



APOSTILA DE

ARTES



ELETIVAS DO NOVO ENSINO MÉDIO

UNIDADE I – LINGUAGEM VISUAL

1 PRINCÍPIOS BÁSICOS DA COMPOSIÇÃO PLÁSTICA

1.1 INTRODUÇÃO

Chamamos de composição plástica ao arranjo, em um espaço (tela, papel, mural etc), dos elementos básicos da linguagem visual seguindo determinados fundamentos. Quando observamos uma composição, distinguimos várias formas, cada uma delas tendo sentido e importância diferentes ao configurar um conjunto artístico. Por isso, em qualquer estilo das artes visuais, a composição é sempre um fator primordial.

A organização ordenada e inteligente das partes de uma imagem constitui os Princípios da Composição Plástica.

Os elementos básicos da linguagem visual funcionam como unidades que configuram a imagem, representados isoladamente ou interagindo.

Os elementos básicos por si só não constituem uma mensagem visual, sendo necessário que sejam aplicados seguindo determinados princípios, pois os elementos são compostos segundo fundamentos estabelecidos.

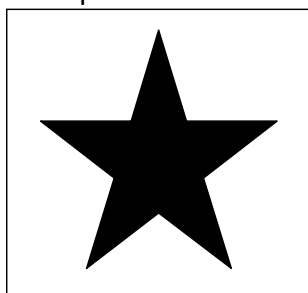
Tais fundamentos não se originaram por acaso ou foram criados arbitrariamente, mas foram observados, analisados e experimentados por artistas e pelos psicólogos gestaltistas¹. Convém salientar, que não existe regras absolutas.

1.2 FIGURA E FUNDO

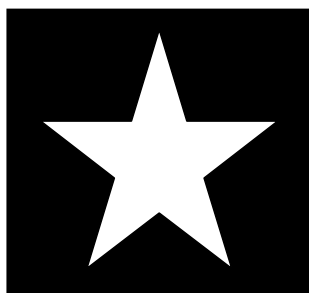
A **figura**, em uma imagem, para ser percebida imediatamente, deve ser colocada em destaque do fundo.

Na relação figura-fundo as formas (figuras) podem ser: positivas, negativas ou ambíguas.

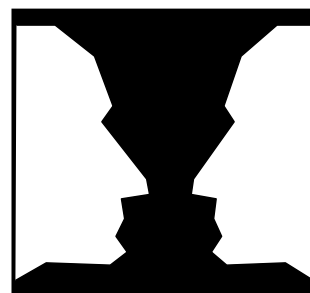
Exemplos:



Forma positiva



Forma Negativa



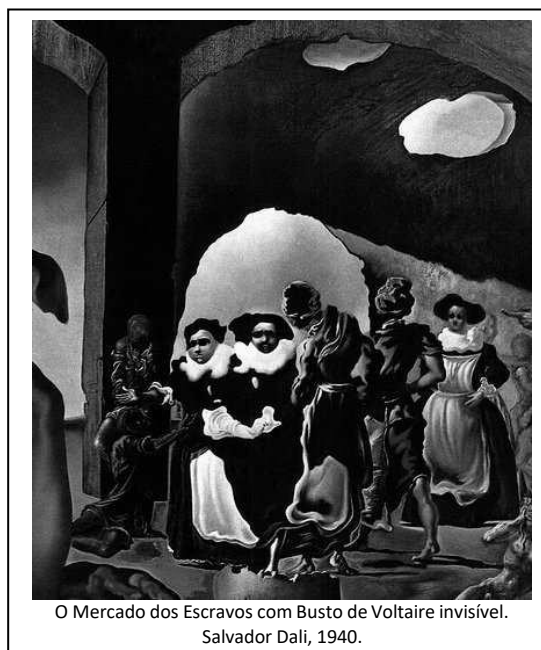
Forma Ambígua

- **Forma positiva** - é a forma completa com todos os detalhes, é apenas a silhueta, o contorno de uma forma. São as figuras formadas em torno de um **espaço negativo** ou vazio.
- **Forma negativa** - constitui a parte transparente de uma obra, figuras “ocas”; são as formas que rodeiam um **espaço positivo**.
- **Forma ambígua** - quando não há contraste suficiente entre a figura e o fundo, estes dois elementos tendem a se confundir e nos dão uma dupla interpretação.

¹ A Psicologia da forma, Psicologia da Gestalt, Gestaltismo ou simplesmente Gestalt é uma teoria da psicologia que considera os fenômenos psicológicos como um conjunto autônomo, indivisível e articulado na sua configuração, organização e lei.

Alguns artistas se especializaram na produção de composições que utilizam o conceito de formas ambíguas. As figuras representadas podem sugerir dupla interpretação, usando e abusando dos efeitos de ilusão de ótica, ou ainda, num olhar mais atento, apresentar **imagens subliminares**, como a do exemplo da imagem ao lado.

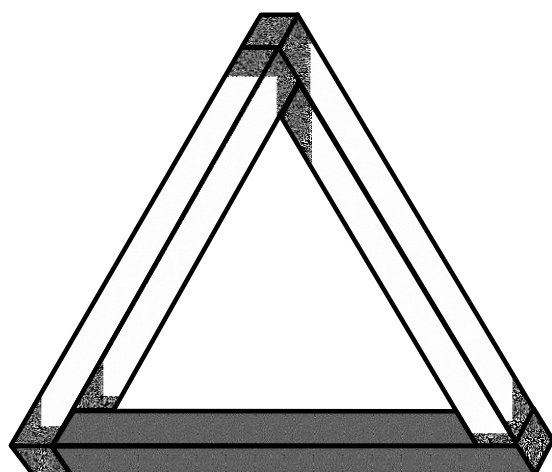
Neste quadro de Salvador Dali, um dos nomes mais expressivos do surrealismo, você vê dois mercadores de escravos e alguns negros. Um deles está de joelhos, como se pedindo clemência, diante de um dos mercadores. Esta imagem mostra subliminarmente, dentro da arcada, o busto de um idoso, que seria Voltaire, que era contra a abolição da escravidão. Dali se utilizou da arte para criticar a escravidão. Experimente olhar a imagem, com os olhos meio fechados: O arco entre as colunas é a cabeça; as cabeças dos dois mercadores formam os dois olhos de Voltaire.



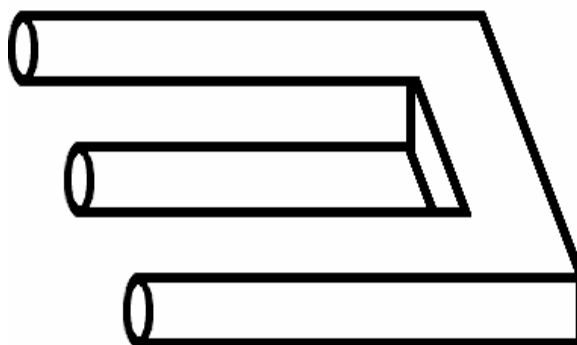
O Mercado dos Escravos com Busto de Voltaire invisível.
Salvador Dali, 1940.

