENHO SE PERDE? O DESENHO NA ADOLESCÊNCIA E NA FASE ADULTA	170
4 O VILÃO DA ESCOLA: O ESTEREÓTIPO	171
RESUMO DO TÓPICO 2	174
AUTOATIVIDADE	175
 TÓPICO 3 - PROPOSTAS DIDÁTICAS E METODOLÓGICAS DO DESENHO DA FIGURA HUMANA EM SALA DE AULA	 177
1 INTRODUÇÃO	177
2 O PROCESSO DE DESESTEREOTIPIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO	177
3 TRABALHANDO A FIGURA HUMANA NA ESCOLA	179
3.1 NA INFÂNCIA	180
3.2 NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA E ADOLESCÊNCIA	182
4 ESTRATÉGIAS TEÓRICAS E PRÁTICAS PARA O ENSINO DO DESENHO DA FIGURA HUMANA	182
4.1 CARICATURAS, CHARGES E CARTUM	183
4.2 MANGÁ	192
LEITURA COMPLEMENTAR	195
RESUMO DO TÓPICO 3	198
AUTOATIVIDADE	200
REFERÊNCIAS	202



A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA HISTÓRIA DA ARTE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir desta unidade, você será capaz de:

- Contextualizar a representação da figura humana numa perspectiva histórica, cultural e estética, que compreende a história da arte e o pensamento visual.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em três tópicos. Em cada um deles, você encontrará atividades que auxiliarão na compreensão dos conteúdos apresentados.

TÓPICO 1 – PERCEPÇÃO HISTÓRICA DA FIGURA HUMANA

TÓPICO 2 – A FIGURA HUMANA E A ESTÉTICA DO PENSAMENTO VISUAL

TÓPICO 3 – A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA DO CORPO COMO LINGUAGEM

PERCEPÇÃO HISTÓRICA DA FIGURA HUMANA

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico serão apresentadas algumas formas de representação gráfica da figura humana, que foram realizadas durante séculos de existência do homem na Terra, partindo da pré-história até a arte moderna.

É importante destacar que cada um dos desenhos representados possui características particulares que estão associadas a valores históricos, sociais, religiosos, culturais e estéticos.

Hogarth (1998, p. 37) afirma que:

O corpo humano representa a mais profunda introspecção nos contextos socioculturais da arte, desde as culturas tribais aborígenes às mais avançadas civilizações do passado ou do presente. Se a arte pode ser vista como o empreendimento refinado das aspirações humanas, o corpo na arte é a sua mais importante concentração expressiva.

A representação da imagem do homem, por meio do conhecimento artístico, proporciona a ampliação de saberes capazes de influenciar a visão de mundo.

Os desenhos da figura humana, que têm sua primeira aparição por meio de registros na pré-história, se mostram com aparências distintas que vão desde a abstração das formas até o desenho realista. Para Derdyk (1990, p. 70), “as alterações estilísticas que ocorrem na representação da figura humana são uma pequena amostragem da visitação do pensamento e da sensibilidade humana por paisagens até então desconhecidas”.

A necessidade do conhecimento científico e artístico do corpo faz com que a arte, tanto quanto a ciência, busquem estudos e pesquisas que possam avançar em conhecimentos objetivos e subjetivos sobre a vida humana, compreendendo uma relação histórica sobre a arte.

2 OS PRINCÍPIOS DA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA FIGURA HUMANA NA HISTÓRIA DA ARTE: DA PRÉ-HISTÓRIA ATÉ A IDADE MÉDIA

Desde as primeiras manifestações artísticas conhecidas pela história da arte, a representação do corpo humano tem sido objeto de interesse por muitas culturas em diferentes tempos e espaços. Para Derdyk (1990, p. 12),

o homem sempre desenhou o homem. Isto porque, para o autor, ao observar as diversas notações gráficas que o homem fez de si mesmo ao longo dos tempos, como se fossem as páginas de um diário, nos projeta para um breve contato com os vários “eus”, introjetados pelo palco do mundo.

Isto talvez tenha acontecido porque o homem percebeu que sua presença na Terra não era definitiva. O homem sempre sentiu a necessidade de se retratar, na tentativa de aprisionar sua imagem e talvez o próprio tempo. De acordo com Derdyk (1990, p. 70):

O corpo humano sempre foi o mesmo. E, no entanto, as notações gráficas que dele se fizeram acompanham o flutuar entre a percepção, que avança e transforma, e o conceito que aprisiona e estabiliza. Registros da consciência. O reconhecimento da percepção de si mesmo gera autoconhecimento. A consciência está na base de todo o conhecimento.

Desde a pré-história, o homem primitivo desenha o corpo humano. Uma das formas de representação do homem pré-histórico, na era paleolítica, é a estilização da forma, ou seja, faziam os desenhos da figura humana de maneira simplificada ou, ainda, numa representação do corpo do homem em forma de palitinhos. Observe o exemplo de retratação da figura humana neste período:

FIGURA 1 - INCISÃO EM PEDRA. REGISTRO DA PRÉ-HISTÓRIA BRASILEIRA, ORIGINÁRIO DE SANTA CATARINA



FONTE: Derdyk (1990)



Figura estilizada: é o desenho que não possui todas as formas reais ou não possui todos os detalhes.

Por outro lado, a estilização da forma também está associada à ideia de que era o melhor que o homem da caverna poderia realizar, analisando as circunstâncias do tempo em que viviam.

O homem paleolítico desenhou com muito mais representatividade figuras de animais do que de pessoas, isso se deve, talvez, porque a figura do animal estava associada à sua sobrevivência. As representações realizadas dos seres humanos eram pequenas e desproporcionais, enquanto as de animais eram muito mais realistas.

É importante destacar que cada cultura define os critérios de representação gráfica da figura humana que, segundo Derdyk (1990, p. 13), “sempre esteve presente em todos os momentos da civilização, e sua maneira peculiar de se comunicar, através do desenho, traduz a assinatura visível que cada sociedade ostenta”. A representação, enquanto linguagem da comunicação, talvez seja o propósito mais condizente entre todos os povos existentes. Cada desenho contém particularidades em sua linguagem comunicativa, devido ao contexto histórico em que se encontra; por outro lado, é considerado universal devido à imagem do homem que tanto foi representada até a atualidade.

Esta representação, possibilita o entendimento sobre como o ser humano vivia e vive, como também, como ele se percebe e se apresenta neste mundo terrestre. Para Derdyk (1990, p. 15), “aconteceram várias transformações na forma de estruturar, organizar e pensar a linguagem e o homem, que apontam para um percurso mental, espiritual, perceptível e cognitivo numa abordagem histórica”.

Os registros gráficos realizados pelos povos primitivos são considerados as primeiras concepções visuais da representação da forma humana, em uma abordagem de representar o concreto, aquilo que vive.

Já o homem que viveu na era neolítica, diferentemente da era paleolítica, carregava a imagem simbólica da representação humana, dotada de poderes sobrenaturais e forças da natureza. Para eles, a representação da imagem humana estava associada a uma figura cerimonial, ritualística.

FIGURA 2 - FIGURA IBEGI (GÊMEO)



FONTE: Hogarth (1998, p. 42)



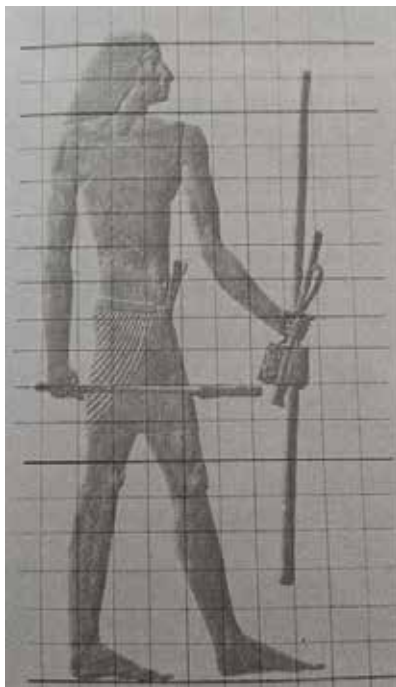
A figura Ibegi (Gêmeo) trata-se de uma estatueta de madeira. Figura fetiche guardada por um irmão gêmeo sobrevivente para apaziguar o espírito do irmão morto. Yoruba, Nigéria Britânica. Por cortesia do Museu Americano de História Natural.

As formas representadas pelos homens na era neolítica, de acordo com Hogarth (1998, p. 41), estão “reduzidas a um formato abstrato, indiferenciado e impessoal, geralmente simétrico, estático e austero”.

Com a evolução da existência humana, perceberam-se várias transformações, principalmente no que se refere a questões espirituais e ancestrais que estão voltadas à religião. Com isso, as civilizações seguintes buscaram representar imagens voltadas a deuses imortais que simbolizavam a eternidade.

Para a sociedade egípcia, por exemplo, o corpo humano era representado com formas estáticas, formais e com contornos rígidos. Seus desenhos tinham características simétricas e planas, com percepção bidimensional.

FIGURA 3 - ESQUEMA DE PROPORÇÃO SOBRE O HOMEM EGÍPCIO



FONTE: Derdyk (1990, p. 37)

A figura, para os egípcios, configurava uma realidade eterna e imutável, considerando a lei da frontalidade. Segundo Derdyk (1990), o povo egípcio elaborou um sistema para construir as medidas e proporções do corpo humano:

Construíram uma rede mecânica, em que acomodaram a figura, sem se preocupar com a relação dessa rede com as junções orgânicas significativas do corpo humano, seguindo um princípio de identidade mecânica com um módulo abstrato. Os movimentos das figuras não são orgânicos, mas mecânicos, em função desse sistema, que reflete um dado constante, não variável, concretizando uma visão cosmológica de realização da eternidade (DERDYK, 1990, p. 145).



Refleta e discuta com os colegas da turma sobre o significado do termo “Lei da Frontalidade”.

Na Idade Antiga, com os povos gregos e romanos, tidos como culturalmente mais desenvolvidos, a figura humana foi criada voltada à existência da verdade universal, que pretendia chegar à perfeição da figura do homem e da mulher na representação de deuses, derivado do mundo real. Observe as imagens que ilustram as grandes modificações da representação da figura humana, tanto na escultura como nos desenhos dos objetos de cerâmica criados pelos povos gregos:

FIGURA 4 - A VÊNUS DE MÉDICI



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/V%C3%AAnus_de_M%C3%A9dici#/media/File:Venus_de_Medici.png>. Acesso em: 2 ago. 2016.

FIGURA 5 - VASO REDONDO. SÍTULA



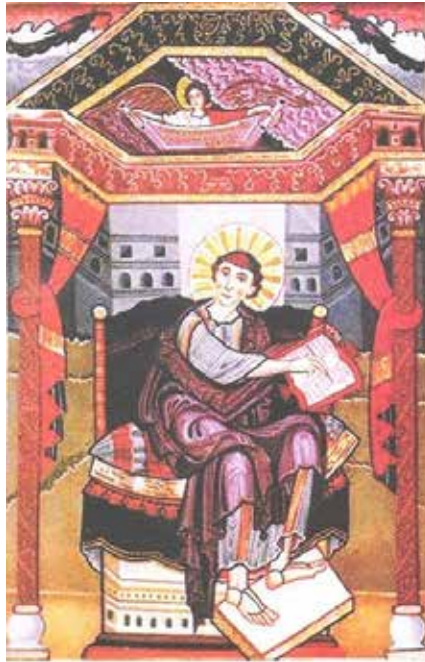
FONTE: Disponível em: <<http://thevintagegallery.blogspot.com.br/2014/09/a-ceramica-grega-parte-1-estilos-e.html>>. Acesso em: 5 ago. 2016.

A figura humana passa a representar a tridimensionalidade, movimento do corpo vivo, da forma atlética e flexível com dinâmica equilibrada. Já na Idade Média, segundo Derdyk (1990, p. 45):

A figura humana, para os homens medievais, é concebida esquemática e plenamente, carregada de uma gramática religiosa e simbólica, excluindo a importância da observação do real. São figuras espiritualizadas, colocadas num tempo atemporal, habilitando a esfera do sagrado.

Esta representação buscava conceber a imagem de um homem moral, demonstrando os limites de um sentimento muito intenso com relação aos aspectos religiosos.

FIGURA 6 - SÃO MATEUS EVANGELISTA EM MINIATURA DA CORTE CAROLÍNGIA (C.800)



FONTE: Proença (2011, p. 63)

Para os povos medievais, a imagem era distorcida da realidade, extremamente rígida e estilizada. A maioria destas imagens foi criada em painéis, nichos, arcos, portais, apresentando distorções simbólicas para se enquadrarem ao local onde foram colocadas. Os tamanhos e as proporções das figuras retratadas estavam associados com a relevância que ela deveria ocupar nos preceitos religiosos, a fim de promulgar a ideia de que a igreja era o paraíso e o refúgio.

3 A FIGURA HUMANA COMO HOMEM UNIVERSAL NUMA REPRESENTAÇÃO DA PERSONALIDADE: IDADE MODERNA

Com os estudos e pesquisas desenvolvidos pelos artistas do Renascimento, a retratação da figura humana foi renovada, ou seja, as figuras buscavam uma forma volumétrica, com excessiva percepção do claro e escuro, que expressa o oposto da estilização da arte primitiva.

FIGURA 7 - RAFFAELLO SANZIO (1483-1520). ESTUDO DO DAVI. MUSEU BRITÂNICO DE LONDRES



FONTE: Michelangelo. Grandes Mestres (2011)

Existem várias formas de desenho, que partiram da necessidade de registrar o corpo, que foram se moldando a partir de pesquisas sobre conceitos geométricos e matemáticos. Para Derdyk (1990, p. 38):

A figura humana é a grande personagem da História da Arte. Ora a figura humana aparece estilizada, ora a figura parece estar posando, presumindo-se a existência de modelos reais. Ora parece estar representando cenas mitológicas e alegóricas, ora parece incorporar a forma de um deus, aludindo ao divino e ao sagrado. Ora aparece em formas demoníacas e grotescas, alucinatórias, revelando dimensões infernais da natureza humana, ora aparece em cenas do cotidiano indicando o caráter profano das ações humanas. Ora a figura humana aparece de maneira mais espiritualizada, quase que desmaterializada, ora aparece demonstrando o seu vigor muscular e anatômico: sinais do tempo.

Com o passar dos anos, o homem adquiriu maior conhecimento, ampliando suas observações sobre a forma, a estrutura, o volume, o movimento, percebendo as diferentes funções que o corpo exerce. Com isso a fruição estética de cada época contribuiu para um ideal simbólico de belo, de harmonia, de equilíbrio e de tantos outros conceitos socioculturais.

Leonardo da Vinci (1452-1519), artista renascentista, a partir de 1480 se apropriou de estudos e pesquisas sobre as proporções do corpo humano, da anatomia e da fisiologia. Chegou a iniciar a escrita de um livro intitulado *Da Figura Humana*, porém nunca o acabou. Inicialmente começou seus estudos na observação da massa corporal de dois jovens, geralmente de forma sentada e ajoelhada. Também em suas pesquisas fez comparações de seus estudos antropométricos com os estudos realizados com a teoria da Antiguidade, conhecida como o *Homem de Vitruvius*.

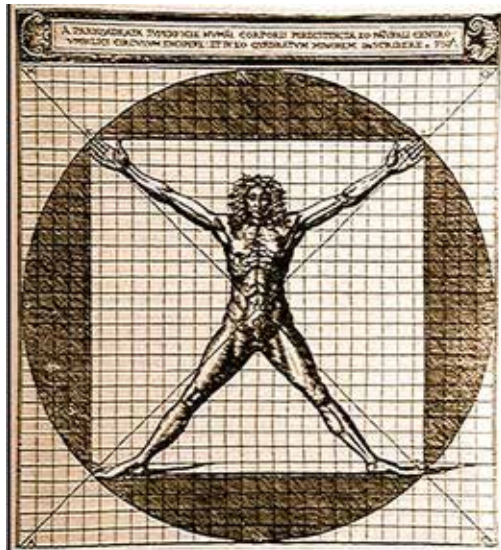
Segundo Zollner (2006):

Vitrúvio, um arquiteto e engenheiro moderadamente bem-sucedido do Império Romano, tinha escrito um tratado de arquitetura em que incluiu, no terceiro livro, a descrição completa das medidas do corpo humano. Isso levou-o a concluir que um homem com as pernas e os braços abertos caberia perfeitamente dentro de um quadrado e de um círculo, figuras geométricas perfeitas. E, ainda, segundo Vitrúvio, se a figura fosse representada dentro de um círculo e de um quadrado, então o centro do corpo coincidiria com o umbigo (ZOLLNER, 2006, p. 37).



Você sabe o que é antropometria? É um ramo da antropologia que estuda as medidas e dimensões das diversas partes do corpo humano.

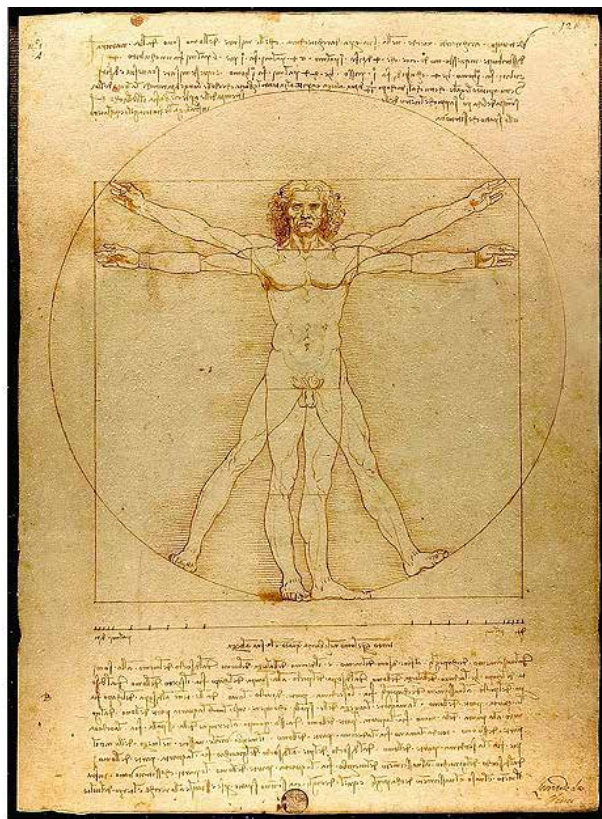
FIGURA 8 - O HOMEM DE VITRÚVIO, A PARTIR DO COMENTÁRIO DE CESARE CESARIANO SOBRE VITRÚVIO EM 1521



FONTE: Zollner (2006)

Cesare do Lorenzo Cesariano (1475-1543) foi o primeiro autor da versão em italiano de Vitrúvio e encaixou, na figura acima, o quadrado no círculo, promovendo um alongamento dos pés e mãos. Leonardo da Vinci, por sua vez, não teve a preocupação geométrica do encaixe da figura, mas fez as correções e adequações dos tamanhos proporcionais do corpo humano. Por meio da precisão das medidas criadas pelo artista Leonardo foi possível ultrapassar a representação dos cânones conhecidos pela Antiguidade.

FIGURA 9 - O HOMEM DE VITRÚVIO, DE LEONARDO DA VINCI



FONTE: Zollner (2006)



Leonardo da Vinci. As Proporções da Figura Humana, a partir de Vitrúvio (O Homem de Vitrúvio), 1490. Pena, tinta e aquarela sobre caneta de aparo, 344 x 245 mm. Veneza, Gallerie dell'Accademia.

O desenho da proporção da figura humana feito por Leonardo é considerado por muitos autores um clássico, como também significa a imagem-símbolo do enunciado e crença renascentista de que o homem é a medida de todas as coisas. Leonardo da Vinci é considerado o artista do Renascimento que mais se dedicou em estudar as proporções do corpo humano. De acordo com Derdyk (1990, p. 45):

No Renascimento, a clássica figura do homem *ad quadratum* ou *ad circulum*, onde o homem aparece inscrito nas duas principais formas geométricas – o quadrado e o círculo –, exprime a relação do homem individual com o universo, aceitando-se como evidente a ideia de que existe uma relação fixa entre as proporções de nosso corpo e a ordem universal. Essa identidade sempre apareceu dentro dos vários campos do conhecimento, às vezes abordada de maneira mais isotérica, hermética e misteriosa, outras de maneira mais objetiva.

O estudo da simetria, que é o elemento estrutural de organização na natureza, também foi fonte de inspiração para os estudos realizados sobre o corpo, por meio da observação da dualidade que está presente através dos dois olhos, dois ouvidos, dois braços e duas pernas.

Já a Arte Barroca que surgiu na Itália, entre os séculos XVI e XVII, foi uma arte preocupada com o indivíduo e com a personalidade, como também com o naturalismo da visualização, compreendendo, principalmente, a arte do retrato. Para Hogarth (1998, p. 52), “a figura feminina pela primeira vez na história numa forma não idealizada, emocional, viva, pulsante, respeitada como igual ao seu oposto contemporâneo na arte”.

FIGURA 10 - REMBRANDT HARMENSZOOM VAN RIJN. AUTORRETRATO COM CABELOS DESGRENHADOS, 1628. ÓLEO SOBRE MADEIRA. RIJKSMUSEUM, AMSTERDAM



FONTE: Rembrandt. Grandes Mestres (2011, p. 47).

A arte barroca volta-se para a expressividade da representação do homem, mostrando sua emoção e seu momento espontâneo. Tem como característica a simpatia, a sinceridade, o movimento, a energia e a vitalidade dos personagens retratados.

Segundo Derdyk (1990, 64):

Para o homem barroco, a representação da figura humana, tal como a representação de todas as figuras sólidas e volumétricas, tinha sentido na medida em que pudesse ser tratada de forma viva: aumentada, diminuída, retorcida, criando circunvoluções orgânicas e dinâmicas. Para tais homens, um retrato de simetria e proporção não possuía o mesmo significado e importância, em termos de aquisição de conhecimento, que adquiria para o homem renascentista.

As figuras são representadas pela informalidade e evidenciando o efeito luminoso entre o claro e o escuro.

4 A FIGURA HUMANA COMO INTROSPECÇÃO DA REPRESENTAÇÃO DO HOMEM: IDADE CONTEMPORÂNEA

O movimento artístico conhecido como Realismo, que surgiu entre 1850 a 1900, buscou a diversidade de interpretação do corpo. Este movimento exibiu a condição humana, a vida cotidiana, o sofrimento das pessoas. Buscou representar uma condição que tenta superar a adversidade. O homem contemporâneo entendeu que precisava retratar a sua imagem de forma realista e técnica, deixando de lado as emoções.

FIGURA 11 - AUGUSTE RODIN. A VELHA CORTESÃ, 1887



FONTE: Hogarth (1998, p. 55)

A figura humana é caracterizada por imagens que permitem a visualização da simplicidade, da humildade, bem como os lugares comuns de ocupação. Segundo Hogarth (1998, p. 55), “procura a beleza no interior do indivíduo e não na aparência exterior. Revela nobreza, graça, calor humano e ternura ao longo do trabalho, das dificuldades, do desgaste”.

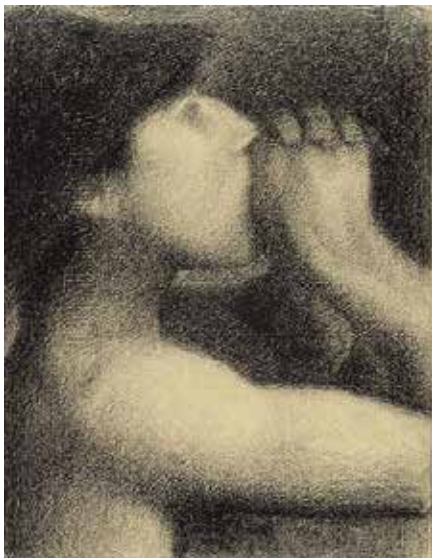
Todos os aspectos são considerados pelos artistas realistas, como o gesto e o movimento da figura humana, que possuem significados correspondentes à realidade vivida pelos seres humanos, principalmente aqueles que estão em condição de vulnerabilidade. Portanto, o movimento artístico realista, que surgiu na Europa, retratou os costumes e tradições da vida das pessoas, numa necessidade de contemplar os problemas que os seres humanos estavam passando.

Já o período que compreende o final do século XIX e início do século XX foi um momento histórico em que ocorreram muitas transformações sociais, políticas e culturais, fazendo com que surgissem novos padrões artísticos, conhecidos como de vanguarda ou Arte Moderna. Na Arte Moderna surgem diversos movimentos artísticos, como: Impressionismo, Fauvismo, Dadaísmo, Abstracionismo, Pop Art, Op Art, Surrealismo, entre outros.

Na Arte Moderna é possível perceber que os artistas não buscavam a perfeição da forma como no Renascimento, e sim, a simbolização da presença humana de maneira a representar a velocidade, o cinético e a quantidade de informações existentes. Para Hogarth (1998, p. 58), a arte moderna permite que “o artista dê primazia às suas tendências subjetivas, emocionais, existenciais”.

O movimento impressionista, que propiciou a passagem para o início da Arte Moderna, busca a autorreflexão estética, numa observação que resgata a presença no tempo presente. Os artistas impressionistas se preocuparam com o instante, sendo considerados aspectos relacionados à visão da luz, isso porque, para eles, a figura humana pode se modificar conforme a luz projetada sobre ela.

FIGURA 12 - GEORGES SEURAT. BANHISTAS EM ASNIÈRES 1883-1884. LÁPIS CONTÉ



FONTE: Disponível em: <<https://www.tumblr.com/search/Cont%C3%A9>>. Acesso em: 3 de agosto de 2016.

Amedeo Modigliani (1884-1920) é considerado um dos mais importantes artistas que representam o cânone moderno da figura humana, com um alongamento marcante do corpo e com olhos ausentes representando uma oposição ao realismo e à proporção naturalista.

FIGURA 13 - AMEDEO MODIGLIANI. RETRATO DE JEANNE HÉBUTERNE, 1918. ÓLEO SOBRE TELA



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Amedeo_Modigliani#/media/File:Amedeo_Modigliani_023.jpg>. Acesso em: 5 ago. 2016.

Já o cubismo, por exemplo, é um movimento artístico que tem como propósito a fragmentação da forma. Vários artistas desse movimento, como é o caso de Pablo Picasso e Georges Braque, representaram suas obras de tal forma que, ao olhar para as imagens retratadas, percebe-se que elas não se apresentam de um único ponto de vista, ou seja, estes artistas queriam retratar o mundo como a tridimensionalidade permite ver.

FIGURA 14 - PABLO PICASSO. AS SENHORITAS DE AVIGNON, 1907. ÓLEO SOBRE TELA, 243,9 CM X 233,7 CM



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Les_demoiselles_d%27Avignon#/media/File:579px-Les_Demoiselles_d%27Avignon.jpg>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Pablo Picasso, na obra acima, apresenta cinco mulheres no interior de um bordel, sendo que a mulher que está sentada à direita possui o rosto voltado para a frente, mas o seu corpo está de costas. As formas das imagens representadas são angulosas e geometrizadas. Assim, na perspectiva dos artistas cubistas sempre vemos o objeto em partes, nunca por inteiro. Isto rompe com os paradigmas convencionais e tradicionais, mostrados até meados do século XVIII, com a arte renascentista e barroca. Vejamos um exemplo da arte neoclássica, que inspirou Picasso a pintar a tradição de feminilidade, como também máscaras africanas que igualmente influenciaram seu trabalho:

FIGURA 15 - JEAN-AUGUSTE DOMINIQUE INGRES (1780-1867). O BANHO TURCO, 1862. MUSEU DO LOUVRE, PARIS



FONTE: Disponível em: <http://artedeingres.blogspot.com.br/p/blog-page_25.html>. Acesso em: 27 jul. 2016.

FIGURA 16 - MÁSCARAS AFRICANAS



FONTE: Disponível em: <<http://estoriasdahistoria12.blogspot.com.br/2013/10/les-demoiselles-davignon-de-pablo.html>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Diferentemente da obra “O Banho Turco”, de Ingres, a obra de Picasso rompe com a imitação da realidade e da natureza, criando suas próprias regras, desvendando a ideia de que a arte deveria reproduzir um ideal de beleza.

Para Derdyk (1990, p. 80):

A figura humana é submetida à estilização geométrica, a descrições analíticas do movimento e as formas, daí resultando pesquisas formais arrojadas: as fragmentações e dissociações cubistas, as justaposições surrealistas, a fusão impressionista da figura com a luz do espaço envolvente, a deformação expressionista, a pulverização científica da ótica pontilhista. A figura humana, por vezes, foi totalmente banida do quadro. Não estando mais reconhecidamente presente, a figura humana passa a participar de outras maneiras.

Também se percebe a retratação da figura a partir da inserção de materiais diversos e na utilização de técnicas não convencionais, como também por meio da abstração da forma.

Joan Miró (1893-1988) retrata por meio da linha, do ponto e da textura visual, a aparente simplificação da forma da figura humana. Retrata o movimento surrealista a partir da imaginação, do sonho e do inconsciente.

FIGURA 17 - JOAN MIRÓ. MULHER NA FRENTE DO SOL, 1950



FONTE: Disponível em: <<http://mentiradaqui.blogspot.com.br/2011/04/mujer-ante-el-sol-joan-miro.html>>. Acesso em: 3 ago. 2016.

A abstração também é percebida nas obras do artista francês Jean Dubuffet (1901-1985), que recai para uma técnica conhecida como *matéria bruta*, ou *arte bruta*, utilizando-se de cores e texturas em materiais diversificados. A arte bruta é definida por meio de conceitos ligados à imaginação, à criatividade e à espontaneidade.

FIGURA 18 - JEAN DUBUFFET. CORPO DE MULHER



FONTE: Derdyk (1990, p. 82)

O trabalho de Dubuffet está ligado à deformação da forma, o colorido acentuado, linhas livres que dão a impressão de mal-acabadas ou como um emaranhado, bem como a espontaneidade do traço.

Um dos motivos pelo qual a retratação se afasta da necessidade de absorção da imagem realista se deve, também, pela criação da fotografia. Para Derdyk (1990, p. 69), “com o advento da fotografia, a arte se liberou desta função mais imediata, criando um certo desapego da representação da figura humana, e saiu em busca de novas investigações que a linguagem, agora, se propõe a compreender”.

Já a Pop Art, que foi instituída nos anos 50 nos Estados Unidos, marca a cultura de massa, com reflexo da imagem voltada para a mídia e os meios de comunicação. A imagem que o movimento artístico pop prega está ligada à transitoriedade do tempo e da imagem do ser humano em um momento de exibição do corpo por meio da técnica de impressão.

FIGURA 19 - KURT SCHWITTERS. POUR KATE, 1947. COLAGEM



FONTE: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/503981014525962547/>>. Acesso em: 3 ago. 2016.

A Pop Art se apropria de técnicas não convencionais como colagens, sobreposição, multiplicação da imagem e utiliza fragmentos da história em quadrinhos com o objetivo de gerar novos significados.

Para Derdyk (1990, p. 63):

Ao virarmos a página da História, no conjunto de suas manifestações expressivas e simbólicas, notaremos que cada mudança de estilo coincide geralmente com transformações perceptivas estruturais da relação do homem com o universo: seja através de descobertas de novas técnicas, novos materiais, ou de novas leis científicas, novas hipóteses de conhecimento.

A arte moderna é a passagem da arte objetiva para a arte subjetiva, onde as imagens retratadas se transformam em símbolos e essências.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, vimos que:

- Cada cultura define os critérios de representação gráfica da figura humana que estão associados a aspectos históricos, sociais, culturais, estéticos, filosóficos etc.
- Cada desenho contém particularidades em sua linguagem comunicativa, devido ao contexto histórico em que se encontra; por outro lado, é considerado universal devido à imagem do homem que tanto foi representada até a atualidade.
- Esta representação possibilita o entendimento sobre como o ser humano vivia e vive, e ainda também, como ele se percebe e se apresenta neste mundo terrestre.
- Os registros gráficos realizados pelos povos primitivos são considerados as primeiras concepções visuais da representação da forma humana, em uma abordagem de representar o concreto, aquilo que vive.
- No Renascimento, por meio dos estudos e das pesquisas desenvolvidos pelos artistas, a retratação da figura humana foi renovada, ou seja, as figuras buscavam uma forma volumétrica, com excessiva percepção do claro e escuro, que expressa o oposto da estilização da arte primitiva.
- Na Arte Barroca percebe-se a expressividade na representação do homem, mostrando sua emoção e seu momento espontâneo. Tem como característica a simpatia, a sinceridade, o movimento, a energia e a vitalidade dos personagens retratados.
- Já o Realismo exibiu a condição humana, a vida cotidiana, o sofrimento das pessoas. Buscou representar uma condição que tenta superar a adversidade.
- Na Arte Moderna, que representa a Idade Contemporânea, é possível perceber que os artistas não buscavam a perfeição da forma, e sim a simbolização da presença humana de maneira a representar a velocidade, o cinético e a quantidade de informações existentes.

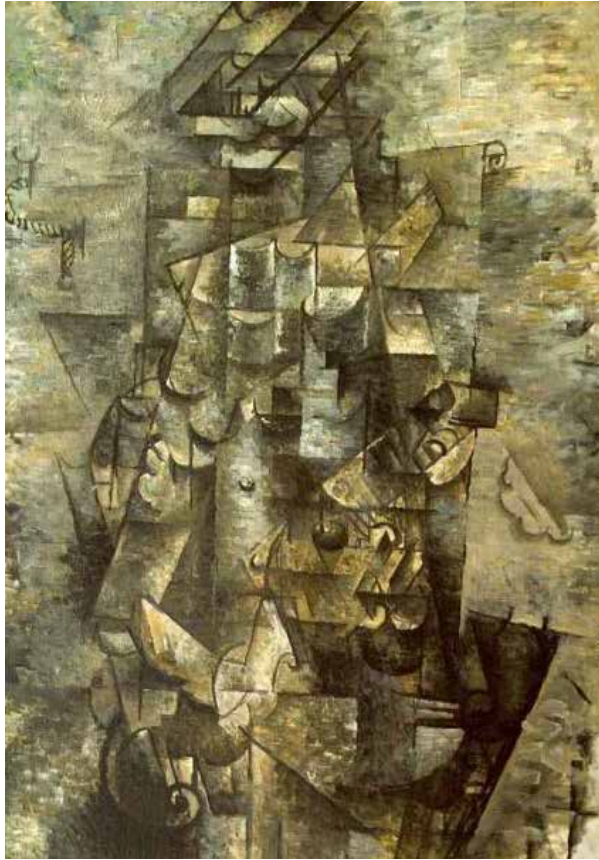


1 – Analise as duas imagens a seguir: a tirinha e a pintura.

TIRINHA DOS DEZ ANOS DE CALVIN E HAROLD



FONTE: Ed. Best New, 1996



FONTE: Disponível em: <<https://arteismos.wordpress.com/2014/03/12/hv/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Descreva a sua compreensão entre a tirinha e a pintura com relação à forma, o espaço, a representação, a imagem e os signos existentes:

2– Segundo Derdyk (1990, p. 46), “o homem, medida de todas as coisas, buscava uma perspectiva única para a compreensão do universo, que somente o olho humano pode oferecer, criando os grandes sistemas matemáticos de representação do espaço”. Segundo esta afirmação, o estilo que se refere ao homem numa visão mais científica é:

- a) A Arte Moderna.
- b) A Arte Contemporânea.
- c) A Arte Primitiva.
- d) A Arte Renascentista.

A FIGURA HUMANA E A ESTÉTICA DO PENSAMENTO VISUAL

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico serão apresentadas as formas de perceber e entender o corpo humano durante o tempo e o espaço. No decorrer da história da humanidade, a imagem do corpo foi alvo de inspiração para muitos artistas, que, dependendo da época, representavam a imagem do corpo de maneiras diferentes. Ora mostravam o corpo de forma estilizada, ora mostravam-no de forma grotesca, ora mostravam o corpo de forma idealizada e ora mostravam-no de forma real.

Foram muitas as formas de representação e é imprescindível entender o contexto histórico e social, para conseguir compreender a visualização que se tem sobre o corpo. Derdyk (1990, p. 54) considera que:

Nosso olhar, bem como nosso conhecimento, é construído a partir de referenciais e códigos culturais, mas também projeta sobre os objetos e as figuras do mundo cultural e natural a própria percepção que dinamiza e vivifica esse olhar. A ausência de coordenadas espaçotemporais libera a percepção em direção ao frenético desencadear nascido da multiplicidade orgânica que o mundo fenomenal apresenta. O ato perceptivo encarna o tempo e suas transformações na matéria, o campo do visível.

Neste olhar observador sobre a representação da figura humana na arte, se faz necessário entender, segundo Derdyk (1990, p. 58), “que existem muitos conceitos de estilos, tantos quantos são os períodos históricos, tantas quantas são as interpretações que brotam, infinitamente, no decorrer da vida humana”. Portanto, para este mesmo autor:

No momento em que algum fruidor, de qualquer lugar e de qualquer tempo, deparar com um objeto e respeitar a sua autonomia, ou a sua tradição, não pode deixar de ligá-la ao seu contexto histórico particular. Cada abordagem é um modo de se apropriar da obra, porque o que mais importa não é a verdade histórica do que realmente aconteceu, mas a conquista de um novo e imediato modo de acesso ao objeto, sem ignorar que o estilo é a garantia e a segurança histórica que, justamente, nos permite construir novas arquiteturas temporais (DERDYK, 1990, p. 59).

Este modo de perceber as obras, que instiga o olhar reflexivo e crítico, faz com que a arte se torne permanente no momento presente. Portanto, este tópico apresentará a história da arte numa busca pela compreensão das diferentes visões da figura humana e do corpo nu na sociedade.

2 A FRUIÇÃO ESTÉTICA DA FIGURA HUMANA NO MUNDO

Ao analisar a sociedade e sua cultura, é possível perceber como cada povo entende o corpo com ideais estéticos distintos. Isto porque, geralmente, os valores sociais, morais, culturais e religiosos influenciam e refletem na criação da imagem. Observe as imagens e compare-as:

FIGURA 20 - RAFAEL SANZIO, MADONA DO GRÃO-DUQUE, 1504. ÓLEO SOBRE PAINEL, 84 CM X 55 CM



FONTE: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/503981014525962547/>>. Acesso em: 3 ago. 2016.

FIGURA 21 - OS RETIRANTES, 1944. CÂNDIDO PORTINARI (1903-1962)



FONTE: Disponível em: <http://www.doispensamentos.com.br/site/wp-content/uploads/2011/03/retirantes.jpg>. Acesso em: 27 jul. 2016.



Caro acadêmico! Neste momento, você será o espectador, o fruidor e o observador das imagens acima. Portanto, responda aos seguintes questionamentos:

As duas imagens representam o mesmo tema?

O que as imagens possuem em comum e o que as diferenciam?

Em qual das imagens as figuras parecem mais reais? Por quê?

As reflexões acerca das imagens acima possibilitam perceber quanto a figura do ser humano foi e é representada de forma diferente. A obra “Os retirantes”, do artista brasileiro Portinari, expõe os problemas sociais do Brasil, por meio do sofrimento dos migrantes representados na obra, expressando a miséria e a fome. A luz na imagem aparece somente no fundo, enquanto as pessoas estão sobre a sombra. A obra tem alusão alegórica à morte, por meio de uma representação da figura degradante do corpo humano. Já na Figura 22, representada pela pintura de Rafael, a obra apresenta a personagem Maria, segurando o Menino Jesus, que remete a uma obra de temática religiosa. Nesta obra, o fundo é escuro e somente os personagens estão iluminados.

Estas obras foram criadas em tempos diferentes, com percepções estéticas que as diferenciam. A obra de Portinari é um exemplo da Arte Moderna, em que o artista possui maior liberdade de expressão. Já a obra de Rafael representa os ideais e regras renascentistas.

Dependendo do momento histórico e cultural, as imagens são criadas a partir de ideais estéticos que necessitam de uma compreensão e interpretação condizente com os padrões sociais. Desta forma, não é somente o criador que transita em um meio simbólico distinto, mas também o observador. Para Derdyk (1990, p. 75):

A imagem e a percepção se amoldam a códigos socioculturais de representação, quando não subvertem os mesmos, promovendo então uma alteração destes, que passam a acompanhar o fluxo perceptivo e imagético que cada cultura, sociedade ou civilização constrói no tempo.

À medida que as figuras são materializadas e visualizadas, elas criam seus próprios signos e internalizam com o sujeito. Todos os signos visuais potencializam significados que incorporam diferentes sistemas de representação para a forma de pensar e agir do ser humano no mundo.

De acordo com Derdyk (1990, p. 79):

São constantes releituras, tanto do ponto de vista da criação quanto da fruição. A arte comprova no tempo a sua natureza aberta e lúdica, gerando jogos temporais, alargando os horizontes. A obra se refaz e se eterniza no tempo enquanto existir um olhar contemporâneo permanente.

Atualmente, se busca compreender a arte e não somente reconhecer o passado. Desta forma, os signos se moldam dando outros significados que buscam novos paradigmas. O homem moderno percebe a história da arte como representação da sua própria vida.

A arte atual, tida como contemporânea, busca na estética a autorreflexão em uma concepção que envolve o passado, o presente e o futuro. Principalmente, a partir da arte moderna, a arte busca o pensamento sobre a linguagem. Para Derdyk (1990, p. 62), “a estética contemporânea é operante, possui um faro especulativo, buscando descrições estruturais da obra. A arte contemporânea é cada vez mais a reflexão de seu próprio fazer”.

FIGURA 22 - BEN NICHOLSON. GAROTA NUM ESPELHO, 1932. LÁPIS SOBRE PAPEL



FONTE: Derdyk (1990, p. 62)

A consciência da estética da História faz com que o homem contemporâneo se diferencie do homem tradicional, pois multiplica a autorreflexão estética, bem como compreende que o fazer está relacionado à pesquisa e à investigação da linguagem artística.

3 A VISÃO DA FIGURA HUMANA NO TEMPO E NO ESPAÇO

Iniciaremos os nossos estudos com reflexões sobre a arte na Idade Média, que compreende a arte bizantina, românica e gótica. A imagem do corpo humano estava geralmente, neste período, voltada para aspectos sagrados, considerando as crenças religiosas. A Igreja tinha a função de conduzir os fiéis para o caminho da virtude. O corpo era percebido como algo separado da alma. Havia, neste momento, uma visão de que o corpo deveria ser purificado e isto seria feito por meio de sacrifícios, como jejuns e orações. Desta forma, a imagem do corpo não poderia ser retratada como real, com o objetivo de não demonstrar a sensualidade. Portanto, as imagens na Idade Média serviam para contar as histórias sagradas a fim de promover a devoção. Observe a imagem a seguir:

FIGURA 23 - DUCCIO DI BUONINSEGNA (1255-1319), MADONA COM O MENINO, C.1281. TÊMPERA SOBRE MADEIRA, 45,7 CM X 60,9 CM



FONTE: Disponível em: <<http://theredlist.com/wiki-2-351-861-414-411-464-view-international-gothic-profile-di-buoninsegna-duccio.html>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

As imagens, neste momento histórico, são estilizadas, com a representação de figuras celestes ou sublimes, que geralmente estão em lugares ou ambientes indefinidos. A representação do corpo, muitas vezes, parece desproporcional. Na figura acima, do artista Duccio, as mãos de Maria são finas e compridas e a sua cabeça é grande em comparação à do Menino Jesus, que está sem pescoço e dá a impressão de que sua face é de uma pessoa mais velha. Outra característica bastante peculiar da época, também presente na obra de Duccio, é a representação

da figura humana que geralmente se encontra em posição parecida, mostrando apenas as mãos e a face, enquanto o manto azul cobre a cabeça. Essas regras, conhecidas como iconográficas, deveriam ser seguidas para evidenciar a simbologia da imagem, bem como facilitar a compreensão dela. As cores usadas também possuem significados, sendo que o manto na cor azul estava associado à pureza e à imaterialidade.