Um outro tipo de figura que pode confundir a percepção de espaço e forma são as **figuras impossíveis**, perfeitamente representáveis através do desenho ou da pintura, entretanto, não possíveis de serem concretizadas em três dimensões. Ou seja, não podem ser materializados.

Exemplos:



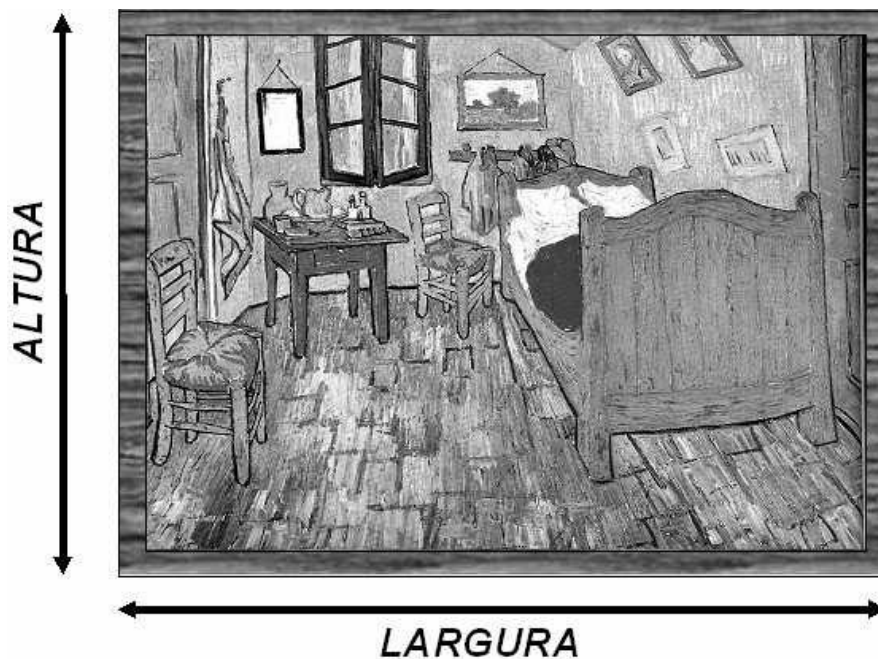
Triângulo de Penrose



Tridente

Em uma composição plástica, o espectador pode observar com atenção todo o **espaço** em que a obra foi desenvolvida e também a maneira como os elementos foram organizados pelo criador da obra.

Assim, o **espaço** em uma obra de arte é a nossa configuração de uma superfície delimitada por duas dimensões, portanto, é sempre uma área específica bidimensional.



Na configuração de uma composição plástica é o que não é imagem, o fundo. Serve como uma medida relativa para analisarmos as áreas que ficam dentro da imagem. É toda a área que rodeia a figura representada, ou seja, o fundo, e também pode ser **positivo** (cheio) ou **negativo** (vazio). Veja:



Nu Sentado, François Boucher, 1738



Perceber e identificar os espaços de uma composição consiste, basicamente, na abstração específica da forma do objeto representado e observá-lo como um “bloco” uniformemente diferenciando dos seus espaços circundantes. Essa observação possibilita ao artista desenhar com mais precisão.

Numa composição mais complexa podemos analisar os espaços negativos isolando cada elemento da cena (Só uma pessoa, só uma árvore, só os prédios etc).



Os espaços negativos participam da mancha gráfica tanto quanto os positivos. Uma boa silhueta por exemplo tem espaços negativos bem definidos.

Eles também podem indicar movimento e direções. Na imagem da direita por exemplo temos espaços negativos mais perpendiculares, resultando numa pose mais estática. Nas outras verificamos que os espaços já estão mais inclinados, aumentando o movimento da pose.

Atividade prática

De acordo com o que você aprendeu, desenhe numa folha de papel **sulfite**, tamanho A4 (21 x 29,7 cm) o que se pede:

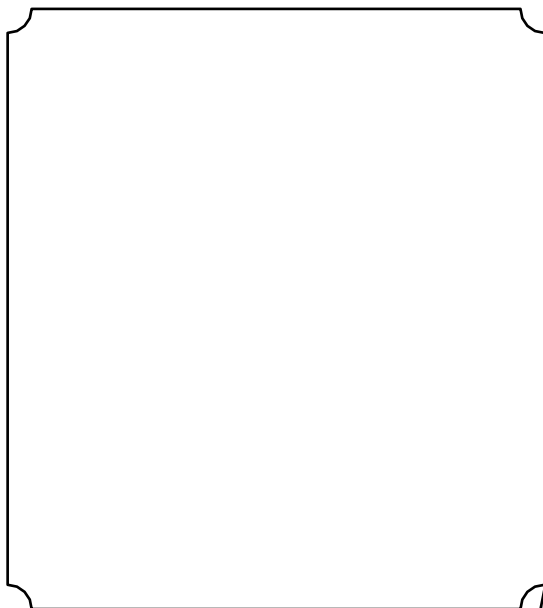
- 1) uma figura em forma positiva;
- 2) uma figura em forma negativa;
- 3) uma figura em forma ambígua.

Obs.: utilize sempre nos seus trabalhos práticos essa estrutura, conforme a ilustração ao lado.

Escola: _____
Aluno(a): _____ nº _____ Turma: _____

Trabalho de Arte - Data: ____ / ____ / ____

Figura e fundo (exemplo de título do trabalho)

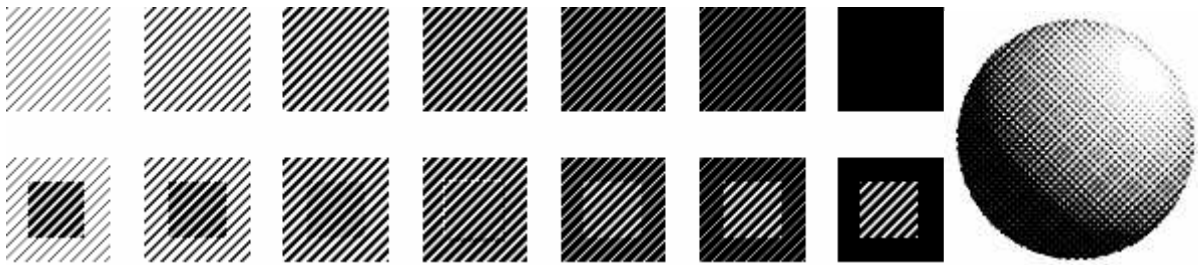


1.3 LUZ E SOMBRA

A luz e a sombra, numa composição plástica é representada pelos tons. O **tom** é a quantidade relativa de luz existente em um ambiente ou numa imagem, definindo sua obscuridade ou claridade, ausência ou presença de luz. A luz natural emitida pelo sol, a luz branca, é refletida, absorvida, circunda e penetra nos objetos que, por sua vez, têm uma característica de absorver ou refletir a luminosidade que recebe.

Assim, podemos enxergar as sombras e perceber o volume das coisas, o espaço que elas ocupam, identificando sua forma, massa, cor, textura, se está estática ou em movimento etc.

As múltiplas gradações entre o claro e escuro consistem numa escala tonal. Esta escala tonal pode ser aplicada para obtermos vários efeitos sendo um dos principais a perspectiva causada pelo jogo de luz e sombra, chamada de perspectiva tonal.