Iconografia estuda a origem e a formação das imagens.

Para Derdyk (1990. p. 46):

A Idade Média considerou o corpo humano presa miseravelmente do pecado. Pintou-o esquelético e desfeito. Conhecer as grandezas das catedrais góticas é uma técnica de sobrevivência, mas todos os valores que acrescentou à cultura humana foram decorrência da negação da vida. As tradições científicas do mundo greco-romano guardaram-nas conventos, retiros estoicos de uma vida comunitária e primitiva, vida do não-ter absoluto, em proveito de um ser total na transcendência. E mais adiante: Em oposição à Idade Média, o Renascimento reabilitou o humano.

Já na Idade Moderna, que contempla o Renascimento, o Maneirismo, o Barroco e o Rococó, observam-se grandes mudanças na visão do homem com relação ao mundo. O conhecimento passa a ser valorizado e entendido como algo a ser aprendido por meio da observação.

FIGURA 24 - ARTISTA: GIOVANNI DA BOLOGNA (1529-1608).
O RAPTO DA SABINA, 1581



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Giambologna#/media/File:Giambologna_raptodasabina.jpg>. Acesso em: 12 jul. 2016.

Os artistas passam a observar as figuras e a representá-las de forma real, considerando o volume, a forma e o espaço em que elas se encontram, fazendo surgir o desenho em perspectiva, como também, várias técnicas de pintura e de desenho.

Uma das técnicas de desenho muito usadas na retratação da figura humana foi o “*sfumato*”, que foi criada pelo artista Leonardo da Vinci. A seguir está um detalhe da obra Mona Lisa, em que Leonardo utilizou a técnica do *sfumato*:

FIGURA 25 - DETALHE DA TÉCNICA DE SFUMATO NO ROSTO DA OBRA MONA LISA, 1503-1506



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sfumato#/media/File:MonaLisa_sfumato.jpeg>. Acesso em: 27 jul. 2016.

A técnica é percebida, principalmente, nos cantos dos olhos e da boca, quando a tonalidade se torna mais suave em sua pintura, fazendo com que a retratação se torne mais real. O *sfumato* é uma técnica artística usada nos desenhos e pinturas que serve para suavizar a tonalidade. Este recurso foi muito usado no desenho a partir do Renascimento, pois amenizava a expressão humana.

Outra técnica que foi criada também pelo artista Leonardo foi o "*chiaroscuro*", que se define pelo contraste entre luz e sombra na representação das figuras. Esta técnica só era possível quando se tinha conhecimento de perspectiva e dos efeitos que a luz poderia provocar sobre o objeto.

FIGURA 26 - EXEMPLO DE EFEITO CLARO-ESCURO. DAVID E GOLIAS, CARAVAGGIO (1571-1610)



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Chiaroscuro#/media/File:David_and_Goliath_by_Caravaggio.jpg>. Acesso em: 27 jul. 2016.

O *chiaroscuro* inovou a pintura representando o seu volume, de forma que não era mais preciso usar linhas de contorno em todo o desenho. Estas técnicas, popularizadas no Renascimento, contribuíram para uma sensação de realidade das figuras retratadas.

A partir da Renascença, a figura humana foi representada de forma em que o indivíduo passa a ser regido mais pela razão e pela ciência e menos por valores religiosos e espirituais. Segundo Derdyk (1990), a figura do indivíduo no Renascimento é representada da seguinte forma:

O eu não está mais imerso e entregue ao mundo; agora transita fora dele. Surge a consciência da História. O homem deixa de ser natural para ingressar completamente no território cultural, fabricando para si o seu universo. A construção de objetos de civilização possui uma vida limitada a seu uso de função. Os objetos abandonam a esfera da representação de uma imagem de mundo para assumir a função de portadores da ação. O tempo contemporâneo é a consagração do instante, a ruptura do tempo cósmico das velhas civilizações (DERDYK, 1990, p. 77).

Com os estudos e pesquisas no Renascimento, a figura humana passa a ser representada de forma real, buscando a máxima perfeição por meio da observação.

Mas somente no século XX os artistas tiveram a oportunidade de expressar-se livremente, buscando relacionar a figura humana com questões sociais, políticas, econômicas, retratando a realidade e as necessidades de cada povo. O artista, neste momento, expressou seus sentimentos, suas vontades, suas inquietações, rompendo com paradigmas conservadores. A preocupação, neste momento, não era com a forma realista, mas sim com a percepção simbólica da obra para uma possível interpretação do pensamento visual.

FIGURA 27 - DI CAVALCANTI (1897-1976). SAMBA, 1928



FONTE: Disponível em: <<http://arsdiluvianpinturas.blogspot.com.br/2010/07/di-cavalcanti.html>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

A obra de Di Cavalcanti revela, por meio da figura humana, a cultura popular e a diversidade dos povos existentes no Brasil, considerando aspectos de raça e de costumes. Sua retratação utiliza formas simplificadas, cores puras, geometrização e pouca preocupação com a representação do espaço tridimensional.

Derdyk (1990, p. 12) afirma que:

O olhar moderno é sempre presente. A História pode ser compreendida como um corpo vivo, atuante, ativo, comportando várias visões de mundo, que se manifestam através de um conjunto de conhecimentos que configura a marca de uma época. A arte, inclusa nesse conjunto de conhecimentos, atesta o seu valor estético, filosófico, espiritual e, também, documental (DERDYK, 1990, p. 12).

Com a arte moderna foi possível o homem se enxergar na arte como protagonista, e não mais como mero espectador.

4 A VISÃO DO CORPO NU NA ARTE

Caro acadêmico! Primeiramente vamos realizar algumas reflexões sobre o corpo e a nudez. O que pensamos sobre a visão da sociedade referente a este tema? Será que todas as sociedades tinham a mesma visão do corpo nu? Quais foram as formas de pensar dos povos, considerando as diversas épocas?

Para responder a estes questionamentos se faz necessário observar a retratação do corpo nu em um contexto histórico e estético. O corpo nu, como representação da figura humana na arte, também foi alvo de diferentes visões pelas sociedades e artistas, considerando épocas distintas. Isto porque, para alguns grupos culturais, o nu era percebido como algo ofensivo e vergonhoso, enquanto para outros, o nu não tinha essa representação.

Desta forma, iniciaremos os estudos apresentando a sociedade da Grécia antiga, que ainda não tinha ligação com o cristianismo. Para o povo grego o corpo era visto como naturalista e a sua representação era comum. O corpo era valorizado por sua beleza e força, a partir da observação da realidade, mas, ao mesmo tempo, era feito de forma idealizada, seguindo princípios de harmonia e equilíbrio. Vejamos um exemplo:

FIGURA 28 - APOLO DO BELVEDERE. CÓPIA ROMANA DE 130-140 A.C. DE ORIGINAL GREGO, ATRIBUÍDO A LEOCARES, DE 330-320 A.C. MÁRMORE, 224 CM



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Apolo_Belvedere#/media/File:Belvedere_Apollo_Pio-Clementino_Inv1015.jpg>. Acesso em: 30 jul. 2016.

Muitas das representações do corpo nu na Grécia antiga eram de deuses, e isto permitiu que a visão desta figuração, para este povo, não estivesse associada a algum aspecto de pecado. Para os gregos, por exemplo, a figura do corpo estava associada, geralmente, a temas mitológicos e alegóricos, permitindo a sua aceitação, pois, por mais que o artista estivesse retratando o modelo real do corpo, este não representava as pessoas reais.

A partir da representação do corpo nu na antiguidade, a nudez se tornou inspiração para outras épocas e sociedades, porém, durante os séculos seguintes, foi vista com olhares de reprovação, e muitas vezes era proibida e censurada, pois havia uma concepção de erotismo na sua retratação.

O Renascimento, enquanto cultura europeia cristã, é um exemplo do período artístico que teve grande polêmica na retratação do nu. Isto obrigou os artistas da época a buscar meios para distanciar a imagem do nu da concepção cristã. Assim, o nu em imagens cristãs só aparece baseado em relatos bíblicos. Visualize o exemplo a seguir:

FIGURA 29 - MICHELÂNGELO BUONAROTTI (1475-1564). A CRIAÇÃO DE ADÃO, 1508-1512. AFRESCO, 280 CM X 250 CM



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Cria%C3%A7%C3%A3o_de_Ad%C3%A3o#/media/File:God2-Sistine_Chapel.png>. Acesso em: 30 jul. 2016.

O afresco, pintado pelo artista renascentista Michelangelo, está no teto da Capela Sistina, no Vaticano. Esta obra, que mostra Adão completamente nu no ato da criação, foi considerada por vários críticos da época como ofensiva. Isto porque os artistas, em suas representações, geralmente cobriam parcialmente o corpo do personagem. Foi o que aconteceu com a retratação da obra abaixo:

FIGURA 30 - SANDRO BOTTICELLI (1445-1510). O NASCIMENTO DA VÊNUS, 1483. TÊMPERA SOBRE TELA, 172,5 CM X 278,5 CM



FONTE: Disponível em: <<http://www.infoescola.com/wp-content/uploads/2012/03/nascimento-de-venus.jpg>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

As representações, no Renascimento, tinham que seguir um caráter mais pudico, ou seja, mais recatado e com maior pudor.

O Renascimento se tornou a referência em produções artísticas nobres, devido à imitação da realidade, em temáticas alegóricas, religiosas e mitológicas nos séculos seguintes. Isto porque no século XVIII foram criadas academias de Belas Artes, desenvolvendo regras rígidas de produções artísticas a serem seguidas. A concepção estética da imitação da realidade durou séculos, mas a partir do Barroco ocorreram modificações, como é visível na obra a seguir:

FIGURA 31 - EDOUARD MANET (1832-1883). ALMOÇO NA RELVA, 1863. ÓLEO SOBRE TELA, 208 CM X 264 CM



FONTE: Disponível em: <<http://artefontedeconhecimento.blogspot.com.br/2012/08/almoco-na-relva-1863-edouard-manet.html>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

Esta obra scandalizou os preceitos estéticos da época, pois o artista Manet retratou uma mulher comum, ou seja, uma mulher normal nua, indo em direção contrária aos conceitos de nudez criados nas concepções tradicionais, que deveriam ter ligação com a figura mitológica ou alegórica. Esta obra mostra dois homens vestidos, enquanto a mulher encontra-se totalmente nua. Ela foi criada baseando-se no desenho original do artista Rafael:

FIGURA 32 - GRAVURA DE MARCANTONIO RAIMONDI (1480-1534), CÓPIA DO ORIGINAL DA OBRA DE RAFAEL SANZIO. O JULGAMENTO DE PÁRIS (DETALHE), 1520



FONTE: Disponível em: <http://observarte.zip.net/arch2008-05-18_2008-05-24.html>. Acesso em: 30 jul. 2016.

Ao observar as imagens, é possível perceber que a mulher retratada nas duas obras está olhando para fora da tela. Mas, diferentemente do desenho de Rafael, o artista Manet rompe com as técnicas convencionais da pintura renascentista, pois não há sombreamento nas figuras, bem como retira o aspecto tridimensional cultivado na arte acadêmica.

A partir desta pintura, os artistas tomam maior liberdade de criação, provocando a ideia de que a pintura não é a realidade. Esse pensamento cria novos paradigmas de representação do nu, influenciando a arte moderna e, consequentemente, a arte contemporânea.

No contexto atual citaremos o artista americano Spencer Tunick (1967), que dialoga, por meio da fotografia, com a história da arte nas suas retratações do corpo nu. Tunick fotografa pessoas voluntárias em espaços públicos, criando analogias simbólicas entre o corpo humano e o espaço, de forma totalmente anormal, pois as pessoas estão acostumadas a cobrir o corpo com roupas. A seguir será apresentada uma fotografia feita pelo artista, quando participou da Bienal de São Paulo, no ano de 2002.

FIGURA 33 - SPENCER TUNICK. 25ª BIENAL DE SÃO PAULO EM PARQUE DO IBIRAPUERA, 2002. BRASIL



FONTE: Disponível em: <<http://fotos.noticias.bol.uol.com.br/entretenimento/2013/06/06/instalacoes-de-spencer-tunick-com-pessoas-nuas.htm>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

Este artista tem como propósito apontar as diferenças e semelhanças que o ser humano possui. Esta reflexão se dá, porque a vestimenta cobre a nudez e contribui para a definição da identidade do ser humano na sociedade, ou seja, pode indicar questões de gênero, condição econômica, aponta a cultura à qual pertence, condição social, o gosto e a personalidade.



Assista ao filme: Olho nu. Direção: Joel Pizzini. Brasil, 2012. 101 minutos.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico foram apresentadas as formas de perceber e entender o corpo humano e o nu artístico durante o tempo e o espaço.

- No decorrer da história da humanidade, a imagem do corpo foi alvo de inspiração para muitos artistas, que, dependendo da época, representavam a imagem do corpo de maneira diferente, por meio de ideais estéticos, filosóficos e culturais.
- Na Idade Média, a imagem do corpo humano estava geralmente, voltada para aspectos sagrados, considerando as crenças religiosas. O corpo era percebido como algo separado da alma. Desta forma, a imagem do corpo não poderia ser retratada como real, com o objetivo de não demonstrar a sensualidade.
- Já na Idade Moderna observam-se grandes mudanças na visão do homem com relação ao mundo. Os artistas passam a observar as figuras e a representá-las de forma real, considerando o volume, a forma e o espaço em que elas se encontram, fazendo surgir o desenho em perspectiva, bem como várias técnicas de pintura e de desenho, como o *sfumato* e o *chiaroscuro*.
- Mas somente no século XX os artistas tiveram a oportunidade de expressar-se livremente, buscando relacionar a figura humana com questões sociais, políticas, econômicas, retratando a realidade e as necessidades de cada povo. A preocupação, neste momento, não era com a forma realista, mas sim com a percepção simbólica da obra para uma possível interpretação do pensamento visual.
- Com relação ao nu artístico pode-se citar a sociedade da Grécia antiga, que percebia o corpo como naturalista e a sua representação era comum. O corpo era valorizado por sua beleza e força, a partir da observação da realidade, mas, ao mesmo tempo, era feito de forma idealizada, seguindo princípios de harmonia e equilíbrio.
- O Renascimento também teve forte influência na criação do nu, porém foi um período artístico que teve grande polêmica na sua retratação. Isto obrigou os artistas da época a buscar meios para distanciar a imagem do nu da concepção cristã.
- Já na arte moderna e contemporânea pode-se destacar a liberdade de criação e expressão por parte dos artistas, provocando a ideia de que a pintura não é a realidade. Esse pensamento cria novos paradigmas de representação do nu.



1 Observe a obra a seguir:

RICHARD HAMILTON. O QUE TORNA OS LARES DE HOJE TÃO DIFERENTES, TÃO ATRAENTES? 1956. COLAGEM: 30 CM X 28 CM. TÜBINGEN, KUNSTALLE



FONTE: Disponível em: <<http://retrorenovation.com/2011/09/18/pop-art-and-how-it-started-richard-hamilton-1956-just-what-is-it-that-makes-todays-homes-so-appealing-so-different/>>.

Acesso em: 9 jun. 2016.

Analise a obra e retrate aspectos estéticos que estão relacionados a concepções históricas, sociais e culturais.

2 – Observe a imagem:

A MAJA DESPIDA (1797-1800), DE FRANCISCO DE GOYA. MUSEU DO PRADO, MADRID



FONTE: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nu_art%C3%ADstico#/media/File:Francisco_de_Goya_y_Lucientes_011.jpg>. Acesso em: 2 ago. 2016.

A obra de Goya é uma referência na temática do nu artístico. Esta obra, segundo conceitos estéticos, pode ser considerada como:

- a) Um despido mitológico.
- b) A retratação de uma mulher real.
- c) Uma pintura alegórica.
- d) A representação de uma imagem grotesca.

A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA DO CORPO COMO LINGUAGEM

1 INTRODUÇÃO

O corpo traduz linguagens que sempre estiveram presentes em todas as épocas, desenvolvendo discussões ao considerar que o corpo e a alma são portadores e agentes de conhecimento. Para Derdyk (1990, p. 18):

Nosso corpo é nossa presença, nossa morada no mundo. O corpo possui uma concretude física, ocupa um lugar no espaço. Sobrepondo as diferenças culturais, comportamentais e históricas, existem certas semelhanças, geradoras de uma identidade que aproxima o homem de todas as épocas. Este denominador comum, capaz de atravessar fronteiras temporais e espaciais, é derivado da estrutura e do esquema corporal do homem, considerando as variações anatômicas regionais. Justamente pelo reconhecimento das diferenças e das semelhanças entre as civilizações, talvez possa recuperar uma secreta unidade: o próprio homem.

O corpo, que foi extremamente registrado pelos artistas durante toda a história da arte, pode ser entendido como a prova da existência do ser humano no mundo, que se expressa e se comunica.

Neste tópico serão apresentadas as diferentes linguagens criadas pelo corpo, bem como sua relação com as manifestações artísticas, numa abordagem que permite perceber aspectos culturais da vida humana.

2 A RETRATAÇÃO DO CORPO COMO FORMA DE EXPRESSÃO

Todas as pessoas possuem um corpo que ocupa um certo espaço na vida terrestre, e este corpo é percebido inseparável da mente humana que pensa, que reflete, que questiona, que sonha, que inventa, que cria, que imita, que simboliza e que age.

Derdyk (1990, p. 23) afirma que o corpo

é a morada da nossa alma e de nosso espírito. O corpo, este feito de matéria viva, possibilita a percepção da existência de um dentro e um fora. O corpo estabelece uma ponte entre o mundo interior e um mundo exterior, limite finito e tênue entre dois universos infinitos.

Como tudo o que existe, o corpo é visto e isso implica entender que ele pode ser interpretado, pois pode se comunicar. Derdyk (1990, p. 23) direciona seu olhar para um pensamento de que corpo e alma juntos são elementos primordiais para o ser no mundo, dizendo que:

O corpo humano pode ser considerado como um instrumento de formação e de modificação do mundo. O homem possui o poder de ação planejada, uma intencionalidade expressa em seus atos. Essa intencionalidade reflete em seus desejos, anseios e, sobretudo, suas necessidades. Conhecer e transformar o mundo. O corpo potencializa a materialidade de nossos quereres no mundo, expressando até involuntariamente a necessidade da concretização de projetos. A presença corporal confirma o ser, o estar e o fazer do homem no mundo.

Mas o que é possível perceber ao olhar para a figura de um corpo ou de uma pessoa? Vamos observar a imagem a seguir e direcionar o nosso olhar para alguns questionamentos:

FIGURA 34 - FOTOGRAFIA DE SEBASTIÃO SALGADO (1944). NUMA PLANTAÇÃO DE CHÁ. RUANDA, 1991



FONTE: Disponível em: <<http://www.elfikurten.com.br/2011/03/o-olhar-sensivel-de-sebastiao-salgado.html>>. Acesso em: 31 jul. 2016.

Será que ao analisar a fotografia feita pelo artista brasileiro Sebastião Salgado pode-se evidenciar alguns apontamentos como a idade, gênero ou origens étnicas do personagem retratado?

A retratação do corpo tem o poder de comunicar quem somos e nossos comportamentos. Você já realizou, alguma vez, a análise do que o seu corpo pode comunicar para as outras pessoas? O corpo, por meio das vestimentas e adereços, pode comunicar nossa profissão, nossa cultura, nossa opção de gosto. Já os gestos e as atitudes refletem a nossa personalidade e o nosso ânimo.

Observe a imagem:

FIGURA 35 - NEY MATOGROSSO DURANTE APRESENTAÇÃO DO GRUPO SECOS & MOLHADOS NA CAPITAL PAULISTA EM 1973



FONTE: Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/musica/os-dez-discos-essenciais-da-carreira-de-ney-matogrosso/n1597111535795.html>>. Acesso em: 31 jul. 2016.

Essa é uma fotografia do grupo de *rock* brasileiro Secos & Molhados, que surgiu nos anos de 1970 em plena ditadura. O grupo, que estava fazendo muito sucesso em meio a um grande número de pessoas com ideais conservadores, tinha uma atitude extremamente provocadora com seus rostos pintados e vestimentas extravagantes. O grupo buscava estratégias cênicas para conceber a liberdade individual. Assim, o corpo assume a função expressiva, como era o caso da representação do cantor do grupo, Ney Matogrosso.

Para Derdyk (1990, p. 31):

O corpo transmuta. É transparente a passagem do corpo no tempo pela transformação visível da sua matéria. O corpo é a testemunha da nossa existência, documento vivo. A figura é o que a gente vê, compartilhando com a imagem e a representação o significado daquilo que o corpo emana, sendo no mundo. A figura representa a imagem do corpo ao outro, e nessa comunicação silenciosa reinam as *personas*, as máscaras sociais, a figura que a gente constrói de si para o mundo. O corpo é efêmero, a figura é eterna ao edificar sua imagem e sua representação.

O corpo expressa as vontades, os impulsos, sendo que para este mesmo autor *“o corpo é singular, a figura é universalizante. O corpo se torna mediador entre o dentro e o fora”*.

3 A RETRATAÇÃO DO CORPO COMO MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA CULTURAL

As civilizações ancestrais já usavam o corpo como meio de se comunicar e de se expressar esteticamente para identificar-se culturalmente enquanto grupo social, de modo a propor reflexões. Isto porque o corpo transmite códigos e símbolos capazes de mostrar aspectos sobre costumes e tradições das culturas existentes.

Visualize a fotografia do artista brasileiro:

FIGURA 36 - RODRIGO PETRELLA (1972). FOTOGRAFIA DOS ÍNDIOS CAIAPÓ. GUARDIÕES DA FLORESTA



FONTE: Disponível em: <<http://www.rodrigopetrella.com/guardians-of-the-forest/>>. Acesso em: 30 jul. 2016.

Caro acadêmico! Por meio da fotografia do artista brasileiro Rodrigo Petrella é possível identificar aspectos sociais e culturais?

Vários povos, tidos como grupos originários, como é o caso das etnias indígenas, cultivam e mantêm as tradições até os dias atuais em suas comunidades. Isto possibilita indicadores capazes de identificar que a fotografia acima trata-se de um homem que pertence a alguma tribo indígena, bem como, trata-se de uma tribo tradicional em seus costumes.

Vejamos mais um exemplo:

FIGURA 37 - SEBASTIÃO SALGADO. FOTOGRAFIA DAS MULHERES MURSI E SURMA. PARQUE NACIONAL MAGO, ETIÓPIA, 2007



FONTE: Disponível em: <<http://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2014/11/sebastiao-salgado-diz-que-se-sentiu-natureza-em-expedicoes-fotograficas.html>>. Acesso em: 1 ago. 2016.

A imagem acima trata-se de mais um exemplo de manifestação cultural, mostrando que existem povos que utilizam adereços, adornos, pinturas corporais e cicatrizes, formando desenhos que têm uma função estética e com significados expressando as tradições, como é o caso, também, dos pratos usados para alargar os lábios.

Estas marcas servem, na maioria das vezes, para distinguir grupos e famílias étnicas. Também possuem significados dentro da tribo, como por exemplo, para alguns grupos os desenhos no corpo estão associados a determinadas fases da vida.

No Brasil, os povos indígenas também se utilizam de práticas estéticas e ritualísticas, mas que se diferenciam de região para região, contendo significados distintos entre uma etnia indígena para outra, pois os padrões estéticos e os valores culturais são considerados específicos, que mudam entre cada cultura e etnia e de uma época para outra.

Desta forma é perceptível que muitas culturas se utilizam do próprio corpo para desenvolver seus desenhos como manifestações artísticas.

4 O CORPO COMO CONSTRUÇÃO DA IMAGEM DA FIGURA HUMANA NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Será que o corpo é usado como elemento de expressão artística e cultural somente para os povos tradicionais e ancestrais? Ou será que faz parte de todas as civilizações, inclusive as modernas e contemporâneas?

Você já fez alguma alteração no seu corpo? Furou as orelhas para usar brincos ou furou outra parte do corpo para usar *piercing*? Você pinta o cabelo? Fez alguma tatuagem? Caso já tenha feito alguma modificação em seu corpo, ela contém algum significado?

Observe a imagem a seguir:

FIGURA 38 - PRISCILLA DAVANZO (1978). PARA SER MAIS BELO E EFICIENTE. INTERVENÇÃO URBANA E PERFORMANCE, 2005. PARQUE DO IBIRAPUERA, SÃO PAULO. REGISTROS FOTOGRÁFICOS DE PATRÍCIA CECATTI



FONTE: Disponível em: <<http://performatus.net/priscilla-davanzo/>>. Acesso em: 1 ago. 2016.

A imagem acima trata-se de uma fotografia tirada da performance artística que utiliza o próprio corpo como ferramenta de trabalho, sendo que uma pessoa está costurando flores sobre a pele de outra.



O que é performance? A performance é a mistura de várias linguagens artísticas que conta com a participação do público na sua execução. A performance está sendo muito utilizada, como meio de expressão artística na Arte Contemporânea.

Esta ação de usar o próprio corpo como suporte artístico é conhecida como “*body art*”, ou seja, “arte do corpo”. A “*body art*” é uma linguagem artística contemporânea, que usa o corpo como foco do trabalho artístico.

Devido à necessidade de utilizar novos procedimentos técnicos, a arte contemporânea rompe com as visões tradicionais de criar arte, e, conseqüentemente, a visão do corpo humano assume uma perspectiva de abordagem que possibilita promover a participação e a sensibilização do público.

Para Derdyk (1990, p. 80):

Algumas vezes, o próprio corpo do artista passa a atuar na construção da imagem. O corpo do artista é o agente, sendo o próprio instrumento e suporte. Não é mais a mão que desenha, mas é o corpo assumido por inteiro que se projeta sobre o suporte. Conseqüentemente, passamos a conviver com um certo desapego da representação da figura humana, promovendo-se a produção de novos objetos figurativos, que apontam para outros caminhos de investigação estética.

O corpo passa a ser percebido como elemento vivo na arte e é a matéria principal na sua expressão, considerando toda a sensibilidade do ser humano.



Assista ao documentário: Geotomia. Direção: Marcelo Garcia. São Paulo, 2000. 19 minutos. Parte 1 – Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eaY8-vYoVYU>>. Parte 2 – Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a2ji2eVK50o>>.

Outro trabalho que se destaca no meio contemporâneo são os desenhos e as pinturas de diferentes artistas, como é o caso do artista brasileiro Fábio Luiz Pereira Magalhães (1942). Fábio desenvolve produções a partir de um trabalho conhecido como mídia da pintura.

FIGURA 39 - FÁBIO MAGALHÃES. ONDE MORAM OS DEVANEIOS? ÓLEO SOBRE TELA. COLEÇÃO PARTICULAR, 2013



FONTE: Disponível em: <<http://www.fabiomagalhaes.com.br/portifolio.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

As obras do artista surgem a partir de uma condição imaginária até chegar à imagem do corpo, ou seja, parte de uma fotografia para materializar-se em pintura. Suas obras buscam distorcer a realidade, permitindo uma reflexão perturbadora da imagem do corpo.

LEITURA COMPLEMENTAR

Leonardo da Vinci, o desbravador do corpo humano

Artista italiano usou a matemática e o desenho para entender o funcionamento da “máquina” humana

Alessandro Silva

Edição de Imagens: Diana Melo



Viaje cinco séculos no tempo. Esqueça a internet, a televisão, o cinema e a fotografia. Houve uma época em que o homem teve que recorrer ao desenho para retratar sua viagem de descoberta rumo ao interior do corpo humano. Os portugueses nem haviam chegado ao Brasil quando Leonardo Da Vinci (1452-1519) começou um dos mais impressionantes levantamentos de anatomia para entender o funcionamento de órgãos, do esqueleto, dos músculos e tendões. Esta é a história pouco conhecida do artista-anatomista italiano – sim, além de pintor, escultor, músico, cientista, arquiteto, engenheiro e inventor, ele também atuou na medicina.

Ao longo de 15 anos (de 1498 a 1513), Leonardo desenhou órgãos e elementos dos sistemas anatomofuncionais do corpo humano em um estudo que começou pela leitura das obras de autores da medicina pré-renascentista, como Galeno de Pérgamo (129-200), Mondino dei Luzzi (1270-1326) e Avicena (980-1037). Ele também participou de dissecações do corpo humano e de diversos animais. Porém, jamais terminou e publicou a obra que, segundo pesquisadores, poderia ter revolucionado a medicina mais de 20 anos antes que o belga Andreas Vesalius, considerado o “Pai da Anatomia”, publicasse seu livro “*De Humani Corporis Fabrica*”, em 1543, obra que marca a fase inicial dos estudos modernos sobre anatomia.

Para entender as implicações e a importância dos estudos anatômicos realizados durante o Renascimento, basta imaginar que, por quase mil anos, questões religiosas e culturais impediram o homem de explorar o próprio corpo e de entender o funcionamento da máquina humana – as dissecações para a observação direta do corpo humano não eram permitidas nem adotadas pelas escolas de medicina medievais.

“Com seus estudos anatômicos, Leonardo da Vinci ultrapassou os conhecimentos dos artistas de sua época, pois, ao observar o interior do corpo humano, viu de perto as características dos seus músculos e dos seus órgãos vitais, e mais ainda, tentou e conseguiu entender e dar explicações lógicas sobre os seus movimentos, sobre as suas ações e sobre as suas funções”, explica o cirurgião do coração Pedro Carlos Piantino Lemos, professor da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (USP), que traduziu o livro do inglês para o português, em parceria com a tradutora Maria Cristina Vilhena Carnevale.

Leonardo é tido como uma exceção entre os artistas que se propuseram a explorar a anatomia humana. Partiu dele, como destaca o professor da USP, a primeira descrição, observada em uma dissecação, de uma aterosclerose – o entupimento de uma artéria em decorrência do acúmulo de gordura.

A publicação em português dos Cadernos Anatômicos de Leonardo é resultado de dez anos de trabalho dos tradutores brasileiros. São 520 páginas e informações que explicam detalhadamente o lado anatomista do gênio italiano. Como acréscimos, Lemos criou marcações que ajudam o leitor a identificar o desenho ao comentário a ele referente. Os tradutores também inseriram termos médicos atuais que ajudam na localização das coisas descritas por Leonardo – na época em que ele se aventurou pelo corpo humano, boa parte do organismo humano ainda não tinha nome.

Inovador

No Renascimento, artistas como Leonardo aproximaram-se de médicos-anatomistas para retratar melhor a forma humana em pinturas e esculturas. Eles foram chamados de “artistas-anatomistas”, segundo Charles O’Malley (Universidade de Stanford) e J. B. Saunders (Universidade da Califórnia), que organizaram e traduziram, do italiano para o inglês, os textos de anatomia de Leonardo da Vinci. “Embora fosse fundamentalmente um artista, [Leonardo] considerava a anatomia como sendo algo mais que simples coadjuvante da arte. Essa atitude o levou a prosseguir com seus estudos, de tal maneira que seus conhecimentos anatômicos ultrapassaram aqueles que seriam suficientes para desempenhar sua arte”, afirmam no livro.

De fato, os desenhos desse estudo de Leonardo são anotações, um roteiro de pontos que seriam ainda detalhados e esclarecidos para a publicação de um tratado de anatomia. Os detalhes, os cortes e os ângulos das figuras impressionam pelo realismo e respeito pela proporcionalidade que existe no corpo humano. A influência da engenharia e da matemática é visível: roldanas, formas geométricas e engrenagens estão presentes nas gravuras, ao lado de estruturas ósseas, de conjuntos de tendões e músculos, indícios de que ele recorreu a cálculos para interpretar os movimentos e a funcionalidade dos elementos anatômicos que observou.

De sua experiência em outras áreas, Leonardo trouxe diversas inovações para o estudo da anatomia, dentre elas a utilização da injeção de cera derretida nos ventrículos do cérebro de um cadáver para facilitar a sua dissecação.

Para a época, o desenho de Leonardo era um avanço surpreendente diante das caricatas e simples ilustrações encontradas, por exemplo, na obra de Mondino dei Luzzi, denominada “Anothomia”. Havia um menosprezo do valor pedagógico da imagem nos estudos medievais de anatomia. Uma imagem de Mondino mostra, ao fundo, um professor lendo um texto de anatomia, escrito em latim e sem figuras, enquanto seus alunos, à sua frente, auxiliados por um tutor, dissecam um corpo humano. No Renascimento, essa dinâmica de aprendizado foi rompida e os estudos de anatomia nunca mais foram os mesmos, pois o próprio professor passou a mostrar diretamente no cadáver os aspectos dos elementos anatômicos.

FONTE: Disponível em: <<http://www.unicamp.br/unicamp/ju/568/leonardo-da-vinci-o-desbravador-do-corpo-humano>>. Acesso em: 25 jul. 2016.



RESUMO DO TÓPICO 3

- O corpo pode ser entendido como a prova da existência do ser humano no mundo, que se expressa e se comunica. Todas as pessoas possuem um corpo que ocupa um certo espaço na vida terrestre, e este corpo é percebido inseparável da mente humana que pensa, que reflete, que questiona, que sonha, que inventa, que cria, que imita, que simboliza e que age.
- O corpo tem o poder de comunicar quem somos e nossos comportamentos, ou seja, por meio das vestimentas e adereços, pode demonstrar nossa profissão, nossa cultura, nossa opção de gosto. Já os gestos e as atitudes refletem a nossa personalidade e o nosso ânimo.
- O corpo também pode transmitir códigos e símbolos capazes de mostrar aspectos das culturas existentes, como é o caso de civilizações ancestrais que por meio da pintura, desenho e tatuagem corporal demonstram seus costumes e suas tradições.
- Na contemporaneidade há o abandono das técnicas convencionais de arte e busca-se por meio da utilização do próprio corpo uma forma de expressão. A ação de usar o corpo como suporte artístico é conhecida como “*body art*”, ou seja, “arte do corpo, que passa a ser o foco do trabalho artístico.



1 – Visualize a imagem:



FIGURA - PERFORMANCE COM 72 OBJETOS SOBRE A MESA.
ARTISTA: MARINA ABRAMOVIC. OBRA: RHYTHM 0, 1974



FONTE: Disponível em: <<http://www.phaidon.com/agenda/art/picture-galleries/2010/march/22/documenting-the-performance-art-of-marina-abramovi-in-pictures/%3Fidx%3D2>>. Acesso em: 2 ago. 2016.

Esta imagem se refere a uma performance, feita pela artista Marina Abramovic (Belgrado, 1946), que teve como título “*Rhythn 0*” (Ritmo 0). Esta obra foi realizada no ano de 1974, no Museu de Arte Moderna de Nova York – MoMA. Nesta performance, a artista colocou sobre uma mesa vários objetos que poderiam agradar ou destruir. Estes objetos ficaram disponíveis para o público interferir no corpo da artista durante seis horas.

Caro acadêmico! Descreva aspectos que fazem dessa obra ser considerada uma performance, como também, relate sobre o que você acredita que as pessoas fizeram, ou seja, quais foram as interferências feitas no corpo da artista e por que motivo.

2 – Ronald “Ron” Mueck (1958) é um escultor contemporâneo australiano que trabalha na Grã-Bretanha. Suas esculturas, que são consideravelmente grandes, reproduzem fielmente os detalhes do corpo humano.



FIGURA - UMA GAROTA, 2006. RONALD RON MUECK



FONTE: Disponível em: <<http://lab.kalimo.com.br/wp-content/uploads/2013/05/ron-mueck-10.jpg>>. Acesso em: 2 ago. 2016.

Analise as afirmativas sobre as obras e o artista:

- I – As esculturas, primeiramente, são moldadas em argila, depois fundidas em silicone a partir de um molde, por último, recebem cabelos e os olhos, que no caso são implantados. Também recebem roupas e acessórios.
- II – Em suas obras Ron utiliza resina, fibra de vidro, silicone e argila. São esculturas denominadas como hiper-realistas.
- III – No ano de 2014, Ron expôs no MAM, no Rio de Janeiro, e posteriormente na Pinacoteca de São Paulo. Vieram para a exposição nove obras, sendo que três foram feitas especialmente para a ocasião: o casal de idosos com o guarda-sol de cinco metros, o casal de adolescentes e a mulher com o bebê.
- IV - As esculturas são feitas manualmente e quando têm uma proporção muito grande, o artista conta com a ajuda de assistentes.

De acordo com as afirmativas acima, assinale a alternativa CORRETA:

- a) Apenas a III está correta.
- b) Somente a IV está correta.
- c) As alternativas I, III e IV estão corretas.
- d) Todas as alternativas estão corretas.



DESENHANDO A FIGURA HUMANA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Nessa unidade vamos:

- compreender os cânones como uma importante ferramenta do desenho, utilizada ao longo dos tempos para estabelecer um padrão de medidas, que norteou o trabalho dos artistas que desenhavam a figura humana;
- observar e perceber as particularidades de cada parte do corpo humano representada no desenho, bem como as diferenças existentes entre a figura masculina, feminina, infantil e juvenil;
- compreender a composição, esquemas, esboços, luz e sombra, elementos que auxiliam o trabalho com o desenho da figura humana.
- exercitar o olhar e aplicar os conceitos apresentados nesta unidade por meio de exercícios e atividades que estimulem o conhecimento.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em cinco tópicos. Em cada um deles, você encontrará atividades que auxiliarão na compreensão dos conteúdos apresentados.

TÓPICO 1 – COMO CONSTRUIR A FIGURA HUMANA NO DESENHO

TÓPICO 2 – PORMENORES DE CABEÇA HUMANA

TÓPICO 3 – RETRATO E AUTORRETRATO

TÓPICO 4 – ESTUDO DAS PARTES DO CORPO HUMANO

TÓPICO 5 – FIGURA HUMANA MASCULINA, FEMININA, INFANTIL E JUVENIL

COMO CONSTRUIR A FIGURA HUMANA NO DESENHO

1 INTRODUÇÃO

A figura humana sempre exerceu um certo fascínio para o homem e sua produção artística ao longo dos tempos. Podemos refletir sobre isso e perceber quanto o corpo humano é complexo em sua totalidade. Para desenhar uma figura humana de maneira bela são necessários vários conhecimentos, procedimentos técnicos, um olhar apurado, capaz de perceber detalhes e proporções.

Nesta unidade vamos estudar alguns desses procedimentos técnicos para compreender melhor como se dá o processo do desenho especificamente do corpo humano, a iniciar pela proporção, essa que mudou ao longo dos tempos, como a própria arte se modifica e atende aos anseios e reflexões humanas de determinadas culturas. O estudo dos cânones, padrões de medidas que irão resultar na proporção de um desenho, é fundamental, sem o qual fica praticamente impossível desenhar de maneira harmoniosa.

Nesta unidade, você estudará como a perspectiva é aplicada no desenho da figura humana e compreenderá de que maneira ela contribui para essa construção.

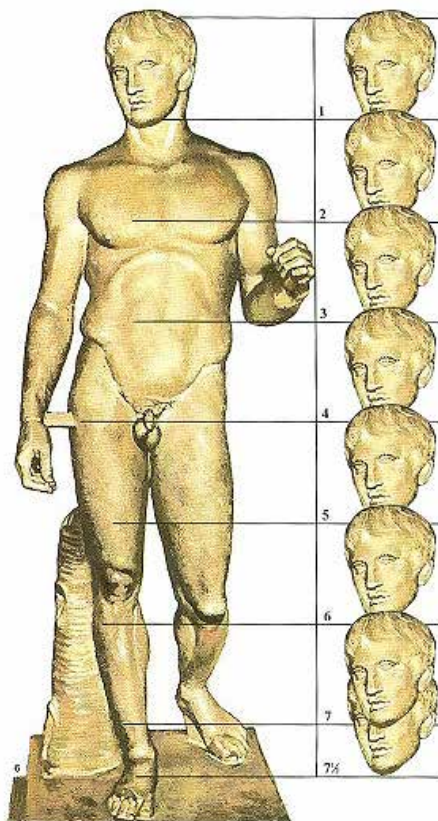
Além da perspectiva, você perceberá como aplicar os conceitos de luz e sombra na figura do corpo humano e como esse processo auxilia na construção de figuras com volumes e expressões diversas.

É fundamental frisarmos que nesse estudo estão os conhecimentos básicos. Para ser um desenhista e aperfeiçoar os desenhos do corpo humano são necessários estudo e prática. Além disso, é preciso ampliar sua pesquisa e experimentar. Busque e amplie seu olhar!

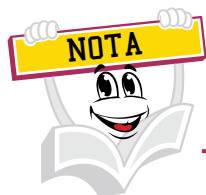
2 CÂNONES: ESTUDO DAS PROPORÇÕES DA FIGURA HUMANA

Desenhar um corpo humano de maneira proporcional foi uma questão discutida por alguns estudiosos, há muito tempo. Mas é atribuída ao escultor grego Policleto a definição do cânon, tendo como regra que para obter a proporção ideal do corpo humano a figura deverá medir sete cabeças e meia de altura.

FIGURA 40 - DOURÍFERO DO ESCULTOR POLICLETO (SÉCULO V A.C)



FONTE: Disponível em: <<http://image.slidesharecdn.com/aulanarciso-100313214455-phpapp02/95/aula-narciso-15-728.jpg?cb=1268516725>>. Acesso em: 20 out. 2016.



Você sabe o que significa a palavra "cânon"?

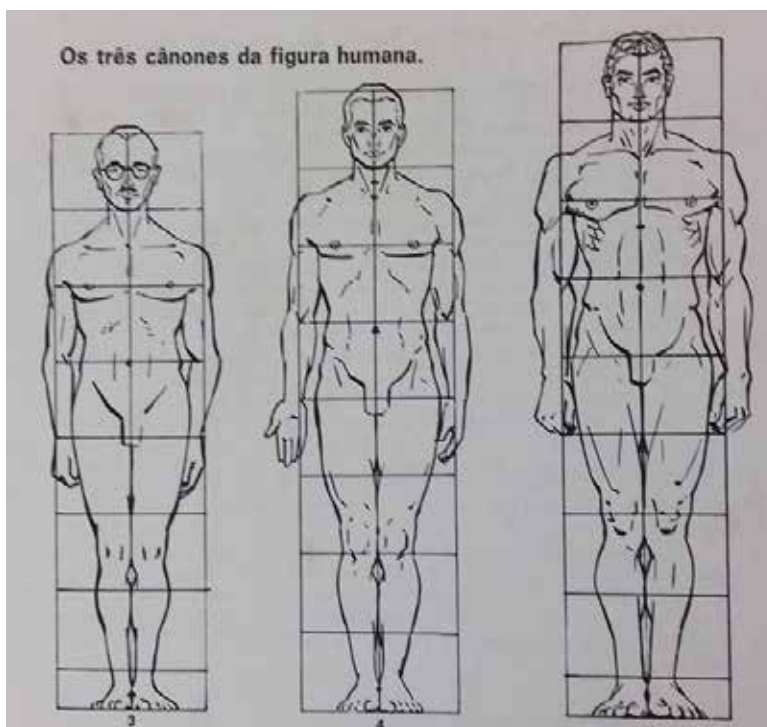
É uma regra ou sistema que corresponde às proporções do corpo humano, ou seja, parte de uma medida básica chamada módulo, esse corresponde à medida de uma cabeça. Policleto tinha como medida a largura da palma da mão, porém, essa medida foi substituída pela altura da cabeça e é utilizada até os dias de hoje para trabalhar com os cânones da figura humana.

Os artistas gregos aceitaram essa medida como sendo perfeita, e produziram suas obras com base no cânon de Policleto, e esse período ficou conhecido como clássico. Porém essa definição não ficou estática, e foi alterada por outro artista grego, Praxíteles, que estabeleceu um novo cânon de oito cabeças. No mesmo período o escultor Leócares adotou o cânon de oito cabeças e meia para criar uma das mais belas esculturas já vistas, a de Apolo de Belvedere, que está exposta na Unidade I deste caderno.

A discussão para definir qual era o cânon correto foi intensa. Os artistas no Renascimento não chegaram a um consenso. Michelangelo utilizou os cânones de sete cabeças e meia e o de oito cabeças e meia, enquanto que Leonardo da Vinci utilizou o cânon de oito cabeças e aprofundou seus estudos para criar o chamado *Homem Vitruviano*, usado como referência estética de simetria e proporção em vários países. (Esse conteúdo já foi abordado na Unidade 1 desse caderno de estudos). O cânone de nove cabeças foi escolhido por Boticelli e o de 11 cabeças por El Greco, que buscava alongar suas figuras de maneira intensa, sendo possível perceber, que vários artistas fizeram uso de cânones diferentes.

Após muita discussão e estudos, chegou-se à conclusão de que: “existem três cânones para determinar as proporções da figura humana” (PARRAMÓN, 1973, p. 9) e que para representar uma figura humana ideal o cânon utilizado seria o de oito cabeças. Analise a figura a seguir:

FIGURA 41 - OS TRÊS CÂNONES DA FIGURA HUMANA



FONTE: PARRAMÓN, (1973).

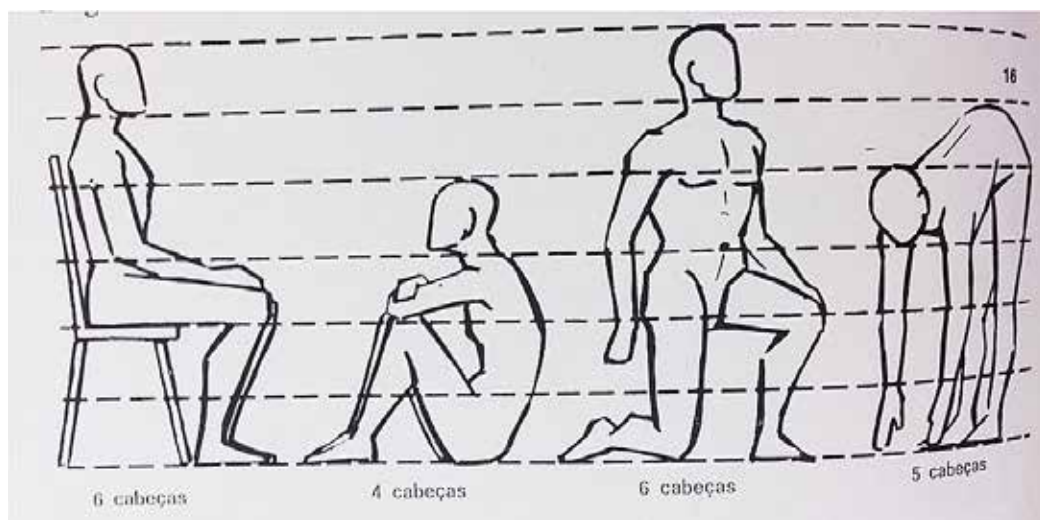
Na primeira figura temos o cânon de sete cabeças e meia, que geralmente é utilizado para representar pessoas comuns, anônimas, que meçam em torno de 165 a 170 centímetros.

Na segunda temos o cânon de oito cabeças, que é utilizado para representar a figura humana ideal, com um corpo que meça em média 185 centímetros. Esse corpo é considerado esbelto, com as proporções perfeitas entre a cabeça e os membros.

Na terceira figura, o cânon é de oito cabeças e meia e é utilizado para representar figuras heroicas e idealizadas, ou seja, figuras que estão fora do padrão convencional e que mereçam um destaque. Um exemplo são os heróis das histórias em quadrinhos.

Abordaremos nesta unidade sobre o cânon de oito cabeças, o mais utilizado com a finalidade artística, aplicado na figura masculina, feminina e infantil, que será estudado no Tópico 5. A seguir vamos conhecer as proporções para a figura sentada, ajoelhada e abaixada. Observe:

FIGURA 42 - FIGURA SENTADA, AJOELHADA E ABAIXADA E SUAS PROPORÇÕES



FONTE: PARRAMÓN, (1973)

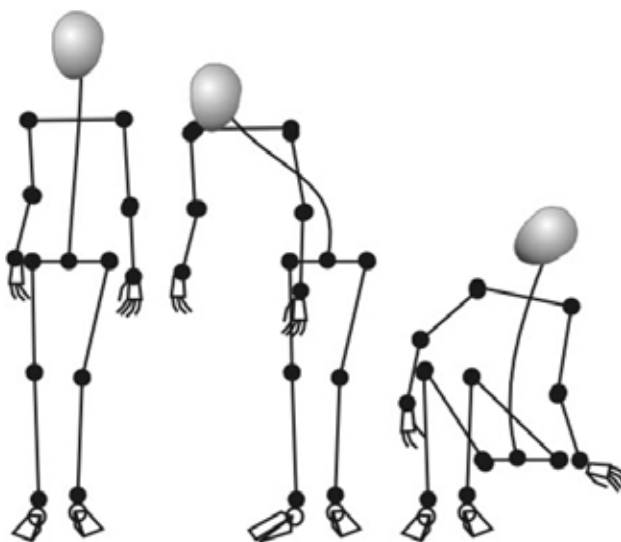
Perceba que a proporção em qualquer posição que a figura humana for desenhada é importante. Na figura sentada na cadeira e ajoelhada, a medida é de seis cabeças, enquanto que a figura abaixada é de cinco cabeças e a figura sentada no chão é de quatro cabeças.

3 FIGURA HUMANA DESENHADA POR MEIO DE ESQUEMAS

Para iniciar esse assunto, reflita: você já deve ter desenhado ou visto alguém desenhar um boneco palito. O esquema é algo muito parecido. Ele reduz a figura a um estudo, e a partir dele é possível desenhar o corpo completo. Vamos aprender como isso é possível?

O desenho de memória da figura humana inicia-se com a visualização da estrutura do esqueleto humano, é possível criar um esquema com poucas linhas para compreender como é esse processo. Veja na figura:

FIGURA 43 - ESQUEMA PARA DESENHAR O ESQUELETO – ESTUDO DAS POSES

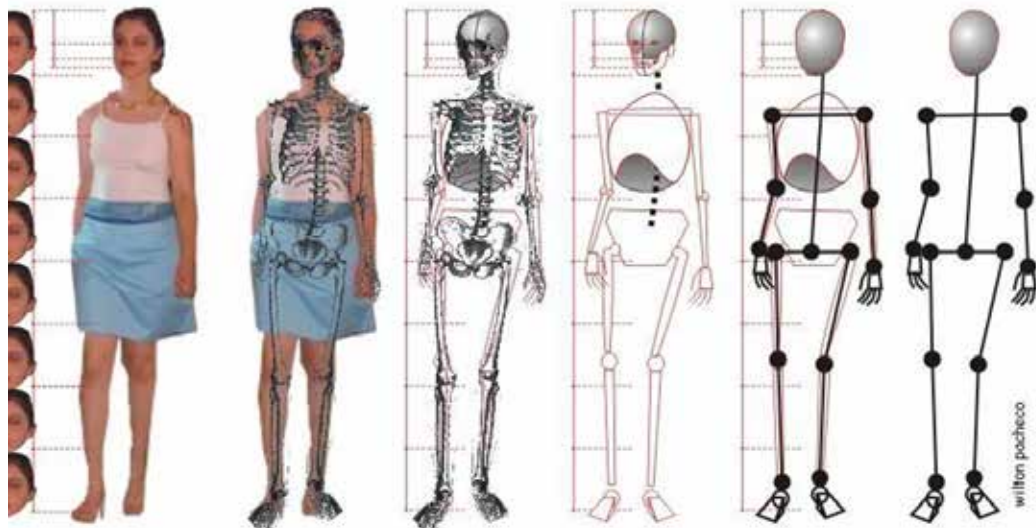


FONTE: Disponível em: <<http://dpzine.forumeiros.com/t2293-grupo-de-estudos-figura-humana>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Por meio desse exercício é possível observar em qual posição está a figura, e traçar as linhas básicas para delimitar o corpo e os seus membros. Perceba, por meio dessa imagem, que o corpo humano é simétrico, ou seja, apresenta no lado direito e no lado esquerdo as mesmas partes, como: braço, perna, ombros etc.

Podemos observar uma pessoa e fazer o exercício ao contrário, até desconstruir essa figura a um esquema com linhas. Analise a figura:

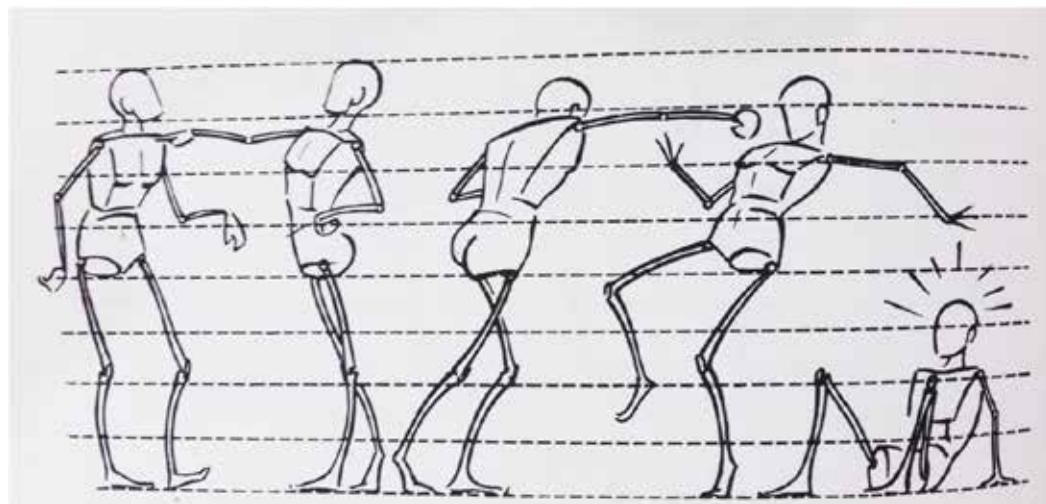
FIGURA 44 - DECOMPOSIÇÃO DA FIGURA ATÉ O ESQUEMA COM LINHAS



FONTE: Disponível em: <<http://dpzine.forumeiros.com/t2293-grupo-de-estudos-figura-humana>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Após o exercício com as linhas é indicado produzir um esquema com formas, observando sempre o cânon de oito cabeças. As figuras começam a pressupor movimento a partir de outros exercícios. Observe na imagem a seguir:

FIGURA 45 - ESQUEMA COM FORMAS – MOVIMENTO DO CORPO



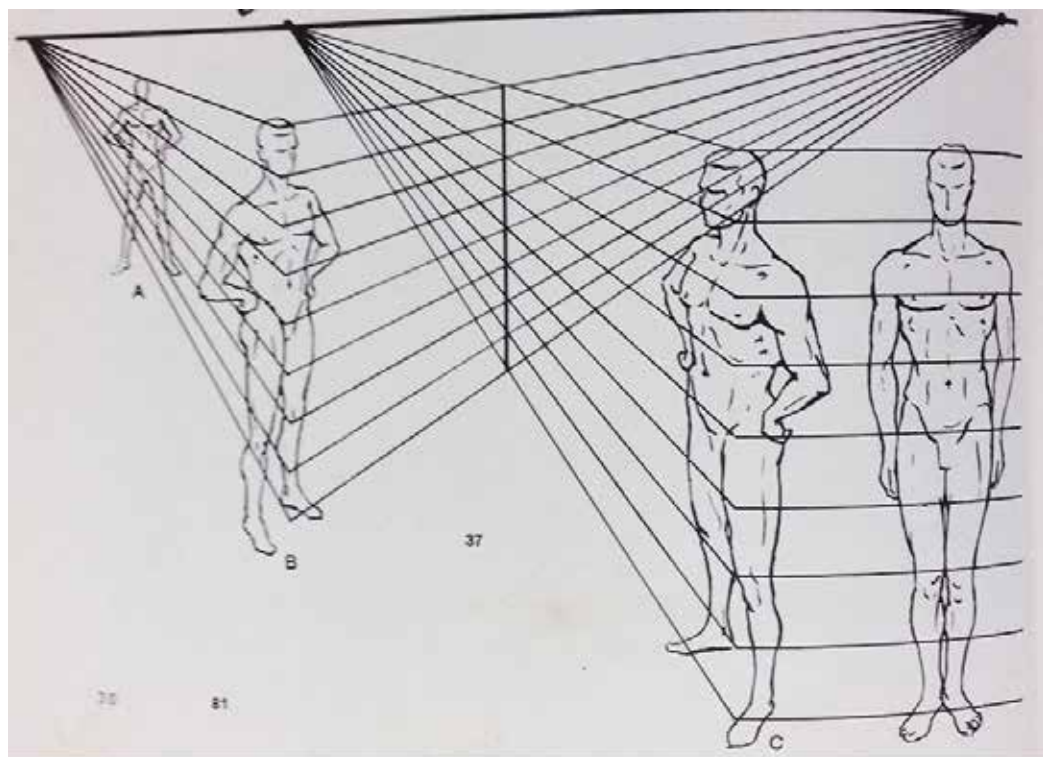
FONTE: PARRAMÓN, (1973)

Existem muitos outros exemplos e esquemas que podem ser feitos, como o manequim articulado de madeira. Porém, vamos compreender a partir de agora outra regra muito importante: a perspectiva. Como aplicar a perspectiva no desenho de figura humana?

4 PERSPECTIVA NA FIGURA HUMANA

Vamos compreender como ocorre a técnica da perspectiva aplicada ao desenho da figura humana. Um bom exercício para começar, segundo Parramón (1973, p. 81), é imaginar a figura dentro de um bloco retangular alongado, respeitando o cânon de oito unidades de altura, duas unidades de largura e uma e meia de profundidade. Esse bloco em perspectiva irá conter ponto de fuga. Veja o exemplo:

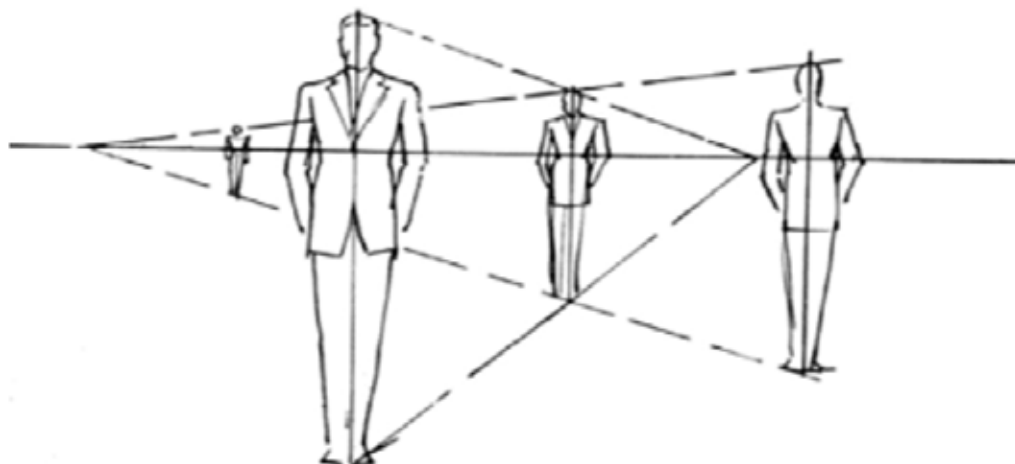
FIGURA 46 - FIGURA DE CORPO HUMANO EM PERSPECTIVA



FONTE: Parramón (1973)

Perceba que as linhas irão convergir para um ponto de fuga, de acordo com a posição que a figura estiver apresentando. A figura mais próxima estará em primeiro plano, as figuras mais distantes estarão em segundo plano, conforme o exemplo a seguir:

FIGURA 47 – PERSPECTIVA - FIGURAS EM PRIMEIRO E SEGUNDO PLANO



FONTE: Disponível em: <<http://imagenaudiovisual.es.tl/5-.-La-Obra-de-Ficci%F3n-.-La-Grabaci%F3n-con-t-e2-cnica-Monoc%E1mara-.-.htm>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Para que a figura fique em primeiro plano e seja o destaque da composição, utiliza-se o ponto de fuga no centro do desenho. Caso o ponto de fuga fique localizado em outro ponto ou fora do suporte, a figura deixa de ser o motivo principal.

É importante situar o nível de vista do observador para perceber se os olhos estão acima ou abaixo da linha do horizonte. Se o olhar estiver acima do nível da visão, as linhas paralelas ou linhas de fuga irão descer para convergir para o ponto de fuga. Caso o nível de visão esteja abaixo da linha do horizonte, as linhas paralelas irão subir para convergir para o ponto de fuga.

5 ESCORÇO E A FIGURA HUMANA

O escorço é uma técnica aplicada tanto no desenho quanto na pintura e na fotografia. Consiste em representar a figura humana muito próxima do observador, ou em primeiro plano, gerando na imagem uma certa deformação nos membros do corpo, ou seja, eles são representados mais curtos do que realmente são. Trata-se da representação bidimensional utilizando noções de perspectiva, no intuito de produzir um aspecto tridimensional à figura. As distâncias entre os membros sofrem mudanças ou encurtamentos, dependendo do ângulo da imagem. A definição a seguir nos mostra que

Ao desenhar a partir de um modelo, o artista sente curiosidade pelas diversas formas que o corpo nos apresenta consoante as mais variadas posições que este possa assumir. Como consequência, algumas das posições surgem como que de “topo” (ou em profundidade), onde alguns dos seus membros se apresentam muito próximos

do observador. Sempre que isto acontece, surge o problema da representação em escorço, que consiste na representação do corpo humano visto de um ponto de vista que não seja nem de frente nem de perfil (MELO, 2011, p. 9).

Observe como a figura humana foi representada por meio do escorço, na imagem a seguir:

FIGURA 48 - OBRA DE CARAVAGGIO - FIGURAS EM ESCORÇO



FONTE: Disponível em: <<http://www.cutedrop.com.br/2015/04/escorco-um-recurso-que-revolucionou-a-arte-mas-voce-conhece-mas-nao-sabia-o-nome/>>. Acesso em: 20 ago. 2016.



Michelangelo Merisi (1571-1610) conhecido como Caravaggio foi um artista especialista em produzir figuras em escorço.

Perceba que o escoreço é um recurso utilizado para distorcer de certa maneira a figura real. Esse recurso foi muito apreciado na representação do corpo humano ao longo da história da arte e ainda hoje é utilizado na publicidade, por exemplo, quando busca representar um produto usado em determinada parte do corpo e o destaca em primeiro plano. Para a construção do escoreço

O artista deve ter boas noções de perspectiva e da disposição de uma forma tridimensional no espaço. Deste modo, torna-se relativamente mais fácil representar a complexidade do corpo humano em profundidade. Contudo, apesar de as noções de perspectiva servirem como uma valiosa ajuda na representação de um corpo numa vista de topo, deve-se também ter em conta que a perspectiva linear pode conferir também alguns problemas na representação de um corpo humano, na medida em que esta se baseia num trabalho a partir de linhas retas, e a superfície de um corpo é tudo, menos linear, sendo, por isto, de utilidade limitada (MELO, 2011, p. 11).

Por isso é importante que, além de noções de perspectiva, se represente o corpo humano com todas as suas curvas e sinuosidades. Representar exatamente o que se vê para não deformar a figura.

6 LUZ E SOMBRA NA FIGURA HUMANA

Vamos estudar a importância da aplicação de luz e sombra ao desenho da figura humana. A luz incide sobre objetos ou corpos e, dessa maneira, projeta a sombra correspondente. A luz pode ser natural ou artificial, pode estar na frente, na lateral do modelo e, dependendo da incidência, da quantidade desse elemento sobre o modelo, o trabalho tonal no desenho será diferente. Lembre-se de que a aplicação de luz e sombra resultará em volume no desenho e, ao elaborar a composição e os estudos iniciais, é importante ficar atento a esses elementos.

A partir da observação minuciosa da incidência da luz no modelo ou figura, e também da sombra projetada, é necessário desenhar a figura. Em seguida, marcar as áreas mais escuras, bem como as áreas mais claras com o lápis de grafite, por meio de planos tonais. E no final fazer os acabamentos, marcando as áreas mais escuras com o lápis. Observe um exemplo:

FIGURA 49 - DESENHO DE FIGURA HUMANA COM LUZ E SOMBRA



FONTE: Disponível em: <<http://desenhetudo.blogspot.com.br/p/anatomia-humana-e-animal.html>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Temos o desenho acadêmico, onde se busca representar o modelo ou figura com o maior realismo possível, o que fica próximo da fotografia. Para obter um bom trabalho nessa técnica,

A primeira norma consiste em *ver e desenhar luz*, analisando e vendo o modelo (sic) como um composto de superfícies modeladas pela luz, vendo sempre tons em lugar de contornos lineares; que valoração e construção, harmonização e acabamento devem fazer-se progressivamente, ao mesmo tempo, como uma imagem que toda ao mesmo tempo vai aparecendo, detalhando-se progressivamente (PARRAMÓN, 1973, p. 50).

É importante estudar, observar e comparar os tons para perceber as áreas de maior contraste, o que necessita de maior realce. Observe no exemplo:

FIGURA 50 - DESENHOS REALISTAS – LÁPIS GRAFITE E CRAYON - ARTISTA JOÃO PAULO MENDES



FONTE: Disponível em: <<http://www.joaopaulomendes.com/2013/01/desenho-de-rosto-lapis-grafite-crayon.html>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Os elementos de luz e sombra são utilizados para dar acabamento aos desenhos. Como em qualquer trabalho artístico, exigem o conhecimento da técnica e o uso de materiais adequados. Aqui foram abordadas algumas questões técnicas básicas. É o início de seus estudos. Amplie seu conhecimento observando e praticando!

RESUMO DO TÓPICO 1

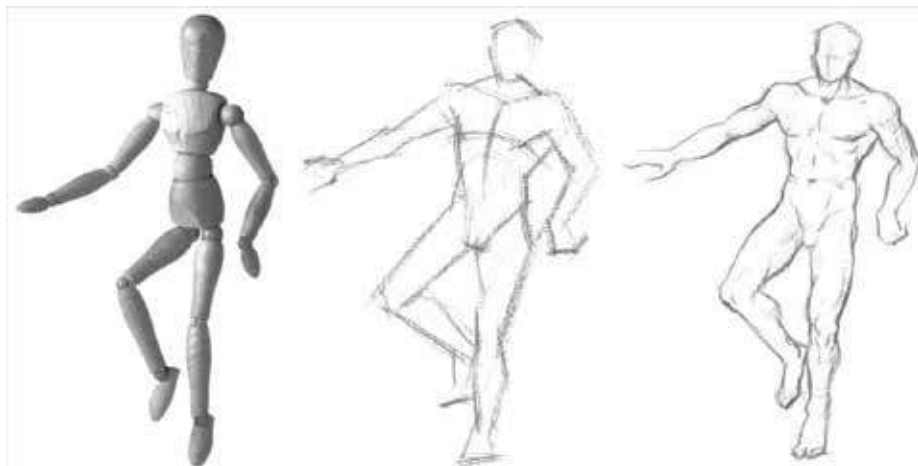
Neste tópico vimos que:

- O cânon é um padrão de medida do corpo humano utilizado no desenho e na pintura desde os tempos antigos. É atribuído ao escultor grego Policleto o primeiro cânon utilizado. Este cânon media sete cabeças e meia. O cânon da figura ideal utilizado até hoje é o de oito cabeças.
- O desenho de memória da figura humana inicia-se com a visualização da estrutura do esqueleto humano, e a partir de esquemas com linhas é possível delimitar cada parte do corpo, para em seguida ampliar o desenho com seus detalhes.
- A perspectiva aplicada ao desenho do corpo humano pressupõe a utilização do ponto de fuga e das linhas que irão convergir para esse ponto, criando assim a ideia de tridimensionalidade à figura. Essa técnica pode ser utilizada no desenho para produzir figuras em primeiro ou segundo plano.
- O escorço é uma técnica utilizada para desenhar figuras muito próximas do observador, em que os membros aparecem geralmente em primeiro plano, por esse motivo estes sofrem um encurtamento. No escorço são necessários conhecimentos de perspectiva e também uma boa observação, já que o corpo humano não apresenta apenas linhas retas, e sim linhas sinuosas diversas.
- Luz e sombra é uma técnica aplicada ao desenho da figura humana para produzir os efeitos de volume. A partir da incidência da luz é possível delimitar as áreas mais claras e as mais escuras da figura, para aplicar com o lápis as variações tonais que irão definir cada parte do corpo e suas formas.

AUTOATIVIDADE

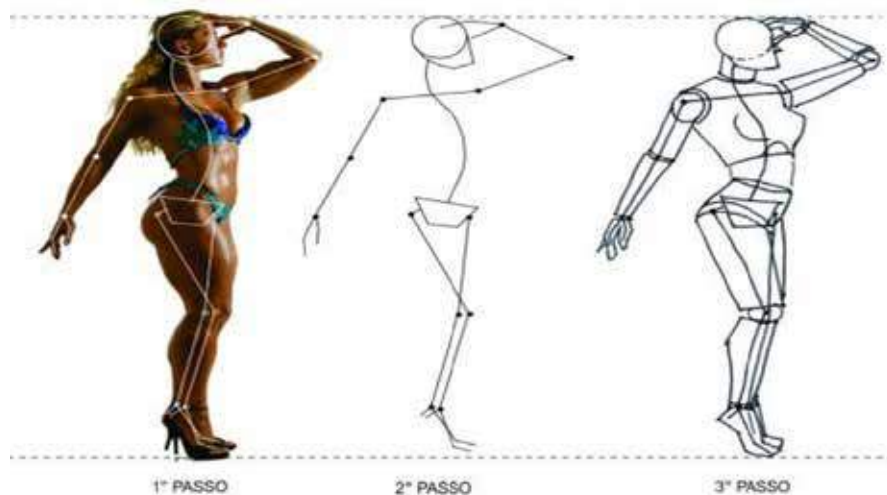


- 1) Você irá desenhar a figura humana a partir do boneco articulado de madeira, ou seja, com base no esquema apresentado a seguir. Observe as articulações e como aplicar as linhas para ir compondo o corpo humano. Mãos à obra!



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padroao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

- 2- Neste exercício observe como o corpo humano pode ser simplificado por linhas. Elas nos orientam e auxiliam a produzir os esquemas visuais para iniciar os esboços. Observe na figura a seguir, busque representar primeiramente as linhas para nortear a sua produção, em seguida vá preenchendo as linhas com as formas arredondadas, dando forma ao corpo humano.



FONTE: Disponível em: <<http://www.abra.com.br/oficinas/126-como-desenhar-o-corpo-humano-parte-1>>. Acesso em: 8 nov. 2016.

PORMENORES DA CABEÇA HUMANA

1 INTRODUÇÃO

O rosto humano sempre foi visto e apreciado por artistas e pelas pessoas que o observam. Conseguir desenhar o rosto com suas formas, detalhes é realmente algo muito belo e desafiador. O desenho do rosto requer um estudo aprofundado de cada parte que o compõe e pode, por meio dos traços, revelar a personalidade de quem foi retratado, como também, do artista que o produziu.

No primeiro momento vamos conhecer a cabeça humana, suas proporções e maneiras de desenhar. Em seguida, será apresentada cada parte do rosto: olhos, nariz, boca, queixo, orelha e como inseri-los no desenho da cabeça. É importante perceber que cada elemento precisa estar corretamente aplicado, para que resulte em um trabalho harmonioso.

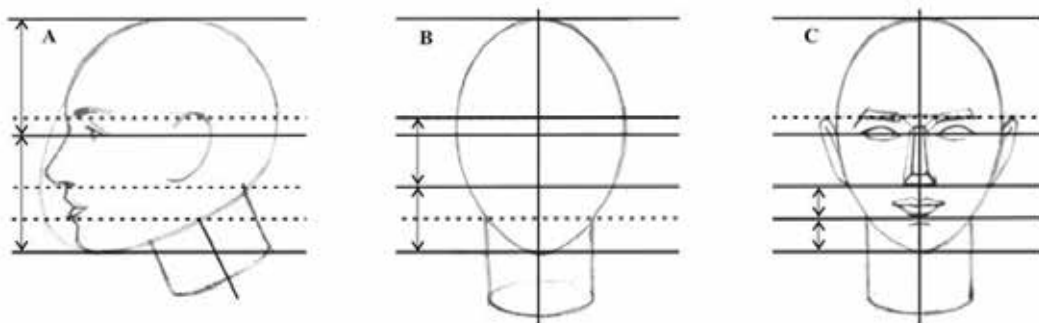
2 DESENHO DA CABEÇA HUMANA

Para desenhar o rosto humano, antes de tudo, é imprescindível que você observe com muita clareza os detalhes. Algumas pessoas consideram o corpo humano algo muito difícil de desenhar, pois possuem, segundo Edwards (2001, p. 182 e 183), “sistemas arraigados de símbolos que interferem com a clareza das percepções, e que são mais fortes para certos assuntos do que para outros”. Essa pode ser a explicação para a dificuldade atribuída a desenhar o rosto, por exemplo. Como temos um sistema de símbolos, forte e resistente a mudanças, que trazemos desde a infância, temos certa dificuldade em observar algo com maior clareza, tornando a tarefa de desenhar o rosto de maneira realista algo mais complexo.

Até mesmo artistas experientes sentem alguma dificuldade em desenhar o rosto, pois qualquer mudança das proporções pode levar a uma distorção da identidade. Não podemos esquecer que o desenho do rosto mostra expressões e detalhes de uma personalidade. Principalmente no desenho realista, é fácil perceber se o desenho se parece mesmo com a pessoa retratada. Mas isso não deve ser motivo para nos distanciarmos do desenho de rosto, com alguns esquemas e exercícios, o estudo e a aplicação desse tipo de desenho ficam mais fáceis e possíveis.

Para compreendermos melhor como é o processo de construção da cabeça humana, podemos utilizar as formas: oval e cilíndrica. Observe na figura:

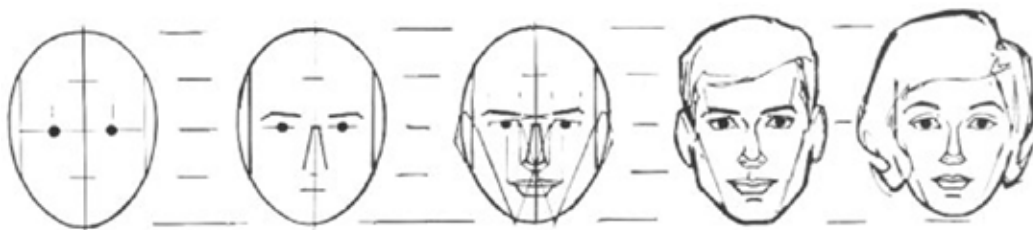
FIGURA 51 - FORMAS OVAL E CILÍNDRICA – CABEÇA HUMANA



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>.
Acesso em: 1 ago. 2016.

Note que na posição de frente a forma oval é colocada sobre o cilindro, a parte mais pontuda para baixo. Na figura de perfil, a forma oval fica inclinada a 45°. Para desenhar proporcionalmente, basta traçar uma linha no meio da forma. Assim os dois lados serão desenhados com as mesmas medidas. Note que existe uma linha na horizontal, que é a base do nariz e das orelhas. Na sequência temos a linha dos olhos, da sobrancelha, da boca e do queixo. Esse esquema é bem simplificado, mas no início serve para que você compreenda como situar as partes do rosto. Para um desenho mais preciso e parecido com o real, observe a próxima figura:

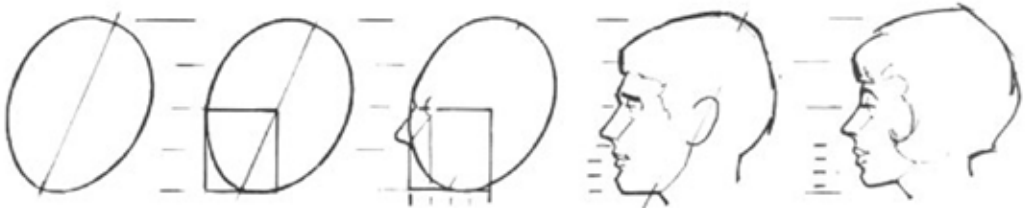
FIGURA 52 - ESQUEMA DE DESENHO DE ROSTO - FRENTE



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>.
Acesso em: 1 ago. 2016.

Perceba que nesse exemplo a forma oval foi dividida em quartos, foi traçada uma linha no meio da forma para delimitar a linha dos olhos. A linha vertical no meio da forma auxilia na produção do desenho para que fique proporcional. Em seguida, os elementos do rosto foram inseridos de acordo com o formato e a localização correta. O desenho de perfil fica da seguinte maneira:

FIGURA 53 - ESQUEMA DE DESENHO DE ROSTO – PERFIL



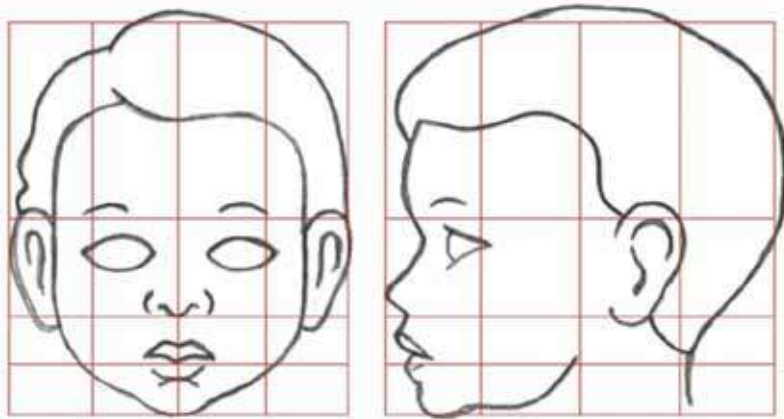
FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 1 ago. 2016.

Observe que a forma oval está inclinada, tem uma linha cortando na diagonal a forma. Também há um quadrado, na região em que são desenhadas as partes do rosto, a linhas dos olhos, nariz e boca e orelha.

É importante perceber que esses exemplos são esquemas que auxiliam no primeiro momento a estabelecer a proporção das medidas do rosto. Porém, não podemos ignorar que cada rosto apresenta um formato diferente, dentre eles podemos citar: oval, redondo, longo, quadrado, coração, diamante. Ao desenhar esses formatos específicos, é necessário representar as particularidades de cada rosto.

Além disso, as medidas da cabeça de uma criança são bem diferentes da cabeça de um adulto. O formato e a composição do rosto são distintos. Na metade da altura da cabeça está situada a linha da sobrancelha, a testa é maior, a distância entre os olhos é pequena, o queixo é arredondado e pequeno, as orelhas são maiores, o nariz é pequeno e o cabelo aparece no alto da cabeça e também nas laterais. Veja no exemplo:

FIGURA 54 - PADRÃO DE MEDIDAS DA CABEÇA DE UMA CRIANÇA



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 9 ago. 2016.

Outro passo importante é a utilização de luz e sombra, isso dará a ideia de volume ao desenho. É sempre importante identificar em qual posição é projetada a luz sobre o modelo, e onde se projetam também as sombras correspondentes.

FIGURA 55 - DESENHO DE ROSTO COM APLICAÇÃO DE LUZ E SOMBRA



FONTE: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/111604896993918355/>>.
Acesso em: 1 ago. 2016.

O rosto também expressa nossas emoções e para isso as partes do rosto se modificam. Estudos recentes mostram que o ser humano pode apresentar em suas expressões faciais felicidade, tristeza, irritação e medo. Observe:

FIGURA 56 - EXPRESSÕES FACIAIS



FONTE: Disponível em: <<http://novojournal.co.ao/artigo/34139/rosto-so-e-capaz-de-transmitir-quatro-emocoes>> Acesso em: 1 ago. 2016.

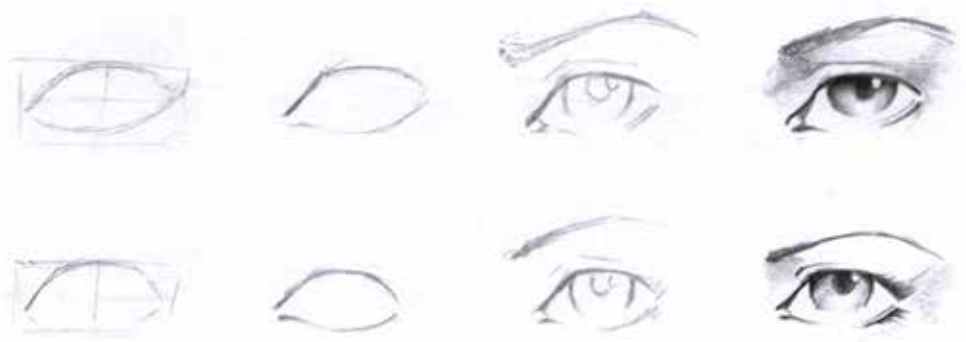
Pare um instante e olhe as pessoas ao seu redor, ao conversar com elas você percebe as expressões faciais? Se fosse aplicar essas expressões no desenho, como seria? Faça um exercício, observe a imagem anterior e exercite seus traços.

Após esse breve estudo sobre a cabeça humana, vamos conhecer no desenho as partes do rosto separadamente. Vamos iniciar pelos olhos.

2.1 OLHOS

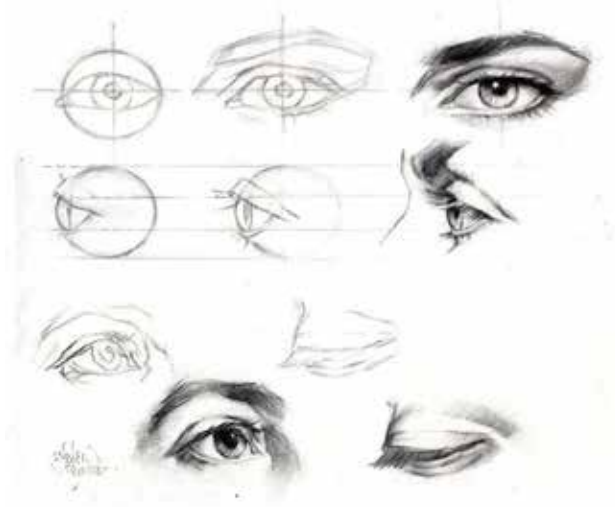
Para desenhar os olhos, assim como cada parte do rosto, é importante situá-los no local adequado. É importante perceber cada parte que compõe o olho: globo ocular, íris, pupila, pálpebras e cílios. Observe a imagem:

FIGURA 57 - ESQUEMA PARA DESENHAR OS OLHOS



FONTE: Disponível em: <<http://desenhetudo.blogspot.com.br/p/cabeca-e-face.html>>. Acesso em: 31 jul. 2016.

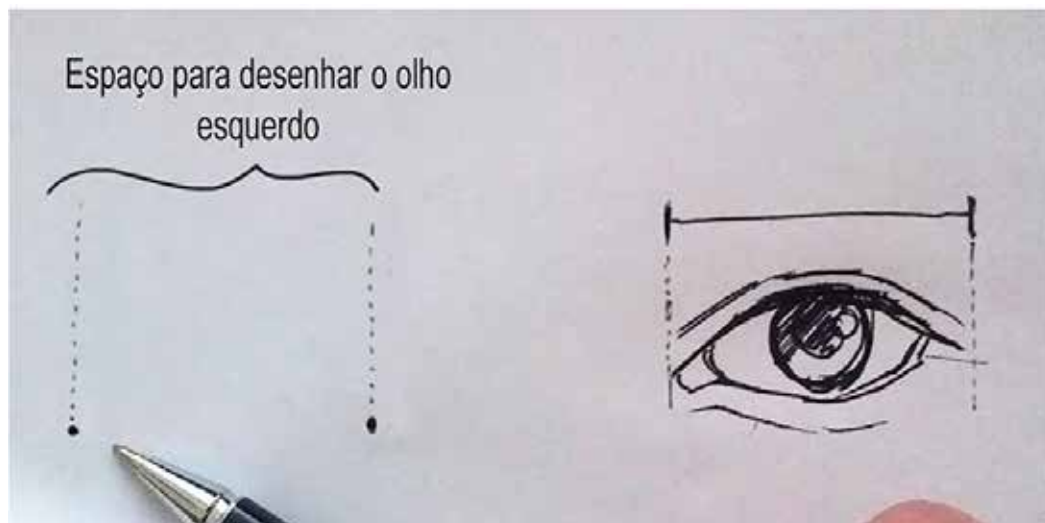
FIGURA 58 - DESENHO DE OLHOS EM DIFERENTES POSIÇÕES



FONTE: Disponível em: <<http://desenhetudo.blogspot.com.br/p/cabeca-e-face.html>>. Acesso em: 31 jul. 2016.

Perceba, a partir das imagens, como se dá o processo do desenho dos olhos de frente, de perfil e fechados. Quando o desenho é de frente é importante delimitar o espaço existente entre cada olho, esse espaço é a medida de um olho. Observe na figura:

FIGURA 59 - DISTÂNCIA ENTRE CADA OLHO



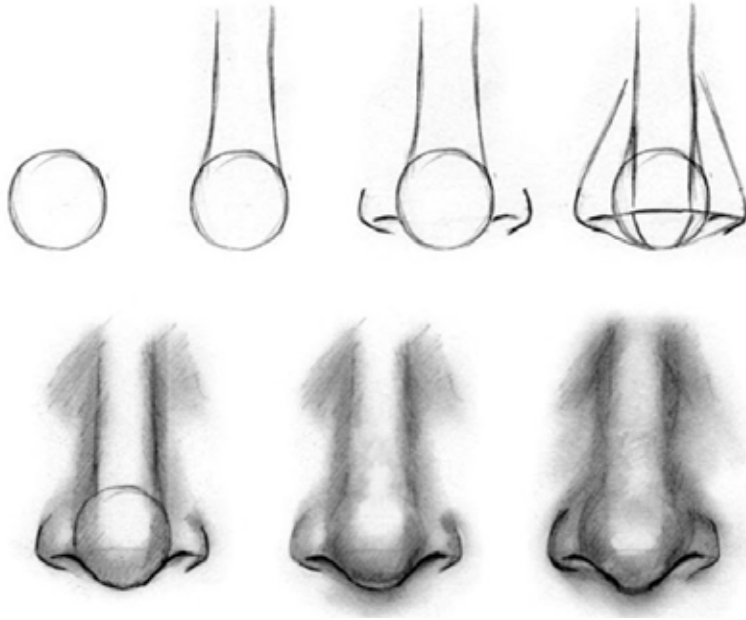
FONTE: Disponível em: <<http://desenhetudo.blogspot.com.br/p/cabeca-e-face.html>>. Acesso em: 1 ago. 2016.