Escala tonal de valores; contraste entre tons diferentes; utilização do tom para efeito de luz e sombra na esfera

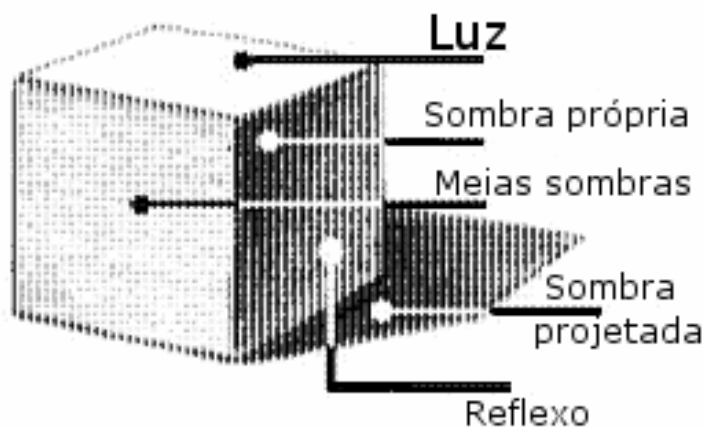
Degradê é um tipo de escala tonal onde os tons mudam gradativamente, de forma sutil.



Escala tonal em degradê

Dentro da linguagem visual o elemento básico de tom se torna essencial para uma representação imagética reconhecida pela percepção humana. Obs.: apesar de ser uma dimensão da cor, o tom não depende dela. Como podemos perceber na figura abaixo, o tom pode ser representado também em escalas de cinza.

A luz e a sombra são os elementos básicos para produzir o efeito de Volume nos objetos.



Num desenho em duas dimensões, a luz e a sombra são elementos que definem e caracterizam o volume do objeto.

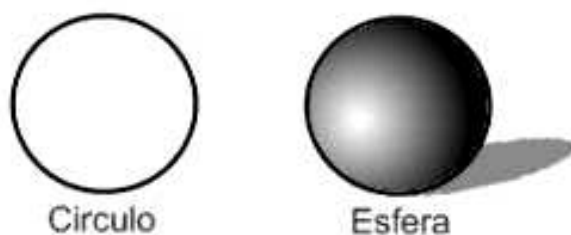
O volume é, em conjunto com a forma, outro dos aspectos que distingue os objetos que nos rodeiam. Este depende da luz que recebe, e por consequência das sombras que este produz.

A definição correta do volume dum objeto se consegue através da valorização exata das intensidades das suas sombras.

Podemos definir dois tipos de sombras, as próprias e as projetadas. As sombras próprias são as que originam o objeto em si próprio e as projetadas são aquelas que ele produz nas superfícies vizinhas.

Também se deve ter em consideração os reflexos produzidos pela luz, que projetam as superfícies ou objetos vizinhos já que estas aclaram a sombra própria.

Entre a luz e a sombra há uma zona de transição ou de “meia sombra” que pode variar em extensão dependendo da intensidade da luz.



No exemplo acima, distinguimos dois objetos com a mesma forma, tamanho e proporção, no entanto um representa um círculo e o outro, uma esfera.

O círculo passou a ser um elemento bidimensional, a parecer um elemento tridimensional, com volume.

A diferença entre os dois objetos é conseguida neste caso pelo efeito da luz e da sombra.

Atividade Prática

Utilizando folha de papel sulfite branca, lápis grafite (6B, de preferência) e régua, produza:

- 1) um desenho de **criação** ou **memória** (representando objeto, pessoa, casa etc) empregando os princípios de luz e sombra;
- 2) um desenho de **observação** empregando os princípios de luz e sombra (observe com atenção um objeto em sua casa e tente desenhá-lo procurando captar os efeitos de luz e sombra que ele apresenta);
- 3) uma escala tonal de **valores**;
- 4) uma escala tonal em **degradê**.

1.4 PERSPECTIVA



Eucaliptos na Estrada de Mirinzal – MA. Foto: Magno Anchieta, 2007.

Perspectiva é um termo de significado amplo que possui diversas acepções, ainda que elas sejam bastante relacionadas umas com as outras. Vem do latim *spec*, que significa visão e *perspicere* (ver através de).

Nas artes pictóricas ela é o principal artifício usado para o efeito de profundidade, podendo ser intensificado pelos efeitos de claro-escuro nos diferentes tons da imagem.

No campo da **Física Ótica** a perspectiva é um aspecto da percepção visual do espaço e dos objetos nele contidos pelo olho humano. Depende de um determinado ponto de vista e das condições do observador. A perspectiva, neste caso, corresponde a como o ser humano apreende visualmente seu ambiente, sendo confundida com a ilusão de ótica.

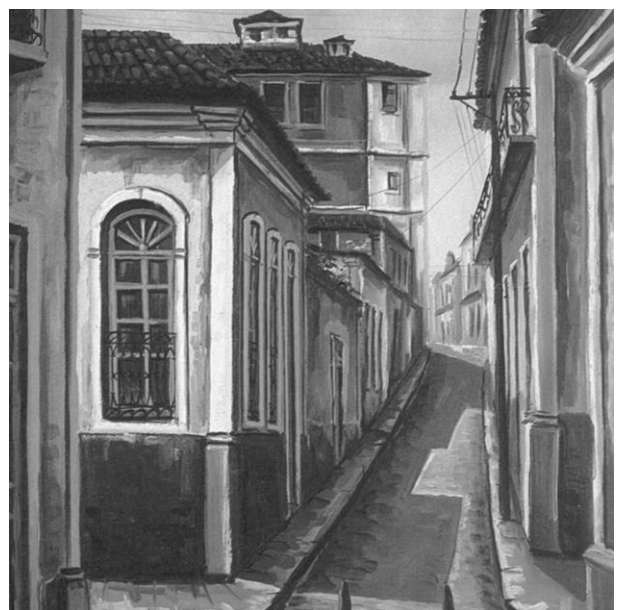
Por exemplo, as linhas paralelas de uma estrada, relativamente a um observador nela situado, parecerão afunilar-se e tenderão a se encontrar na linha do horizonte.

A **perspectiva gráfica** é um campo da **Geometria Descritiva**, muito adotado nas artes visuais. É a representação dos objetos, em um plano bidimensional (como o papel), da forma como eles aparecem a nossa vista, com três dimensões.

Conhecida desde a Antigüidade, divide-se em várias categorias e foi desenvolvida pelos artistas do Renascimento.



Casarões de São Luís, Rua Portugal. Foto: Magno Anchieta, 2007.



Sem título. Carlos Ribeiro. Óleo sobre tela (detalhe).

A representação do espaço tridimensional numa superfície bidimensional, através da perspectiva, vai exigir uma série de regras e métodos estabelecidos pela Matemática e pela Física Ótica para iludir o olhar.