2.2 NARIZ

Existem vários tipos e formatos de narizes. Mas vamos estudar o tamanho-padrão, para compreender como se desenha essa parte do rosto. Para desenhar de frente é necessário comparar “a distância entre as duas laterais do nariz com a distância entre o canto interno do olho e a base do nariz. Normalmente, a base do nariz é um pouco menor” (HALLAWELL, 2010, p. 138).

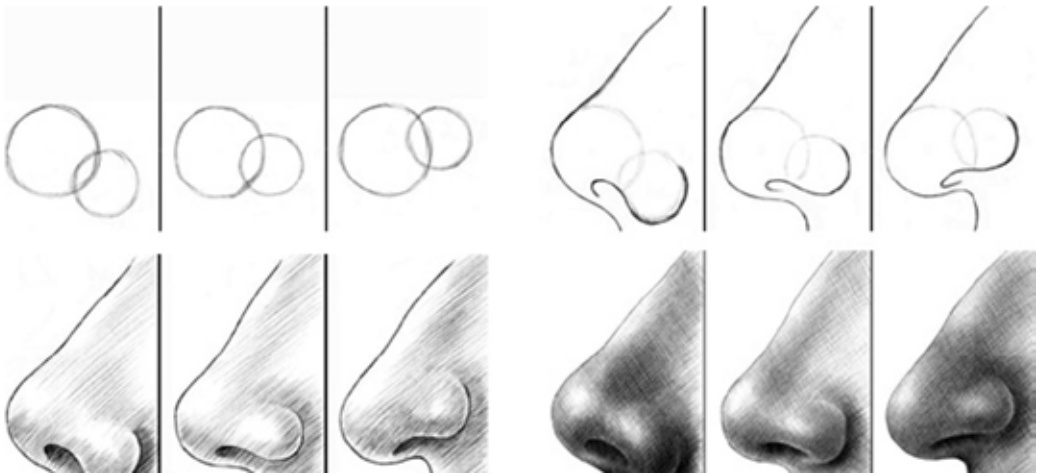
Para desenhar o nariz de perfil, ou seja, de lado, pode-se imaginar um triângulo o envolvendo. A largura do nariz será menor do que a altura, ou seja, a distância entre o olho e a base do nariz. Observe nas figuras o desenho de nariz de frente e de perfil, respectivamente:

FIGURA 60 - NARIZ DE FRENTE - PASSO A PASSO



FONTE: Disponível em: <<http://mauriciodesenhosrealistas.blogspot.com.br/p/existem-muitas-formas-de-desenhar-um.html>>. Acesso em: 1 ago. 2016.

FIGURA 61 - NARIZ DE PERFIL – PASSO A PASSO



FONTE: Disponível em: <<https://dessiner.wordpress.com/2010/10/01/tutorial-como-desenhar-nariz/>>. Acesso em: 1 ago. 2016.

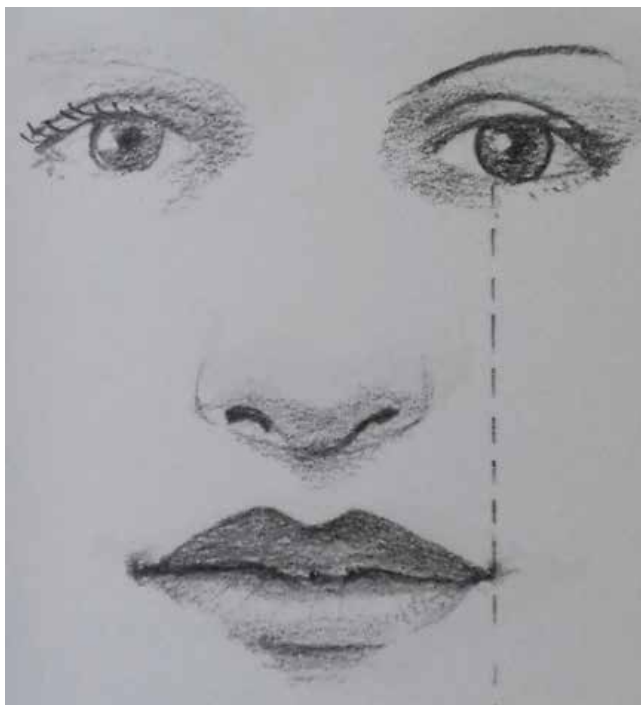
2.3 BOCA

Juntamente com os olhos, a boca é o que dá a expressão de personalidade ou até mesmo de emoção ao rosto. Para fins de estudos utilizaremos aqui a boca padrão, porém há vários outros tipos. Segundo Hallawell (2010, p. 153),

A boca padrão tem os lábios superior e inferior da mesma grossura, e a altura da boca corresponde a dois quintos de sua largura. A linha central é basicamente reta. Os cantos da boca ficam na mesma linha vertical (eixo) da parte interna da íris dos olhos. O bico no alto do lábio superior é definido, mas não excessivamente pronunciado. Alguns lábios não são muito definidos nesse ponto, mas quase arredondados.

Conforme Hallawell (2010), para conhecer outros tipos de boca podemos classificar em: boca grossa, fina, pequena, larga, cupido, curva e caída. O que vai diferenciar o desenho de boca será a proporção e o posicionamento de cada tipo. Veja na figura o exemplo de boca padrão:

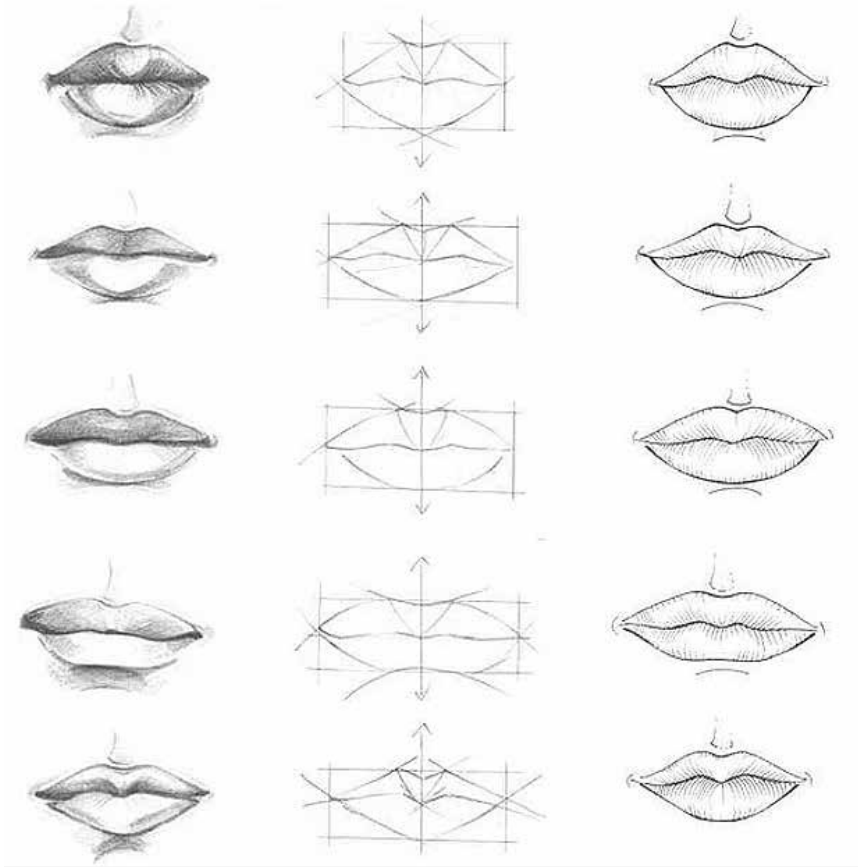
FIGURA 62 - BOCA PADRÃO E SUA LOCALIZAÇÃO NO ROSTO



FONTE: HALLAWELL, Philip. **Visagismo**: harmonia e estética. 6ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010, p. 153.

Para você compreender como se dá o processo do desenho de boca, observe no esquema os vários tipos e tamanhos:

FIGURA 63 - EXEMPLOS DE BOCA E SUA CONSTRUÇÃO



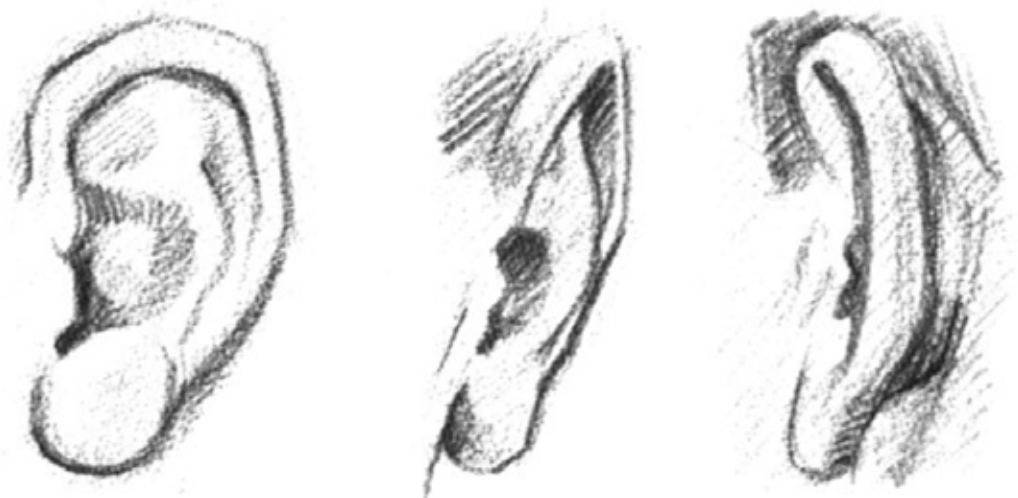
FONTE: Disponível em: <http://profuijaime.wix.com/saberefazer#!untitled/zoom/crxv/image_7x9>. Acesso em: 2 ago. 2016.

2.4 ORELHAS

As orelhas possuem uma forma oval na parte superior e, na parte de baixo, a forma circular. Cada pessoa possui características próprias, mas, no geral, a medida da orelha será proporcional à medida do nariz. Existem algumas saliências na orelha, por isso, ao desenhar essa parte da cabeça, é importante observar os detalhes.

Existem alguns tipos diferentes de orelhas: pontudas, redondas, fechadas, abertas, juntas à cabeça, separadas e muito separadas. Alguns desenhistas optam por não as representar no desenho, isso vai depender da escolha e do objetivo do trabalho.

FIGURA 64 - ORELHA EM TRÊS POSIÇÕES



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>.
Acesso em: 2 ago. 2016.

Na composição da cabeça humana, esses foram alguns elementos a serem estudados. Partindo-se das partes, é necessário elaborar a composição, observar o modelo ou pessoa que se deseja representar, para produzir um retrato ou autorretrato. Vamos conhecer esses gêneros artísticos a seguir.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico, vimos que:

- A cabeça é uma importante parte do desenho da figura humana e apresenta algumas complexidades. Existem alguns exercícios e estudos aplicados a essa parte para facilitar o desenho, como fazer um esquema com as formas ovais e cilíndricas e ir adaptando até chegar na forma ideal.
- Existem vários formatos de rosto e para isso é necessário observar os detalhes de cada um. As expressões faciais demonstram sentimentos humanos e são interessantes exercícios que podem ser aplicados. A técnica de luz e sombra proporciona volume às partes do rosto, criando um efeito interessante.
- Para desenhar os olhos, assim como cada parte do rosto, é importante situá-los no local adequado. É importante perceber cada parte que compõe o olho: globo ocular, íris, pupila, pálpebras e cílios.
- No desenho do nariz é possível utilizar a forma do triângulo, para facilitar os traços dos detalhes específicos.
- Juntamente com os olhos, a boca é o que dá a expressão de personalidade ou até mesmo de emoção ao rosto. Existem vários tipos de boca: grossa, fina, pequena, larga, cupido, curva e caída.
- As orelhas possuem uma forma oval na parte superior e, na parte de baixo, a forma circular. Cada pessoa possui características próprias, mas no geral a medida da orelha será proporcional à medida do nariz.



Sabemos que para o desenho, além dos conhecimentos básicos, o importante é praticar. Vamos exercitar com os esquemas a seguir. Você irá desenhar cada parte que compõe o rosto.



- 1- Boca.
- 2- Olhos.
- 3- Nariz.
- 4- Orelha.

1 - BOCA:



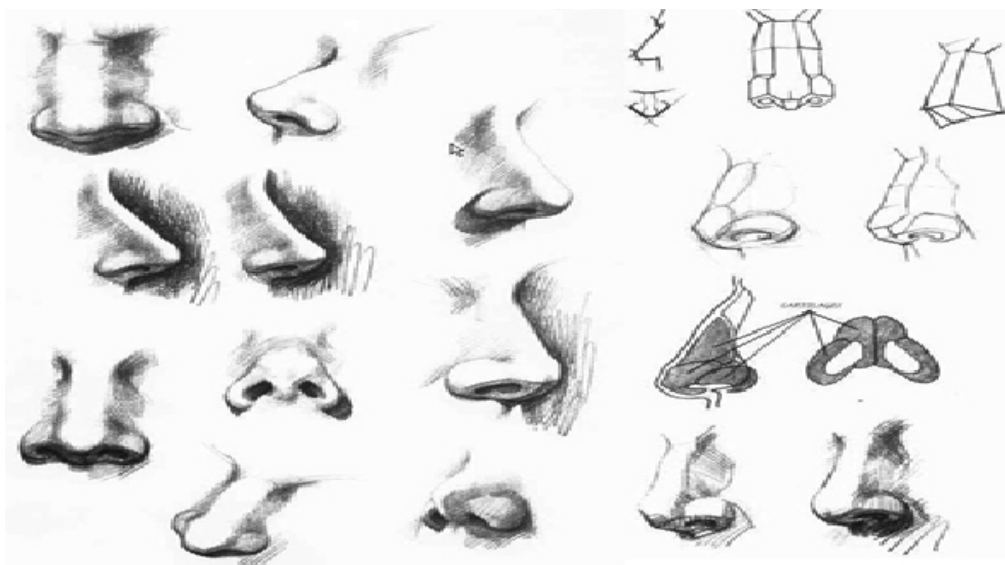
FONTE: Disponível em: <<http://eduardoartes9.blogspot.com.br/2013/06/como-desenhar-rostos-humanos-realistas.html>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

2 - OLHOS:



FONTE: Disponível em: <<http://eduardoartes9.blogspot.com.br/2013/06/como-desenhar-rostos-humanos-realistas.html>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

3 - NARIZ:



FONTE: Disponível em: <<http://www.pequenannotavelblog.com/search?q=desenho+de+nariz&x=0&y=0>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

4 - ORELHA:



FONTE: Disponível em: <http://desenhoecg.blogspot.com.br/2011_05_01_archive.html>. Acesso em: 28 ago. 2016.

2- O rosto humano é um grande desafio no desenho! Essa parte do corpo é muito interessante, pois permite expressar vários sentimentos e emoções. Primeiramente, olhe-se no espelho e procure representar em seu rosto: medo, tristeza, raiva e felicidade. Em seguida, observe na figura e busque desenhar as expressões apresentadas. Você pode complementar o desenho com cabelos e orelhas. Bom trabalho!



Raiva
Raiva



Tristeza
Tristeza



Medo



Felicidade

FONTE: Disponível em: <<http://www.inteligencia.com.br/tranquilo-e-favoravel-mas-nem-sempre/>>. Acesso em: 8 nov. 2016.

RETRATO E AUTORRETRATO

1 INTRODUÇÃO

O desenho do retrato e do autorretrato está presente na história da arte e modifica suas concepções e significados ao longo do tempo. É importante salientar que até o século XX o desenho era considerado um estudo das formas, exercício acadêmico em que se copiava uma escultura ou um esboço para produzir, posteriormente, uma pintura.

Foi a partir do período citado que o desenho passa a ser considerado obra de arte, possível de ser lida e exposta como outras linguagens. Porém, não significa dizer que o desenho não possa continuar sendo desenvolvido como meio complementar para a prática artística, o que ocorre é um processo híbrido, em que ambas as possibilidades se entremeiam e acontecem concomitantemente.

Vamos estudar, nesse tópico, como o retrato e o autorretrato foram desenvolvidos por artistas em períodos históricos diferentes e ampliar nosso conhecimento acerca disso.

Para compreender como acontece um desenho de retrato de modelo vivo, são necessários vários procedimentos técnicos e conhecimentos específicos acerca desse gênero, tão explorado em contextos históricos diversos e que permanece sendo produzido até a contemporaneidade.

2 RETRATO E AUTORRETRATO – BREVE HISTÓRICO

Retrato significa a representação de uma pessoa ou de um grupo. Pode ser produzido a partir de um modelo vivo, fotografia, documentos ou com base na memória. Sua ideia primordial está ligada à *mimese*, ou seja, é uma representação do real.

Observe na obra de Diego Velázquez (1599-1660) como ele conseguiu expressar a essência da modelo retratada, seus ricos detalhes na composição e a expressão do olhar da mulher.

FIGURA 65 - A INFANTA MARIA, 1630, ÓLEO SOBRE TELA, DIEGO VELÁZQUEZ



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-8-reflexoes-sobre-a-arte-do-retrato/>>. Acesso em: 3 ago. 2016.

Para representar com tamanha proximidade as características e personalidade do ser que é representado, é necessário algo mais do que simplesmente copiar a imagem da pessoa. É necessário representar os traços fisionômicos com fidelidade, captar o que há de mais próprio e expressivo nela.

Um artista que explorou largamente o autorretrato foi Rembrandt van Rijn (1606-1669), que ao longo de sua vida produziu cerca de 40 a 50 obras nesse gênero, desde a juventude até a velhice. Utilizou várias técnicas para representar, como a pintura, a gravura e o desenho.

FIGURA 66 - AUTORRETRATO COM SASKIA, 1636, REMBRANDT VAN RIJN



FONTE: Disponível em: <http://art-in-space.blogspot.com.br/2016_01_01_archive.html>. Acesso em: 3 ago. 2016.

A representação da figura humana, mais especificamente do retrato e do autorretrato, foi mudando ao longo dos tempos, como é o caso da Pop Art, que retoma a figura e o retrato pelo olhar da publicidade, cinema e história em quadrinhos.

O hiper-realismo, que compreende a arte contemporânea, explorou largamente a produção de retratos. Esse estilo artístico busca representar imagens com uma clareza objetiva, para isso utiliza a fotografia de maneira direta. As imagens produzidas se parecem com a fotografia, no entanto, apresentam as características da pintura, tendo suas particularidades. Veja na imagem a seguir a expressividade e a proximidade da figura com a pessoa real.

FIGURA 67 - DESENHO HIPER-REALISTA DO ARTISTA ITALIANO DIEGO FAZO



FONTE: Disponível em: <<http://somentecoisaslegais.com.br/arte/pinturas-e-desenhos-hiper-realistas>>. Acesso em: 3 ago. 2016.

O artista contemporâneo William Kentridge (1955) utiliza a linguagem do desenho para produzir filmes que têm uma aparência bem diferente da convencional, isso acontece porque o artista criou uma técnica caseira, que ele descreve como “cinema da idade da pedra”.

Esse processo compreende o retrabalho sequencial de um conjunto de desenhos a carvão presos à parede, posicionados numa distância fixa da câmera. Em vez de usar um desenho diferente para cada fotograma, como nos métodos convencionais de animação por células, Kentridge retrabalha continuamente cada desenho num ritual obsessivo de adição e subtração, acumulação e apagamento. [...] O artista fotografa o desenho após cada alteração, indexando desse modo os vários estágios de transição. Completando o filme, cada um dos desenhos corresponderá à cena final ou ao bloco construtivo visual mais recente de uma sequência cinemática (TONE, 2012, p. 9).

O método é bem interessante. O artista participa de seus filmes, faz poses e movimentos reais e isso será registrado em seus desenhos, ele torna-se então um ator de sua própria obra, o que amplia a performance de sua prática. Neste caso, a figura humana pressupõe movimento, é como se estivéssemos vendo o desenho acontecendo em tempo real.

FIGURA 68 - DESENHO PARA O FILME STEREOSCOPE DE WILLIAM KENTRIDGE



FONTE: Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/09/1336724-leia-a-integra-da-entrevista-com-o-artista-sul-africano-william-kentridge.shtml>>. Acesso em: 3 ago. 2016.

A questão da representação pode ultrapassar o óbvio e se manifestar na arte em diferentes suportes e maneiras. O artista brasileiro José Leonilson Bezerra Dias (1957-1993) produziu um autorretrato sem desenhar ou pintar. Como isso é possível? Cria por meio de letras e números bordados sobre um tecido. O artista era portador do vírus HIV, e seu sofrimento ficou registrado na obra *El puerto*. O autorretrato é composto por um espelho coberto por um pano listrado. Isso porque Leonilson não gostava de mostrar a sua imagem refletida, por seu estado enfermo. Nesse tecido constam as seguintes informações: Leo, 35, 60 179 *El puerto*.

Percebe-se nesses dados a fragilidade com que seu corpo suportava a doença, em um período em que o tratamento não tinha a eficácia que temos hoje em dia, sendo que os portadores da AIDS sofriam com o preconceito de uma sociedade que culpabilizava os doentes por tê-la adquirido. O corpo fragilizado do artista é representado nessa obra, fazendo-nos refletir sobre a fragilidade da própria vida.

FIGURA 69 - OBRA DO ARTISTA LEONILSON – EL PUERTO – 1992



FONTE: Disponível em: <http://www.artcontexto.com.br/artigo-edicao03_ricardo_ayres.html> Acesso em: 21 ago. 2016.

Este autorretrato não apresenta a imagem de uma pessoa, a menos que ela levante o tecido e se veja refletida. Talvez porque o artista fazia questão de que o observador da obra pudesse se colocar em seu lugar, ou que pudesse refletir a face de qualquer pessoa. Com isso podemos pensar que o problema de Leonilson poderia também ser o problema de outras pessoas. Perceba que nesta obra, embora a figura do artista não esteja claramente desenhada ou pintada, é possível realizarmos diversas leituras e reflexões acerca da condição humana e suas implicações para a arte e suas inúmeras maneiras de representação plástica.

Esses são apenas alguns exemplos de artistas que se utilizam da figura humana em suas obras. Mas como é possível produzir um retrato no desenho? Vamos abordar, a seguir, sobre o desenho de modelo vivo.

3 DESENHO DE MODELO VIVO – RETRATO

O desenho de modelo vivo é diferente dos outros tipos de desenho onde é possível ter como referência uma imagem, uma fotografia. Nesse caso utiliza-se uma pessoa real que será representada no desenho, isso significa que existem reações tanto por parte de quem desenha, já que está diante de um ser, quanto por parte de quem é desenhado. Para isso acontecer é importante que haja uma composição, uma preparação para que o desenho aconteça, e ambos os envolvidos nesse processo, retratado e quem retrata, estabelecem um pacto. Segundo Neto (2011, p. 494),

Realizar um desenho de modelo vivo é, antes de tudo, uma atitude, estar disposto a olhar o outro e olhar o desenho que vier a resultar desse encontro. As duas coisas não coincidem nunca, o desenho sempre será muito diferente do retratado e também diferente do desenhista. O desenho é um terceiro, um elemento novo; a semelhança com o modelo é apenas um detalhe, o que conta neste caso é o ato de desenhar e o de olhar.

É possível perceber que existe uma relação de sentidos nesse processo do desenho. Mas como isso acontece na prática? Vamos conhecer alguns passos importantes para desenhar um modelo vivo.

No primeiro momento é importante criar um espaço adequado ao desenho, como a iluminação, o espaço do modelo, a definição da pose, o enquadramento e o tempo de duração desse trabalho. Isso tudo faz parte da composição, algo imprescindível para o desenho. Quando o modelo está de frente, é indicado que a cabeça fique centralizada, se estiver de perfil é indicado que a cabeça fique descentralizada. Como no exemplo a seguir:

FIGURA 70 – ENQUADRAMENTO PARA O DESENHO DE MODELO VIVO



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-8-reflexoes-sobre-a-arte-do-retrato/>>
Acesso em: 4 ago. 2016.

Ao observar o rosto de uma pessoa, o que mais chama a sua atenção? Os traços, alguma parte do rosto em específico? Muitas vezes, o que nos chama a atenção é a expressão daquele rosto, o que pode nos revelar a sua personalidade, a maneira de lidar com o mundo e suas relações de sentido. E é justamente isso que o desenhista buscará captar e representar em seus traços, a expressividade de seu modelo. Para isso, o exercício minucioso de observação e sua sensibilidade serão muito importantes.

A escolha dos materiais nesse processo também é extremamente relevante. Por exemplo, é possível aplicar o lápis sobre papéis com texturas diversas, ao representar a figura de um jovem pode-se utilizar papel liso, e para o desenho de uma pessoa idosa pode-se experimentar aplicar o lápis sobre o papel mais áspero. Perceba que esses detalhes podem auxiliar o trabalho e fazer a diferença no resultado final.

FIGURA 71 - DESENHO COM LINHAS E TONS – LÁPIS SOBRE PAPEL ÁSPERO



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-8-reflexoes-sobre-a-arte-do-retrato/>>. Acesso em: 4 ago. 2016.

O desenho de um modelo negro apresenta a possibilidade de combinar os traços do lápis com o esfumado. O papel com superfície rugosa é um bom suporte para isso, pois suaviza os traços e facilita os tons esfumados. Porém, o importante no desenho, como já mencionado, é a expressão do modelo, suas emoções. Mas como é possível captar isso e desenvolver a sensibilidade? Isto será possível com o exercício constante, muito treino e dedicação. Veja um exemplo de retrato de pessoa negra:

FIGURA 72 - DESENHO DE PESSOA NEGRA



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-8-reflexoes-sobre-a-arte-do-retrato/>>. Acesso em: 4 ago. 2016.

O artista brasileiro Iberê Bassani de Camargo (1914-1994) produziu retratos com modelo vivo, e diversas obras em várias técnicas, entre elas o grafite, bico de pena, pastéis, estudos, esboços, riscos com caneta esferográfica, guaches etc. Em suas obras

Difícilmente Iberê dispensava o uso de modelo quando pintava ou desenhava. Quem teve a sorte de acompanhá-lo nesses momentos terá percebido que o artista parecia sempre mais concentrado no modelo, fosse uma pessoa, uma paisagem ou uma fiada de carretéis, do que no papel ou na tela. É certo que o artista, já maduro, tinha amplo domínio técnico para construir uma imagem sem precisar voltar os olhos para o modelo. Se olhava, era porque tinha um interesse profundo pelo mais íntimo das pessoas e das coisas (VERAS, 2011, p. 25).

A figura humana sempre foi representada nas obras do artista, podemos perceber que seus primeiros desenhos apresentam uma forte figuração, enquanto que no processo de maior maturidade do artista, os traços são mais soltos e a composição do todo apresenta menos traços, com maior síntese.

Em uma figura humana, Iberê parece saborear o desenrolar e o sobrepor da própria linha, a mão dança sobre o papel, insiste no rosto, desliza pelo corpo, define a figura de uma forma precisa. Desenhos como esse nos lembram que a linha é o registro de um movimento no tempo - tanto quanto ela é o registro de uma ação no espaço (VERAS, 2011, p. 19).

É possível perceber que Iberê produziu desenhos de investigação, pois buscava compreender melhor o modelo que estava representando de maneira artística. Existia uma relação de questões ligadas à forma, composição, reflexões sobre a matéria e até mesmo sobre questões da própria existência humana e toda a sua complexidade. O artista desenhou retratos, como o de sua mãe. Observe na figura a seguir:

FIGURA 73 - MINHA MÃE – LÁPIS CONTÉ SOBRE PAPEL – PORTO ALEGRE – 1940 – IBERÊ CAMARGO



FONTE: VERAS, Eduardo. **A linha incontornável:** desenhos de Iberê Camargo. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2011, p. 83.

Perceba que o retrato de modelo vivo apresenta características próprias, pois existe uma relação entre quem desenha e quem é representado. As linhas e traços no suporte irão criar a representação da pessoa, da personalidade ali expressa. Ao desenhista cabe o desafio de captar, por meio de sua sensibilidade e habilidade técnica, as expressões do modelo para representar em sua obra artística.



RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, vimos que:

- Tanto o retrato quanto o autorretrato são representações de pessoas ou de grupos. Ao longo da história da arte, vários foram os artistas que utilizaram esse gênero para produzir suas obras. Retrato é quando o artista representa outra pessoa e autorretrato é quando o artista se representa na obra.
- Para realizar o retrato de modelo vivo é imprescindível a composição no trabalho. Isso irá determinar a pose, o local, o tempo e a expressividade da obra. Iberê Camargo foi um dos artistas que utilizou essa temática em suas obras.



- 1) Chegou o momento de você aplicar os conhecimentos adquiridos até aqui. A primeira atividade consiste em um autorretrato. Acompanhe o passo a passo. Pegue um espelho e observe a sua imagem refletida nele. Contorne as partes do seu rosto com caneta permanente, em seguida aplique sobre as marcações tinta guache com as cores que você preferir. Utilize uma cartolina ou papel mais resistente para fazer a impressão. Coloque o papel sobre a pintura e faça a impressão. Você poderá criar vários autorretratos diferentes. Busque representar as suas características e deixar a “sua marca” nesse trabalho. Essa atividade pode ser utilizada em sala de aula! Bom trabalho.



FONTE: Disponível em: <http://fcs.mg.gov.br/wp-content/uploads/2013/03/ly_cartilha_escher_FCS_07.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2016.

- 2) A segunda atividade deste tópico consiste em produzir um retrato. Para essa atividade você pode utilizar figuras de pessoas retiradas de revistas, jornais ou até mesmo alguma foto de alguém que você gostaria de desenhar. Utilize lápis de grafite ou carvão. Observe os esquemas com as formas ovais e cilíndricas para desenhar a parte da cabeça, conforme aprendeu no tópico anterior. Isso poderá auxiliar quanto à proporção e construção do rosto. Lembre-se de que o desenho é um processo e necessita de muita prática. Exercite!

ESTUDO DAS PARTES DO CORPO

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico serão estudados as partes do corpo como o tronco, e os membros inferiores e superiores. O tronco é uma importante parte no desenho da figura humana. Alguns artistas iniciam seus estudos e trabalho com base no desenho do torso, pois é nesse local que se originam os movimentos do corpo. O tronco liga os membros, estes geram os movimentos.

Os braços possuem também suas especificidades, apresentam volumes e podem ser vistos em posições diversas. Vamos estudar como é possível representar essa parte no desenho.

Em seguida estudaremos as pernas, mãos e pés. Cada parte adéqua-se ao modelo proposto e deve ser desenhada de maneira adequada para que a figura humana fique proporcional e bela.

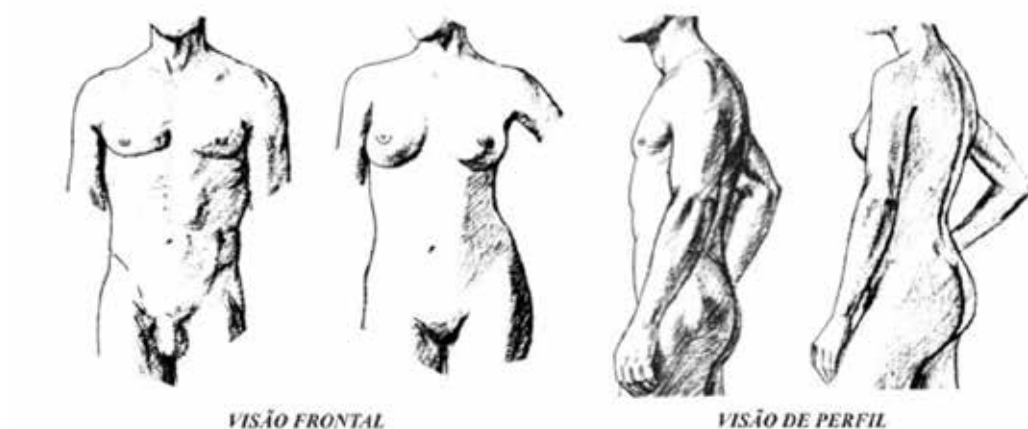
2 TRONCO

Para o artista Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (1475-1564), o tronco era a principal parte do corpo humano, ele dedicava especial atenção a ela, pois a considerava como a origem do movimento. “Para êle (sic), o importante eram os músculos do tronco, dos membros, que se torcem, inclinam, esticam; considerando, entretanto, que as *partes movidas*, a cabeça, as mãos e os pés, apresentavam tão sòmente (sic) um interêsse (sic) secundário” (PARRAMÓN, 1973, p. 60).

Esta parte de fato é importante para o desenho da figura humana, e precisa ser desenvolvida com bastante estudo. É importante desenhar o tronco em várias posições, tanto de frente como de perfil e até mesmo em outras posições que demonstrem movimento.

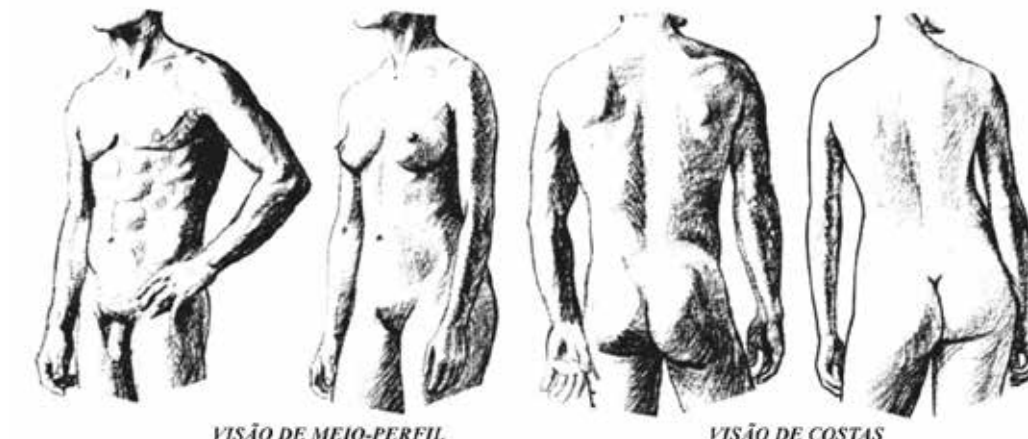
No torso encontramos o pescoço, a barriga, o tórax, as genitálias, o quadril, as nádegas e as costas. Nessa área há uma grande concentração de músculos, o conhecimento em anatomia auxilia bastante nesse processo do desenho. Caso esse conhecimento não esteja acessível ao desenhista, ele precisa observar minuciosamente e buscar representar os detalhes com propriedade, respeitando principalmente o estudo das proporções. Analise as figuras:

FIGURA 74 - TRONCO – VISÃO FRONTAL E DE PERFIL



FONTE: Disponível em: <<http://desenhfacil.com.br/aula-7-o-padroao-da-figura-humana/>>.
Acesso em: 8 ago. 2016.

FIGURA 75 - TRONCO – VISÃO DE MEIO PERFIL E DE COSTAS



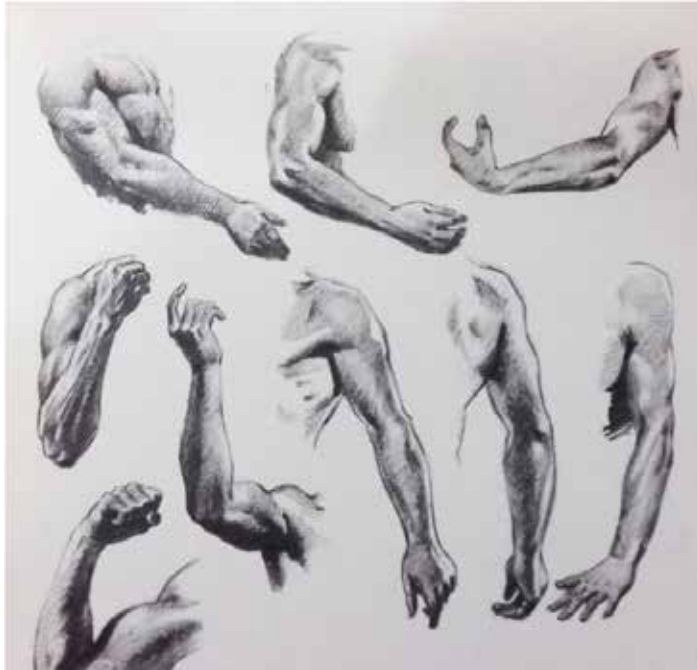
FONTE: Disponível em: <<http://desenhfacil.com.br/aula-7-o-padroao-da-figura-humana/>>.
Acesso em: 8 ago. 2016.

O comprimento do tronco masculino, ou seja, do queixo até o púbis, mede três cabeças. Já os ombros medem a altura de duas cabeças, e são a parte mais larga. Na mulher essa medida muda um pouco, pois os peitos são maiores e por esse motivo tem mais volume, os mamilos e o umbigo situam-se mais abaixo do que na figura masculina e os quadris possuem em média a mesma largura que os ombros.

3 BRAÇOS

Podemos comparar o formato dos braços com o cilindro, para começar o esboço. A partir dessa forma os braços começam a ter vida com a marcação dos músculos e a aparência dos ossos em alguns pontos, porém a aparência mais próxima do real irá acontecer a partir do trabalho com luz e sombra, isso representará o volume das formas. Veja no exemplo:

FIGURA 76 - BRAÇOS EM DIVERSAS POSIÇÕES



FONTE: PARRAMÓN, José Maria. Tradução de José Stefanino Vega. **Como desenhar a figura humana**. 1ª ed. Barcelona: 1973, p. 62.

O trabalho com luz e sombra, segundo Parramón (1973) indica não desenhar as sombras da forma cilíndrica com traços verticais no comprimento do braço; ao invés disso, aplicar traços em forma de cacho, buscando envolver a forma, isso produzirá o efeito de volume dos músculos.

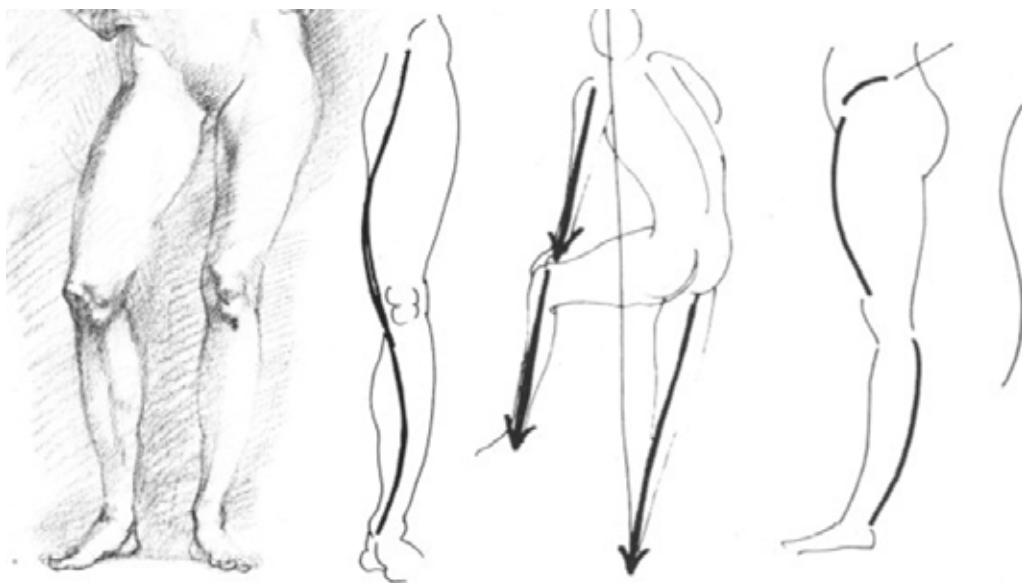
4 PERNAS

Existem vários tamanhos e tipos de pernas, cada modelo apresentará suas características, obviamente. Assim como os braços, a forma das pernas é cilíndrica e o processo de aplicação de luz e sombra é semelhante, conforme citado anteriormente.

Ao desenhar é importante perceber que uma perna quando está relaxada é diferente da que sustenta o corpo, e no desenho aplicam-se tons mais escuros e contornos mais fortes para evidenciar o músculo tenso ou rígido.

Na figura feminina, os joelhos se apresentam para dentro, pois o ângulo existente entre os quadris e os joelhos é maior do que na figura masculina. Os quadris masculinos são mais estreitos, e suas pernas arqueadas.

FIGURA 77 - PERNAS EM POSIÇÃO DE CONTRAPOSTO



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>.
Acesso em: 8 ago. 2016.

Perceba que a perna da direita recebe o peso do corpo e é bem diferente da perna da esquerda, que está mais relaxada. Para um efetivo aprendizado, faça alguns exercícios de desenho para compreender essas regras básicas na prática.

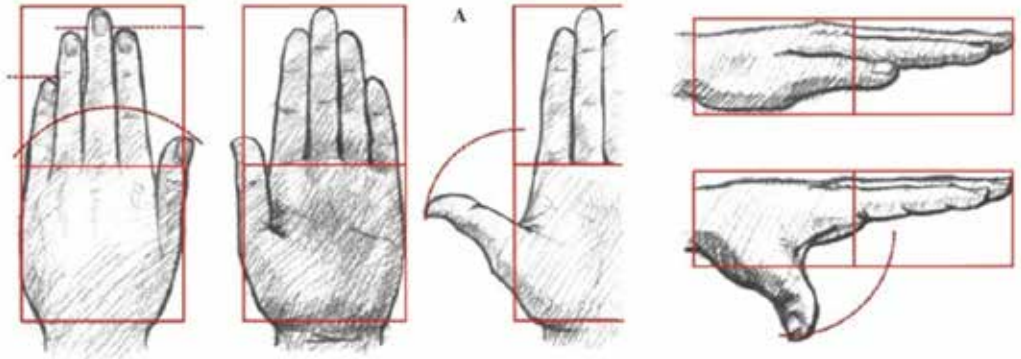
5 MÃOS

As mãos são a parte mais complicada do corpo humano para desenhar. Vamos começar com um exercício: observe suas mãos em diferentes posições, abertas, fechadas, escondendo um ou mais dedos, apontado para alguma direção. Perceba que são infinitas as possibilidades de posicionar as mãos. Por esse motivo, essa parte é a mais complexa. Mas também, pelo fato de ser desafiador, o desenho das mãos é um grande aprendizado.