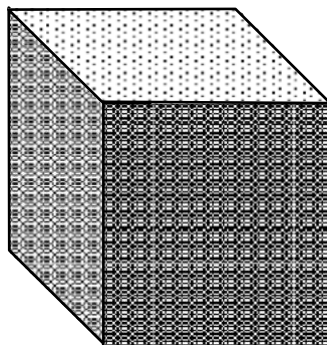
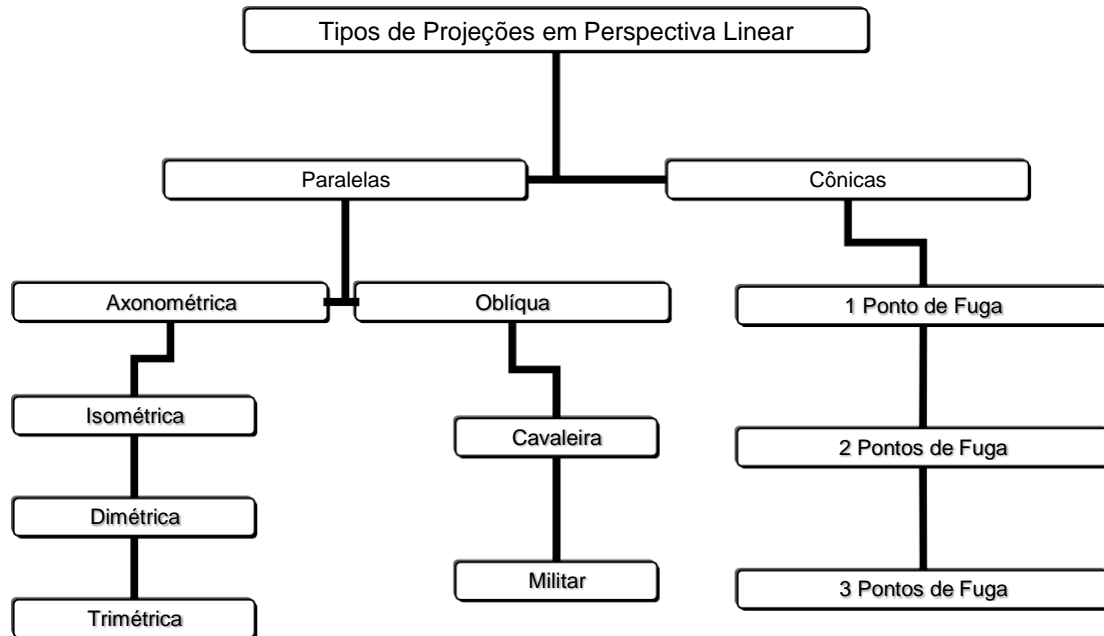
A ilusão de perspectiva pode ser causada de duas maneiras principais nas composições de artes visuais. Há, portanto dois tipos básicos de perspectiva gráfica. São eles:

- **Perspectiva linear**
- **Perspectiva tonal** ou **atmosférica** (aérea)

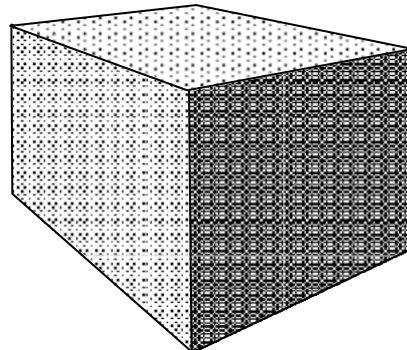
1.4.1 Perspectiva linear

É a projeção feita através de linhas, que podem ser paralelas ou convergentes à um ou mais pontos de fuga. Nesse caso, temos dois tipos de perspectiva linear:

- **Perspectiva paralela ou cilíndrica;**
- **Perspectiva cônica.**



Perspectiva paralela ou cilíndrica.



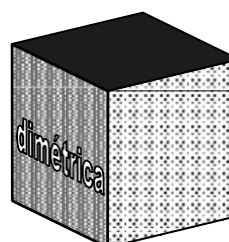
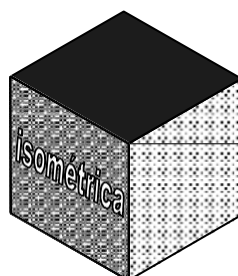
Perspectiva cônica.

1.4.1.1 Perspectiva Paralela

A **Perspectiva Paralela** ocorre quando o observador está situado no infinito e, portanto, as retas projetantes são paralelas umas às outras, ou seja, não se cruzam. São divididas em:

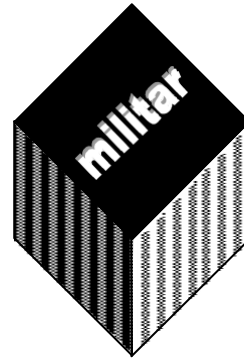
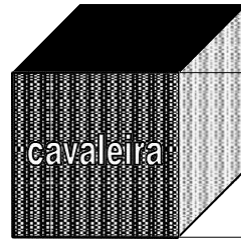
a) Axonométrica

- Isométrica
- Dimétrica
- Trimétrica



b) Oblíqua

- Cavaleira
- Militar

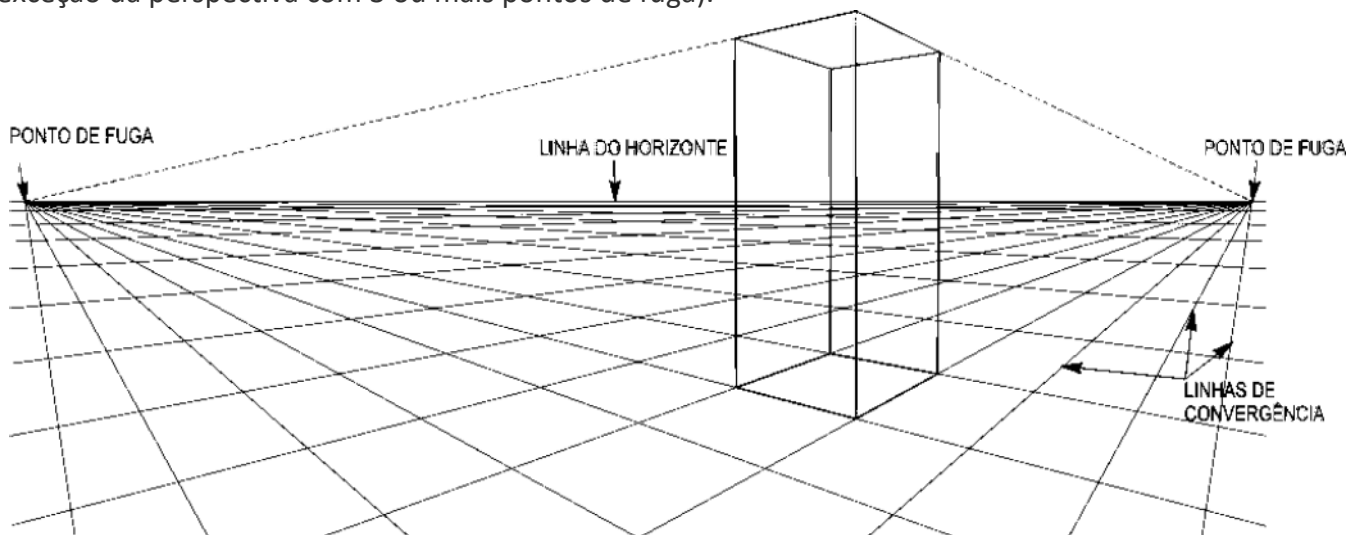


1.4.1.2 Perspectiva Cônica

A **Perspectiva Cônica** – tem como referência a linha do horizonte e um ou mais pontos de fuga localizados nesta linha para causar o efeito de profundidade.

O desenho em perspectiva cônica reproduz o efeito que temos quando observamos o ambiente físico – as imagens se apresentam cada vez menores à medida que aumenta a distância de quem observa. Ao observarmos a foto de uma rua, paisagem, edifício, etc, podemos perceber que todas as linhas convergem para um ponto na profundidade do espaço. Esse ponto é denominado ponto de fuga. Modificando-se a posição do observador ou a altura dos olhos modifica-se também a perspectiva.

O ponto de fuga localiza-se na altura dos olhos do observador, ou seja, na linha do horizonte (com exceção da perspectiva com 3 ou mais pontos de fuga).

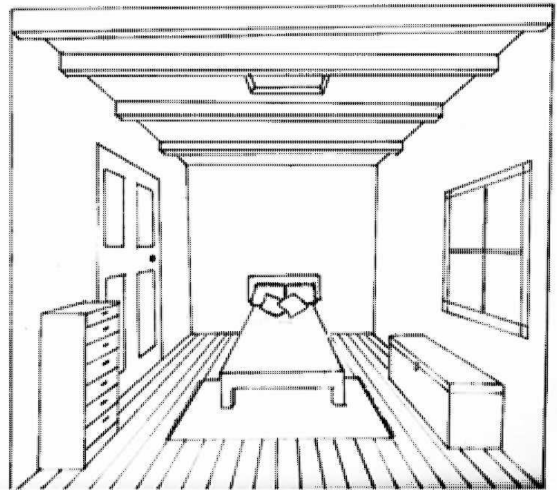
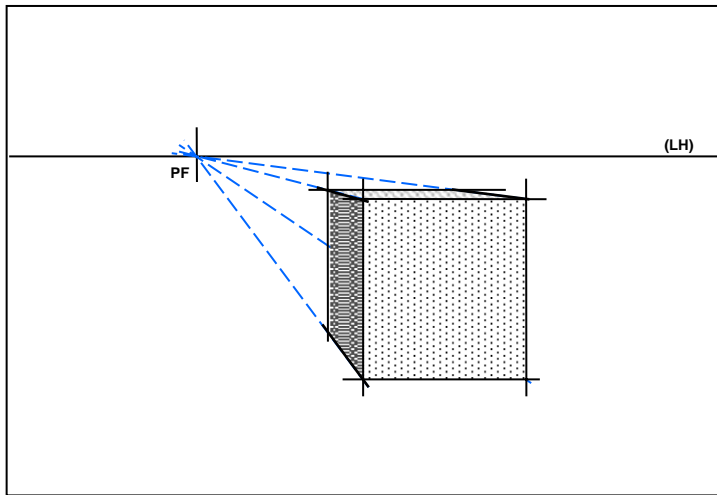


Os principais elementos para se criar uma projeção em perspectiva cônica são:

- Linha do horizonte;
- Um ou mais pontos de fuga;
- Linhas de convergência ou projetantes.

a) Perspectiva cônica com 1 ponto de fuga

É também chamado de **perspectiva frontal** e seu único ponto de fuga fica situado na linha do horizonte, podendo ser central ou não.



Exemplos de desenhos em perspectiva cônica com 1 ponto de fuga

b) Perspectiva cônica com 2 pontos de fuga

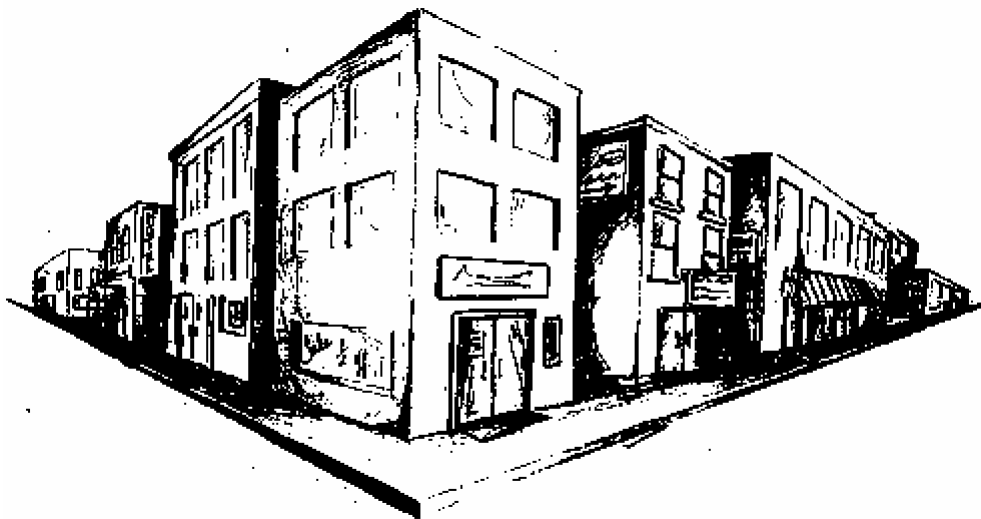
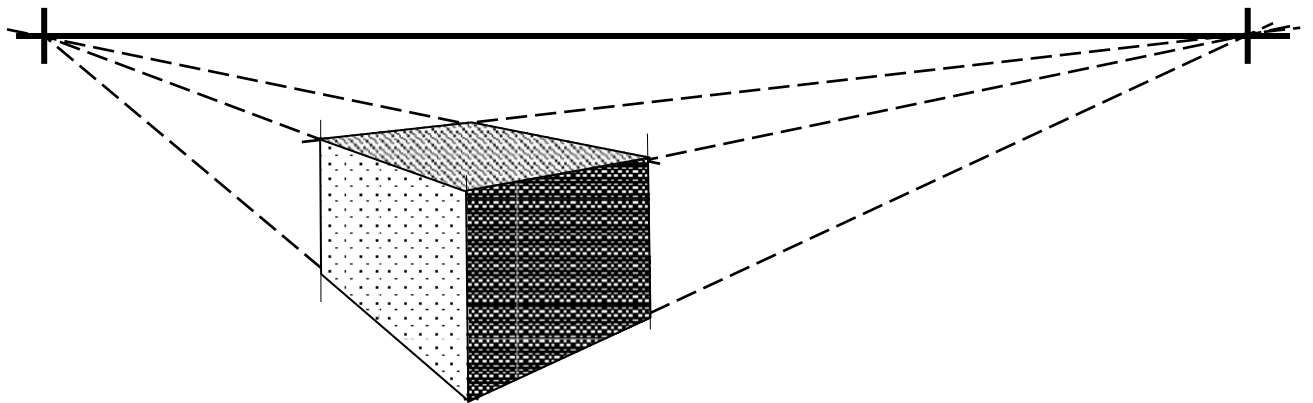
Também chamada de **perspectiva angular lateral**, seus dois pontos de fuga situam-se na linha do horizonte. A perspectiva de um ponto é a ideal se acontecer de você estar olhando diretamente para a frente de algo, mas que se o assunto é voltado para o lado? Então você precisa de dois pontos na perspectiva!