Vamos analisar algumas dimensões das mãos: os dedos equivalem à metade do comprimento da mão, a largura da mão tem a mesma medida na altura das

juntas e forma um arco. Vale lembrar que essas são medidas que correspondem ao valor médio, mas existem pessoas com tamanhos e formatos bem diferentes. Para desenhar cada modelo é necessário o exercício da observação detalhada. Observe o esquema a seguir para compreender melhor:

FIGURA 78 - PROPORÇÕES - MÃOS

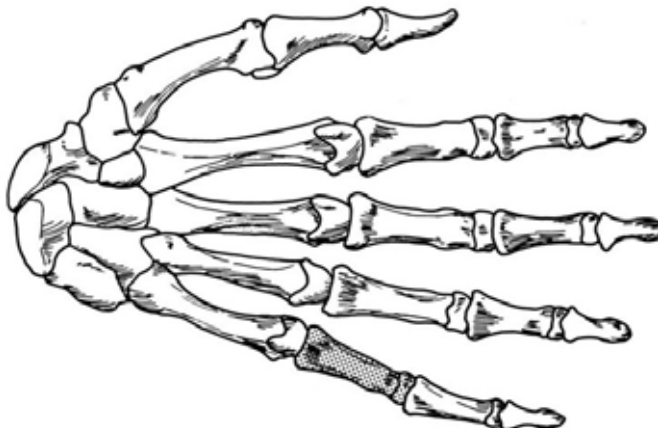


FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 8 ago. 2016.

As mãos são a parte do corpo que fica descoberta, como o rosto. Como não se usam roupas ou qualquer acessório que as escondam, o desenho é produzido baseando-se no real, no que é visto. Em uma composição essa parte do corpo desempenha um papel importante. Se estiver desenhada de maneira desproporcional, pode gerar um efeito estético ruim.

Vamos pensar na forma da mão, ela é resultado de sua estrutura interna, ou seja, o esqueleto. Analise a figura:

FIGURA 79 - FORMA ESQUELÉTICA DA MÃO ABERTA



FONTE: Disponível em: <<http://www.educolorir.com/paginas-para-colorir-m-os-esqueleto-i18906.html>>. Acesso em: 8 ago. 2016.

Os nós dos dedos formam uma linha paralela, assim também os nós do punho formam essa mesma regra. Essa observação auxilia quando se deseja desenhar as dimensões proporcionalmente, o que garantirá um bom desenho. Exercitar o desenho de mãos em diferentes posições é imprescindível para compreender essas regras na prática. Observe a imagem e tente representar, exercite-se!

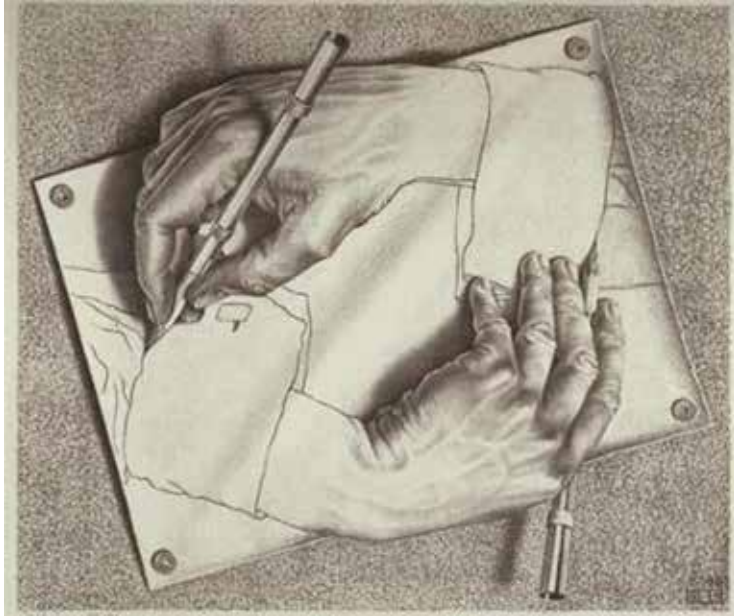
FIGURA 80 - MÃOS EM DIFERENTES POSIÇÕES



FONTE: Disponível em: <<http://desenhetudo.blogspot.com.br/p/maos.html>>. Acesso em: 8 ago. 2016.

As mãos são fascinantes e alguns artistas representaram essa parte do corpo como temática para obras de arte. Vamos parar uns instantes para refletir. É por meio das mãos que podemos desenhar, acariciar, pegar objetos, dirigir, fazer gestos, escrever. E como seria uma obra de arte produzida pelas mãos do artista em que a temática seria: As mãos? O artista Maurits Cornelis Escher (1898-1972) tem trabalhos interessantíssimos, dentre eles “*Drawing Hands*” (Desenho das Mãos), de 1948. Observe que o artista se utiliza da perspectiva para criar duas mãos, uma desenha a outra! É um trabalho enigmático que nos faz refletir sobre o início e o fim, e a ligação que existe entre as relações humanas, a interdependência, e tantas outras leituras. O que você percebe nessa obra?

FIGURA 81 - *DRAWING HANDS* – ARTISTA MAURITS CORNELIS ESCHER – LITOGRAVURA - 1948.



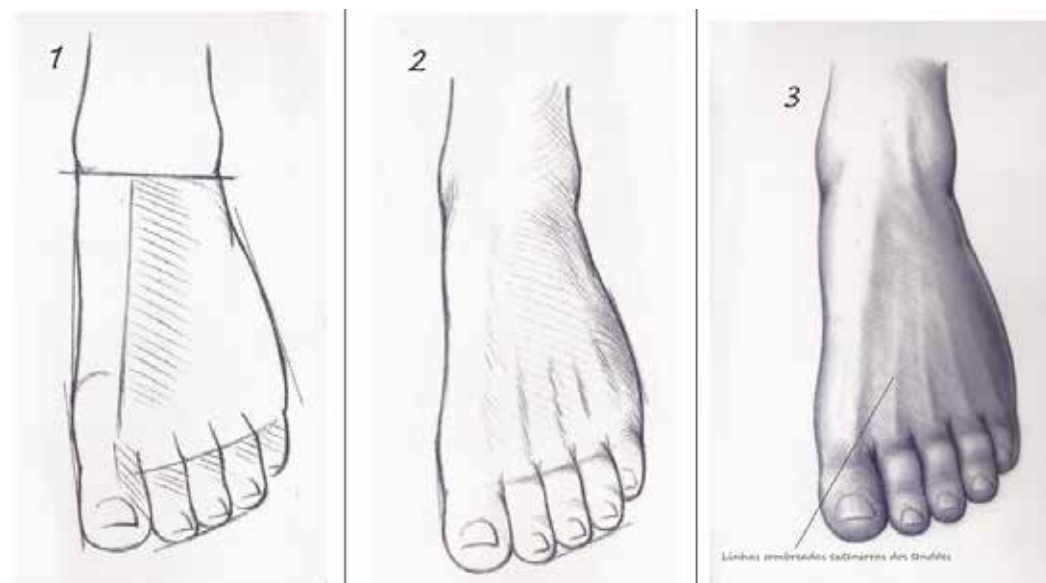
FONTE: Disponível em: <<http://abrimus.blogspot.com.br/2008/11/escher-e-sua-ciencia.html>>. Acesso em: 8 ago. 2016.

Exercite o desenho observando suas próprias mãos, coloque-as em frente ao espelho para auxiliar a ver os detalhes. Enquanto desenha com a mão direita, observe a mão esquerda, desenha muitas mãos e de maneiras diferentes. Esse é um importante exercício. Aplicar o que você aprendeu!

6 PÉS

Os pés também não são simples de desenhar. Um importante passo é perceber a sua forma, com o auxílio de algumas linhas é possível enquadrá-lo para compreender a estrutura básica. Como no exemplo a seguir:

FIGURA 82 - ESQUEMA PARA DESENHAR OS PÉS

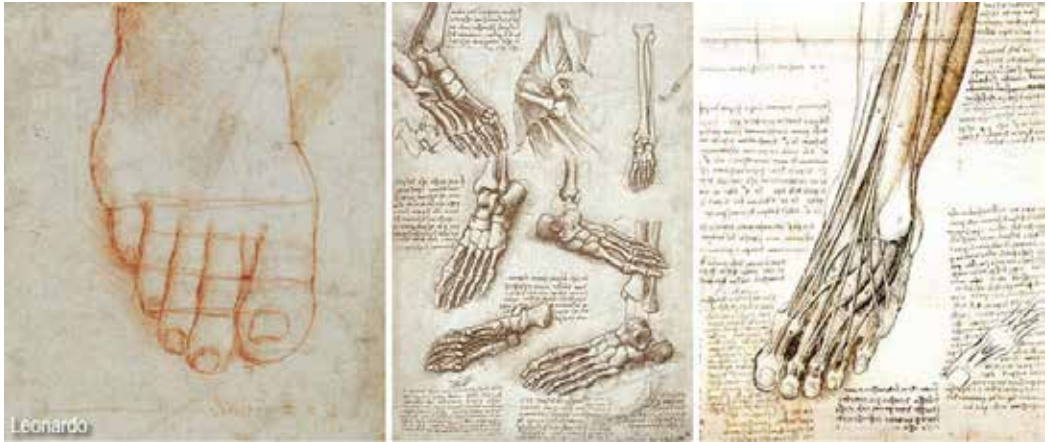


FONTE: Disponível em: <<http://desenhado.blogspot.com.br/p/maos.html>>. Acesso em: 8 ago. 2016.

A forma principal dos pés é o arco, “sendo que a planta e o calcanhar são as regiões onde ele repousa” (VANDERPOEL, 1979, p. 118). Na planta, o pé é mais largo e afina-se em direção dos dedos. “O segundo dedo, sendo o mais longo, forma o ápice do grupo. Da planta para trás, a largura diminui gradualmente até a superfície redonda do calcanhar” (VANDERPOEL, 1979, p. 118).

Vários artistas representaram os pés em suas obras no decorrer da história. Leonardo da Vinci (1452-1519), em seus mais diversos estudos de anatomia humana, fez várias representações dos pés. Ele acreditava que essa parte do corpo, além de obra de arte, era uma obra-prima da engenharia.

FIGURA 83 - ESTUDOS SOBRE A ANATOMIA DOS PÉS – LEONARDO DA VINCI



FONTE: Disponível em: <<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=3775&lang=ptl>>. Acesso em: 8 ago. 2016.

Um exercício interessante é desenhar os próprios pés. Apoie-os em algum objeto e, com o auxílio do espelho, olhe, estude e desenhe seus pés. Busque conhecer os detalhes que fazem parte da estrutura deles.



RESUMO DO TÓPICO 4

Neste tópico, vimos que:

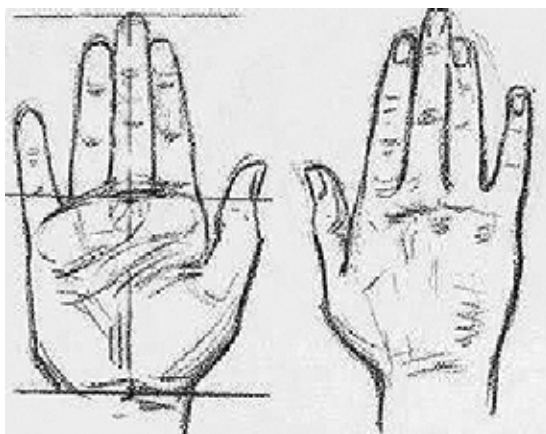
- O tronco também pode ser chamado de torso, os elementos que fazem parte são: o pescoço, a barriga, o tórax, as genitálias, o quadril, as nádegas e as costas. Nessa área há uma grande concentração de músculos. Alguns artistas consideram essa uma das mais importantes partes do desenho da figura humana, pois ali se originam os movimentos do corpo.
- O formato dos braços é relacionado com o formato cilíndrico. A partir dessa forma os braços começam a ter vida no desenho, com a marcação dos músculos e a aparência dos ossos em alguns pontos.
- Existem vários tamanhos e tipos de pernas. Assim como os braços, a forma das pernas é cilíndrica e o processo de aplicação de luz e sombra é que dará o aspecto de volume aos membros.
- As mãos são a parte mais complicada do corpo humano para desenhar. Dimensão das mãos: os dedos equivalem à metade do comprimento da mão, a largura da mão tem a mesma medida na altura das juntas e forma um arco.
- Os pés também não são simples de desenhar. Um importante passo é perceber a sua forma, o arco, e com o auxílio de algumas linhas é possível enquadrá-lo para compreender a estrutura básica.



Chegou o momento de ir para a prática. Pegue um lápis de grafite e uma folha de papel e exercite seu desenho, conforme as figuras a seguir.



1 - MÃOS:



FONTE: Disponível em: <http://ebsaas.com/webarte/?page_id=590>. Acesso em: 28 ago. 2016.

2 - PÉS:



FONTE: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/496240452673180819/>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

2- A obra da artista Tarsila do Amaral será a inspiração para esta atividade. Observe os detalhes da imagem, e desenvolva uma releitura dessa obra dando destaque para os pés. É necessário utilizar o fragmento da obra onde aparecem os pés, em seguida desenhar a imagem com giz de cera, lápis de cor e até colagem de papel colorido. O objetivo é criar algum calçado diferenciado. Explore sua criatividade!

Observação: Esta atividade é muito interessante para ser trabalhada também em sala de aula, quando você acadêmico realizar suas atividades docentes. Socialize esta atividade com os colegas da turma.



Abaporu - Tarsila do Amaral , 1928

FONTE: Disponível em: <http://www.jornaljovem.com.br/edicao22/arte_brasil01.php>.
Acesso em: 8 nov. 2016.

FIGURA HUMANA MASCULINA, FEMININA, INFANTIL E JUVENIL

1 INTRODUÇÃO

A figura humana masculina possui suas características, bem como a figura feminina e a infantil também possuem. Cada qual, suas medidas e especificidades. Basta observar o corpo de homens, mulheres e crianças e teremos a clara impressão das diferenças.

Vamos começar compreendendo a figura masculina a partir do cânone de oito cabeças, tido como padrão ideal das proporções do corpo humano. Em seguida, a figura feminina será estudada com seus detalhes importantes. Do mesmo modo, estudaremos a figura infantil.

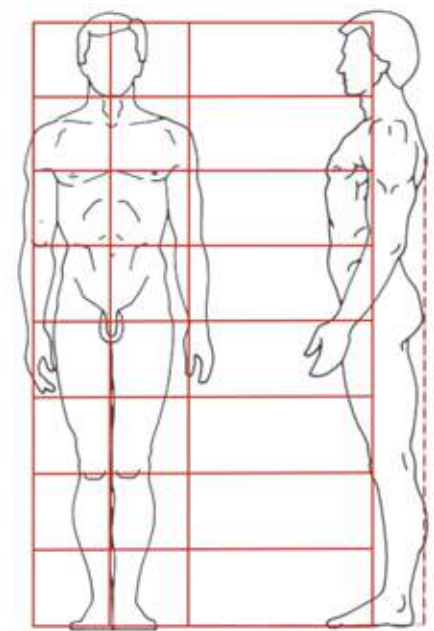
2 DESENHANDO A FIGURA MASCULINA

Para desenhar a figura masculina, vamos nos basear no cânon de oito cabeças, o que corresponde à medida de um corpo ideal. A largura corresponde a duas cabeças. É possível encaixar essa figura em um retângulo que apresenta na altura oito unidades e na largura duas unidades. A partir desse padrão de medidas teremos algumas dimensões do corpo masculino, conforme segue:

- A um terço abaixo da linha horizontal inferior do primeiro módulo situam-se os ombros.
- No segundo módulo, na linha horizontal inferior situam-se os mamilos.
- Entre os dois mamilos a distância é equivalente a um módulo.
- Um pouco abaixo da linha horizontal inferior do terceiro módulo fica o umbigo.
- Sobre a linha horizontal inferior do terceiro módulo situam-se os cotovelos e a parte menor da cintura.
- No meio do corpo situa-se o púbis, na linha horizontal inferior do quarto módulo.
- Um pouco acima do sexto módulo, no limite inferior, ficam os joelhos.
- Um terço abaixo da linha horizontal inferior do quarto módulo situa-se a dobra inferior das nádegas.
- Na linha vertical que passa pela omoplata fica a barriga da perna, vista de perfil.

Observe na figura a seguir:

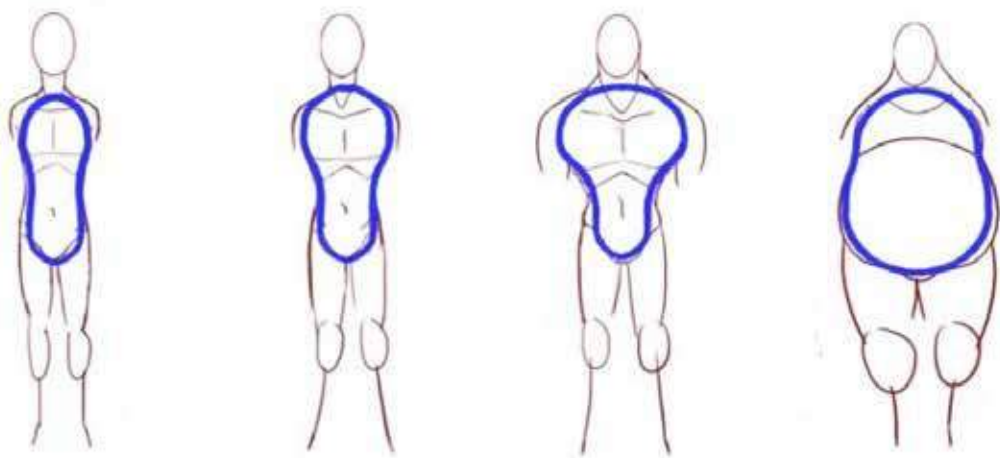
FIGURA 84 - ESTUDO DAS PROPORÇÕES DA FIGURA MASCULINA



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padroao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

O corpo masculino não apresenta sempre a medida ideal, há uma infinidade de formatos diferentes. No esquema a seguir, observe algumas possibilidades diferentes, desde o homem magro, com o tórax mais largo, musculoso e até mesmo acima do peso:

FIGURA 85 - ESQUEMA COM FIGURA MASCULINA EM DIFERENTES PROPORÇÕES



FONTE: Disponível em: <<https://pipocacombacon.wordpress.com/2014/10/30/tattoos-3-50-imagens/abc9dedbb9fea8ecc384957b628b8c7e/>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

Vamos conhecer agora a proporção no desenho da figura feminina.

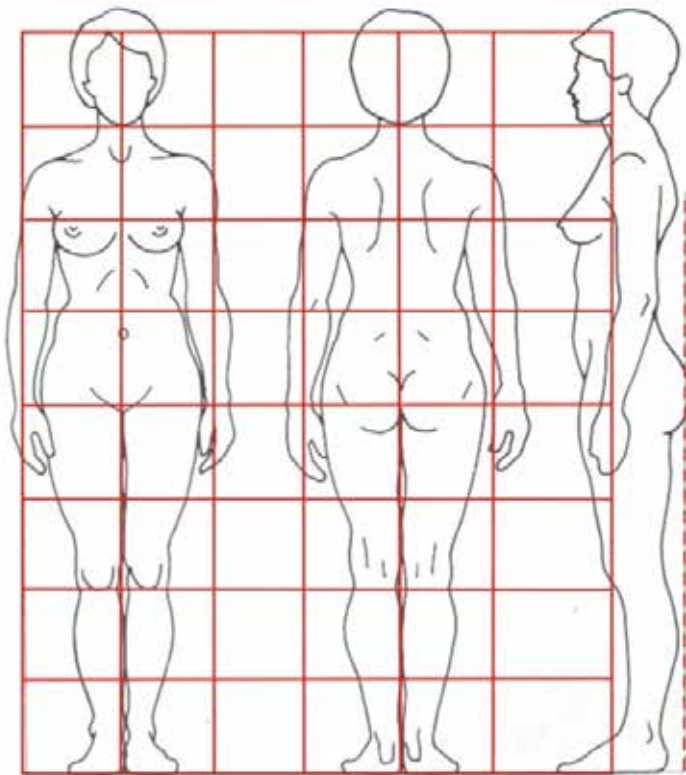
3 DESENHANDO A FIGURA FEMININA

Vamos utilizar o mesmo cânone de oito cabeças para estudar as proporções da figura feminina. A cabeça da mulher é menor do que a do homem, assim como o corpo é mais baixo do que o masculino, cerca de dez centímetros. As características do corpo feminino são as seguintes:

- Os ombros são geralmente mais estreitos.
- Abaixo do limite inferior do segundo módulo encontram-se os seios.
- O umbigo situa-se levemente abaixo do que o masculino.
- Os quadris são mais largos e a cintura um pouco mais estreita do que na figura masculina.

Veja na figura com o exemplo:

FIGURA 86 - ESTUDO DAS PROPORÇÕES DA FIGURA FEMININA

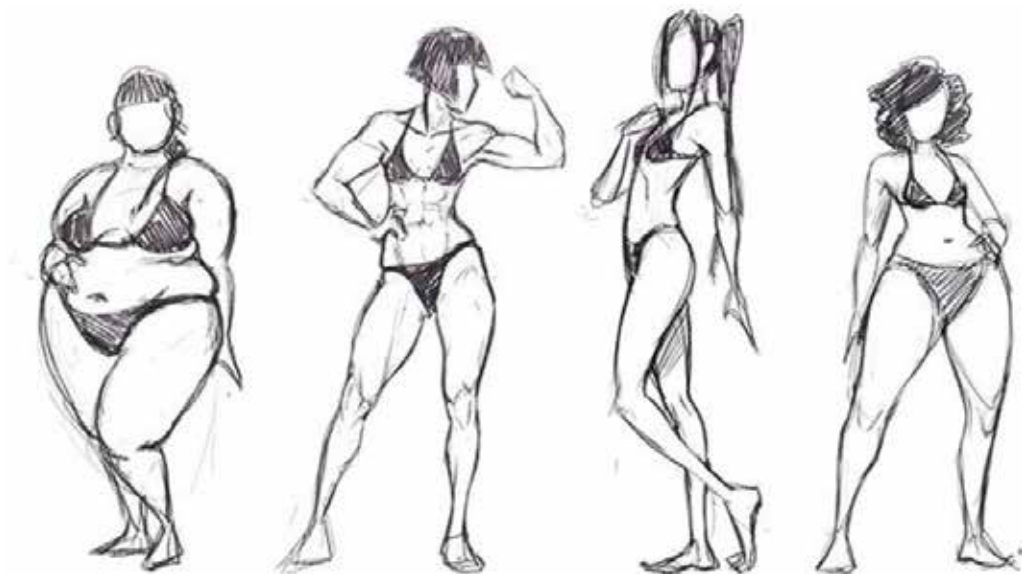


FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-7-o-padroao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

É preciso ter em mente que a figura feminina não foi representada sempre da mesma maneira. No início do século, a mulher tinha um corpo com a cintura fina, resultado do uso de espartilho e cadarços, o que modificava sua estrutura física, além do desdobramento do busto e dos quadris. Com o passar do tempo a mulher foi modificando sua condição de vida e seus costumes sociais. O papel da mulher mudou, atualmente desempenha diversas profissões, pratica esportes, e todo esse processo modifica também o seu corpo. Percebe-se que ombros já não são mais tão estreitos, o aparelho respiratório foi mais desenvolvido, o perfil é mais afinado, a silhueta é mais alta, entre outras características.

Isso não quer dizer que todas as mulheres tenham o mesmo padrão de corpo. Observe na figura alguns exemplos de corpos diferentes:

FIGURA 87 - A FIGURA FEMININA COM DIFERENTES MEDIDAS



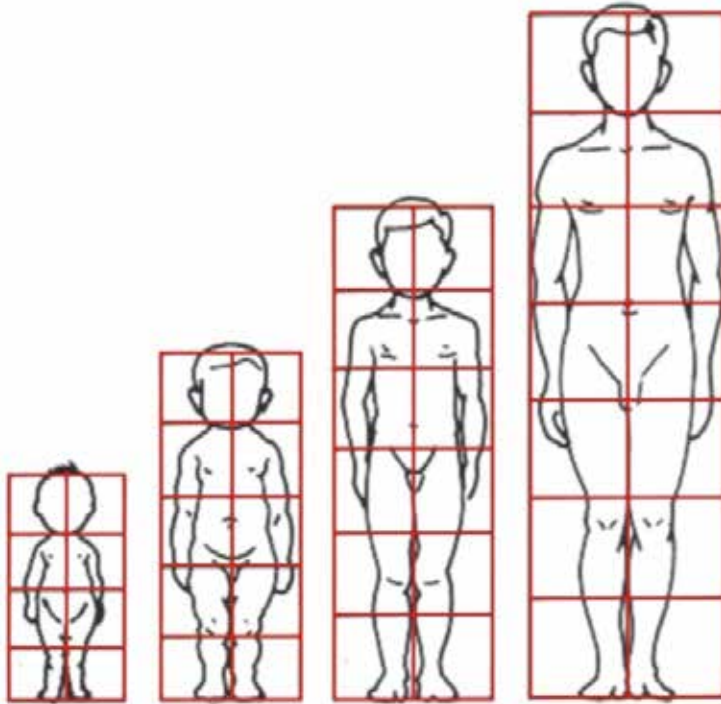
FONTE: Disponível em: <<https://pipocacombacon.wordpress.com/2014/10/28/aprenda-a-desenhar-3corpo-humanoperspectivaanimais/>>. Acesso em: 21 ago. 2016.

O cânone de oito cabeças é utilizado para representar uma mulher ideal, com medidas nem muito extensas nem muito pequenas. Depende também da aplicação desse desenho, se for artístico, publicitário ou utilizado na moda.

4 DESENHANDO A FIGURA INFANTIL E JUVENIL

A criança apresenta características próximas da caricatura, se pensarmos no cânone de Policleto, pois ela tem a cabeça grande, é barrigudinha e tem pernas curtas. Porém, à medida que vai crescendo, mudam suas medidas e formas. Por isso não podemos nos basear nas medidas da pessoa adulta. Observe na figura:

FIGURA 88 - CÂNON DA CRIANÇA ATÉ A FASE DA ADOLESCÊNCIA



FONTE: Disponível em: <<http://desenhefacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 21 ago. 2016.

Perceba que na fase de recém-nascido o cânon utilizado é o de quatro cabeças, medindo aproximadamente 46 cm. Essa fase vai até os 12 meses. Veja que a cabeça equivale a um quarto do tamanho do corpo, a barriga e o tórax equivalem a uma cabeça e meia, e os membros ficam proporcionalmente curtos com relação ao restante do corpo.

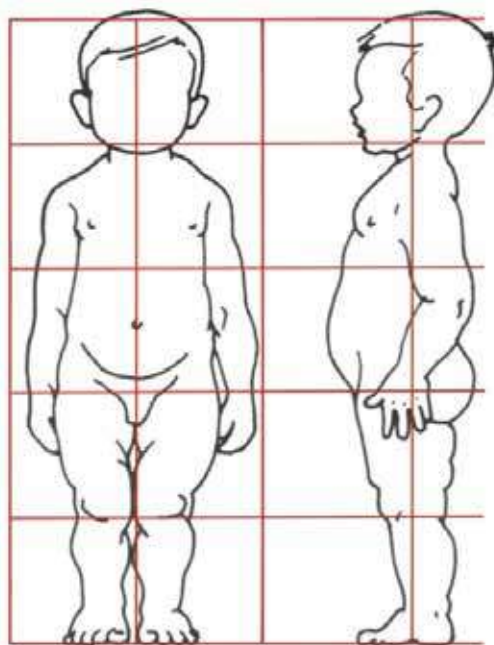
Ao longo do crescimento, os membros vão aumentando de tamanho e as extremidades modificam menos. Com dois anos, o cânon passa a medir cinco cabeças e aproximadamente 72 centímetros. As pernas ocupam a medida de duas cabeças, assim como os braços ocupam essa mesma medida, e o tórax e o abdome alargam.

A partir dos dois anos até os seis, há uma proporção de seis cabeças em média, lembrando que nem todas as crianças apresentam o mesmo ritmo de crescimento. As pernas ocupam a medida de três cabeças.

Já na fase da adolescência o corpo humano apresenta o cânon de sete cabeças. É muito parecido com o corpo humano adulto, as pernas e os braços ampliam-se, assim como o tórax, as pernas passam a ocupar, ao invés de três, quatro módulos. A maior diferença entre o corpo do adolescente e o do adulto será notada no comprimento das pernas.

O desenho da criança apresenta-se como um desafio, principalmente o padrão utilizado para representar a criança por volta dos dois anos. Essa medida foi muito explorada ao longo da história, principalmente pelos pintores ao representarem anjos. Veja na figura:

FIGURA 89 - CÂNON DE CRIANÇA DE DOIS ANOS



FONTE: Disponível em: <<http://desenhofacil.com.br/aula-7-o-padrao-da-figura-humana/>>. Acesso em: 21 ago. 2016.

Perceba que a cabeça tem um tamanho grande, apresenta bastante cabelo, rosto mais gorducho, e as pernas são curtas. Abdome, nádegas e ancas apresentam-se volumosos. Veja como fica, na pintura de Bartolomé Esteban Perez Murillo (1617-1682), a figura da criança:

FIGURA 90 - VIRGEM COM O MENINO – FLORENÇA – ITÁLIA – OBRA DE BARTOLOMÉ ESTEBAN MURILLO



FONTE: Disponível em: <<http://ermundodemanue.blogspot.com.br/2011/06/bartolome-esteban-murillo-cuadros.html>>. Acesso em: 21 ago. 2016.

Temos no Renascimento o uso intenso do cânon da criança, já que as pinturas tinham como temática a questão religiosa, e os anjos eram figuras recorrentes nessas pinturas. Também é possível observar a representação da criança em anúncios publicitários e tantas outras representações que se fazem possíveis.

LEITURA COMPLEMENTAR

A COMPREENSÃO DO ENSINO DA FIGURA HUMANA

Alexandre Jubran

A forma de expressão do desenho é criada pelo ato de desenhar. O desenho da figura é uma forma de compreender a si mesmo, materializada pelo gesto mecânico de um material gravador sobre uma superfície, e pelas técnicas necessárias para melhor se expressar. Desenhar é criar identidade, para si e para os outros que verão seu desenho.

Metodologia de aula

Conjunto de métodos e técnicas aplicadas para um determinado fim, a maneira utilizada para atingir o objetivo. Nesse caso, o desenho figurativo humano, em um plano de aula, a metodologia deve estar embasada em uma intenção ampla do professor, quanto às questões filosóficas, psicológicas e culturais, e restrita quanto à aprendizagem dos conteúdos em si (técnicas).

Por esta razão, é preciso que o professor, ou a professora, se prepare quanto às questões interdisciplinares e estudos culturais aplicados.

O objetivo ao elaborar um momento de aula completamente expositiva, com o predomínio da fala do professor e de sua atuação desenhando junto aos alunos, é ajudar no desenvolvimento de artistas com sólida compreensão técnica e cultural, sem perder a intenção de formar pessoas autônomas, críticas e reflexivas sobre seus objetos de criação.

Uma aula completamente expositiva, sem a participação dos alunos, não vai favorecer a autonomia, assim como a simples observação de modelos desenhados com estruturas tende a levar à dependência no pensar e agir, tanto quanto a insegurança ao próprio trabalho.

Por esta razão, deve-se levar em conta no fazer educativo e ambiente da aula estas questões, para garantir o alcance do objetivo desejado.

Três etapas de uma estratégia de aula:

1. Motivação, ou provocação ou elemento de gênese: trata-se do elemento utilizado para provocar a aprendizagem de determinado conteúdo. Pode ser uma cena de um filme, uma foto, uma imagem digital ou impressa, por exemplo.

2. Análise e sistematização do conteúdo: o momento da aula em si, que pode ter: Diálogo sobre o sentido, a definição sobre o desenhar, o utilitarismo do tema, a partir da prévia experiência dos alunos, mostrar linhas de modelo de desenho. Apresentação dos conceitos e objetivos da disciplina no quadro. Atividade de classe: observação e desenho de modelos impressos, modelos vivos, modelos fotografados. Atividade de casa: Pesquisar modelos de desenho em diversos contextos para associar à memória visual.

3. Avaliação da aprendizagem: Observação das respostas do grupo; perguntas orais a respeito da aula.

Deixe a criatividade tomar conta de você e estude bastante, converse com colegas da área, troque ideias. Assim você terá cada vez mais suporte para dar aulas cada vez melhores. Pode-se elaborar a estratégia de diversas maneiras:

- Problematize, mas tenha segurança suficiente para aceitar as próprias limitações e expandi-las. Defina as fundamentações metodológicas que irão direcionar a sua prática educativa. Faça anotações e, se necessário, pesquise artigos e textos de revistas, *sites* e livros.

- Dê espaço aos alunos para posicionar-se. É assim que será exercitado o respeito a si mesmo e ao outro, considerando as diferenças como fontes de riqueza e não de segregação.

- Quando lidamos com a formação da consciência, devemos estar preparados para a catarse que pode ocorrer, no momento dos diálogos. Isto é muito positivo! É falando de si mesmo que juntos, professor e alunos, vão se identificando e se reconstruindo, relacionando o conhecimento com a própria vida.

- É muito mais fácil para o professor dar uma aula expositiva, aplicar um exercício e uma leitura sem maiores discussões, mas a experiência empírica mostra que esse não é o melhor caminho. Os alunos já não aceitam mais este tipo de aula. Todo o ambiente é importante, e os estudantes podem avaliar o professor e a aula.

FONTE: JUBRAN, Alexandre. **Elementos para a compreensão do desenho anatômico**: uma metodologia do ensino do desenho da figura humana para estudantes de artes visuais. 2013. 228 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. 2013. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/1859>>. Acesso em: 21 ago. 2016, p. 148-149.

RESUMO DO TÓPICO 5

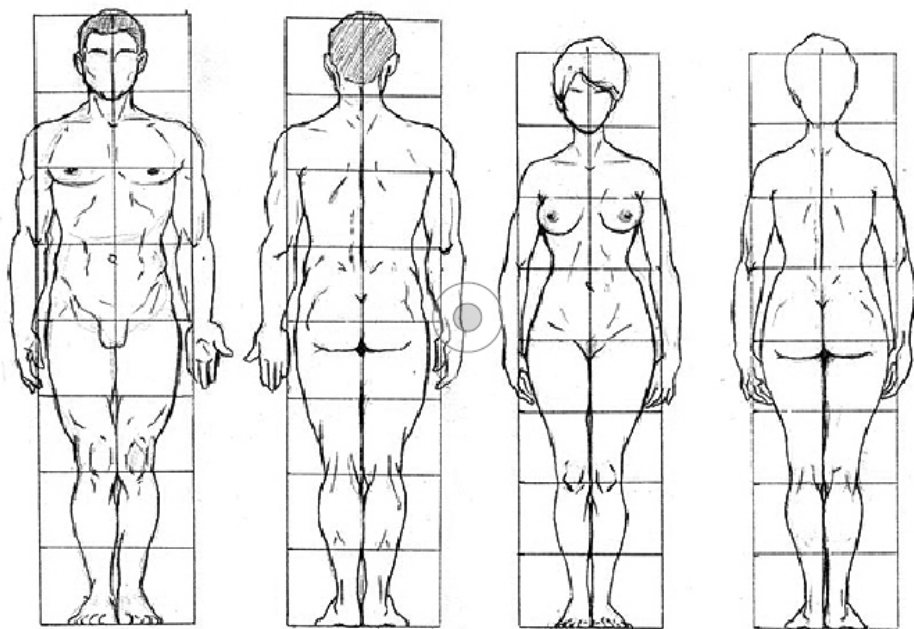
Neste tópico, vimos que:

- Para desenhar a figura masculina a base é o cânon de oito cabeças, o que corresponde à medida de um corpo ideal. A largura corresponde a duas cabeças. É possível encaixar essa figura em um retângulo que apresenta na altura oito unidades e na largura duas unidades.
- Na figura feminina é utilizado o mesmo cânone de oito cabeças para estudar as proporções. A cabeça da mulher é menor do que a do homem, assim como o corpo é mais baixo do que o masculino, cerca de dez centímetros.
- A criança apresenta características próximas da caricatura, se pensarmos no cânone de Policleto, pois tem a cabeça grande, é barrigudinha e tem pernas curtas. Porém, à medida que vai crescendo, mudam suas medidas e formas. O cânon da figura da criança de dois anos foi muito utilizado no período do Renascimento, os artistas representavam geralmente os anjos e utilizavam esse padrão de medida.

AUTOATIVIDADE

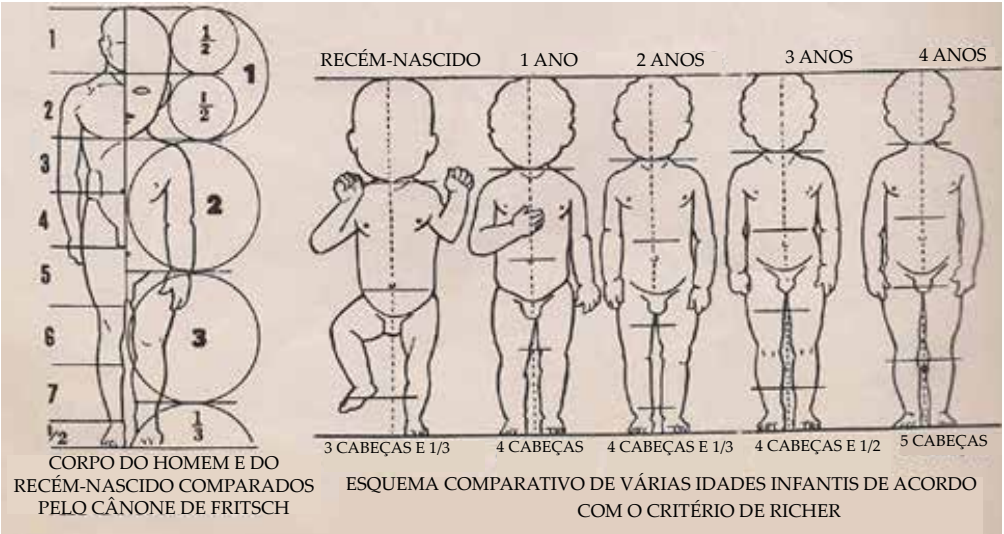


1 - Vamos finalizar as atividades desta unidade. O desafio é maior, já que você deverá representar a figura masculina e também a figura feminina dentro do cânon de oito cabeças. Pegue o papel e o lápis e comece o exercício conforme as orientações que você aprendeu durante seus estudos nesta unidade.



FONTE: Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-jb0ld2CrKT4/Tn9D2nPkIXI/AAAAAAAAA94/-V7X5miVIH8/s1600/Mazza_wk1_8head_figures.jpg>. Acesso em: 28 ago. 2016.

2 - Vimos como os cânones variam de acordo com a faixa etária dos indivíduos. Observe na imagem, no lado esquerdo o esquema que mostra como são as medidas de um corpo adulto e de um corpo de criança. A ênfase nesse exercício é o desenho da figura da criança. Desenhe as figuras indicadas: recém-nascido, de um ano, de dois anos, de três anos e de quatro anos.



FONTE: Disponível em: <http://maurobandeiras.blogspot.com/2012_10_14_archive.html>. Acesso em: 8 nov. 2016.



O DESENHO DA FIGURA HUMANA NO CONTEXTO ESCOLAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir desta unidade você será capaz de:

- resgatar o espaço do desenho da figura humana e sua representação ao longo dos séculos;
- refletir sobre a representação da figura humana na escola, desde a infância a adolescência;
- conhecer a importância e as contribuições do desenho para o desenvolvimento das crianças até a adolescência;
- identificar teorias e fases do desenvolvimento do grafismo infantil até a adolescência;
- refletir sobre os estereótipos e os malefícios que o mesmo acarreta para a criatividade dos estudantes;
- discutir processos de desestereotipização do desenho, com o objetivo de desenvolver a criatividade das crianças e a autoestima de sua produção;
- propor estratégias didáticas e metodológicas para professores e alunos sobre desenho da figura humana em sala de aula, contemplando diferentes públicos, crianças, adolescentes, jovens e adultos.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em três tópicos. Em cada um deles, você encontrará atividades que o auxiliarão na compreensão dos conteúdos apresentados.

TÓPICO 1 – REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NO DESENHO INFANTIL

TÓPICO 2 – TRABALHANDO A FIGURA HUMANA EM SALA DE AULA

TÓPICO 3 – PROPOSTAS DIDÁTICAS E METODOLÓGICAS DO DESENHO DA FIGURA HUMANA EM SALA DE AULA

REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NO DESENHO INFANTIL

1 INTRODUÇÃO

Olá, acadêmico! Seja bem-vindo à última unidade do caderno de estudos. Nessa unidade você conhecerá um pouco sobre o desenho da figura humana no contexto escolar.

O desenho da figura humana vem sendo representado por muitos séculos e por meio de diferentes técnicas artísticas. A representação acontece pela necessidade de o ser humano representar, registrar, comunicar, expressar, idealizar o homem no mundo e na sociedade.

Na escola, a figura humana é trabalhada desde a infância até a adolescência, não com o intuito de transformar alunos em artistas, mas de despertar valores, compartilhar experiências e vivências. Podemos enfatizar que a temática da figura humana já se destaca em atividades na Educação Infantil como também, é utilizada no Ensino Fundamental e Médio por meio de diversas atividades. No Ensino Superior, dependendo do curso de formação, a figura humana é trabalhada ou não.

Na escola, os professores de artes envolvidos com o ensino do desenho da figura humana podem ou não contribuir para o desenvolvimento dessa prática: ela pode ser estimulante e criativa, ou ainda, mera reprodução de modelos concebidos como referências para serem desenhados. Isso porque cada professor traz uma concepção de ensino de arte e por isso se faz necessário revermos constantemente nossas práticas pedagógicas.

Pensar as propostas didáticas metodológicas é fundamental para estimular e dar vigor à criatividade a ao próprio direcionamento dos traços de crianças e adolescentes. É importante pensarmos estratégias para que as crianças se expressem de acordo com sua fase, mas é essencial estimular essa prática de maneira orientada para que os adolescentes possam se desenvolver e encontrar na arte um caminho para a expressão.

Vamos abordar a representação da figura humana no desenho infantil, conhecendo a importância e as contribuições do desenho para o desenvolvimento das crianças até a adolescência. Também vamos estudar as teorias e fases do

desenvolvimento do grafismo da criança até a adolescência a partir da visão de quatro estudiosos: Georges Henri Luquet (1913), Viktor Lowenfeld (1954), Rosa Iavelberg (1993) e Maria Terezinha Heimann (2015).

Desejamos que essa unidade contribua para sua formação enquanto professor de artes, e que você, acadêmico, siga os caminhos que vão contribuir para o desenvolvimento do desenho da figura humana no contexto escolar, abrindo possibilidades e reflexões sobre sua prática pedagógica.

Bons estudos!

2 A FIGURA HUMANA NO DESENHO DA CRIANÇA

"Antes eu desenhava como Rafael, mas precisei de toda uma existência para aprender a desenhar como as crianças" (PICASSO).

O desenho é a maneira de expressão mais rica que existe, pois não utiliza palavras ou símbolos rígidos, mas é fruto da alma das pessoas. Desenhar é um ato pré-histórico e uma das primeiras manifestações que o homem utilizou para se expressar.