Nesse tipo de perspectiva cada linha, exceto as verticais irão convergir para um dos dois pontos de fuga. Toma-se como partida a altura (geralmente a linha vertical maior) do objeto a ser representado.

PF 1

Linha do Horizonte

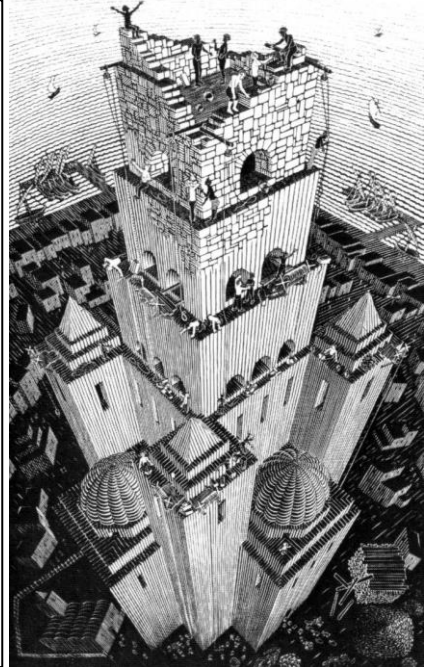
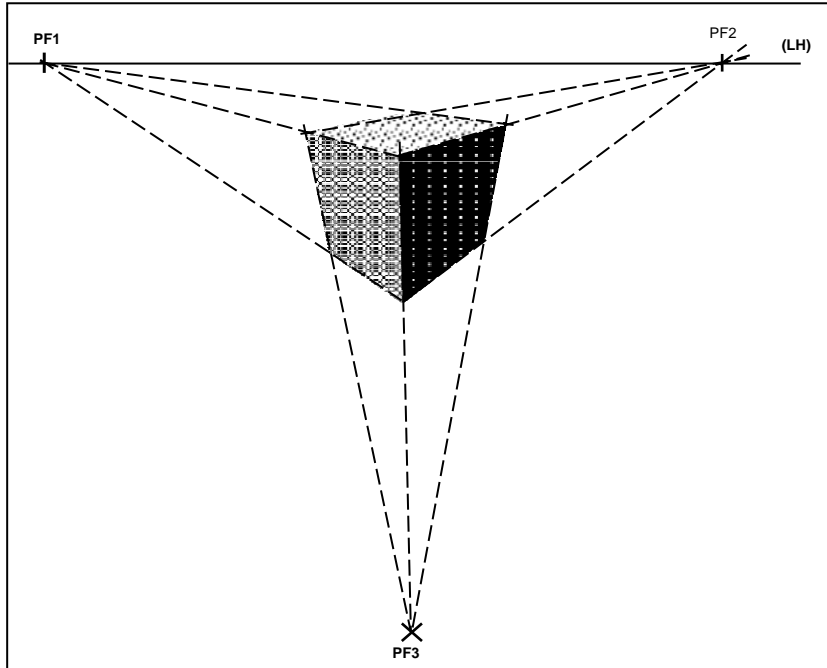
PF 2



Exemplos de desenhos em perspectiva cônica com dois pontos de fuga

c) Perspectiva cônica com 3 pontos de fuga

É conhecida também como perspectiva linear aérea (não confundir com perspectiva tonal ou atmosférica). Seu desenho cria o efeito de quem está vendo o objeto representado do alto ou de baixo. No desenho de perspectiva com três pontos, cada linha converge eventualmente em ângulo reto no para um terceiro ponto. Isto pode parecer distorcido se os pontos de fuga estiverem próximos, mas se eles estiverem longe o suficiente, a perspectiva de três pontos é a forma mais exata do desenho do mundo ao seu redor em três dimensões.

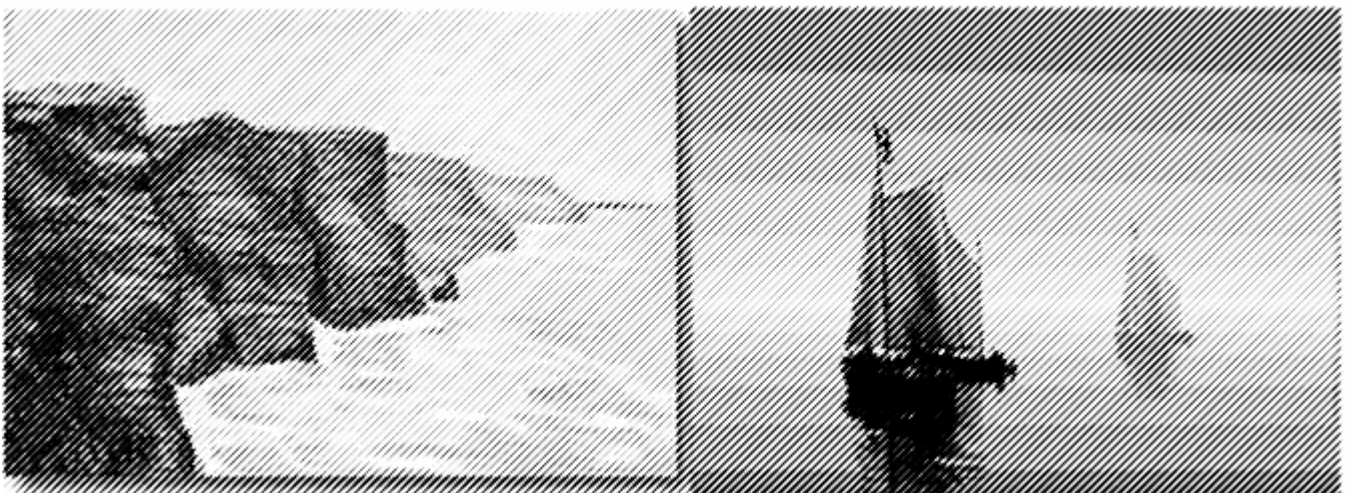


Exemplos de desenhos utilizando a perspectiva cônica com 3 pontos de fuga

Nas artes plásticas e em especial, no desenho artístico a perspectiva linear cônica é a mais utilizada.

1.4.2 Perspectiva Tonal ou Atmosférica

Também conhecida como perspectiva aérea² usa diferentes tonalidades de cores, graduando conforme a distância que se quer representar.



Exemplos de desenhos utilizando a perspectiva tonal.

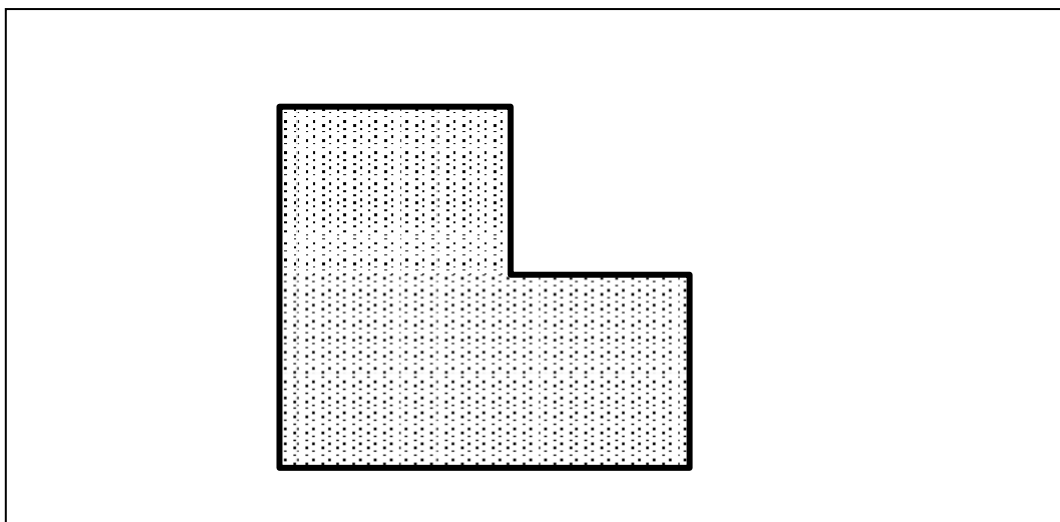
² Originalmente chamada de Perspectiva Aerial.

Atividade teórica

Construa um texto (de sua autoria) abordando os princípios básicos da perspectiva, relatando o seu entendimento sobre sua aplicabilidade à construção do desenho. Seu texto deve conter uma introdução, pesquisa e conclusão (suas considerações finais).

Atividade prática

1. Faça a projeção da figura abaixo em perspectiva cônica com 1, 2 e 3 pontos de fuga .



2. Faça um desenho de criação, memória, observação ou reprodução, empregando os princípios da perspectiva linear cônica para representar um ponto turístico de sua cidade
3. Faça um desenho de criação, memória, observação ou reprodução, empregando os princípios da perspectiva tonal.

Obs.: todas essas atividades devem ser anexadas ao seu portfólio individual que será cobrado e avaliado posteriormente.

Para saber mais

Podemos classificar os desenhos artísticos a mão livre em quatro tipos diferentes, a saber:

- Desenho de criação – realizado a partir da imaginação do desenhista;
- Desenho de memória – produzido a partir das lembranças a respeito do objeto ou situação a ser representado.
- Desenho de observação – feito olhando-se o objeto que se pretende representar.
- Desenho de reprodução – produzido a partir da observação de uma imagem, que pode ser uma fotografia ou até mesmo outro desenho.

1.5 COR

A visão é o canal físico pelo qual percebemos as cores, seja na tela de um computador, num quadro ou num objeto. Mas o que é cor? Não é matéria, não é algo que podemos tocar, mas sim “sentir” e observar.

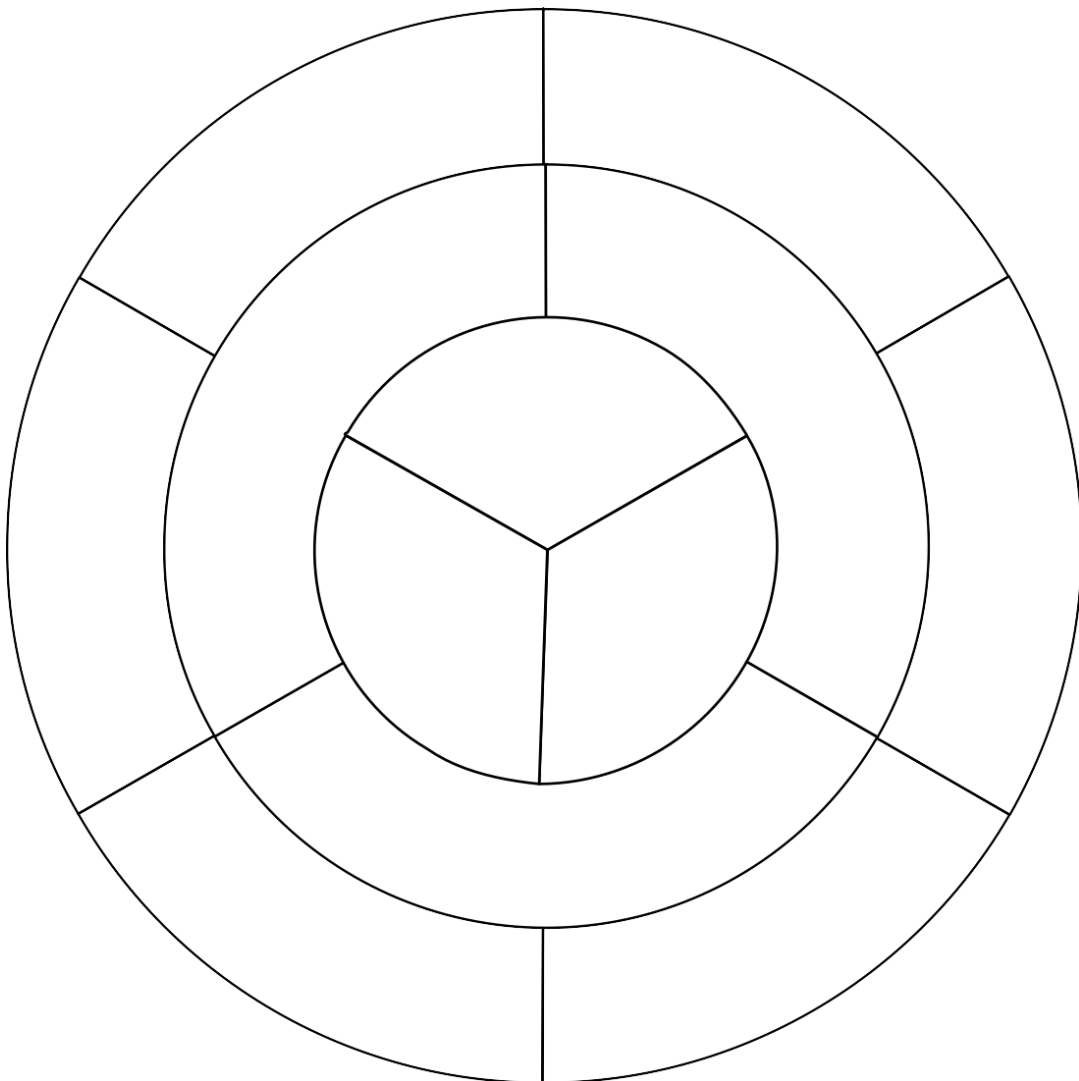
Boa parte das informações que captamos no dia-a-dia é recebida pelo canal visual e as cores auxiliam na transmissão dessas mensagens.

Lembremos, então, que a cor é o elemento visual que expressa a sensação causada pela luz sobre nossos olhos e que nos faz perceber determinada impressão nos objetos.

O trabalho de composição cromática do artista repousa sobre noções básicas: as cores primárias ou fundamentais (azul, vermelho e amarelo), misturadas duas a duas, vão resultar nas cores secundárias (violeta, verde, laranja) e todas as combinações possíveis definem os tons e tonalidades.

Tomando como ponto de partida o **círculo cromático** para o nosso estudo sobre a cor analisaremos, além das divisões em primárias, secundárias e terciárias, outras classificações: cores complementares, cores análogas, cores quentes e cores frias. Após esse entendimento conheceremos as suas dimensões e algumas técnicas de composições utilizando esse elemento visual.