Na pré-história, a figura humana já era representada em paredes e rochas no interior de cavernas, classificada como arte rupestre. Primeiramente, o desenho não tinha uma conotação artística, mas uma representação simbólica e até mesmo espiritual.

Como já foi estudado na Unidade 1, com a evolução do ser humano na sociedade, nos pensamentos e ideias, a arte passou por uma série de transformações. Nesse sentido, a representação da figura humana assumiu diferentes características e foi recebendo diferentes olhares, percepções, e suas formas gráficas se alteravam, a partir de tendências e estilos ao longo da história da arte.

FIGURA 91 - A FIGURA HUMANA AO LONGO DA HISTÓRIA DA ARTE



FONTE: Disponível em: <<http://www.chinitarte.net/arte/img%20historia/Arte.jpg>>. Acesso em: 17 out. 2016.

Podemos observar, na imagem a seguir, uma seleção de obras de arte de grandes artistas que representaram a figura humana ao longo dos tempos:

FIGURA 92 - A FIGURA HUMANA EM OBRAS DE ARTE



FONTE: A autora

Vejam quantas referências que podem servir de inspiração para começar a desenhar a figura humana, não é mesmo? Mas essas, nem sempre, são as referências que as crianças utilizam e se inspiram para iniciar seus desenhos, pois arte nem sempre é ofertada na grade curricular da Educação Infantil, sendo uma decisão que cabe ao município, porém de grande importância para o desenvolvimento das crianças.

Dessa forma, a referência que as crianças possuem é a imagem que elas veem, por exemplo, por meio de suas vivências e a observação das pessoas que estão ao seu redor, como exemplo **a família**. De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998):

As crianças têm suas próprias impressões, ideias e interpretações sobre a produção de arte e o fazer artístico. Tais construções são elaboradas a partir de suas experiências ao longo da vida, que envolvem a relação com a produção de arte, com o mundo dos objetos e com seu próprio fazer. As crianças exploram, sentem, agem, refletem e elaboram sentidos de suas experiências. A partir daí constroem significações sobre como se faz, o que é, para que serve e sobre outros conhecimentos a respeito da arte. (RCN 1998, VIII, p. 89).

Quando desenhamos estamos libertando nossos mais profundos sentimentos, pensamentos, sonhos e até mesmo ideais sobre o mundo e sobre nós mesmos. Estamos atribuindo importância a alguém ou a alguma coisa. Nesse sentido, desenhar para uma criança reflete um ato de exposição sobre seu modo de pensar e entender as coisas. É uma alternativa muito eficaz para liberar seus pensamentos e sentimentos, já que a fala e a escrita talvez não sejam muito atrativas nessa idade.

As experiências de aprendizagem desse componente curricular têm o sujeito e suas relações consigo mesmo, com o outro e com o mundo como fundamentais, proporcionando-lhe a capacidade de se colocar no lugar do outro ao mesmo tempo em que se diferencia dele. A Arte oportuniza a constituição do sujeito de maneira a negociar identidades e pertencimentos, praticando diferentes formas de entendimento e expressão, e se caracteriza por oportunizar experiências nas dimensões da sensibilidade, da ética, da estética e da poética. Da Educação Infantil ao Ensino Médio, incluindo todas as modalidades da Educação Básica, observa-se que cada sujeito conhece, desenvolve, manifesta e cria maneiras singulares de experimentar, de perceber e de se expressar, vivenciando os subcomponentes da Arte em todos os momentos e situações do seu cotidiano (BASE COMUM CURRICULAR/ARTE, 2016).

Na escola, observamos diferentes representações do desenho da figura humana, de acordo com a faixa etária e com o desenvolvimento de cada aluno. Porém, na Educação Infantil é notável um grande salto no desenvolvimento dos desenhos, principalmente no que diz respeito ao desenho na figura humana.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais de Arte, "As artes visuais têm como princípio lidar com a imagem através da experiência estética e subjetiva. Deste modo, mobiliza e amplia os mundos internos dos sujeitos, enriquecendo seus imaginários" (BASE COMUM CURRICULAR/ARTE, 2016).

É ainda importante saber que a criança passa por algumas fases no seu processo de representação através do desenho. Vejamos o que diz Derdyk (1990, p. 104):

A operação natural do distinguir e associar, agrupando as formas por suas diferenças e semelhanças, é um mecanismo perceptivo que a criança vai desenvolvendo no decorrer do tempo. A construção dos elementos gráficos vai formando configurações, mesmo que estas não tenham correspondência com o mundo concreto, mesmo que seus atributos significativos sejam móveis.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1998), o ensino e a aprendizagem de arte poderá contribuir para que a criança se desenvolva em vários aspectos de forma lúdica, nesse sentido o desenho lhe permitirá maravilhar-se, divertir-se, brincar com o desconhecido, arriscar hipóteses ousadas, esforçar-se e alegrar-se com descobertas.



Vale destacar o filme: Como estrelas na Terra. O filme mostra uma lição de vida e o papel do desenho na vida da criança. Um garoto que foi tratado com respeito por um professor, que soube valorizar e entender as diferenças, usa como forma de expressão a arte, incentivando-o e mostrando que seu problema pode ser superado e que sua deficiência não o tornava diferente dos outros. A dislexia é uma doença que está longe de ser solucionada, e o que salvou o garoto não foi a descoberta da doença, mas sim, os novos métodos utilizados pelo educador, fazendo com que o menino aprendesse a lidar com sua diferença. Este filme retrata a realidade na qual vivemos, os alunos com diversas deficiências são colocados em escolas normais e, infelizmente, as escolas regulares e os professores não estão preparados para essa mudança. Torna-se necessário que os futuros educadores saibam lidar com esses problemas no contexto escolar, para poder encontrar meios e soluções para trabalhar com essa e as demais deficiências.

FIGURA 93 - CAPA DO FILME COMO ESTRELAS NA TERRA



FONTE: Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/_xN-ChkzzSw/TFBIHo_5SI/AAAAAADOs/MqUe9wX8KWc/s1600/Taare_Zameen_Par_Custom-%5Bcdcovers_cc%5D-front.jpg>. Acesso em: 17 out. 2016.

A Educação Infantil é uma etapa de grandes transformações, nessa fase a criança está em um acelerado e constante desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional, físico, social, entre outros aspectos. Dessa forma, o desenho da criança é representado de diferentes maneiras e é dotado de muito simbolismo e informação.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998):

O desenvolvimento progressivo do desenho implica mudanças significativas que, no início, dizem respeito à passagem dos rabiscos iniciais da garatuja para construções cada vez mais ordenadas, fazendo surgir os primeiros símbolos. (RCN 1998, VIII, p. 92).

De acordo com a idade da criança, seus desenhos vão tomando formas diferentes, isto porque a princípio eles são a representação de uma imagem e podem possuir símbolos, traços, que vão se aprimorando de acordo com o processo de desenvolvimento da criança. A seguir vamos conhecer algumas teorias e fases do desenho da criança, que auxiliam os professores na compreensão do desenvolvimento de seus alunos.

3 TEORIAS SOBRE AS FASES DO DESENHO DA CRIANÇA

O desenho nos remete à infância. Podemos nos recordar que o desenho esteve presente em algum momento da nossa infância. Muito antes de adquirirmos a linguagem e a própria escrita, utilizávamos a expressão gráfica para expressar nossos pensamentos.

De acordo com Heimann (2015), na infância desenhar é uma diversão. Nessa fase a criança está desenvolvendo a construção do imaginário e desenhar nada mais é do que poder exteriorizar todos os seus pensamentos, sonhos, fantasias e medos. "Nessa fase, a criança faz suas regras, seus limites e cria no seu entorno um espaço que é só seu. A criança desenha para brincar" (HEIMANN, 2015, p. 90).

O desenho se torna assim um estímulo para a criança se comunicar e se posicionar criticamente diante de suas escolhas e visão de mundo. A sensibilidade da criança passa de um mundo que é só seu para um todo, comunicando assim seus pensamentos, registrando suas ideias e firmando sua identidade. Veja o que diz Heimann (2015, p. 90):

O desenho é para a criança uma linguagem, na qual ela se manifesta. A própria criança emite críticas e julgamentos ao desenho que faz, e na maior parte deles fica satisfeita com o resultado alcançado. Nessa fase os desenhos são motivados por circunstâncias imprevisíveis e normalmente estão relacionados com acontecimentos em seu entorno e experiências vividas.

São muitas as teorias acerca do desenvolvimento do desenho infantil. Fases, etapas e momentos são algumas das terminologias adotadas por autores para explicar a evolução gráfica da criança. A seguir destacamos quatro autores e a forma com que compreendem a evolução do desenho.

QUADRO 1 - FASES DO DESENHO DA CRIANÇA NA VISÃO DO LUQUET, LOWENFELD, IAVELBERG E HEIMANN

LUQUET (1913)	L O W E N F E L D (1947)	I A V E L B E R G (1993)	HEIMANN (2015)
Realismo Fortuito	Garatuja Garatuja Nomeada	Ação	Garatuja Desordenada Garatuja Ordenada Garatuja Nomeada
R e a l i s m o Fracassado	Pré-esquema	Imaginação	Pré-esquemática
R e a l i s m o Intelectual	Esquema	Apropriação	Esquematismo
Realismo Visual	Realismo	Proposição	Realismo
			Pseudonaturalismo
			Fase da Adolescência

FONTE: A autora

A seguir, vamos conhecer as etapas de desenvolvimento do desenho da criança, de acordo com a visão de cada autor, e de que forma ela se expressa graficamente, de acordo com sua idade.

3.1 LUQUET: PERCURSO DO GRAFISMO INFANTIL

Georges-Henri Luquet (1903-1960), precursor do grafismo infantil, dedicou sua vida em estudos sobre o desenvolvimento do ser humano e as formas de se comunicar por meio da imagem. Ele é um dos pioneiros do estudo do desenho infantil e seus pensamentos foram utilizadas por Jean Piaget e contribuíram para estudos da psicologia do desenvolvimento humano e trouxeram contribuições para psicólogos e pedagogos.

Para Luquet, o desenho é a exteriorização de algo que foi concebido pela criança em seus pensamentos. O desenho é a reprodução do modelo interno que a criança possui do objeto que ela vê no seu dia a dia (PILLAR, 1996).

Dessa forma, Luquet (1969) dividiu a representação do desenho em quatro etapas na evolução do grafismo infantil: o realismo fortuito, realismo falhado ou incapacidade sintética, o realismo intelectual e o realismo visual.

A primeira denominou de "*Realismo fortuito*". Esse estágio inicia por volta dos dois anos de idade e põe fim ao rabisco. "A criança que começou a traçar signos sem desejo de representação descobre por acaso uma analogia formal entre um objeto e seu traçado, então, retrospectivamente, ela dá um nome ao seu desenho". (MÈREDIEU, 1974, p. 20).

Segundo Luquet, no estágio do realismo fortuito, o desenho se divide em duas categorias: *involuntário* e *voluntário*. No *desenho involuntário*, a criança desenha para representar linhas, sem intenção ou significado, o faz pelo prazer do movimento e do que vê no papel, e não para realizar uma imagem, pois não tem consciência de que linhas podem representar objetos (PILLAR, 1996).

O desenho involuntário pode ser classificado como uma fase de degustação e permitir englobar em um mesmo espaço tudo o que a criança desejar. É um desenhar pelo prazer, pois o desenho não possui qualquer significado para a criança, nesse sentido, a representação da figura humana nessa fase não é estruturada.

"A princípio, para a criança, o desenho não é um traçado executado para fazer uma imagem, mas um traçado executado simplesmente para fazer linhas". (LUQUET, 1969, p. 145). É o que podemos analisar no desenho a seguir, a criança explorando movimentos e direções variados sem a preocupação de narrar alguma cena. Nessa fase podemos destacar um universo de experimentações de ritmos, movimentos, exploração de materiais, do sistema motor, da percepção do próprio movimento do corpo.

FIGURA 94 - DESENHO INVOLUNTÁRIO



FONTE: Acervo pessoal da autora

Já no *desenho voluntário*, a criança observa certa semelhança entre alguns de seus traçados e de um objeto que faz parte do seu cotidiano, algo que é real. A criança desenha sem intenção, mas enxerga, em seus traçados, semelhanças com objetos conhecidos, depois surge a intenção de desenhar, mas a interpretação dos seus desenhos pode variar (PILLAR, 1996).

Nessa fase, o desenho começa a se relacionar com as imagens do contexto em que as crianças vivem, porém não foi feito com essa intenção. Primeiramente, a criança desenha pelo simples desejo de desenhar e depois relaciona com alguma situação ou objeto de seu cotidiano.

Podemos analisar o desenho a seguir e observar que nessa etapa as representações da figura humana não são nítidas, porém podem ser apontadas pelas crianças que as criaram. O desenho voluntário sem intenção é realizado pela criança e depois lhe é atribuído significado. Exemplo: A criança realizou várias linhas e interpretou como sendo sua família: se retratou, desenhou a mamãe, papai e irmãos.

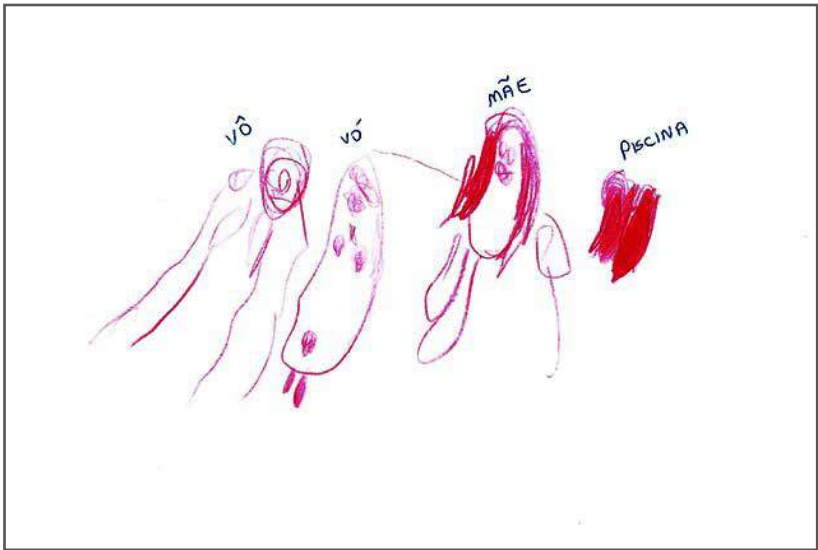
FIGURA 95 - DESENHO VOLUNTÁRIO SEM INTENÇÃO



FONTE: Acervo pessoal da autora

Depois surge o desenho voluntário, quando a criança tem o desejo de criar um objeto, mas que após sua criação ganha outra interpretação. Exemplo: a criança disse que faria o desenho da professora e depois disse que era a mãe. A seguir podemos perceber que a figura humana é representada com ausência de partes que a constituem e de forma rudimentar.

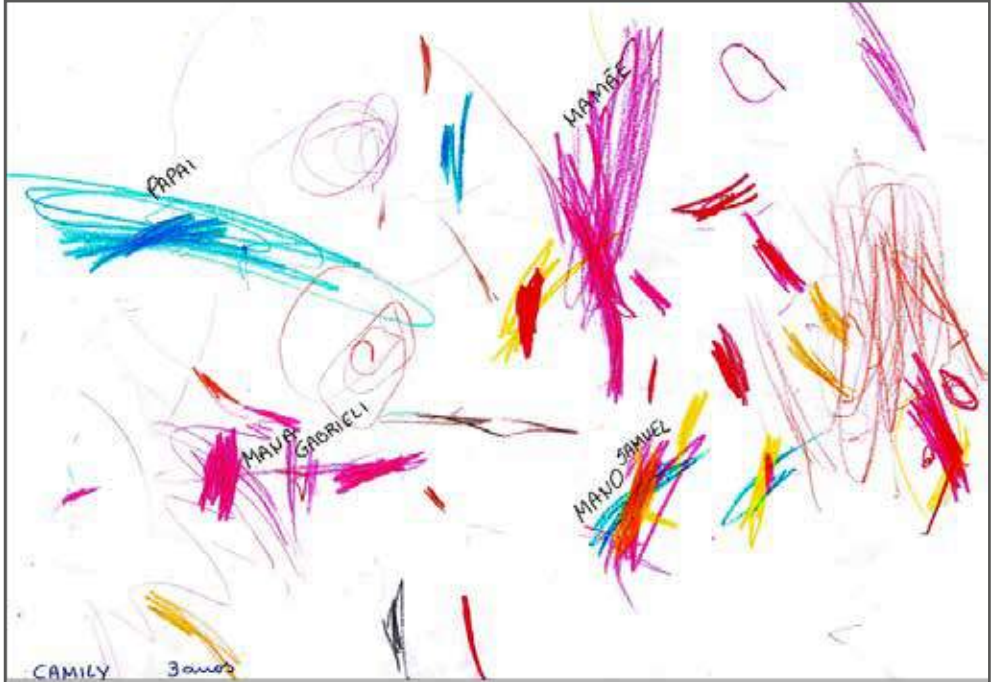
FIGURA 96 - DESENHO VOLUNTÁRIO



FONTE: Acervo pessoal da autora

Por fim, a representação de desenhar se relacionando com a intenção inicial da criança. Exemplo: A criança aborda que vai desenhar o colega da escola e assim o faz. Na imagem a seguir podemos perceber que a criança anuncia que vai retratar a família e, após questionada, ela anuncia cada integrante de sua família.

FIGURA 97 - DESENHO VOLUNTÁRIO COM INTENÇÃO



FONTE: Acervo pessoal da autora

De acordo com Luquet (1969), nessa etapa a criança cria convicção de que pode realizar tudo por meio do desenho. O desenho é algo mágico e que lhe dá o poder de se posicionar diante de seus pensamentos.

A segunda etapa é denominada de "Realismo falhado" ou "Incapacidade sintética". Nessa etapa, ela possui a intenção de ser realista, porém fica limitada diante de alguns fatores, como a capacidade gráfica, em que a criança tem dificuldade de controlar seus movimentos, representações limitadas e descontínuas e a incapacidade sintética, que é a dificuldade de sintetizar em uma composição os personagens de forma coerente. A criança acaba representando objetos sem ter relação uns com os outros, de maneira independente, e não constituem um cenário que possa informar uma mensagem.

Outra limitação que impede a criança de chegar ao realismo é o fator psíquico. Na imagem a seguir podemos perceber a representação da figura humana dos integrantes da família da criança que os desenhou, mas representados de maneira independente, sem a presença do contexto em que são observados.

Nessa fase observamos a falta de incoerência na composição. A criança vai idealizando suas representações e não consegue organizar de maneira que fique harmoniosa e realista.

FIGURA 98 - REALISMO FALHADO OU INCAPACIDADE SINTÉTICA



FONTE: Acervo pessoal da autora

"Tendo descoberto a identidade forma-objeto, a criança procura reproduzir esta forma. Sobrevém então uma fase de aprendizagem pontuada de fracassos e de sucessos parciais, fase que começa geralmente entre três e quatro anos" (MÈREDIEU, 1974, p. 21).

Assim, a falta de coordenação gráfica está relacionada com a organização dos seus pensamentos. Nessa fase, a criança se concentra em representar cada objeto atribuindo maior importância ou não aos detalhes de acordo com seu interesse. Na imagem a seguir podemos perceber que a representação da figura humana passa a receber detalhes de forma exagerada ou a falta deles na estrutura do corpo.

IGURA 99 - IMAGEM DA FAMÍLIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

Dessa maneira, a criança está preocupada exclusivamente em representar cada um dos objetos de forma diferenciada, por isso ela não integra em um conjunto coerente os diferentes pormenores do desenho (PILLAR, 1996).

A terceira etapa é chamada de "Realismo intelectual", em que a criança começa a representar objetos pelo seu conhecimento intelectual, ela reproduz objetos que vê e também os que estão ausentes.

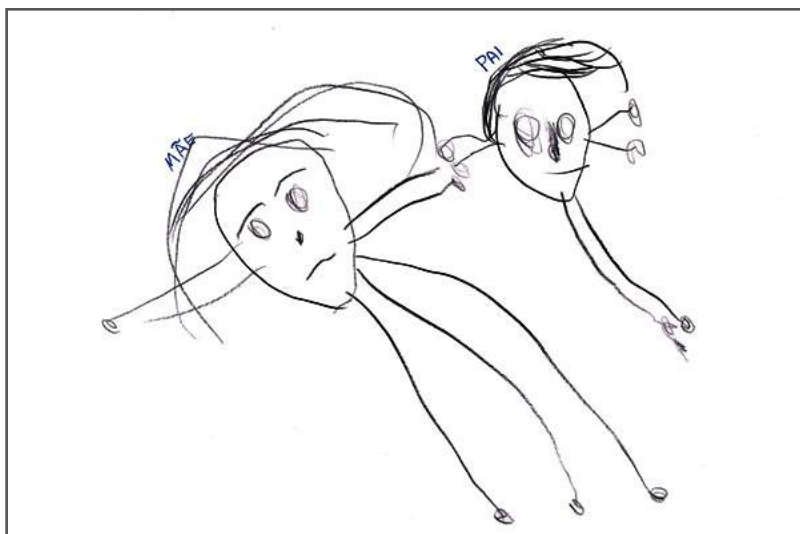
Essa etapa se inicia aos quatro anos de idade e se estende até por volta dos 10 ou 12 anos. "Esse período caracteriza-se pelo fato de que a criança desenha do objeto não aquilo que vê, mas aquilo que sabe" (MÈREDIEU, 1974, p. 22).

Nessa etapa, as crianças usam legendas e conseguem representar distância, profundidade e posições, organizando os objetos no espaço usando uma base de referência. A figura humana já é nomeada e ganha muitos significados, quando a criança passa a informar quem está retratado em seu desenho.

De acordo com Pillar (1996), a criança, nessa fase, utiliza processos gráficos variados, como: a descontinuidade, o rebatimento, a transparência, a planificação e a mudança de pontos de vista.

A *descontinuidade* é o mais simples das representações, consiste nos desenhos que ficam soltos, como uma casa ou uma pessoa que não está apoiada na linha que representa o chão. Podemos observar que no desenho da figura humana a descontinuidade pode ser notada nos cabelos soltos da cabeça, dedos soltos das mãos ou até mesmo figuras voando.

FIGURA 100 - DESCONTINUIDADE



FONTE: Acervo pessoal da autora

A *transparência* é quando conseguimos enxergar o interior de um objeto, como o interior de uma casa, expondo seus móveis ou moradores, ou ainda, passageiros no interior de um avião ou carro. Nos desenhos da figura humana podemos observar ainda o coração de um ser humano no centro do peito, ou ainda, a imagem a seguir nos mostra um bebê no ventre de uma mulher.

FIGURA 101 - GESTANTE



FONTE: Acervo pessoal da autora

O *rebatimento* consiste na representação simultânea em que a criança representa dois lados em um mesmo plano, a parte da frente e do lado de uma casa. No caso da figura humana, percebemos quando os pés são representados de lados e todo o resto de frente. Muito semelhante à lei da frontalidade, em que os egípcios representavam os membros em um mesmo plano visual como foi estudado na unidade I deste caderno.

FIGURA 102 - FAMÍLIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

E, por fim, representar *vários pontos de vista em uma mesma composição*, como um pássaro ou até mesmo um avião que é visto de perfil e ao mesmo tempo de cima. Na imagem a seguir podemos ter uma visão panorâmica e ao mesmo tempo frontal de alguns dos elementos da composição.

FIGURA 103 - FAMÍLIA JANTANDO



FONTE: Acervo pessoal da autora



Semelhante ao desenho das crianças, Pablo Picasso retrata a figura humana por meio de vários pontos de vista em um único plano.

FIGURA 104 - MULHER CHORANDO



FONTE: Disponível em: <http://1.bp.blogspot.com/_cjU5jV0FKMA/TC5LfUqHGal/AAAAAAAAAi8/JlqsEXIZQI8/s1600/picasso3+S_Chorando_.jpg>. Acesso em: 17 out. 2016.

A quarta e última etapa é o "Realismo visual", momento em que a criança desenha e representa o que vê. De acordo com Mèredieu (1974), essa etapa consiste por volta dos 12 anos e, às vezes, desde os oito ou nove, em que aparece o fim do desenho infantil. Essa etapa dos desenhos é marcada pela descoberta da perspectiva. As representações da figura humana são bem estruturadas e ganham características pessoais de cada indivíduo.

FIGURA 105 - FUTEBOL



FONTE: Acervo pessoal da autora

Luquet (1969) foi o precursor em analisar e estudar sobre o desenho das crianças numa abordagem cognitiva, além de afirmar que as crianças tendem a representar seus desenhos de forma realista.

3.2 LOWENFELD: O DESENHO COMO EXPRESSÃO CRIADORA

Viktor Lowenfeld (1903-1960), austríaco, foi o arte-educador que influenciou a definição e desenvolvimento do grafismo infantil. Para Lowenfeld, as etapas do desenho infantil ajudam a compreender e observar o desenvolvimento das crianças, embora ele mesmo tenha afirmado que não é fácil perceber as mudanças dessas etapas, pois nem sempre ocorrem na mesma idade, e uma criança é diferente da outra, possuem experiências e vivências diferentes. Cada criança é um ser único e possui suas individualidades.

Nos desenhos infantis, algo desperta muito mais curiosidade do que a simples beleza externa. O indivíduo que se revela, a seu modo, em seus trabalhos, não somente pode ser mais fascinante para nós, como também sua capacidade em proceder assim será de importância vital para seu crescimento e desenvolvimento (LOWENFELD, 1954, p. 36).

Lowenfeld (1954) classifica o desenho infantil em quatro estágios: estágio das garatujas, estágio pré-esquemático, estágio esquemático e estágio do realismo.

A primeira etapa é o "Estágio das garatujas", que acontece por volta dos dois anos de idade. Nessa etapa, a criança rabisca sem intenção e sem controle, de forma desordenada e que aos poucos vai percebendo seus movimentos e controlando e organizando seus traços. Nessa fase, as crianças exploram mais os movimentos de seu corpo e espaço (LOWENFELD; BRITAIN, 1977).

De acordo com Lowenfeld (1954), quando a criança chega aos dois anos de idade, começa a traçar linhas no papel assim que vê um lápis. Esses movimentos são desordenados e confusos e são exteriorizados a partir dos seus sentimentos, como o de felicidade. Após alguns meses, consegue ter o controle e perceberá que pode produzir traços no papel a partir da sua própria vontade, e assim o fará exaustivamente.

Traçar riscos num pedaço de papel, em qualquer direção significa, para a criança, alegria, felicidade, desafogo, e contribui, principalmente, para o domínio de funções importantíssimas: a coordenação dos movimentos (LOWENFELD; BRITAIN, 1977, p. 95).

Nas imagens a seguir podemos observar momentos em que a criança se expressa livremente na folha de papel. Mesmo diante da temática família, suas representações são linhas e rabiscos nas mais variadas direções.

FIGURA 106 - GARATUJAS



FONTE: Acervo pessoal da autora

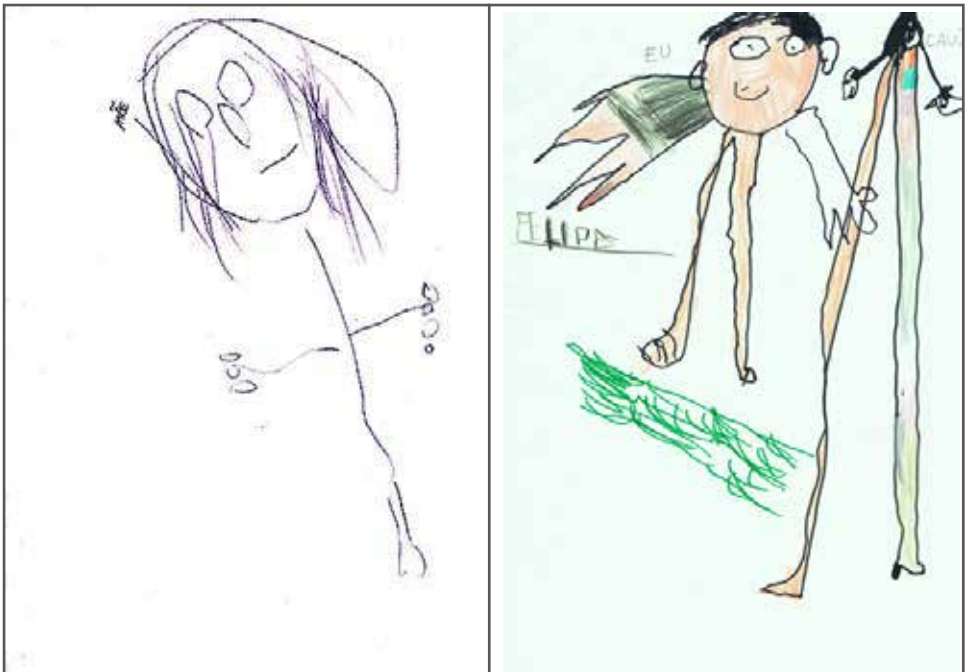
Assim, no início da fase das garatujas, a criança começa a traçar desenhos, pelo simples ato de buscar o prazer, pela representação que ela faz, em um determinado lugar. Nessa etapa, o desenho humano não é percebido e tampouco idealizado, pois a criança está experimentando sensações e os próprios materiais.

Logo as chamadas garatujas passam para uma nova etapa, em que os desenhos vão tomando mais formas, e ela tem mais noção dos seus desenhos.

Lowenfeld (1954) aborda que a segunda etapa é o "Estágio pré-esquemático", que se inicia por volta dos quatro anos de idade e vai até os sete, aproximadamente. Nessa etapa, a criança adquire consciência da forma e começa a fazer tentativas de representar o real de maneira desordenada e desproporcional.

As imagens a seguir indicam representações da figura humana que não fazem relação com representações reais. As crianças representam de forma desproporcional e irreal a imagem humana, porém se percebe a tentativa de estruturar as partes que compõem o corpo humano.

FIGURA 107 - DESENHOS DA FASE PRÉ-ESQUEMÁTICA



FONTE: Acervo pessoal da autora

À medida que a criança cresce, já não se satisfaz com a simples e fictícia relação entre seu pensamento imagístico e o que desenha ou pinta. Quer agora estabelecer uma "relação verdadeira" (LOWENFELD; BRITAIN, 1977, p. 105).

Lowenfeld (1954) chama a atenção para o desenvolvimento do desenho das crianças abordando que não há regras para o desenvolvimento de cada etapa, porém há questões que devem receber atenção e serem notadas nas crianças em relação ao seu desenvolvimento pessoal e mental.

FIGURA 108 - MINHA FAMÍLIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

De acordo com Lowenfeld (1954), entre os quatro ou cinco anos de idade, a maioria das crianças começa a vincular seus pensamentos com o mundo exterior e a desenhar ou pintar pessoas ou coisas, porém se a criança começa a realizar aos três anos, ou antes, não significa que seja um gênio. Ao contrário, pode indicar que não dedicou bastante tempo aos rabiscos no papel. Se a criança continua com suas garatuñas aos seis anos de idade, isto tampouco significa que tenha algum atraso mental. Pode ser simplesmente que precisou desse tempo para fixar a confiança necessária em seus movimentos. Mas se aos sete anos ainda continua com os rabiscos, será necessário consultar um professor, especialista ou psicólogo escolar, pois nessa idade todas as crianças já devem relacionar seus pensamentos com imagens.

A terceira etapa é o "Estágio esquemático", que tem início aos sete anos de idade e pode ir até os nove anos. Nessa fase, o conceito de forma já foi desenvolvido e os desenhos da criança são representativos, descritivos e demonstram uma organização das ideias abordadas.

Nas imagens a seguir podemos observar desenhos organizados, porém com um aumento muito superior de uma pessoa em relação às demais ou em relação aos elementos que compõem a imagem.

FIGURA 109 - MEU PAI



FONTE: Acervo pessoal da autora

FIGURA 110 - ESSA SOU EU



FONTE: Acervo pessoal da autora

De acordo com Lowenfeld (1954), esse aumento exagerado de uma imagem em relação às demais demonstra quão valioso esse objeto ou pessoa é para a criança.

A relação natural a uma tentativa que afeta, no sentido emotivo, a criança consiste em que esta "modifique" sua concepção, da parte que foi sentimentalmente tocada. Uma das mudanças manifesta-se pelo aumento exagerado dessa parte (LOWENFELD, 1954, p. 134).

O "Estágio do realismo", quarta e última etapa, inicia aos nove anos e se estende até os 12 anos de idade. Nele, o desenho tem maior representação como o real, embora ainda exista bastante simbologia. A autocrítica em seus desenhos é bem maior.

"Durante esse período do desenvolvimento, algumas crianças sentem forte tendência para desenhar ou pintar realisticamente, isto é, fotograficamente" (LOWENFELD, 1954, p. 187).

Como podemos ver na imagem a seguir, a criança tende a representar características pessoais das pessoas que estão sendo retratadas e, além disso, compor um cenário com o máximo de informações com finalidade de informar uma ação.

FIGURA 111 - EU E MINHA FAMÍLIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

Nessa fase, ainda existe bastante simbolização, porém as crianças possuem mais consciência de suas produções, pois já começam a desenvolver a autocrítica diante de suas composições.

Muitos pesquisadores estudaram, classificaram e analisaram o desenho infantil, porém os resultados foram muito semelhantes aos estudos de Luquet e Lowenfeld. Cada fase deve ser levada em consideração, pois cada criança é um ser único e passa por experiências diferentes, contextos sociais, econômicos, culturais, emocionais... das mais distintas naturezas.

3.3 IAVELBERG: O DESENHO CULTIVADO DA CRIANÇA

Rosa Iavelberg (1995) aponta uma nova definição sobre o desenho da criança em seus estudos, abordando o desenho cultivado da infância como uma teoria que considera fontes externas influenciando na construção do desenho.

O desenho cultivado da infância expressa a síntese dos esquemas de representação sobre o desenho do sujeito, esquemas estes que são construídos numa situação de busca ativa de conhecimento, o que envolve, além das situações de busca espontânea, situações de interação constante com os sistemas presentes na cultura, ou seja, com os modelos de desenho produzidos socialmente e acumulados historicamente (IAVELBERG, 1995, p. 10).

De acordo com Iavelberg (1995), podemos encontrar quatro momentos distintos no desenho cultivado das crianças. O primeiro momento corresponde ao desenho de ação; o segundo, desenho de imaginação; o terceiro momento, desenho de apropriação e, por fim, o quarto, é concebido como o desenho de proposição.

Segundo Iavelberg (1995), o "desenho de ação" é o primeiro momento. Para as crianças dessa idade, rabisco é desenho. As crianças dessa fase não percebem que o desenho evolui de acordo com a idade. Não distinguem a fantasia da realidade. A maioria dos sujeitos não sabe ler. Elementos do sistema numérico e matemático não compõem o desenho. Possuem tendências a ver figurações em seus rabiscos. Não misturam o objeto imaginário com o dos objetos naturais.

Desenho de ação é a prática de diferentes modalidades de ordenação de linhas sem significado simbólico. O significado é pré-simbólico, não tem referente real ou imaginado. Os chamados rabiscos e os diagramas, feitos com linhas ordenadas em combinações angulares e/ou circulares, são profundamente exercitados, explorados e investigados pela criança (IAVELBERG, 2013, p. 23).

Como podemos observar nos desenhos a seguir, as representações dessa fase consistem geralmente em uma composição de vaivém de linhas, uma série de traços inclinados, traços paralelos e não possuem referência às imagens do nosso cotidiano, proporcionando uma experiência com linhas e cores, e visualmente não fazem relação com a figura humana.

FIGURA 112 - DESENHO DE AÇÃO



FONTE: Acervo pessoal da autora

Para Iavelberg (1995), o segundo momento corresponde ao "*desenho de imaginação*". As crianças dessa fase abordam que o desenho pode ser o que elas quiserem imaginar. Introduzem objetos inventados, como aviões que mergulham, peixes voadores em suas composições. Desenharam imagens do repertório fantástico da cultura, como vampiros, fantasmas, bruxas.

De acordo com Iavelberg (2013), as crianças realizam desenhos com figuras que reconhecemos, mas em situações atípicas, utilizam figuras do real, mas também do imaginário. Nesse momento surgem as narrativas de histórias em seus desenhos.

Na imagem a seguir podemos ver a figura humana sendo representada em meio a elementos que fazem parte da realidade, mas que também possuem teor subjetivo, sendo representados de maneira desordenada.

FIGURA 113 - DESENHO DE IMAGINAÇÃO



FONTE: Acervo pessoal da autora

O terceiro momento definido por Iavelberg (2015) é o "*desenho de apropriação*". Nessa fase, as crianças representam sentidos às formas abstratas. Tendem a estar muito mais conscientes e conectadas com o mundo interno do que com a intenção de representar as coisas da vivência no mundo natural. Nessa fase possuem mais desejo de expressão. Pedem ajuda aos amigos para desenhar com perspectiva e para colocar luz e sombra nos desenhos. Afirmam tirar técnicas dos gibis para fazer histórias em quadrinhos. Costumam olhar, tentar fazer e decalcar.

Nessa fase, a criança começa a utilizar modelos já existentes. Interessante notar que é nesse período que se costuma verificar um empobrecimento do plano expressivo e criativo da criança em função da escolarização.

FIGURA 114 - EU E MINHA AMIGA



FONTE: Acervo pessoal da autora

De acordo com Iavelberg (2013), nessa fase é o momento em que a criança quer se aproximar das representações de modelos de imagens já concebidos. "Desenho de apropriação é o momento no qual se intensifica o interesse, por assimilar regularidades da linguagem do desenho articuladas à cultura na qual a criança está inserida" (IAVELBERG, 2013, p. 26).

Por fim, o último momento do desenho corresponde ao "desenho de proposição". Aparece a consciência do desenho como forma individualizada com a marca do estilo produtor. Surge a influência dos sentimentos, estado de espírito do desenhista. As formas abstratas são inseridas, sem a necessidade de relação com o mundo da figuração, surgindo a possibilidade de leitura de sentidos apenas formais.

A criança começa a falar sobre o pensamento artístico como proposição de modelos. Classifica as coisas que existem como coisas concretas e as que não existem como criadas pela imaginação, onde também inclui as formas abstratas. Reconhece o rabisco como um desenho e vê nele a possibilidade de realização do desenho adulto. "Desenho de proposição é o desenho que alcança as formas avançadas de manifestação, como se dão na arte" (IAVELBERG, 2013, p. 28).

FIGURA 115 - DESENHO DE PROPOSIÇÃO



FONTE: Acervo pessoal da autora

De acordo com Iavelberg (1995), os momentos conceituais acima não se caracterizam como fases do desenho e sim como possibilidades construtivas de aperfeiçoamento e transformação do desenho, onde em cada nível há superação e integração do nível anterior.

3.4 HEIMANN: O DESENHO ATÉ A ADOLESCÊNCIA

Maria Teresinha Heimann (1954) faz parte do Instituto Histórico de Blumenau, é membro da Academia Catarinense de Letras e Artes de Santa Catarina e presidente do Instituto de Artes Integradas de Blumenau – INARTI, onde coordena os festivais Fenatib, além de outros projetos culturais. Desenvolveu obras que nos oferecem possibilidades e reflexões a respeito da arte e da nossa capacidade de olhar, ver, enxergar e interpretar o mundo que nos rodeia.

Muito se estuda sobre o desenho da criança e o desenho dos pré-adolescentes e adolescentes. Essa fase merece uma atenção especial, pois esses indivíduos passam por muitas transformações físicas e emocionais. Dessa forma, o menosprezo, descrédito e a baixa estima em relação a si e às suas produções ficam em evidência. Nessa hora o professor pode ter uma tarefa muito importante na vida de seus alunos.

Heimann (2015) apresenta um estudo baseado no desenvolvimento da criança à adolescência que é dividido em oito fases, que vão das garatuñas até a fase da adolescência. Muito semelhante aos estudos de Lowenfeld, a autora traz alguns desdobramentos em algumas fases, destacando a representação da figura humana em suas produções.

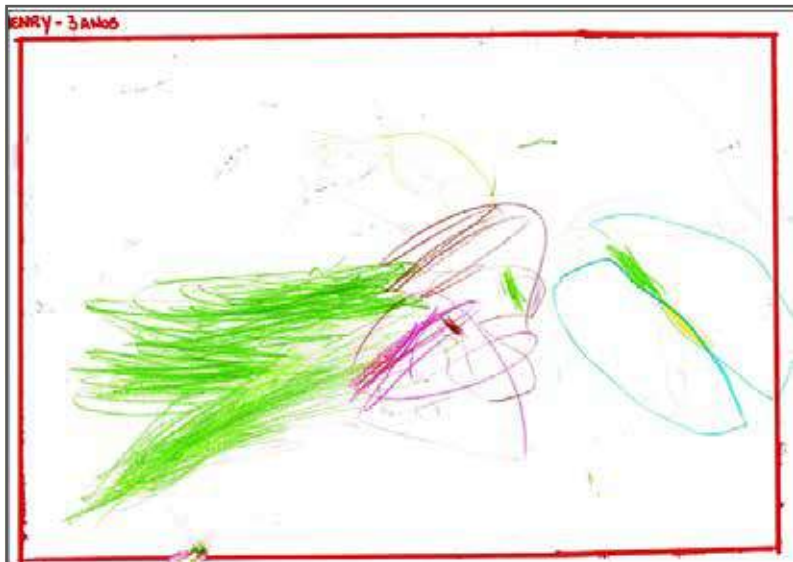
As fases que estruturam seu estudo são: garatujas desordenadas, garatujas ordenadas, garatujas nomeadas, pré-esquemática, esquematismo, realismo, pseudonaturalismo e fase da adolescência.

Heimann (2015) destaca que a fase das garatujas se inicia a partir de um até quatro anos de idade, e pode ser dividida em três subfases: desordenadas, ordenadas e nomeadas.

A primeira fase é a das "Garatujas desordenadas", que vai até dois anos de idade, quando a criança não tem consciência de que o risco é consequência do movimento do lápis, não olha para o que faz, segura o lápis de qualquer maneira, com as duas mãos em movimentos desordenados sobre a folha (HEIMANN, 2015).

Na imagem a seguir podemos observar rabiscos feitos pelas crianças que não fazem relação com imagens do nosso dia a dia. Nessa fase, a criança está degustando os materiais que lhe são apresentados, observa os movimentos do seu corpo e pouco importa o resultado, pois o mais importante é a experiência.

FIGURA 116 – GARATUJA DESORDENADA



FONTE: Acervo pessoal da autora

A segunda fase é a das "Garatujas ordenadas", que se evidencia a partir de dois anos de idade. A criança descobre a relação gesto-traço e se empolga muito. Passa a olhar o que faz e começa a controlar o tamanho, a forma e a localização no papel. Começa a variar as cores e utilizar formas arredondadas e espirais (HEIMANN, 2015).

Nesse momento, conforme podemos observar na imagem a seguir, a criança começa a realizar algumas formas geométricas que remetem a círculos.

FIGURA 117 - GARATUJA ORDENADA



FONTE: Acervo da autora

A terceira fase é a das "Garatujas nomeadas", que inicia a partir de três anos de idade. Nesse momento, a criança passa muito tempo desenhando, descreve o que faz, o que pretende fazer. Alguns movimentos circulares e associados a verticais começam a dar forma à figura humana (HEIMANN, 2015).

FIGURA 118 - GARATUJA NOMEADA



FONTE: Acervo pessoal da autora

A quarta fase é a "Pré-esquemática", que inicia a partir de quatro a seis anos de idade. Nessa fase, a criança planeja seu desenho, pensa antes o que quer desenhar. Nessa fase, a criança possui uma melhor coordenação motora e consegue controlar suas ideias, utilizando sua inteligência. "Descreve o que desenha. É mais explicativa. Ao começar um desenho, a criança pode iniciar pelo cabelo e desdobrá-lo em múltiplos rabiscos, que ocuparão todo o papel" (HEIMANN, 2015, p. 94).

FIGURA 119 - PRÉ-ESQUEMÁTICA



FONTE: Acervo da autora

Nessa fase aparece a descoberta da relação entre o desenho, pensamento e realidade. Quanto aos espaços, inicialmente, os desenhos são dispersos, não relacionados entre si. "A representação da figura humana evolui em complexidade e organização: aparecem lentamente os braços, as mãos, os pés, muitas vezes com vários dedos, radiados, e às vezes aparece o corpo" (HEIMANN, 2015, p. 94).

FIGURA 120 - PRÉ-ESQUEMÁTICA



FONTE: Acervo da autora

FIGURA 121 - PRÉ-ESQUEMÁTICA



FONTE: Acervo da autora

De acordo com Heimann (2015), nessa etapa os desenhos ainda não são organizados de forma coerente, pois são produzidos de forma solta e sem relação entre si. A própria escolha das cores é subjetiva e aplicada de acordo com suas emoções. Como podemos analisar na imagem a seguir, aos poucos a criança começa a retratar suas experiências da realidade, por meio de formas e cores que já visualizou e que lhe são familiares.

FIGURA 122 - PRÉ-ESQUEMÁTICA



FONTE: Acervo pessoal da autora

À medida que a criança vai se desenvolvendo, ela começa a desenhar movimentos circulares e as formas começam a ser reconhecíveis. De acordo com Heimann (2015), nessa fase aparecem figuras com braços e outras sem. Algumas imagens possuem exagero em determinadas figuras para atribuir maior importância diante de outras. Como no desenho a seguir, a criança representa o pai maior que a mãe. Ou ainda, quando a criança representa a mão que segura alguma coisa importante ou tema central do desenho bem maior que o normal. A criança ainda não tem noção entre a realidade e seu desenho e fica satisfeita com o resultado.

FIGURA 123 - MINHA FAMÍLIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

A quinta fase é o "Esquematismo", que inicia a partir de seis a oito anos de idade. Nessa fase, a organização espacial aparece e se define a partir da "linha da terra", quando a criança se localiza em cima ou embaixo, e nos lados (esquerdo e direito). A criança faz críticas ao seu desenho e às vezes o menospreza. Ela já tem o conceito definido quanto à figura humana, porém aparecem desvios do esquema, como: exagero, negligência, omissão ou mudança de símbolo (HEIMANN, 2015).

FIGURA 124 - FASE ESQUEMATISMO



FONTE: Acervo pessoal da autora

Analisando a imagem a seguir, podemos observar desvios do esquema corporal notados no exagero de algumas partes do corpo, em especial a cabeça, que é retratada bem maior que os demais membros do corpo humano.

FIGURA 125 - FASE ESQUEMATISMO



FONTE: Acervo pessoal da autora

FIGURA 126 - ESQUEMATISMO



FONTE: Acervo pessoal da autora

Esta fase pode se estender até os nove anos. É uma fase que indica grandes mudanças no pensamento infantil. Em seu desenho, as linhas de base podem tanto simbolizar a base onde estão colocadas as coisas, como a superfície do terreno. A criança expressa sua visão de um lado e de outro da cena. Encontram-se desenhos misturados nos planos e elevação na própria composição.

Neste momento, existe a descoberta das relações quanto à cor, cor-objeto, podendo haver um desvio do esquema de cor expressada por experiência emocional. Aparece na expressão o jogo simbólico coletivo ou jogo dramático e a regra. Em relação à cor, a criança descobre uma ordem lógica, ligando a cor ao objeto. (HEIMANN, 2015).

A sexta fase é a do "*Realismo*". Segundo Heimann (2015), a partir dos 9 anos de idade até os 12, entramos na fase do realismo. Período de descobertas, participação na vida social, criação de um círculo de amigos, surgimento de novos códigos para a comunicação, preocupação com as diferenças sexuais e despertar de um grande senso de justiça.

FIGURA 127 - REALISMO



FONTE: Acervo pessoal da autora

De acordo com Heimann (2015), nesse momento a criança vive intensamente suas emoções, mesmo diante dos menores acontecimentos. Essas diferenças vão gerar um novo comportamento, que em boa parte dos casos não é bem entendido pelos pais. Também seu desenho sofre influência, pela observação visual mais acurada.

Como podemos observar na imagem a seguir, a linha de base é substituída por planos de base e o céu desce até ela. Somente nesta fase a criança cria consciência de sua superposição. As figuras humanas são mais rígidas e destacam-se, no desenho, as roupas para diferenciar os sexos.

FIGURA 128 - MINHA FAMÍLIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

A sétima fase é do "Pseudonaturalismo". De acordo com Heimann (2015), essa fase vai dos 12 aos 14 anos. Chamada também de fase da puberdade ou pré-adolescência, é conhecida como um período de grandes transformações físicas, mental, social e emocional.

Como podemos observar na imagem a seguir, nessa fase o desenho nem sempre é uma atividade espontânea, pois os adolescentes se encontram em um período movido pela razão.

FIGURA 129 - FASE PSEUDONATURALISMO



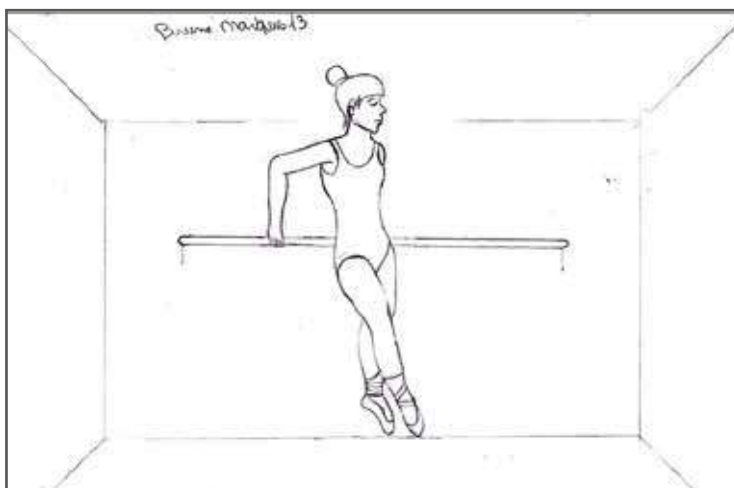
FONTE: Acervo pessoal da autora

Heimann (2015) destaca a dificuldade de desenhar a si mesmo, utilizando desenhos depreciativos. Podemos destacar o aparecimento das caricaturas de pais, professores e colegas, e a sexualidade é colocada em evidência.

De acordo com Heimann (2015), são normais as articulações das figuras humanas e exagero nas características sexuais. Nessa fase surge a tridimensionalidade e se identificam com desenhos sobre a natureza.

A última fase corresponde ao desenho na "Adolescência". A autora ainda faz uma observação dizendo que: "Não deve ser compreendida apenas como uma fase de desenvolvimento. É preciso ser compreendida de forma contextualizada" (HEIMANN, 2015, p. 103).

FIGURA 130 - FASE ADOLESCÊNCIA



FONTE: Acervo pessoal da autora

Nesse sentido, aponta que a adolescência é a fase de maiores transformações: física, emocional e mental. Destaca ainda que é um período da vida de dúvidas, incertezas, medos, dificuldades de tomar escolhas, essas que muitas vezes são responsáveis pelo rumo de suas vidas, como curso para o vestibular, profissão, entre outras.

Todos nós, quando crianças, desenhamos muito. Entretanto, a autocrítica, a timidez, os comentários alheios, às vezes, nos levam a abandonar o desenho e a acreditar que não temos o "dom". Quem insiste e continua a tentar sempre, apesar de qualquer decepção ou crítica desfavorável, pode dominar a técnica e chegar a desenhar bem, pois isso depende de treino e prática constante (OLIVEIRA; GARCEZ, 2003, p. 79).

De acordo com Heimann (2015), nessa fase, os adolescentes podem continuar se dedicando às artes ou abandonando, de acordo com sua escolha vocacional. Pode passar a ser algo sem importância ou, ainda, um canal muito importante de comunicação e expressão.

A imagem a seguir apresenta a figura humana sendo retratada com bastante realismo, sentimento e obedecendo às ordens como proporção e equilíbrio. É interessante notar que nessa idade os jovens possuem uma certa resistência em se autorretratar e tendem a reproduzir técnicas e padrões já concebidos.

FIGURA 131 - FASE ADOLESCÊNCIA



FONTE: Acervo pessoal da autora



O desenho da figura humana é muito utilizado por especialistas para avaliar a personalidade de crianças e adolescentes. Mais conhecido como teste do desenho de Goodenough, é um teste projetivo de personalidade e/ou um teste cognitivo usado para avaliar crianças e adolescentes para uma variedade de propósitos psicométricos. Com nome de testes gráficos ou teste HTP amplia-se sua possibilidade interpretativa incluindo-se na avaliação o desenho de uma casa (house), árvore (tree), além da figura humana (person). Em estudos da atual frequência de uso de testes por revisão de literatura, o Desenho de Figura Humana (DFH) aparece como o sexto instrumento mais utilizado na avaliação da personalidade nos Estados Unidos e o terceiro lugar no conjunto dos instrumentos de avaliação psicológica no Brasil.

FONTE: Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v21n2/a15v21n2.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2016.

4 REFLETINDO SOBRE O DESENHO INFANTIL

O estudo da arte na Educação Infantil é muito gratificante, se levarmos em consideração todos os benefícios que traz para o desenvolvimento das crianças. "O quadro que um jovem desenha ou pinta é muito mais do que simples traços ou pinceladas no papel. É uma expressão da criança total, no momento em que está pintando" (LOWENFELD, 1970, p. 35).

Derdyk (1990, p. 108) nos diz ainda que "o processo de aquisição da figura humana nos faz pensar na nossa própria construção como ser no mundo", mais do que isso: "A representação da figura humana estabelece vínculos de identidade profundos com nós mesmos – estamos ali: expostos".

De acordo com Mèredieu (1974), a figura humana, na infância, é representada por bonecos que vão ganhando forma com a evolução do desenvolvimento da criança. O boneco sempre é representado com os membros superiores fixados na cabeça, tendo duas razões para isso. A primeira é porque a criança projeta no desenho seu próprio esquema corporal, e a segunda razão é o antropomorfismo da mentalidade infantil.

Projetar-se no desenho é a maneira que a criança tem de se exteriorizar, "ela traduz assim a maneira como vive seu corpo e sente aprendido pelo outro [...]" (MÈREDIEU, 1974, p. 32).

Já o antropomorfismo da mentalidade infantil diz respeito à vida que as crianças dão aos bonecos que são representados por elas. A fantasia e a ludicidade são representadas por meio dos objetos que ganham vida. "[...] anima personagens e objetos, daí a extrema frequência de animais, casas, flores, com a cabeça humana, e os primeiros animais não passam de bonecos aos quais a criança acrescenta um detalhe significativo (cauda, orelha, etc)" (MÈREDIEU, 1974, p. 32).

Além dos sentimentos que a criança consegue exteriorizar por meio do desenho, este contribui para o desenvolvimento em diferentes aspectos, como o da oportunidade do desenvolvimento emocional, o desenvolvimento intelectual, físico, perceptual, social, estético e criador. "O que a criança desenha, portanto, é sempre ela mesma, sua própria imagem refletida e difratada em múltiplos exemplares" (MÈREDIEU, 1974, p. 33).

O ato de desenhar provoca um estado de envolvimento muito intenso onde sentimentos variados estão presentes. Desenhar é uma forma de conviver com os conflitos e expressá-los. Todos fazemos isso e esse é o motivo que leva os alunos a sentirem um certo receio em desenhar, relutando muito em fazê-lo. É como se cada desenho expressasse seu autor, como se cada pessoa pudesse ver-se através do desenho, no seu íntimo. Isso ocorre tanto mais claramente quanto mais nítido for seu desenho (FALLGATER, 2001, p. 68).

O estímulo com o desenho na escola, assim como as oportunidades de ver o desenho e refletir sobre ele, garantem maior desenvolvimento com as linguagens gráficas. Isso não acontece com sujeitos que possuem menos oportunidades de interação com o conhecimento social acumulado.



Os pré-históricos não se preocupavam com o retrato, mas sim em idealizar sucesso em suas caças ou representar cenas cotidianas de maneiras estilizadas. Os egípcios tentaram resolver esse problema, porém seu desenho era muito esquemático. Por meio de escritos de Aristóteles sabe-se que foram os gregos que representavam o retrato de maneira realista. Os romanos eram fiéis ao realismo dos modelos. Na Idade Média, os artistas se dedicaram a cenas religiosas, fazendo com que esse estilo não fosse praticado, mas no século XV, no Renascimento, o retrato foi muito explorado pelos artistas.

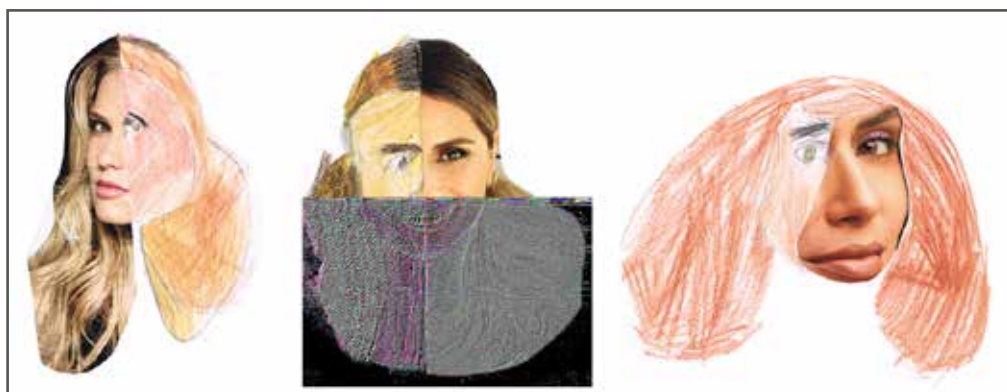
RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, vimos que:

- Luquet (1969) foi um dos primeiros a estudar o grafismo infantil e para ele o desenho é a exteriorização de algo que foi concebido pela criança em seus pensamentos. O desenho é a reprodução do modelo interno que a criança possui do objeto que ela vê no seu dia a dia.
- A Educação Infantil é uma etapa de grandes transformações. Nessa fase, a criança está em um acelerado e constante desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional, físico, social, entre outros aspectos. Dessa forma, o desenho da criança é representado de diferentes maneiras e é dotado de muito simbolismo e informação.
- Luquet (1969) dividiu a representação do desenho em quatro etapas na evolução do grafismo infantil: o realismo fortuito, realismo falhado ou incapacidade sintética, o realismo intelectual e o realismo visual.
- Lowenfeld (1954) classifica o desenho infantil em quatro estágios: estágio das garatujas, estágio pré-esquemático, estágio esquemático e estágio do realismo.
- Iavelberg (2013) define quatro momentos distintos no desenho cultivado das crianças, onde cada um dá estrutura e suporte à existência do seguinte. O primeiro momento corresponde ao desenho de ação, o segundo ao desenho de imaginação, o terceiro ao desenho de apropriação e, por fim, o quarto momento é concebido como o desenho de proposição.
- Heimann apresenta um estudo baseado no desenvolvimento da criança à adolescência, que é dividido em oito fases: garatujas desordenadas, garatujas ordenadas, garatujas nomeadas, pré-esquemática, esquematismo, realismo, pseudonaturalismo e fase da adolescência.



- 1 Desenho com interferência permite buscar e expressar sua criatividade a partir da sua visão de mundo. Sugerimos que o tutor entregue aos alunos uma folha com partes do corpo humano coladas, ou ainda detalhes da figura humana por meio de recortes de revistas. A partir da imagem inicial o aluno deverá completar a figura humana conforme sua criatividade. A seguir, exemplos de intervenções.



- 2) O trabalho em grupo é muito importante na escola e na sociedade, por isso devemos realizar atividades que possibilitem que os alunos percebam a sua relevância. Assim, será proposta uma atividade com a seguinte orientação: Dividir a sala em 2 grupos: GRUPO 1 e GRUPO 2.



- GRUPO 1: Este grupo deverá desenhar uma figura humana em uma folha de papel. Também poderá usar colagem de recortes de revistas e jornais. Segue imagem exemplificando a atividade do Grupo 1:



FONTE: Acervo pessoal da autora.

- GRUPO 2: Este grupo deverá desenhar partes do corpo separadamente, ou seja, cada integrante do grupo fará o desenho ou escolherá uma imagem de uma parte do corpo, como: orelha, nariz, boca, perna, braço etc. Após todos terem realizado o desenho das partes do corpo, será montado a figura. Esta montagem será feita por meio da colagem em uma folha de papel. Segue um exemplo da atividade do Grupo 2:



FONTE: Acervo pessoal da autora

OBS.: Ao final da atividade, discutam sobre a importância do trabalho em grupo.

TRABALHANDO A FIGURA HUMANA EM SALA DE AULA

1 INTRODUÇÃO

Desenhar é um ato que acompanha o ser humano desde os primeiros anos de vida. A necessidade de expor, de se comunicar e deixar sua marca no mundo faz do desenho um ato político e ao mesmo tempo informativo.

Na infância o desenho faz parte da rotina das crianças, porém ele continua na adolescência e na fase adulta. Na fase da adolescência e na adulta, o desenho passa a não ser mais interessante para a maioria dos jovens e, além disso, o conceito de beleza pode intimidar os adolescentes e adultos de expor seus traços que, muitas vezes, não condizem com os cânones e padrões estabelecidos.

A seguir vamos refletir sobre o desenho em diferentes fases do desenvolvimento do ser humano, sobre os estímulos para desenhar e por que os adolescentes e adultos, muitas vezes, se sentem desmotivados. Finalizamos com uma reflexão sobre os estereótipos e os malefícios que o mesmo acarreta para a criatividade dos estudantes.

2 UM OLHAR SOBRE O ENSINO DO DESENHO DA FIGURA HUMANA

O desenho é ensinado? Qual é a técnica correta para ensinar a desenhar na Educação Infantil? E na adolescência? Seria muita ousadia apresentar uma técnica para desenhar bem? O que é desenhar bem para você? Veja o que diz Achcar (2016):

“Quando eu tinha 15 anos, sabia desenhar como Rafael, mas precisei de uma vida inteira para aprender a desenhar como as crianças”. A frase do artista Pablo Picasso refere-se ao pintor renascentista Rafael Sanzio e demonstra a importância de valorizar a riqueza artística nata dos pequenos. “É comum a ideia de que o desenho é uma ação espontânea da criança e que, portanto, não precisa ser desenvolvido”, afirma a psicóloga Mônica Cintrão, da Universidade Paulista, em São Paulo. Num outro extremo está o uso de figuras infantilizadas produzidas por adultos, como elefantes com lacinhas, reduzindo o aprendizado em Artes a atividades de colorir.

A mesma reflexão acima citada pode se aplicar com os adolescentes, jovens e adultos. Cada ser humano possui habilidades diferentes e fatores externos que beneficiam ou dificultam o processo de representação da figura humana.

Sabemos que cada ser é único, pois tem experiências diferentes, mesmo irmãos gêmeos, que em geral vivem em um mesmo contexto e possuem uma mesma rotina e o mesmo círculo familiar, isso porque cada um possui suas individualidades, tem sentimentos variados, vivências, vontades, sonhos, desejos, medos e frustrações.

Quando pensamos que o desenho possibilita exteriorizar todos esses sentimentos, podemos ver que cada criança os apresenta de uma forma diferente. Esperar que a criança siga à risca cada fase das etapas do desenvolvimento do desenho citados pelos autores no Tópico 1 desta unidade seria muita ousadia, mas podemos contribuir para que as crianças tenham um bom desenvolvimento expressivo e gráfico, sem interferir muito em suas criações.

Uma estratégia muito importante para desenvolver o desejo e aptidões para desenhar a figura humana é estimular o repertório visual das crianças, adolescentes, jovens e adultos que gostam de desenhar, mesmo que não consigam, mas desejam realizar, pois quando observamos estamos alimentando nossa criatividade e ideias para de certa forma representá-las futuramente. É como diz o ditado: Um bom escritor é, sobretudo, um bom leitor.

Conforme Achcar (2016) quando se refere a propostas didáticas por meio de desenho, o professor precisa planejar e ter consciência sobre o objetivo da sua atividade. É preciso criar estratégias e situações para alimentar a imaginação e a criatividade das crianças sobre o tema por meio de vários materiais, como: canetinha, lápis, tinta, giz de cera, carvão e diversos suportes, como papelão, papel, chão, areia, parede, vidro, etc.

Além de propor estratégias que contribuem e estimulam a criança, afirmamos que é necessário avaliar em artes. A avaliação dos desenhos determina a evolução das futuras produções artísticas. Dessa forma, avaliar não é checar e nem atribuir uma nota. Avaliar no sentido de valorizar o desenho dos alunos, estimulando seu progresso e os momentos de diálogos com os alunos sem impor padrões ou juízo de valores e estereótipos dos adultos. Veja o que diz Kreisch (2011, p. 123):

Avaliação numa proposta integradora da educação é um procedimento que tem como importante aliado a análise e reflexão, reflexão de si, refletir sobre o outro, sobre a sociedade, sobre o que se está ensinando, aprendendo, porque ensinar determinados conteúdos, sobre as atividades, os progressos e principalmente os erros.

Achcar (2016) aborda que perguntar "o que é isso?" aos pequenos ou pedir que eles contem a história do desenho não é recomendável. "Isso induz a criança a tentar interpretar o desenho e a dar nome a traços que não foram feitos com

a preocupação de serem nomeados. É preferível pedir que a criança fale do seu trabalho".

Outra sugestão apontada pela autora é de guardar as produções de cada estudante numa pasta e retomá-las em outro momento numa roda de apreciação. Além de envolver os pais nos processos de apreciação, pode ser gratificante para ambos. (ACHCAR, 2016).

Geralmente, os alunos de quatro anos já têm noção de espaço e costumam desenhar no limite da folha, mas não possuem noções de tamanho e sobre as cores. Por exemplo, uma pessoa desenhada no tamanho de uma casa. (ACHCAR, 2016).

Nessa fase é necessário ampliar o repertório pictórico, estimular a diversidade de tons, formas e tamanhos, por meio de experiências de observação. Essa prática estimula a capacidade de reproduzir o que viram e permite perceber que o material e o suporte influenciam o desenho.

Em relação à figura humana, nessa fase podemos diversificar as experiências sensoriais, por meio do tato e de experiências visuais para representar o desenho, desenvolvendo atividades de percepção do corpo e percepção visual. Destacamos a representação do rosto: por meio do tato as crianças percebem as formas do rosto, a textura dos cílios, dos lábios, as sobrancelhas, o comprimento do nariz, as curvas das orelhas, a dimensão das bochechas, entre outros aspectos, como volume e comprimento do cabelo. Por meio da observação utilizando espelho conseguem perceber aspectos visuais, como cor, sinais, traços e demais detalhes do rosto (ACHCAR, 2016).

De acordo com Achcar (2016), no desenho de observação, uma estratégia é que um colega sirva de modelo e possa sinalizar detalhes e observações sobre ausência de alguma parte do corpo por meio de uma troca de informações. Nessa troca os dois expandem sua percepção em relação ao outro e todos aprendem.

É necessário evitar que modelos estereotipados sejam as principais referências na Educação Infantil, respeitando as etapas do desenvolvimento da criança e tornando os jovens e adultos pessoas que tenham mais autenticidade em seus desenhos, sendo criativos em seus traços e tendo segurança em suas produções.

3 O DESENHO SE PERDE? O DESENHO NA ADOLESCÊNCIA E NA FASE ADULTA

A arte é importante na vida de qualquer criança, e das pessoas de um modo geral, pois leva ao estudo e conhecimento de nós mesmos e da humanidade. É por meio dos desenhos da criança que são transmitidas as primeiras formas de expressão da linguagem escrita, por meio da representação gráfica, de seus sentimentos, sonhos e fatos.

Devido aos processos inadequados de escolarização, ao invés da criança desenvolver e aperfeiçoar sua linguagem criativa em seus desenhos, o que se observa é que esses desenhos se calam, diante de padrões preestabelecidos e modelos idealizados pelos adultos.

Pensando em estratégias de amenizar esse problema no desenvolvimento do desenho e da criatividade das crianças, adolescentes e adultos na educação, faz-se necessário adotar uma postura reflexiva, sobre "quando", "o que" e "como" auxiliar o processo de desenvolvimento do desenho.

Quando pensamos em desenhar, nos vem à mente um ato muito primário e até mesmo rudimentar de representar no concreto o que desejamos, o que está em nosso pensamento. Isso porque estamos vivendo na era digital, tecnológica, e estamos constantemente em contato com ferramentas que facilitam esse processo.

Mas o desenho ainda é um importante aliado para o desenvolvimento de toda essa tecnologia que está por aí sendo utilizada por nós. Dessa forma, é importante saber exteriorizar nossos pensamentos por meio de algo concreto.

O desenho da figura humana possui muitas funções na sociedade e é visto por muitos como um importante instrumento de trabalho; para outros, o ato de desenhar é um recurso que traz satisfação e bem-estar, outros ainda pensam o desenho da figura humana como algo muito complicado ou impossível de se realizar.

Essa negação de desenhar a figura humana é mais comum entre jovens e adultos que passam a perceber padrões de proporção humana e de domínio de técnicas no desenho do "outro" e a rejeitar sua representação espontânea. "Todas as pessoas sabem desenhar. Ainda que não desenhem mais quando adultas, desenharam, e muito, quando crianças". (FALLGATER, 2001, p. 66).

Dessa forma, cabe aos professores se apropriarem de metodologias que vão contribuir para o reconhecimento do desenho da criança, da sua criatividade e expressão, evitando inibir sua produção original e inédita.



Uma leitura que pode contribuir com sua formação docente é a pesquisa intitulada: "O desenhar de adolescentes: características na produção gráfica de seis meninos", que aborda características do desenho de seis meninos adolescentes.

FONTE: Disponível em: <http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_006/EDUCA%C7AO/PDF/DESENHAR%20ADOLESCENTES%20-%20PRONTO.pdf>.

4 O VILÃO DA ESCOLA: O ESTEREÓTIPO

As crianças adoram desenhar aqueles famosos estereótipos, como a casinha sobre a montanha, a flor com cinco pétalas e seu gominho amarelo, a estrela de cinco pontas, o coração apaixonado e o partido, a árvore, o sol com rostinho, as nuvens que mais se parecem com algodões doces. Na infância, a figura humana é representada com características bastante distintas, de acordo com a fase em que a criança se encontra, basicamente se relaciona a bonecos palitos. Com o passar do tempo, na chegada da adolescência e da fase adulta, a figura humana ganha algumas características, mas no geral ela se reduz ao famoso boneco palito.

Esses aspectos acima citados são o resultado de vivências com imagens estereotipadas, pouco estímulo visual, tendo como referência imagens prontas e padronizadas para as reproduções de seus desenhos.

O *estereótipo* consiste na reprodução fiel de padrões preestabelecidos. É herança de um ensino de arte tradicional, fundamentado no desejo de tornar os alunos meros reprodutores.

"Na perspectiva tradicional, devido a todos os aspectos aqui arrolados, o papel e a função da educação em arte são de fazer com que os alunos sejam cópias fiéis do que os professores querem, chegando à perfeição do original" (KREISCH, 2011, p. 49).

Podemos classificar os desenhos estereotipados como aqueles que se repetem por décadas e se mantêm no mesmo formato, como as flores, casas e árvores. Nesse sentido, esses modelos desestimulam a criatividade das crianças, rompendo com sua imaginação e observação do mundo que as rodeia.

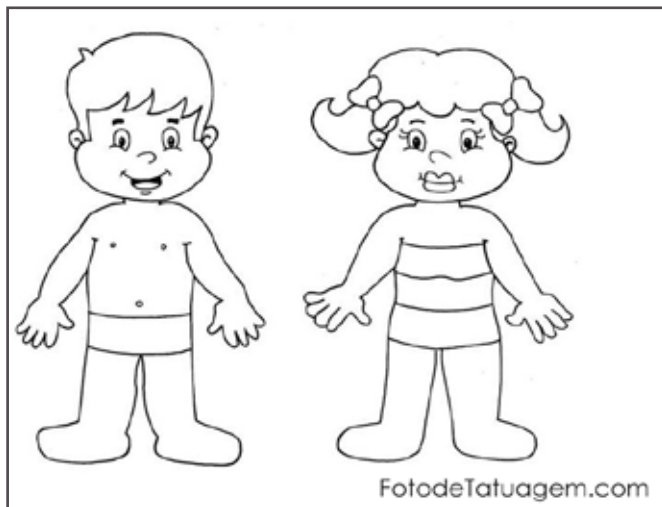
O desenho estereotipado, aquele que se repete sem transformação, é fruto de estagnação da criança em uma fórmula que lhe dá segurança. Indica falta de processo criativo e pode surgir na Educação Infantil. Lowenfeld já apontava isso em 1947 (IAVELBERG, 2013, p. 39).

Muitas crianças se sentem mais seguras em representar seus desenhos amparadas nos modelos tradicionais, pela necessidade de representar algo que será aceito pelos adultos e concebido como o correto diante das representações estabelecidas. Veja o que diz Iavelberg (2014, p. 39):

Fatores como a insegurança do desenhista, exigências equivocadas dos adultos, irmãos mais velhos tomados como modelo, colegas julgados como melhores desenhistas por professores e crianças, professores que propõem cópias de desenhos e preenchimento de desenhos com cores determinadas, a falta de incentivo adequado em casa e orientação equivocada na escola são algumas ocorrências que levam à estereotipia.

Ainda observamos em escolas a utilização de desenhos feitos por adultos, xerocados e entregues aos alunos para colorir. Estes desenhos já vêm com traços e características próprios de quem os criou, e corre-se o risco de as crianças levarem esse mesmo estilo para o resto da vida.

FIGURA 132 - DESENHO DE BONECOS ESTEREOTIPADOS



FONTE: Disponível em: <<http://fotodetatuagem.com/wp-content/uploads/imagens-originais/desenhos-para-tatuagem-de-bonequinhos-tattoo-5-40-Bonecos.jpg>>. Acesso em: 17 out. 2016.

Na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e Médio, alguns profissionais de diversas áreas desenvolvem diariamente atividades que utilizam habilidades artísticas em seu planejamento. Nesse sentido, é a concepção de ensino de arte que esses profissionais possuem que vai direcionar todos os trabalhos pedagógicos. A arte na Educação Infantil pode ou não contribuir para o desenvolvimento criativo das crianças, depende da forma como é trabalhada.

Se a arte for concebida como uma ferramenta para reprodução de modelos, cópias, padrões, o profissional estará limitando a criatividade das crianças, e fazendo com que se tornem jovens inseguros diante de suas escolhas e criações. Porém, se a arte for utilizada para deixar que os alunos criem situações novas diante do real, do imaginário e dos sonhos, ela permitirá que eles possam se expressar criativamente, expandindo seus pensamentos e possibilidades gráficas.

De acordo com Kreisch (2011), o ensino de arte na perspectiva tradicional limita o aluno a expandir seu conhecimento, tornando-o um sujeito muito limitado às funções sociais, econômicas, políticas que está por enfrentar.

Dessa forma, os professores devem evitar que os modelos prontos sejam as referências para a criação do desenho das crianças, fazendo com que elas se sintam incapazes de imitar essas reproduções. O sentimento de fracasso de cópia pode inibir a criança de expor sua própria ideia.

Além de evitar as reproduções de modelos preestabelecidos, os professores devem trabalhar para estimular a reflexão das ideias das crianças, fazendo com que aumentem seu repertório imaginativo.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico, vimos que:

- A arte é importante na vida de qualquer criança, e das pessoas de um modo geral, pois leva ao estudo e conhecimento de nós mesmos e da humanidade. É por meio dos desenhos da criança que são transmitidas as primeiras formas de expressão da linguagem escrita, através da representação gráfica, de seus sentimentos, sonhos e fatos.
- Devido aos processos inadequados de escolarização, ao invés da criança desenvolver e aperfeiçoar sua linguagem criativa em seus desenhos, o que se observa é que esses desenhos se calam, diante de padrões preestabelecidos e modelos idealizados pelos adultos.
- Pensando em estratégias de amenizar esse problema no desenvolvimento do desenho e da criatividade das crianças, adolescentes e adultos na educação, faz-se necessário adotar uma postura reflexiva, sobre "quando", "o que" e "como" auxiliar o processo de desenvolvimento do desenho.
- O *estereótipo* consiste na reprodução fiel de padrões preestabelecidos. É herança de um ensino de arte tradicional, fundamentado no desejo de tornar os alunos meros reprodutores.
- Podemos classificar os desenhos estereotipados como aqueles que se repetem por décadas e se mantêm no mesmo formato, como as flores, casas e a árvore. Nesse sentido, esses modelos desestimulam a criatividade das crianças, rompendo com sua imaginação e observação do mundo que as rodeia.
- Além de evitar as reproduções de modelos preestabelecidos, os professores devem trabalhar para estimular a reflexão das ideias das crianças, fazendo com que aumentem seu repertório imaginativo.



- 1 Desenhar na adolescência é um desafio. Nesse sentido, cabe ao professor estimular essa prática pedagógica fazendo uso de estratégias bem elaboradas. Desenvolva uma prática pedagógica sobre o desenho da figura humana para adolescentes. Compartilhe com seus colegas essa ideia.
- 2) Crie estratégias pedagógicas para combater o estereótipo na Educação Infantil, tendo como base a representação da figura humana. Desta forma, o Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil (1998) propõe algumas possibilidades de organização do tempo, com uma perspectiva conhecida como sequência de atividade. Conheça esta proposta que aborda a temática da representação da figura humana:

SEQUÊNCIAS DE ATIVIDADES

A sequência de atividades se constitui em uma série planejada e orientada de tarefas, com objetivo de promover uma aprendizagem específica e definida. São sequências que podem fornecer desafios com diferentes graus de complexidade, auxiliando as crianças a resolverem problemas a partir de diferentes proposições. Por exemplo, se o objetivo é fazer com que elas avancem em relação à representação da figura humana por meio do desenho, pode-se planejar várias etapas de trabalho complementares, ajudando-as numa elaboração progressiva e cada vez mais rica de seus conhecimentos e habilidades, como:

- jogos de percepção e observação do seu corpo e do corpo de seus colegas;
- desenhar a partir de uma interferência colocada previamente no papel, que pode ser um desenho ou uma colagem de uma parte do corpo humano;
- observação de figuras humanas nas imagens da arte;
- desenho a partir do que foi observado;
- observação de corpos em movimento pesquisados em revistas, em vídeos, em fotos; 109;
- representação figurativa por meio do desenho das apreensões perceptivas do corpo;
- montagem de painéis que contenham ampliações dos desenhos de figuras humanas elaborados pelas crianças do grupo.

Tanto quanto as atividades livres, as sequências de atividades também levam a apreciar, a refletir, e a buscar significados nas imagens da arte.

A partir desse referencial, crie uma estratégia pedagógica e desenvolva. Após a realização desta atividade, socialize a prática com seus colegas.

PROPOSTAS DIDÁTICAS E METODOLÓGICAS DO DESENHO DA FIGURA HUMANA EM SALA DE AULA

1 INTRODUÇÃO

Olá, acadêmico! Bem-vindo ao último tópico do caderno de estudos. Nesse momento vamos abordar um modo mais prático da figura humana no contexto escolar. Dessa forma, abordamos autores que sugerem atividades pedagógicas. Cabe aos professores adequá-las de acordo com cada idade para que se tornem diversificadas e apropriadas para cada faixa etária.

Em sala de aula, o professor, juntamente com seus alunos, deve desenvolver uma atividade que busque uma interpretação da imagem. Como em uma obra de arte, os alunos poderão fazer uma leitura de imagem. O professor poderá desenvolver algumas perguntas, com a finalidade de desvendar o que cada aluno pensa e reconhecer algumas técnicas que serão apresentadas, como: caricatura, charge ou cartum, entre outros.

Além de trabalhar o lado da interpretação da imagem, o professor poderá criar uma aula mais descontraída, fazendo com que alunos desenhem a figura humana de uma maneira mais livre, permitindo que criem afinidade com seu personagem.

A seguir vamos conhecer o processo de desestereotipização na educação, como trabalhar a figura humana na escola e, por fim, algumas estratégias didáticas e pedagógicas que vão orientar a prática do professor. Desejo a todos um bom estudo e sucesso em suas ações como educador de arte.

2 O PROCESSO DE DESESTEREOTIPIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Quando pensamos em aula de artes, já a associamos ao ato de desenhar, como sendo uma das práticas mais rudimentares utilizadas nas atividades pedagógicas de professores nas escolas. Desenhar pode repercutir de formas diferentes para crianças, adolescentes, jovens e adultos.

Ao longo do tempo, o desenho nas aulas de arte assumiu muitas funções que atendiam a objetivos relacionados às tendências pedagógicas. O desenho foi concebido como cópia fiel, como treino para aperfeiçoar uma técnica, como fazer e até mesmo como ferramenta para expressão e desenvolvimento da criatividade

e potencial criador. Mas desenhar tem a ver com dom? Ensina-se a desenhar? Ou essa é uma aptidão que algumas pessoas possuem?

Desenhar a figura humana é tão semelhante como desenhar um objeto ou animal, pois parte da observação. Essa observação ocorre por meio da percepção de tamanho, proporção, luminosidade, luz, sombra, entre outros aspectos. Mas quando pensamos em optar por um objeto ou figura humana, logo classificamos a figura humana como a mais complicada, certo?

Por que pensar assim, se o processo é o mesmo? A luz que projeta no objeto e na figura humana, o enquadramento, a proporção, a sombra são os mesmos. Então, por que é tão difícil desenhar a figura humana? Que o corpo humano é complexo podemos concordar, porém existem muitos objetos que também são.

De acordo com Hallawell (1994), a razão principal da dificuldade de retratar a figura humana é que carregamos em nossa mente representações muito fortes de símbolos preconcebidos, e cada vez que nos programamos para desenhar uma mão, rosto ou o corpo humano, esses símbolos vêm à nossa mente e acabamos caindo nessas representações simbólicas.

O desenho baseado na representação simbólica é muito utilizado por ilustradores e desenhistas que desenvolvem livros, propagandas e não têm tempo para o desenho de observação.

De acordo com Iavelberg (2013), o professor precisa pensar estratégias para romper esse condicionamento do ato de desenhar, fazendo com que o aluno inicie um percurso criativo e tenha em seus desenhos sua marca firmada. Fazer com que o aluno seja um desenhista liberando seu traço pessoal.

Iavelberg (2013) aponta que é preciso criar intervenções didáticas, como as que sugerem meios e suportes diferentes, oferecer imagens da arte para a criança trabalhar a partir delas e relacioná-las com suas experiências. Não há receita para desconstruir o estereótipo, mas sim uma grande variedade de experiências baseadas em relatos de professores, livros, artigos e várias pesquisas.

"Ver imagens e desenhos constitui estímulos para a ação do pequeno desenhista" (IAVELBERG, 1995, p. 16). Assim como um bom escritor lê muito antes de produzir suas obras, um bom desenhista apreciou muitas imagens antes de criar seus desenhos. Estimular a criatividade é algo essencial para a criação e uma boa representação da figura humana.

Qualquer pessoa se sente pouco à vontade quando recebe uma folha em branco para desenhar ou pintar, isto é, quando não existe nenhum estímulo. Torna-se muito difícil criar a partir do nada. Olhar uma figura, ouvir uma música pode vir a ser estímulo fundamental para termos mais ideias (FALLGATER, 2001, p. 68).

O sentimento de falta de criatividade ou ainda insegurança diante de uma criação pode estar relacionado às práticas que desencorajaram os alunos a criar e enfatizavam a cópia de modelos: os estereótipos nas artes. Dessa forma, os profissionais comprometidos com um ensino de qualidade e que pensam que o desenho pode contribuir para o desenvolvimento de crianças e jovens sofrem diante da insegurança e negação de seus alunos.

De acordo com Iavelberg (2013), criticar negativamente os desenhos das crianças, julgando serem imperfeitos, ou ainda classificá-los na frente de toda a turma rotulando serem feios ou bonitos, transmite sentimentos como insegurança e incompetência. Além desses sentimentos, essas atitudes desqualificam as produções das crianças, fazendo com que se sintam incapazes, e os desestimulam em criar em outra oportunidade.

Sobre os procedimentos e recursos para desenvolver atividades em artes, não julgamos totalmente errada a utilização de xerox, impressões, desde que utilizados esporadicamente, somente para o ensino de alguma técnica, e que não se tornem repetitivos, reduzindo a criatividade e a expressão de seus traços, suas próprias características, já que, em se tratando de obras de arte, não existem regras, nem limites de imaginação, e também para que as crianças não corram o risco de ficarem presas às técnicas de observação e cópia.

Dessa forma o desenho deve ser estimulado, por meio de um repertório visual variado para as pessoas que o vão fazer. Leituras de imagens por meio de revistas, jornais, anúncios publicitários, livros... são recursos que estimulam a criatividade.

De acordo com Iavelberg (2013), para que o aluno se liberte dos estereótipos é necessário que o professor crie intervenções didáticas para estimular essa ação. Alguns recursos são sugerir meios e suportes diferentes, realizar atividade a partir de imagens da arte, vincular seus desenhos a experiências.

Não há receitas para desconstruir os estereótipos, porém há uma infinidade de possibilidades para tornar as atividades de artes significativas para os alunos.

3 TRABALHANDO A FIGURA HUMANA NA ESCOLA

Depois de compreender cada etapa da criança, temos que planejar nossas aulas, pensar, nesse sentido, a didática e as estratégias metodológicas que melhor se encaixam com cada idade.

Um tema, quando proposto e bem preparado, apresentado à faixa de idade adequada, abre múltiplos caminhos para a expressão. Portanto, tão importante quanto o tema proposto é a motivação dada aos alunos. É preciso apresentar temas de sua convivência, materiais e técnicas compatíveis com sua idade (HEIMANN, 2015, p. 90).

Portanto, é necessário estimular e propor estratégias didáticas e metodológicas para a representação da figura humana desde a infância até a adolescência e fase adulta.

3.1 NA INFÂNCIA

Na Educação Infantil, o desenho da figura humana aparece desde cedo, porém com algumas particularidades, muitas vezes, nulas diante do nosso olhar, porém ele está representado entre rabiscos e muitas cores.

Ao estabelecer um tema à criança, este serve de apoio para propor estímulos e favorecer um ambiente propício para a produção do trabalho. Dizer simplesmente aos alunos que desenhem à mão livre, possivelmente vai criar uma ansiedade entre eles, podendo levá-los ao bloqueio ou a pensarem infinitas coisas sem que consigam se fixar em nenhum ponto (HEIMANN, 2015, p. 90).

Entendemos essa forma de representação gráfica quando passamos a compreender as fases do desenvolvimento da criança, vistas no Tópico 1 dessa unidade.

Heimann (2015) aponta estratégias didáticas metodológicas para a representação da figura humana na infância até a adolescência. Assim, divide as sugestões em fases que correspondem ao desenvolvimento de cada uma delas.

Na fase das *garatujas*, Heimann (2015) sugere a importância de utilizar nas aulas a música como apoio pedagógico, defendendo seus benefícios para acalmar as crianças, e ainda as ajudando a conhecer os ritmos e se descobrir. Esse processo é lento, vai depender dos estímulos a ela propostos.

Quanto mais materiais (como giz de cera e papel) tiver ao seu alcance, melhor será seu desenvolvimento. Passada essa fase inicial, sua experiência melhora, ela percebe que há relação entre o movimento que faz e seus riscos. Sua ação é mais coordenada. Esse prazer leva para outros movimentos já circulares, resultado do movimento feito com todo o braço. Durante esses movimentos, fala, conta histórias, mesmo sem ligação visual.

Por meio de seus traços a criança pode conhecer sua agressividade, fragilidade ou delicadeza. Nessa etapa, escolher temas para ser trabalhados ainda fica difícil, mas a música pode ser uma grande aliada para aguçar seus ouvidos e movimentos corporais.

Na fase *pré-esquemática*, Heimann (2015) sugere que os temas devem estar relacionados com o eu e o meu, e devem procurar desenvolver a criança como um todo. Devem-se criar nela noções de tempo e lugar e deixar que se aproprie do material preparado para o trabalho proposto, sem cobranças quanto ao produto final.

Temas que podem ser propostos nessa fase, de acordo com Heimann (2015):

QUADRO 2 - SUGESTÕES DE TEMAS

O OLHAR NO ESPELHO	FAZER COMPARATIVOS DE TAMANHO	RELAÇÕES EMOCIONAIS
Descobrir as funções do corpo	Eu e minha mãe	Eu e meu cachorro
Movimentos de como escovar os dentes	Eu e minha família	Minha bicicleta
Movimentos de como beber o suco	Eu e minha escola	Meu amiguinho
		Eu e o circo mágico

FONTE: A autora

Na fase do *esquematismo*, Heimann (2015) aponta que os materiais utilizados para a expressão devem contribuir para despertar a energia criadora. É preciso que a criança ganhe confiança com o material a ser trabalhado. Além dos lápis de cores, uma série de outras propostas e materiais que podem ser utilizados, entre eles a argila (barro), porque ativa outras percepções, mas também a utilização de tintas variadas, massinhas, canetinhas, cola relevo etc.

Entre os temas abordados para essa fase, temos a ação com brincadeiras: cuidar do jardim, pular corda com amiguinhos, montar uma cabana. Representação de espaço: como eu e a minha mãe fomos ao mercado; um passeio no parque zoológico. Fazer um raio X, visitando diferentes andares de um *shopping center*, andares de um prédio, minha casa. Os temas devem ser caracterizados pelas palavras, estimulando a consciência do eu e de outra pessoa ligada a ele (ação). O objetivo é expressar, identificar e envolver sentimentos.

Na fase do *realismo*, Heimann (2015) sugere que a partir dessa idade pode-se usar todos os tipos de materiais. Trabalhar a cooperação entre colegas é muito importante. São sugeridos trabalhos em duplas ou em grupos.

Exploração de diferentes materiais: desenho, colagens, mosaico com pastilhas, colagens de sementes, colagem com diversos materiais.

Iavelberg (2013) aborda a importância das tecnologias na escola como condutoras de apreciação de imagens, e as invenções gráficas como uma alternativa para as crianças desenharem.

"Em uma época em que as imagens 3-D farão parte do cotidiano da experiência visual das crianças, a escola não pode restringir a informação e comunicação (TIC), sob pena de limitar a formação e a atualização da criança". (IAVELBERG, 2013, p. 69).

As crianças veem nos desenhos infantis, personagens da televisão, ou DVDs histórias em quadrinhos, inspiração para suas produções. "O desenho da criança se alimenta do que ela vê em seu meio" (IAVELBERG, 2013, p. 47). Cabe ao professor estimular o repertório da imaginação das crianças possibilitando uma grande variedade visual, seja por meio de imagens estáticas ou por mídias, levando às crianças animações, filmes, programas de arte interativos, entre outros. "Em cada contexto educativo, o professor pode explorar seu conjunto acessível de materiais para propor atividades de uso criador no desenho para os alunos" (IAVELBERG, 2013, p. 70).

Nesse sentido, o professor pode utilizar pigmentos naturais, produzir ferramentas como pincéis a partir de material reciclável, desenhar sobre areia, em vidros da janela, recortando, colando, com materiais recicláveis (tampinhas, pedrinhas, conchinhas).

De acordo com Iavelberg (2013), o desenho da criança pode ter diversos pontos de partida. Uma possibilidade é o desenho autoproposto, que são os desenhos em que a criança escolhe o tema e materiais, na maioria das vezes motivada por uma situação que antecedeu sua execução, por exemplo, motivada por uma história recém-contada.

3.2 NA PRÉ-ADOLESCÊNCIA E ADOLESCÊNCIA

Na fase pseudonaturalismo e na fase da adolescência, a autora Heimann (2015) propõe exercícios de visualização de obras de arte, com um olhar para diversas possibilidades, como figurativos, texturas com tintas, formas geométricas, composição com recortes, composição com formas simples, composição com resíduos (colagens diversas), fotografia, ilustração, história em quadrinhos, cartuns, capas de livros, editoração e diagramação de mídia impressa, trabalhos com DVD, multimídia, entre outros.

A seguir serão apresentados alguns conteúdos e estratégias pedagógicas que podem ser utilizados no Ensino Fundamental, com abordagens diferentes de acordo com a idade do aluno.

4 ESTRATÉGIAS TEÓRICAS E PRÁTICAS PARA O ENSINO DO DESENHO DA FIGURA HUMANA

Nicholson e Robis (2008) e Edwards (2005) apresentam algumas práticas pedagógicas que podem ser aplicadas na Educação Infantil, nas séries iniciais, finais e médio, pois são estratégias que podem ser adaptadas de acordo com a idade dos alunos.

4.1 CARICATURAS, CHARGES E CARTUM

A representação da figura humana se desenvolveu em muitos aspectos no campo das artes. Em pleno século XXI, podemos destacar o uso de imagens para a prática de anúncios, humor e entretenimento.

Alguns artistas dedicaram suas vidas para representar a figura humana em sua máxima perfeição, utilizando noções de medidas (cânones) e proporções para representar ao máximo a realidade. Porém, alguns se dedicaram a tornar as imagens da figura humana engraçadas, humorísticas, sarcásticas e divertidas. Nessa perspectiva, podemos destacar três formas de representação da figura humana: *caricatura*, *charge* e o *cartum*.

Caricatura: as caricaturas ironizam de forma engraçada a imagem humana, pois no geral os traços são acentuados, o artista distorce e amplia as características fundamentais da fisionomia da pessoa. Destaca-se pelos exageros nas expressões faciais, por exemplo, uma boca maior, orelhas, nariz torto e olhos exagerados, ou ainda evidencia características da personalidade da pessoa, usar roupas curtas ou gostar de algum estilo musical ou religiosa.

As caricaturas que fazem mais sucesso são as utilizadas em figuras públicas, como a imagem de artistas famosos ou uma pessoa do meio político. A seguir podemos apreciar a caricatura do cantor Roberto Carlos.

FIGURA 133 - IMAGEM DE UMA CARICATURA



FONTE: Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/_ru_siODeIWk/TENWUCa4wPI/AAAAAAAAARI/1rNCqQetoN8/s1600/Roberto+Carlos+Preto+e+Branco.jpg>. Acesso em: 17 out. 2016.

Uma das caricaturas mais antigas de que se tem registro foi realizada por Manoel de Araújo, de Porto Alegre, em 1837, e publicada em um jornal chamado Monitor Mercantil. Feita apenas em preto e branco, a caricatura de Manoel de Araújo trouxe, por meio do desenho, a denúncia de seu pior inimigo, o então político Justiniano José da Rocha. Manoel retratou o recebimento de dinheiro por parte de seu inimigo.

FIGURA 134 - PRIMEIRA CARICATURA FEITA POR MANOEL DE ARAÚJO



FONTE: Disponível em: <<http://www.baratocoletivo.com.br/blog/wp-content/uploads/2012/12/primeira-charge-no-brasil-1937.png>>. Acesso em: 17 out. 2016.

Muitas caricaturas na antiguidade eram utilizadas como denúncia social. Muitas delas mostravam imagens de presidentes, governadores e demais autoridades políticas da época que viravam destaque nas páginas de jornais. Após a divulgação desse tipo de arte voltada à denúncia, vários jornais surgiram com várias sátiras que eram divulgadas semanalmente, com muitas fotos e figuras de caricaturas da política brasileira.

São muitos os caricaturistas que se destacam. Podemos citar alguns, como: Raul Pederneiras, Calixto Cordeiro e J. Carlos. Ainda temos Henrique Fleiuss, Max Yantok e Millôr Fernandes. Podemos dar destaque também a uma importante figura feminina da caricatura, Nair de Tefé. Foi uma das primeiras caricaturistas. Além de praticar a caricatura, Nair era atriz, pintora, pianista e cantora.

DICAS PARA FAZER CARICATURA:

De acordo com Nicholson e Robis (2008), qualquer pessoa pode fazer caricaturas. Quanto mais você pratica, melhor vai ficar. Comece com uma pessoa, um animal, um objeto, ou use a imaginação para criar um monstro ou personagem.

Para desenhar pessoas, você deve olhar com atenção para sua família, seus amigos ou celebridades. Todo mundo tem um traço marcante que pode render uma ótima caricatura. Reúna fotos de pessoas em diferentes trajes, posições e poses. Consulte-as para ter ideias quando for desenhar caricaturas.

Nicholson e Robis (2008) apontam que os rostos e expressões são coisas importantes em caricaturas. Comece por cima. Primeiro, desenhe o formato da cabeça, e depois acrescente os outros detalhes. Você pode desenhar seu personagem olhando para frente ou para o lado, com facilidade.

- 1 Desenhe uma figura oval. Divida em quatro partes.
- 2 Desenhe os olhos logo acima do centro.
- 3 Acrescente o nariz na linha central. Faça a boca no centro na metade inferior.
- 4 Faça cabelos, as sobrancelhas e os cílios. Você pode desenhar rostos felizes, tristes ou assustados.

O cabelo pode fazer grande diferença em seu personagem. Estilos diferentes podem deixá-lo com aspecto mais bem cuidado ou glamoroso, jovem ou velho. Se você estiver desenhando alguém que conhece, observe essa pessoa atentamente. O que ela tem de mais marcante? Queixo comprido? Rosto largo? Orelhas grandes? Nariz grande? Usa óculos? São essas características que você pode exagerar para fazer uma caricatura. Lembre-se de incluir os adereços que dão vida aos personagens.

Charge: geralmente encontramos as charges na televisão e em jornais. A charge tem muito a ver com a atualidade, fatos que estão acontecendo e são notícias, portanto, fora deste contexto de atualidades, a charge perde um pouco o seu poder de percepção da figura ilustrada.

FIGURA 135 - CHARGE (MAIORIDADE PENAL), 2009, FELIPE SOUZA RODRIGUES



FONTE: Disponível em: <<http://felipesouzarodrigues.files.wordpress.com/2009/07/charges-002.jpg>>. Acesso em: 20 out. 2016.

Para Nicholson e Robis (2008) a maneira mais fácil de desenhar um personagem é fazer um contorno simples. Você pode começar desenhando bonecos de palitinhos ou pessoas redondas. Comece tentando desenhar a personagem abaixo por meio de boneco de palitinhos.

1 Desenhe um boneco de palitinhos com cabeça, mãos e pés ovais. Coloque pequenos círculos nas articulações.

2 Construa o boneco acrescentando mais figuras ovais para o corpo, com os ombros e o quadril.

3 Desenhe os principais traços do rosto.

4 Termine acrescentando os detalhes do rosto e as roupas. Por último, pinte.



Você pode usar círculos e figuras ovais para fazer personagens: formas alongadas produzem personagens altos e magros, círculos produzem pessoas gorduchas. Crie a partir da mistura de formas.

Cartum: é bem diferente da charge, e não depende de um fato histórico ou político para ganhar força de interpretação. Ele pode ser baseado em temas universais ou que já aconteceram. Portanto, o seu entendimento é de fácil compreensão em qualquer época.

FIGURA 136 - CARTUM DE RANDY GLASBERGEN – AMERICANO
CARTUNISTA E ILUSTRADOR HUMORÍSTICO



FONTE: Disponível em: <<http://escolakids.uol.com.br/cartum-e-charge.htm>>. Acesso em: 20 out. 2016.

DICAS PARA DESENHAR ROSTOS:

Quando você se sentir seguro desenhando a si mesmo, tente desenhando outras pessoas. Os rostos têm vários formatos e tamanhos, e os traços de cada pessoa são diferentes. Você pode criar centenas de rostos diferentes misturando os traços, como num retrato falado. Nicholson e Robis (2008) sugerem dicas para esse processo de construção de retratos:

1 Desenhe quatro ou cinco formatos diferentes de rostos, e divida-os em partes.

2 Agora, recorte muitas tiras de papel, todas com a mesma largura das partes do rosto.

3 Desenhe olhos com formatos diferentes em algumas tiras, narizes em outras e bocas nas restantes, com diferentes expressões.

4 Agora, misture os traços em casa tipo de rosto. Você pode fazer cabelos, bigode e óculos, também.

5 Quando criar um rosto que goste, decalque ou copie o contorno e as características em outra folha de papel. Use lápis de cor para finalizar o desenho.



Outra estratégia apontada por Nicholson; Robis (2008) é a cabeça de ovo. Não é assim tão fácil desenhando os rostos das pessoas vistas de perfil, de cima ou de baixo. Um ovo cozido pode ser um item muito útil do seu estojo de desenho. Por meio de três passos podemos desenvolver a percepção do espaço:



CABEÇA DE OVO

FONTE: Nicholson; Robins (2008)

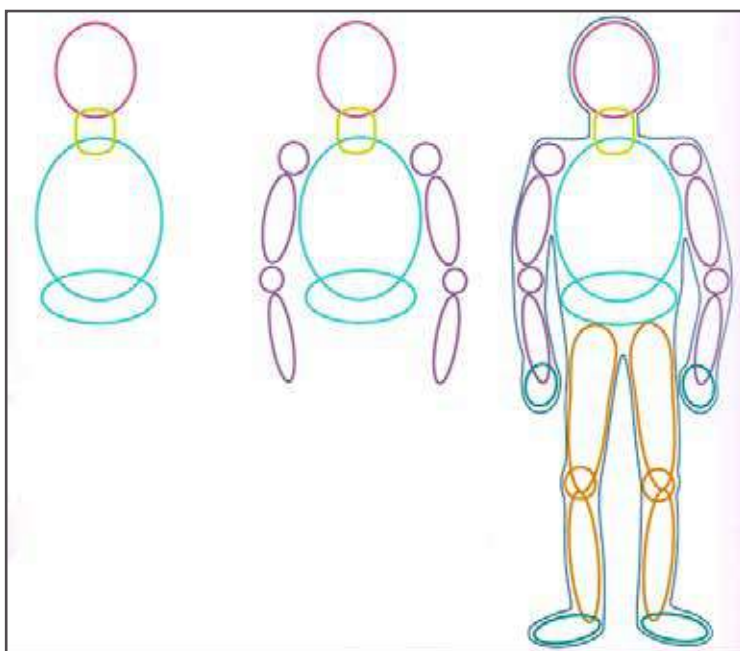
Lembramos que reunir fotos e recortes de jornal mostrando rostos com expressões diferentes é essencial para alimentar sua percepção visual. Pratique desenhando-as e aprimorando seus traços.

DICAS PARA DESENHAR PESSOAS:

Para iniciar os desenhos tendo como o tema a figura humana, algumas dicas são fundamentais para o sucesso de sua produção. A seguir vamos apresentar alguns passos para retratar pessoas.

De acordo com Nicholson e Robis (2008), quando for desenhar pessoas, comece com as formas simples, como figuras ovais, alongadas e círculos. A seguir, passos para a elaboração do desenho:

- 1 Desenhe uma figura oval para a cabeça na parte de cima do papel.
- 2 Desenhe um tubo para fazer o pescoço. Deve ter quase a largura da cabeça.
- 3 Acrescente uma grande figura oval para a parte de cima do corpo e uma menor para o quadril.
- 4 Desenhe círculos para os ombros, figuras alongadas para os braços, mais círculos para os cotovelos e outras figuras alongadas para os antebraços.
- 5 Faça as pernas da mesma maneira. Deixe as figuras ovais mais largas na parte de cima. Acrescente círculos para os joelhos, depois figuras mais finas até chegar às canelas.
- 6 Acrescente figuras simples para os pés e as mãos, e termine com o contorno do corpo.



FONTE: Nicholson; Robins (2008)



Explore, juntamente com seus alunos, fotografias e recortes de figuras em livros, ou ainda imagens em revistas, onde aparecem pessoas. Desenhe seus corpos usando formas simples, para praticar. A prática é muito importante para aperfeiçoar seus desenhos.



Você pode apreciar desenhos feitos com giz pelo pintor francês Jean-Antoine Watteau visitando o site: <www.getty.edu/art/collections/bio/a365-1.html>.

DICAS PARA DESENHAR AUTORRETRATO:

Nicholson e Robis (2008) mencionam que uma das melhores maneiras de aprender a desenhar rostos de pessoas é fazendo desenhos de si mesmo. Faça primeiro um rápido esboço do seu rosto, de memória, numa folha de rascunho.

Seu rosto é redondo, ovalado, em formato de coração, quadrado, comprido? Se não souber, trace o contorno do seu rosto no espelho com um lápis macio ou giz de cera, aí você pode olhar para o contorno do seu rosto e saber qual é o formato.

Antes de começar a fazer seu autorretrato, pense nos seus traços. Qual é o formato de seus olhos? Seus lábios são finos ou grossos? Seu nariz é grande ou pequeno?

Siga estes passos para colocar todos os detalhes no lugar certo:

1 Use lápis macio para fazer um esboço de formato oval para o contorno de seu rosto.

2 Desenhe uma linha vertical no meio do rosto, e outra horizontal um pouco acima do centro.

3 Agora, divida a parte de baixo em duas. Depois, desenhe mais três linhas: uma horizontal e duas verticais, como mostra a figura.

4 Use linhas como guias para esboçar seus olhos. Deixe o espaço de um olho entre eles. Desenhe sua boca: comece com a linha entre os lábios, depois faça o contorno dos lábios superiores e inferiores. Desenhe a ponta do nariz, mas não as laterais.

5 Desenhe orelhas, cabelos, cílios, sobrancelha, queixo e outros detalhes. Você pode acrescentar cores e sombras usando lápis de cor.

4.2 DESENHO ANIMADO, FILME DE ANIMAÇÃO E *STOP MOTION*

Os desenhos animados, filmes de animação e *stop motion* são três técnicas que trabalham com o movimento a partir da imagem. Para isso, antes de você realizar alguma atividade dessa natureza, é necessário que domine algumas técnicas que vão trazer maior satisfação em relação ao resultado de seu trabalho.

DICAS PARA REPRESENTAR A FIGURA HUMANA EM VÁRIAS POSIÇÕES:

Nem sempre queremos representar as pessoas de maneira estática, há momentos em que representar em movimentos torna o desenho ainda mais interessante. Nicholson e Robis (2008) nos sugerem estratégias para aprender a fazer um boneco de cartolina para ajudar você a desenhar pessoas em diferentes posições.

1 Decalque as figuras num papel transparente, depois transfira para a cartolina.

2 Use uma tesoura sem ponta para recortar as figuras da cartolina. Faça um furo em cada figura com a ponta de uma caneta e una as figuras com prendedor de papel.

3 Movimente as partes do seu boneco como se ele estivesse correndo, pulando ou chutando uma bola.

4 Observe o boneco para desenhar as partes do corpo em diferentes posições, ou contorne-o com o lápis.

As linhas de velocidade ajudam seu desenho a se movimentar. Se você fizer as linhas retas, vai parecer que a figura está correndo. Se você fizer as linhas curvas, vai parecer que a figura está rodando.



Para ver como o artista desenha figuras em movimento, acesse <www.artlex.com.br>. No índice, clique em "Mol-MZ". Desça e selecione "MOVIMENTE OU "motion".

Os filmes de animação são desenvolvidos a partir de uma série de desenhos em posições sucessivas, onde são modificados sutilmente pequenos detalhes da figura humana ou objeto. Esses desenhos são fotografados e projetados posteriormente. "Para cada 10 minutos de filme são necessários 14.000 fotogramas, ou seja, 14.000 desenhos diferentes" (GARCEZ, 2003, p. 107).

Uma estratégia pedagógica é a brincadeira de desenhar pequenas animações de bonecos ou objetos em um bloquinho de papel para posteriormente folhear e observar a imagem em movimento. Essa ilusão de movimento deu origem ao desenho animado.

4.3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

De acordo com Garcez (2003), o desenho é a base da história em quadrinho, que surgiu por volta de 1930 com temáticas de heróis americanos. Essa forma de expressão é moderna, pois surgiu a partir da Revolução Industrial, o que facilitou a impressão das revistas e a divulgação das histórias.

Agora que você já aprendeu a desenhar seus personagens, pode montar sua própria história em quadrinhos.

Nicholson e Robis (2008) abordam uma sequência de dicas para despertar a criatividade e imaginação de seus alunos diante de uma criação de história em quadrinhos.

Primeiro, dê uma olhada em alguns de seus gibis favoritos. Você verá que as páginas são divididas em quadrinhos de diferentes tamanhos e formatos. Os quadrinhos não precisam ser quadrados. Experimente fazer quadrinhos redondos, ovais ou com pontas. Você pode desenhar os quadrinhos à mão para que nem todas as linhas fiquem retas ou traçá-las direitinho com uma régua. As histórias em quadrinhos ficam mais legais quando uma parte dos desenhos fica fora dos quadrinhos.

Seus personagens podem falar com balões. Se você precisar de mais informações, e tiver espaço suficiente, pode colocar as palavras em quadros na parte de cima ou abaixo do quadrinho. Os balões de fala costumam ser ovais. Os balões parecidos com nuvens são usados para mostrar os pensamentos de um personagem. Os balões com contornos pontudos podem ser usados para personagens zangados, e aqueles com contornos irregulares podem indicar que o personagem está assustado.

Os pontos de exclamação são bastante utilizados nos quadrinhos. Para representar pessoas gritando, use caneta preta de ponta grossa. Os balões de fala e de pensamentos geralmente ficam no terço superior da figura, por isso faça seu esboço nos dois terços inferiores.

Agora que você já viu como se faz, tente criar uma história em quadrinhos com seus próprios personagens engraçados, assustados ou tolos. Você pode até fazer um gibi com sua coleção de tiras.

Nicholson e Robis (2008) abordam uma sequência de dicas para construir uma história em quadrinhos e poder representar a figura humana em diferentes aspectos ao longo da história criada por você. Veja quais são as dicas:

1 Fazer uma história em quadrinhos é como fazer um filme: você precisa de uma história, um personagem principal, alguns personagens de menor destaque e uma série de fundos. Comece pensando em uma curta e simples, com um começo, meio e fim. Leia alguns livros de piadas para encontrar um final divertido.

2 Como será seu personagem principal? Decida que tipo de personalidade ele tem e pense em um nome. Tente desenhá-lo de diferentes ângulos para conseguir fazê-lo corretamente. Você também precisará de amigos e inimigos com que o personagem possa conversar. Procure não ter mais que três personagens, ou os leitores podem ficar confusos.

3 Você já pode fazer um roteiro da história, isto é, um rascunho de cada quadro. Ele não precisa ser perfeito. Tente variar as figuras. Às vezes, os personagens podem estar distantes, outras vezes podem mostrar um *close* de seu rosto e expressão.

4 Quando estiver satisfeito com seu roteiro, transforme-o numa história em quadrinhos. Faça cada quadro com cuidado, usando régua e lápis. Desenhe os quadros grandes o bastante para caberem todos os desenhos que você desejar.

5 Copie seus desenhos do rascunho e transforme-os em desenhos acabados. Em primeiro lugar, desenhe os contornos a lápis. Faça os contornos com caneta ou canetinha preta. Pinte os desenhos com canetinhas ou tinta. Sua história em quadrinhos está pronta.

De acordo com Garcez (2003), os personagens mantêm a mesma roupa até o final da história, os heróis são bonitos e os vilões feios, os balões sempre indicam quem está falando por meio de setas e são configurados de várias maneiras para expressar a emoção da história. E ainda é frequente a utilização de onomatopeias para indicar ruídos.

4.2 MANGÁ

Mangás são histórias em quadrinhos japonesas. Ao contrário das histórias em quadrinhos convencionais, sua leitura é feita de trás para frente. Teve origem através do Oricom Shohatsu (Teatro das Sombras), que na época feudal percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas acabaram sendo escritas em rolos de papel e ilustradas, dando origem às histórias em sequência, e consequentemente originando o mangá. Essas histórias passaram a ser publicadas por algumas editoras na década de 20, porém sua fama só veio por volta da década de 40 (PERCÍLIA, 2016).

FIGURA 137 - IMAGEM MANGÁ



FONTE: Disponível em: <<http://yrbrasil.com.br/2009/wp-content/uploads/2013/09/figura-estilo-manga-menina.png>>. Acesso em: 17 out. 2016.

Existem mangás para diferentes públicos, como histórias direcionadas para crianças, e ainda assim direcionados a ambos os sexos, e mangás que são elaborados para adolescentes e adultos.

A produção de mangá foi interrompida durante a Segunda Guerra Mundial e retomada somente em 1945, tendo o Plano Marshall como seu propulsor, pois parte das verbas desse plano era destinada a livros japoneses. A prática de ler mangá aumentou consideravelmente nesse período, pois, com a guerra, poucas atrações culturais restaram. Foi nessa época que surgiu o que podemos chamar de “Walt Disney Japonês”, o Ossamu Tezuka, criador dos traços mais marcantes do mangá: Olhos grandes e expressivos (PERCÍLIA, 2016).

Com o passar do tempo, o mangá saiu do papel e foi parar na televisão, transformando-se em *animes* (desenhos animados), ganhando mais popularidade e aumentando o número de fãs em todo o mundo. As histórias são sempre variadas e com roupagem sempre nova, personagens expressivos e heroicos, por exemplo, “Dragon Ball Z” (personagem principal: Goku), “Yu Gi Oh” (personagem principal: Yu Gi) (PERCÍLIA, 2016).



A seguir uma sugestão de vídeo: A história do mangá.
<<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=24324>>.

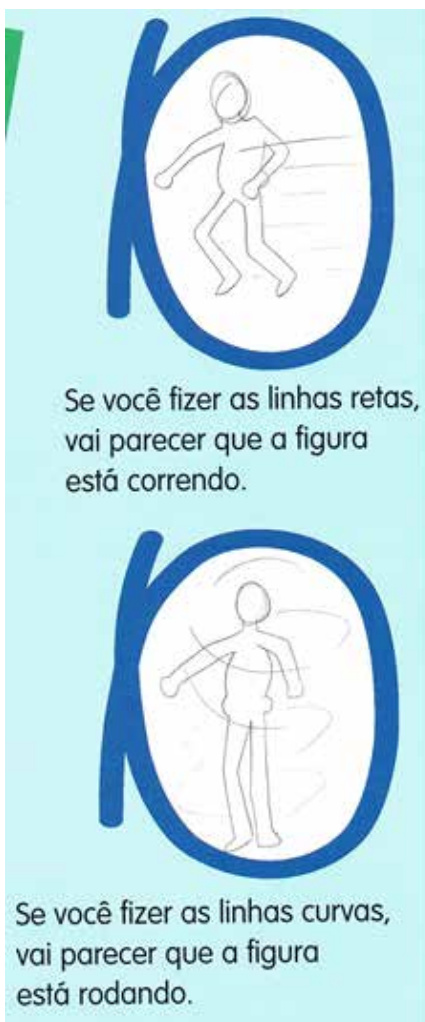
DICAS PARA REPRESENTAR MOVIMENTOS NA IMAGEM:

Nicholson e Robins (2008) abordam em sua obra algumas estratégias para representar a figura humana em movimento. A seguir, algumas dicas e os truques para fazê-los correr, saltar e até voar.

- 1 Comece com um desenho simples.
- 2 Acrescente formas ovais e círculos.
- 3 Agora acrescente roupas, cores e expressões faciais.
- 4 As linhas de movimento ajudam a mostrar a direção em que o personagem se move e a velocidade.

As linhas de movimento também dão mais ação ao seu personagem, observe os desenhos abaixo. Acrescentar linhas duplas de movimento atrás desses desenhos faz com que eles pareçam mais ativos.

FIGURA 138 - REPRESENTAÇÃO DO MOVIMENTO



FONTE: Nicholson; Robins (2008)

LEITURA COMPLEMENTAR

O PERCURSO DO DESENHO LIVRE DE ESTEREÓTIPOS

Cena comum na maioria das turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental: quando convidados a desenhar, os alunos dizem que não sabem e algumas vezes até se recusam a começar a atividade. Quando desenhavam, acabavam entregando trabalhos que apenas reproduzem modelos prontos: se traçam uma casa, por exemplo, eles todos usam a mesma forma. É difícil até descobrir qual desenho foi feito por quem.

Foi isso que provocou Paula Regina de Vargas, professora da EMEF Adolfo Schüller, em Montenegro, a 55 quilômetros de Porto Alegre, a desenvolver um projeto para acabar com o mito do "não sei desenhar". O trabalho rendeu a ela o Prêmio Victor Civita – Educador Nota 10. De acordo com Rosa Iavelberg, selecionadora de Arte, ela mereceu o título porque enfrentou o medo de desenhar dos estudantes e orientou o trabalho com experiências de aprendizagens significativas.

Para compreender por que esse problema surge e é tão comum, é válido saber um pouco sobre como se desenvolve o percurso das crianças no desenho. A princípio, quando elas começam a fazer seus primeiros traços, as produções se parecem com o que se convencionou chamar de boneco girino, uma figura humana constituída por um círculo de onde sai um traço representando o tronco, dois riscos para os braços e outros dois para as pernas. Depois, entre 5 e 8 anos, essa imagem incorpora cada vez mais detalhes, conforme os pequenos refinam seu esquema corporal e ganham um repertório de imagens ao ver desenhos de sua cultura e dos próprios colegas.

É nessa faixa etária também que elas começam a perceber o desenho como uma representação do real e se interessam em registrar no papel algo que seja reconhecido pelos outros. Ao mesmo tempo, a garotada está aprendendo a escrever e descobre que as letras querem dizer algo (e têm uma forma correta para transmitir a mensagem). É justamente aí que a turma começa a afirmar que não sabe como desenhar.

Mas, afinal, por que isso ocorre? O fato pode ser resultado de comparação dos próprios desenhos com os dos colegas e também a percepção de haver uma distância entre suas intenções ao desenhar e a capacidade de realização. "É como se eles dissessem: 'Me ensine, por favor, porque eu preciso saber como representar exatamente o que estou pensando'", diz Karen Amar, professora da Escola da Vila, em São Paulo.

Essa frustração faz as crianças tentarem criar imagens perfeitas. Daí o primeiro motivo de eles reproduzirem estereótipos, repetindo padrões, como uma forma segura de se expressar. O segundo se dá pelo fato de grande parte das imagens com que os pequenos têm contato ser ilustrativa e passar mensagens claras. Ao folhear um livro, por exemplo, eles conseguem deduzir que parte da história é contada com ilustrações. Mas com suas próprias produções não costuma funcionar bem assim! Os adultos perguntam o que o desenho mostra antes mesmo de tentar entendê-lo. É possível ainda que o aluno tenha sofrido julgamentos negativos sobre suas atividades, ficando com sua confiança abalada para desenhar. Isso ocorre quando ele não contou com referências de alguém que valide ou oriente seus trabalhos.

E, afinal, o que é o desenho? É uma das expressões mais fortes e reconhecidas da cultura humana, um vasto campo de conhecimento. Ainda assim, o que é saber desenhar? É fazer alguém em proporção? É rabiscar? É reproduzir? Na verdade, é tudo isso: essa arte tem muitos campos de linguagem. O chargista, por exemplo, não necessariamente sabe como desenhar um quadro de paisagem. Fica claro então que cada autor desenvolve mais uma linguagem. Por isso, o mais importante é fazer as crianças experimentarem – e não necessariamente uma só técnica.

FONTE: Disponível em: <<http://novaescola.org.br/artes/pratica-pedagogica/percurso-desenho-livre-estereotipos-621813.shtml>>. Acesso em: 17 out. 2016.

RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, vimos que:

- A razão principal da dificuldade de retratar a figura humana é que carregamos em nossa mente representações muito fortes de símbolos preconcebidos, e cada vez que nos programamos para desenhar uma mão, rosto ou o corpo humano, esses símbolos vêm à nossa mente e acabamos caindo nessas representações simbólicas.
- O sentimento de falta de criatividade ou a insegurança diante de uma criação podem estar relacionados a práticas que desencorajaram os alunos a criar e enfatizavam a cópia de modelos, conhecidos como estereótipos nas artes. Dessa forma, os profissionais comprometidos com um ensino de qualidade e que pensam que o desenho pode contribuir para o desenvolvimento de crianças e jovens sofrem diante da insegurança e negação de seus alunos.
- De acordo com Iavelberg (2013), para que o aluno se liberte dos estereótipos é necessário que o professor crie intervenções didáticas para estimular essa ação. Alguns recursos sugerem meios e suportes diferentes, realizam atividades a partir de imagens da arte, vinculam seus desenhos a experiências.
- Heimann (2015) aponta estratégias didáticas metodológicas para a representação da figura humana na infância até a adolescência. Assim, divide as sugestões em fases que correspondem ao desenvolvimento de cada etapa.
- Na fase das *garatujas*, Heimann (2015) sugere a importância de utilizar nas aulas a música como apoio pedagógico, defendendo seus benefícios para acalmar as crianças, e ainda ajudando elas a conhecer os ritmos e se descobrir. Esse processo é lento, vai depender dos estímulos a ele propostos.
- Na fase *pré-esquemática*, Heimann (2015) sugere que os temas devem estar relacionados com o eu e o meu, e devem procurar desenvolver a criança como um todo. Devem-se criar nela noções de tempo e lugar e deixar que se aproprie do material preparado para o trabalho proposto, sem cobranças quanto ao produto final.
- Na fase do *esquematismo*, Heimann (2015) aponta que os materiais utilizados para a expressão devem contribuir para despertar a energia criadora. É preciso que a criança ganhe confiança com o material a ser trabalhado. Além dos lápis de cores, uma série de outras propostas e materiais que podem ser utilizados, entre eles a argila (barro), porque ativa outras percepções.

- Na fase do *realismo*, Heimann (2015) sugere que a partir dessa idade pode-se usar todos os tipos de materiais. Trabalhar a cooperação entre colegas é muito importante. São sugeridos trabalhos em duplas ou em grupos.
- Na fase pseudonaturalismo e na fase da adolescência, Heimann (2015) propõe exercícios de visualização de obras de arte, com um olhar para diversas possibilidades, como figurativos, texturas com tintas, formas geométricas, composição com recortes, composição com formas simples, composição com resíduos (colagens diversas), fotografia, ilustração, história em quadrinhos, cartuns, capas de livros, editoração e diagramação de mídia impressa, trabalhos com DVD, multimídia, entre outros.



- 1) A partir da análise de máscaras culturais, que foi estudado na Unidade I deste caderno sobre a inspiração do artista Pablo Picasso na representação da figura humana, é possível trabalhar vários conceitos, inclusive interdisciplinarmente. A sugestão desta atividade é escolher alguma máscara que representa aspectos culturais, sociais e estéticos. O artista norte-americano Saul Steinberg (1914-1999) criou máscaras usando sacos de papel pardo e pediu para ser fotografado individualmente e em grupo com a temática que “todos usam máscaras”. A partir da análise da obra do artista, você criará a sua própria máscara. Utilize diferentes materiais, use a criatividade. Após a confecção realize os registros fotográficos.



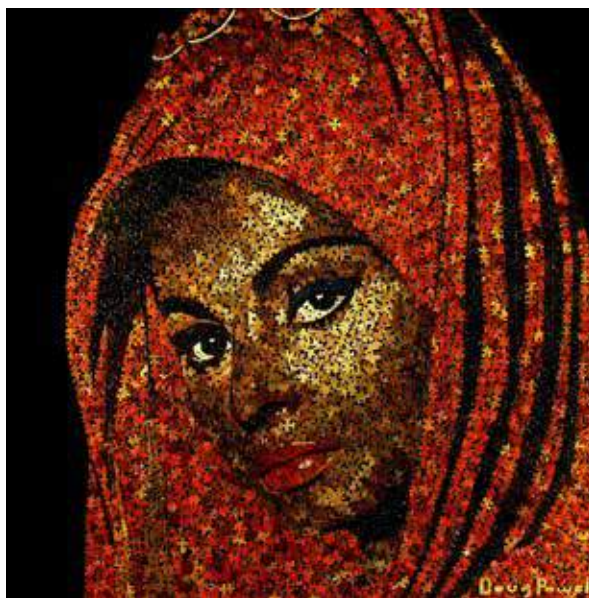
ARTISTA SAUL STEINBERG



Fonte: Disponível em: <<http://lounge.obviousmag.org/arxvis/2012/02/saul-steinberg.html>>. Acesso em: 20 out. 2016.

- 2) Materiais e suportes diversificados devem fazer parte do cotidiano escolar, principalmente quando se trata de estratégias pedagógicas para o Ensino Fundamental e Ensino Médio. Como proposta iremos observar a obra do artista americano Doug Powell (1965) que trabalha com teclas de computadores velhos para recriar imagens e rostos de figuras emblemáticas. As obras do artista se assimilam com as obras do artista brasileiro Vik Muniz (1961) que trabalha com lixo reciclável.

ARTISTA: DOUG POWELL. OBRA: RETRATO DE SOPHIA LOREN



FONTE: Disponível em: <<http://www.pensamentoverde.com.br/dicas/arte-lixo-eletronico-exemplos/>>. Acesso em: 20 out. 2016.

Portando, a partir da análise desta obra, realize uma atividade prática seguindo as orientações:

- Desenhe em uma folha de papel da sua preferência a imagem de um retrato ou faça o autorretrato (este desenho pode ser projetado).
- Assim que o desenho estiver pronto, você poderá usar diferentes materiais para montar a figura como se fosse um quebra cabeça. Use sua criatividade. Os materiais poderão ser colados na folha.

Quando estiver pronto o trabalho prático, socialize com seus colegas da turma. Uma sugestão é realizar uma exposição.

REFERÊNCIAS

ACHCAR, Tatiana. **Pequenos artistas**. Disponível em: <<http://novaescola.org.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/pequenos-artistas-422892.shtml>>. Acesso em: 15 ago 2016.

BASE COMUM CURRICULAR/ARTE. **Portal Brasil**. 2016. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/conhecaDisciplina?disciplina=AC_LIN&tipoEnsino=TE_EF>. Acesso em: 25 set. 2016.

BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais: artes**. Brasília. MEC/SEF, 1998.

COLEÇÃO GRANDES MESTRES, v. 4. **Michelangelo** – Abril Coleções; tradução de Carla Luzzati e Elke Silvério – São Paulo: 160 p. Abril, 2011.

DERDYK Edith. **O desenho da figura humana**. Editora Scipione Ltda. São Paulo. 1990.

DERDYK Edith. **O desenho da figura humana**. São Paulo: Escala, 2007.

DERDYK, Edith. **O desenho da figura humana**. Editora Scipione Ltda. São Paulo, 1990.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Tradução Ricardo Silveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Tradução Ricardo Silveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

HALLAWELL, Philip. **À mão livre: a linguagem do desenho**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1994.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo: harmonia e estética**. 6. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

HEIMANN, Maria Terezinha. **Arte na escola: desafios na arte educação**/ Blumenau: Nova Letra, 2015.

HOGARTH, Burne. **O desenho anatômico sem dificuldade**. Editora Printed: Lisboa, 1998.

IABELBERG, Rosa. **O desenho cultivado da criança**. Arte na sala de aula / Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

IABELBERG, Rosa. **O desenho na educação infantil**. Editora Melhoramentos, 2013.

JUBRAN, Alexandre. **Elementos para a compreensão do desenho anatômico: uma metodologia do ensino do desenho da figura humana para estudantes de artes visuais**. 2013. 228 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. 2013.

KREISCH, Cristiane. **Avaliação formativa no ensino de artes: estudo sobre as propostas e práticas de professores em escolas públicas de Blumenau**. Dissertação de mestrado FURB. 2011.

LOWENFELD, V.; BRITAIN, W. L. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

LOWENFELD, Viktor. **A criança e sua arte**. São Paulo: Mestre Jou, 1954.

LUQUET, G. M. **O desenho infantil**. Barcelona: Porto Civilização, 1969

MELO, Cecília Prestrelo de. **O corpo humano em escoreço**. 102 f. Dissertação (Mestrado em Anatomia Artística) – Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa. 2011.

MÈREDIEU, Florence de. **O desenho infantil**. São Paulo, 1974.

MOÇO, Anderson. **O percurso do desenho livre de estereótipos**. Disponível em: <<http://novaescola.org.br/artes/pratica-pedagogica/percurso-desenho-livre-estereotipos-621813.shtml?page=1>>. Acesso em: 15 ago. 2016.

NICHOLSON, Sue; ROBINS, Deri. **Livro gigante de arte para criança**. Ilustrado por Melanie Grimshaw: traduzido por Carolina Caires. São Paulo: Girassol: Londres Qed Publishing, 2008.

OLIVEIRA, Jô; GARCEZ, Lucília. **Explicando a arte: uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais**. Rio de Janeiro: Ediouro. 2003.

PARRAMÓN, José Maria. **Como desenhar a figura humana**. Barcelona: Parramón, 1973. 74 p, il.

PERCÍLIA, Eliene. **Brasil escola**. Disponível em: <<http://brasilescola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

PILLAR, Analice Dutra. **Desenho e escrita como sistemas de representação**. Editora Artes Médicas Sul Ltda., Porto Alegre, 1996.

PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo. 2011.

TONE, Lilian (Org.). **Catálogo da exposição William Kentridge: fortuna**. Tradução José Rubens e Rafael Mantovani. Rio de Janeiro: Instituto Moreira Salles, 2012-2013.

VANDERPOEL, John H. **O desenho da figura humana**. 2. ed. São Paulo: Parma, 1979. 123 p, il.

VERAS, Eduardo. **Catálogo da exposição A linha incontornável: desenhos de Iberê Camargo**. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2011.

ZOLLNER, Frank. **Leonardo da Vinci: Artista e cientista**. Taschen, 2006.