Observe o gráfico abaixo. Ele deve ser colorido por você adequadamente, seguindo a seqüência correta. O círculo menor (o núcleo) está dividido em três pedaços iguais, os quais devem ser preenchidos com as cores primárias; o segundo círculo refere-se às três cores secundárias; e o último círculo é destinado às seis cores terciárias. Use cores pigmento opacas.



1.5.1 Cores Complementares

Cores complementares são cores que, em certo sentido são opostas umas às outras. A aceção dessas cores varia dentro da ciência das cores, na arte e no processo de impressão.

Uma cor secundária é sempre complementada por uma cor primária que não entra sua composição. Esta é a cor que está em oposição a posição desta cor primária. Por exemplo, a cor complementar do vermelho é o verde. As cores complementares são usadas para dar força e equilíbrio a um trabalho criando contrastes.

1.5.2 Cores Análogas

São as que aparecem lado-a-lado em um disco cromático. São análogas porque há nelas uma mesma cor básica.

Por exemplo, o amarelo-ouro e o laranja-avermelhado têm em comum a cor laranja.

As cores análogas, ou da mesma "família" de tons, são usadas para dar a sensação de uniformidade. Uma composição em cores análogas em geral é elegante, porém deve-se tomar o cuidado de não a deixar monótona.

1.5.3 Temperatura das Cores

A temperatura das cores designa a capacidade que as cores têm de parecer quentes ou frias. Quando se divide um disco cromático ao meio com uma linha, percebem-se de um lado as **cores quentes**, que são vibrantes; no outro lado aparecem as **cores frias**, que transmitem sensações de tranquilidade.

- São **cores quentes**: amarelo, laranja, vermelho, púrpura, além de tonalidades como o marrom e o rosa. Elas nos dão a sensação de alegria, calor, movimento e dinamismo.
- São **cores frias**: azul, verde, lilás, violeta e todas as tonalidades entre o azul e o verde. As cores frias transmitem tranquilidade, apatia, calma e frio.

Obs.: as cores **branca**, **cinza** e **preta** são **cores neutras**, que não são definidas nem como cores quentes, nem cores frias.

1.5.4 Dimensões das Cores

A cor possui três dimensões que podem ser definidas e medidas. São elas:

Matiz ou **croma** - é a cor em si, e existe em número superior a cem. Entretanto, particularmente na cor pigmento opaca existem três matizes primários ou elementares que são o amarelo, o vermelho e o azul.

Saturação - é a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza. A cor saturada é simples, quase primitiva e foi sempre a preferida pelos artistas populares e pelas crianças. As cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática e até mesmo à ausência de cor.

Brilho ou tom - é a dimensão acromática da cor, ou seja, não depende dela. Refere-se a maior ou menor quantidade de luz presente na cor. Quando se adiciona preto a determinado matiz, este se torna gradualmente mais escuro, e essas gradações são chamadas escalas tonais. Para se obter escalas tonais mais claras acrescenta-se branco.

1.5.5 Gradação das Cores

Gradação é a mistura gradativa entre as cores formando novas cores a partir das primárias, as secundárias, o branco e o preto. Essa mistura gradativa é conhecida como "degradê" (do francês *degradè*). A mistura gradativa das cores forma novas cores pela variação de intensidade e tonalidade.

1.5.6 Monocromia e Policromia

- Monocromia: É uma composição artística feita utilizando-se uma só cor, com mais de uma tonalidade. Ex.: Pode ser uma composição feita de azul e suas diversas tonalidades. *Mono* = um, *croma* = cor
- Policromia: É uma composição artística feita utilizando-se várias cores. *Poli* = muito, *croma* = cor

Atividade prática

- 1) Crie uma composição com cores complementares.
- 2) Crie uma composição com cores análogas.
- 3) Crie uma composição e pinte com cores quentes.
- 4) Use a mesma composição e pinte com cores frias.
- 5) Produza as escalas tonais de acordo com as orientações abaixo:

• Do branco ao preto							
• De qualquer cor ao preto							
• De qualquer cor ao branco							

- 6) Produza as gradações cromáticas de acordo com as orientações abaixo:

• Do amarelo ao azul							
• Do azul ao vermelho							
• Do vermelho ao amarelo							

UNIDADE II - HISTÓRIA DA ARTE

2 IDADE MODERNA (2ª PARTE)



Vocação de São Mateus – Caravaggio (1602).

A Idade Moderna tem início com o estilo artístico e cultural que vai marcar o fim da Idade Média: o Renascimento.

Esse movimento vai desencadear uma mudança de pensamento, rompendo com uma visão espiritualista (religiosa) para uma visão mais racional de ver o mundo (como estudamos na 1ª série). Um dos fatos mais importantes desse período é o surgimento da Reforma Protestante. Como reação a esse movimento a Igreja Católica institui a Contra-Reforma, tendo como uma de suas principais armas a Arte Barroca, usando mais uma vez a arte com caráter propagandístico da fé cristã, como veremos a seguir.

2.1 BARROCO

A arte barroca originou-se na Itália (séc. XVII), mas não tardou a irradiar-se por outros países da Europa e a chegar também ao continente americano, trazida pelos colonizadores portugueses e espanhóis. As obras barrocas romperam o equilíbrio entre o sentimento e a razão ou entre a arte e a ciência, que os artistas renascentistas procuraram realizar de forma muito consciente; na arte barroca predominam as emoções e não o racionalismo da arte renascentista. É uma época

de conflitos espirituais e religiosos. O estilo barroco traduz a tentativa angustiante de conciliar forças antagônicas: bem e mal; Deus e Diabo; céu e terra; pureza e pecado; alegria e tristeza; paganismo e cristianismo; espírito e matéria.

O primeiro estilo artístico que o Brasil conheceu foi o Barroco trazido pelos primeiros colonizadores e introduzido em toda a costa brasileira como Salvador, Recife e Olinda e ainda, no Estado de Minas Gerais, principalmente nas cidades de Ouro Preto, Congonhas do Campo, Mariana e São João Del Rei. Essas cidades surgiram quase por encanto, como resultado do enriquecimento da região provocado pela descoberta de grandes jazidas de ouro. Suas igrejas, geralmente simples por fora, são internamente ricas em pinturas, esculturas e talhas douradas.

No Brasil, o barroco desenvolveu-se do século XVIII ao início do século XIX, época em que na Europa esse estilo já havia sido abandonado. Por isso é chamado aqui de Barroco Tardio. Aqui, o estilo varia de uma região para outra. Nas regiões que enriqueceram com a mineração e o comércio do açúcar – Minas Gerais, Rio de Janeiro, Bahia e Pernambuco – encontramos igrejas com talhas douradas e esculturas refinadas, feitas por artistas de renome. Já nas regiões onde não havia açúcar nem ouro – como São Paulo –, as igrejas apresentam trabalhos modestos de artistas menos experientes.

Foi no decorrer daquele século, em Minas Gerais que alcançou seu apogeu, florescendo na arquitetura, na pintura e na escultura.

São características gerais do estilo Barroco: