

O ENSINO DE “DESENHO DO NATURAL” NO CURSO DE DESIGN GRÁFICO

Luiz Claudio Gonçalves Gomes¹

Resumo: O presente trabalho trata da experiência teórico-prática das atividades nas aulas de desenho da figura humana em um curso de Design Gráfico, considerando a atualização que se faz necessária no tempo e no espaço para essa importante matéria. No ambiente onde a proposta se situa, entende-se a possibilidade de perfeita convivência entre o analógico e o digital como ferramentas independentes ou complementares. Busca-se o respeito pelo valor expressivo e de linguagem que podem advir das diferentes formas de representação e expressão, onde a qualidade intrínseca do desenho, com base no natural, excepcionalmente perderia sua importância no campo da arte e do design. Pode-se notar o amadurecimento das ações desenvolvidas no curso promovendo uma variedade de práticas dinâmicas fundamentadas na tradição histórica desta disciplina, cujo ensino é intercalado com novas experiências, adaptando essas práticas dinâmicas à realidade da instituição. Nota-se que o conjunto de operações proposto tem permitido significativas melhoras na construção do conhecimento gráfico.

Palavras-chave: desenho, modelos, ilustração, anatomia, ensino.

Abstract: This paper addresses the theoretical, practical experience in the human-figure drawing course in a Graphic Design Program, taking into account that this key course requires an update time and space wise. In a non-technology-dependent environment, which is the focus of this proposal, one notices that that which is analog and that which is digital co-exist in perfect harmony as independent or complementary tools. The respect for the expressive and linguistic value that may stem from the different forms of representation and expression is kept, when the drawing's intrinsic quality, based on the natural, does not run the risk of losing importance in the field of art and design. One could notice the maturing of the developed actions in the course by promoting a variety of dynamic practices grounded on the historical tradition of this subject, whose teaching is interspersed with novel experiences, tailoring these dynamic practices to the institution's reality. It is noted that the proposed set of operations have allowed significant improvements in the construction of graphic knowledge.

Keywords: drawing, models, illustration, anatomy, teaching.

¹ Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação | Artdeco |, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense. luizgg@iff.edu.br.

1 Introdução

As capacidades essenciais de reflexão, projeto e representação do *desenho moderno* não foram alteradas desde seu primitivo nascimento. Para Bordes (2011), também é verdade que durante o transcurso dos séculos XIX e XX foram produzidos os mais variados e numerosos métodos para a aprendizagem do desenho que o converteram na atual ferramenta livre das convenções renascentistas e barrocas.

Em seu utópico projeto educativo, Rousseau concebe o desenho como uma linguagem necessária para o desenvolvimento integral da pessoa. Trata-se da obra intitulada *Émile ou De l'éducation*, publicada inicialmente em 1762. Um marco na história da educação e também para a docência do desenho, já que Rousseau a descreve como fundamental na construção integral do cidadão.

Rousseau vê no desenho seu papel educativo para a visão e para o tato e sua relação entre ambos. Sem necessariamente um interesse pela formação artística, o pensador diz que:

todas as crianças, grandes imitadores, gostam de desenhar: gostaria que a minha cultivasse essa arte não exatamente pela arte em si, mas para ajustar a vista e flexibilizar a mão; que geralmente pouquíssimo importa que saiba este ou o outro exercício, contanto que adquira a perspicácia do sentido e o bom hábito do corpo que se consegue com esse exercício (Rousseau, 1762 *apud* BORDES, 2011, p. 507)

O espírito da obra de Rousseau teve consequências práticas imediatas com a inclusão do desenho como modelo de formação integral nos projetos pedagógicos de Pestalozzi e Froebel. Para ambos os seguidores de Rousseau, o valor principal do ensino de desenho é a coordenação da percepção visual com os movimentos da mão para conseguir traduzi-la em gráficos.

Adentrando no universo do desenho anatômico, em grande parte, a difusão acadêmica dessa especialidade se deveu à mútua identificação e colaboração entre artistas e médicos anatomistas. Essa estreita relação permitiu a produção de importantes manuais e tratados de anatomia ao longo dos últimos 500 anos.

O desenho da figura humana vem sendo, nos séculos recentes, utilizado como uma importante atividade educativa nas escolas especializadas e entre todas as classes de artista. O processo de estudar a forma humana com distanciamento e objetividade ajuda o artista a obter uma plena compreensão da topografia da figura, defende Salisbury (2005).

O desenho do natural permite processar informação visual direta de um modo pessoal e intransferível. A observação pode alimentar a imaginação e o desenho do

natural dá substância ao desenho criativo. Para Salisbury (ibidem, p. 21), o aluno de desenho inicialmente deve se preocupar em olhar e aprender a observar, e acrescenta: “somente se começa a entender algo quando se desenha”.

Rui de Oliveira (2008), acredita haver uma relação simbólica entre a composição visual entre as massas com a construção anatômica. Para o autor, toda imagem é provida de uma estrutura humana, com uma *cabeça*, um *tronco* e seus *membros*. Essa tríade do olhar é um dos fundamentos na leitura da imagem: “foi por meio dessas projeções de paisagens e reflexões sobre o corpo humano que procurei encontrar um significado mais abrangente e mais claro da composição para os *designers em formação*” (grifo nosso), relata Oliveira (2008, p. 71).

2 Geometria humana

Os primeiros estudos anatômicos do corpo humano, que se tem registro, foram realizados alguns séculos antes da era cristã, por médicos da Alexandria, quando a história da anatomia começava a tomar forma. Mas foi Leonardo da Vinci quem primeiro estabeleceu relações entre a geometria e o corpo humano. Neste período, havia uma grande proximidade entre anatomia artística e médica. Por meio de uma estrutura lógica, Leonardo da Vinci realizou seu estudo anatômico buscando a proporcionalidade do corpo humano em um ideal de beleza. Seu desenho se converteu em um dos mais conhecidos entre a população mundial. *O homem de Vitrúvio* é o desenho esquemático da figura humana de braços abertos, idealizado a partir de uma interpretação da obra do engenheiro e arquiteto romano Marcus Vitruvius Pollio do século I a.C., que o descreveu em seu livro escrito entre o século I a.C. e I d.C.. No livro, Vitruvius relaciona cada uma das partes do corpo do homem – de sua época e região – com outra. Para Vitruvius, a altura do homem, segundo escreve, equivale a oito cabeças e assim por diante, mantendo sempre uma relação de grandeza entre as partes.

Outro seguidor das proporções estabelecidas por Vitruvius foi Albrecht Dürer que publicou décadas depois de Leonardo da Vinci seus desenhos sobre a proporção humana. Na prática, tratava-se da mesma coisa representada de um modo um pouco diferente.

Já no século XX, a contribuição do professor Schlemmer para a pedagogia da Bauhaus foi ter “colocado o homem no centro do ensino visando sua dimensão metafísica e a possibilidade de considerá-lo medida para a criação do meio cotidiano” (WICK, 1989, p. 399). Tudo isso muito antes do surgimento do influente sistema de

medidas batizado por Le Corbusier de “El modulator”, também baseado nas proporções humanas.

Atualmente, não é imprescindível o conhecimento e a aplicação de sistemas matemáticos complexos para auxiliar o sistema de proporções de um desenho, ressalta Cabezas (2011). Para ele, os sistemas de proporções se apresentam “como uma questão teórica, estabelecendo-se como a expressão de um debate estético muito particular que evoca as mudanças nos ideais de beleza ao longo da história da arte” (*idem ibidem*, p. 252).

3 O lugar das proporções

Quando olhamos para uma pequena fotografia não nos espantamos ao ver a cabeça de uma pessoa medindo tão somente um centímetro de altura. Não sentimos estranheza diante de tal redução justamente devido à proporção. Não apenas a cabeça da pessoa na fotografia está muito pequena mas todo o resto do corpo se encontra “proporcionalmente” reduzido. Com a mesma naturalidade vemos a projeção enorme de uma pessoa em uma tela de cinema. Portanto, proporção é uma relação de grandeza: se a cabeça do homem está proporcional isso ocorre “em relação” à altura de seu corpo, por exemplo. Desse modo, é introduzido o tema na aula de desenho da figura humana.

Do ponto de vista prático, os dados dos sistemas de proporção servem para controlar, por valores “aproximados”, as posições e tamanhos relativos dos membros de um corpo.

Na disciplina, o aluno é incentivado a adotar a prática acadêmica tradicional de esquematizar um modelo masculino ou feminino com uma estrutura geométrica “intuitiva”, tornando mais fácil comprovar a relação proporcional de tamanho entre os diferentes membros e partes. Das orientações mais singelas do dia a dia aos projetos de maior vulto, nada deveria faltar para enriquecer o repertório de informação e formação da aula de desenho do natural.

4 Modelos

Nos tratados recentes sobre desenho entende-se por “modelo” o tema ou referência visual escolhido para “ser copiado” com algum tipo de técnica. O principal desafio dessa experiência gráfica é “a necessidade de possuir a habilidade técnica para conseguir um resultado de qualidade quanto à semelhança evocando a experiência visual” (CABEZAS, *op. cit.*, p. 381).



Figura 1 - Modelo posando na Escola de Belas Artes de Paris – Século XIX
Autor desconhecido
Fonte: [https://simple.wikipedia.org/wiki/Model_\(person\)](https://simple.wikipedia.org/wiki/Model_(person)) (*domínio público*)

Os modelos para desenhar podem ser diversos: o próprio corpo humano, um objeto qualquer ou um conjunto ordenado deles, a natureza-morta, como é conhecido. No caso específico do corpo humano, a palavra “modelo” também é utilizada para designar a profissão daquelas pessoas que trabalham posando, muitas vezes nuas, para os artistas. Nas escolas de arte o corpo humano nu, em geral, oferece o que habituou-se a se chamar “modelo vivo” (Figura 1).

Há que se tratar, nesse ponto, de um determinado tipo de modelo que se caracteriza como boneco articulado de madeira, conhecido por todos. Ainda que, por uma visão pluralista da mente com suas diferentes facetas e separadas da aprendizagem, reconhece-se “que as pessoas têm forças cognitivas diferenciadas e estilos cognitivos contrastantes” (GARDNER, 2015, p. 13), ou seja, cada um aprende por vias que nem sempre são as mesmas, não parece razoável ter como modelo um arremedo do homem. O boneco articulado de madeira imita grosseiramente a anatomia humana e, definitivamente, seus movimentos quase nunca correspondem ao natural. Dificilmente um aprendiz conseguirá colocar esse boneco em uma posição interessante ao mesmo tempo em que não terá, salvo as proporções, praticamente nenhuma referência anatômica em que possa confiar. Sendo assim, desaconselha-se o seu uso por grande parte da população dos apaixonados por desenho da figura humana.

Por outro lado, recentemente tem surgido bonecos de polímero, sobretudo

advindos das indústrias orientais, com um design muito próximo ao dos personagens dos quadrinhos (Figura 2). Estes, sim, podem ser grandes aliados já que sua topografia se aproxima bastante da anatomia humana, podendo, inclusive, intercambiar partes do corpo, como cabeças e mãos, adaptando-se a cada situação ou pose.



Figura 2 - Boneco articulado de polímero

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=aU1_QgNNGOY

5 Desenhos de desenhos

Para Molina (2011, p. 36-37), “aprender a ver no desenho” é uma tarefa que só se organiza através da busca de sentido; “sem ela, todos os artifícios são opacos”. “A precisão do desenho não está em sua geometria mas em seu desejo”.

Nas primeiras cartilhas originadas nas academias renascentistas o modelo da figura humana era o pretexto para doutrinar o gesto gráfico da mão do aluno. Tratava-se de métodos para aprender a desenhar copiando desenhos, onde os movimentos dos olhos, os contornos da orelha e as expressões da boca eram considerados os melhores modelos para aguçar a percepção e confrontar o que o aprendiz sabe ver e o que sua mão é capaz de delinear (BORDES, 2011).

O progresso conquistado por meio da cópia daquelas gravuras buscava o ajuste entre visão e sensibilidade gráfica e, a longo prazo, se orientava para o conjunto anatômico. Supostamente, se educava o gosto pelo “bom desenho” à medida que as cópias eram feitas a partir de excelentes autores.

Em relação aos princípios de equilíbrio, movimento, harmonia, estrutura e design da composição, Simmons e Winer (1986, p. 242) afirmam que “podemos aprender bastante do potencial destes princípios através do estudo intensivo da cópia de obras de artes”. Segundo eles, a cópia é um dos métodos mais antigos e frutíferos para aprender qualquer coisa, seja pintura, tecelagem, mecânica ou matemática. Formamos, primeiramente, copiando os outros e seguimos até onde isso seja possível

Muitos veem equivocadamente a cópia como uma “atividade negativa que pode destruir seu potencial criador e levá-los ao um estilo imitativo”. Para Simmons e Winer (*ibidem*, p. 242), a cópia é apenas um exercício mas se se abusa desse recurso isso poderá ser sufocante. Entretanto, se se considera a cópia somente como uma parte do conjunto do processo de aprendizagem, muitas portas podem se abrir, aprenderemos coisas que não seriam possíveis de outra maneira, quando temos a oportunidade de estar em contato com os pensamentos e os autênticos toques pessoais de um artista original. Para tanto, acrescentam, faz-se necessário estudar um desenho por um longo período para melhor desenvolver seu estudo.

Para Giacometti (*apud* Cabezas, 2011, p. 426), um dos maiores escultores do século passado, deve-se “copiar para ver melhor”. O exercício da cópia é essencial para o principiante. Todos nós já copiamos como forma de aprendizagem, tal qual uma criança imita a um adulto ou mesmo a uma outra criança maior. Do mesmo modo, quase todos os estudantes de arte copiam, mesmo que de modo indireto e inconsciente. No entanto, deveria “ser mais honroso admitir isso”, aconselha Cabezas (2011, p. 426), já que quando se tem consciência sobre o que se faz pode-se aprender melhor a respeito. Para Camp (1982), ao copiar grandes artistas, muitos têm medo de ser influenciado. Ele acredita que essa preocupação não deve existir já que sempre se sacará proveito quando o artista em formação tem consciência das diferenças entre o seu trabalho e suas referências visuais.

Em seu livro, Bernard Chaet reserva um capítulo intitulado “Instrumentação e cópia”, onde diz que “o objetivo do estudante ao fazer uma cópia não é a duplicação mas a compreensão com a esperança de que a perspicácia ajudará a desenvolver uma grafia e adequação pessoal” (*apud* CABEZAS, *op.cit.*, p. 427).

6 Estátua como modelo

Um dos métodos mais antigos de aprendizagem do desenho é conhecido como “desenho de modelos e cópia de museu”, descrito por Manfred Maier (1982) em seu livro *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Tal proposta não é, de

modo algum, algo novo, já que o desenho feito a partir da observação de esculturas antigas pode ser considerado como um dos métodos mais antigos e generalizados. Obviamente, o assunto desperta a atenção nos dias de hoje quando é extremamente fácil encontrar qualquer tipo de imagem à disposição na internet. No entanto, tais processos são parte de uma forma sistematizada que a grande maioria dos professores ainda adota em suas aulas de desenho. O uso de estátuas originais ou cópia de clássicos tem sido recorrente em escolas de arte em todo o Ocidente, desde longa data.

Em seu manual, Maier (1982) especifica que “estes modelos e a mudança do material de desenho, passando do lápis para o carvão, permitem uma concepção generosa, intuitiva e expressiva da representação”. E acrescenta que “o carvão é macio, argiloso, fácil de apagar e requer uma tônica de desenho solta e rítmica”. Segundo ele, a tonalidade se integra nos desenhos.

Este tipo de desenho fez parte das etapas de aprendizagem de vários dos mais importantes artistas do século passado e finais do século XIX. Segundo Cabezas (*op. cit.*), Seurat, Cezanne, Matisse y Picasso são alguns entre os mais conhecidos. Giorgio de Chirico, em seu texto *Il ritorno al mestiere* explicava que “temos que começar copiando figuras reproduzidas impressa” para depois “passar para a cópia de estátuas”, e acrescenta que são necessários de quatro a cinco anos para fazer a cópia diretamente do natural (*apud CABEZAS, ibidem, p. 243*).

Uma das finalidades do desenho de escultura é poder acessar aos “modelos de beleza” que inexitem nas formas naturais. Segundo Cabezas (*ibidem, p. 243*), “o debate entre o belo natural e o belo ideal encontra na escultura antiga seu argumento mais valioso. É uma ideia que se mantém há vários séculos”. Outra finalidade do estudo do desenho de estátuas é o conhecimento da figura humana, sua estrutura anatômica, as proporções, as fisionomias e a expressão, garante Cabezas (*idem, ibidem*).

Outra importante faceta sobre o desenho de estátuas de gesso é a preocupação exclusiva sobre o desenho da anatomia e o estudo de luz e sombra, deixando a preocupação do estudo do uso da cor para ser abordado posteriormente em um processo gradual e progressivo de aprendizagem.

Outra ressalva feita por Lino Cabezas é o fato de que nos dias atuais o desenho de escultura tenha se modificado ante o tradicional classicismo, já que o estilo e a técnica do desenho utilizados assumiram as contribuições formais e expressivas da modernidade.

7 O modelo vivo

“Somente o conhecimento dos músculos reais possibilita sua espiritualização e os torna úteis para os propósitos que se situam além da exatidão [...] O homem como ser corporal e espiritual é, na mesma medida, necessário e significativo como área de ensino” (*apud* WICK, 1989, p.390 e 395). Era desse modo que Schlemmer via no desenho da figura humana uma possibilidade antiacadêmica para o seu ensino na Bauhaus, onde atuou como professor da cadeira. Mas o professor ressalta:

O estudante deve ser mestre em tudo isso [na natureza inanimada e nas coisas da vida cotidiana] antes de encarar o nu. Entendo o nu como, por assim dizer, o melhor da natureza, a mais bela articulação e organização, como um edifício de carne, músculos e ossos” (*apud* BORDES, 2011, p. 613).

Ao longo da história humana a compreensão de mundo tem sido sempre antropocêntrica e isso não é diferente no campo do desenho. Em especial nas artes, o corpo humano tem sido o tema de maior importância, desde sempre. Desde a infância, o homem sente uma necessidade primordial de representar a si próprio e é por meio da expressão gráfica que isso se dá. Não é para menos que um dos tratados mais importantes sobre desenho começa afirmando que “na História da arte, a figura humana tem permanecido como a inspiração mais sólida e inesgotável”. Simmons e Winer (*op. cit.*, p. 44) acreditam que “nossa fascinação é consequência do fato de que quando observamos e desenhamos outra pessoa ajudamos a nosso próprio conhecimento e consciência”. E continua: “o estudo da figura não só presume o trabalho a partir de nus, como de figuras vestidas em situações cotidianas”.

Segundo Simmons e Winer (*op. cit.*, p. 55), a primeira tarefa é desenvolver progressivamente o pensamento visual, aprendendo a ver e trabalhar do geral para o específico. O desenhista deverá observar o corpo a ser representado em seu conjunto, sem observar os detalhes. Em princípio, deve se fixar nas formas básicas e nas proporções.

Desde o Renascimento a representação do corpo, tanto masculino como feminino, se dá no âmbito acadêmico como processo de aprendizagem. Além das definições anatômicas, propriamente ditas, o desejo e a necessidade da representação que mais se reaproximasse do real levaram os mestres a buscar na geometria, e nas relações de grandeza, elementos que contribuíssem para oferecer ao desenho da figura humana as devidas proporções.

A partir deste ponto, o estudante deveria aprender a se expressar individualmente, mostrando seu gosto particular na seleção de modelos, escolha de pose, sentido dramático e interpretação, caracterização e representação técnica. Mas essas escolhas, particulares e necessárias, não são possíveis de serem satisfeitas no ambiente acadêmico que, por razões óbvias, ocorrem em ambiente coletivo de aprendizagem. Assim, cabe ao professor, com o apoio da instituição de ensino, ajustar o ambiente e acomodar o modelo de modo que haja coerência, harmonia e o mais confortável possível para todos (modelo e alunos).

7.1 Aluno como modelo

Existe uma dificuldade latente que é a de se ter um modelo à disposição para as aulas de desenho do natural. Não estamos falando necessariamente de modelos desnudos, mas de alguém se disponha a posar por muitos minutos ou horas. Seja por questões financeiras, administrativas ou outras, o pagamento a algum modelo é sempre um dificultador. Sendo assim, torna-se bastante conveniente que um aluno se candidate a colaborar fazendo ele próprio o papel de modelo (Figura 3). Essa colaboração é coletiva e sempre se alterna junto aos que querem e podem colaborar. Em um clima tropical como o que vivemos não é difícil que o aluno venha trajando bermuda, camisa leve ou camiseta, o que facilita a visualização de seu corpo. Essa prática, que brotou espontaneamente em nossas aulas, encontra similar nas aulas praticadas pela Bauhaus:

[...] não se contratavam modelos profissionais com suas poses estudadas, estereotipadas, mas os próprios alunos faziam as vezes de modelos. Caso não se tratasse do desenho de um nu em movimento, mas em posição de repouso por uma ou duas horas, Schlemmer aproveitava as pausas para, no quadro-negro, analisar cada uma das posições “ressaltando o essencial, as formas básicas, os eixos de movimento, a estrutura óssea e a musculatura, luzes e sombras”, a fim de oferecer aos alunos os estímulos necessários ao processo de compreensão e de aprendizagem (*apud* WICK, 1989, p. 393).

Como incremento ao desenho de observação do modelo vivo, na Idade Média a técnica da quadricula foi bastante difundida para garantir a proporção nos desenhos à mão livre. Tornou-se tão popular que ainda nos dias de hoje é bastante empregada em escolas primárias para reproduzir modelos em qualquer escala (redução, ampliação ou natural). Consiste em subdividir a imagem original em uma malha de quadrados e repetir essa mesma divisão no papel onde será reproduzida, com isso, a imagem poderá ser desenhada em escala e guardar as devidas proporções. Albrecht Dürer

aperfeiçoou essa técnica interpondo um quadro com malha de linhas perpendiculares entre o desenhista e o modelo. Inspirado na técnica de Dürer, e com o mesmo propósito, Andrew Loomis (1947) propõe o biombo, que consiste em colocá-lo no mesmo cenário do modelo e posteriormente ser fotografado.



Figura 3 - Alunos modelos e desenhos de alunos: Rodrigo Pereira, Wilker Macedo e Flávio Brum (autores da esquerda para a direita)

8 Medir à distância

Uma antiga prática de recolher diretamente as relações de grandeza entre as partes daquilo que se quer representar (quase sempre, de modo reduzido) passou a fazer parte da rotina nas academias de belas artes, atravessou as fronteiras e o tempo.

O procedimento é simples. Basta pegar o lápis para medir e comprovar as relações entre os pontos, as longitudes, os ângulos e alinhamentos daquilo que vemos e desenhamos (Figura 4).



Figura 4 - Aluna posa enquanto colegas fazem as primeiras medições
Foto do autor.

Segurando o lápis por um extremo estende-se o braço (nunca flexioná-lo) e compara os tamanhos relativos (nunca absolutos, salvo para a escala natural) de cada unidade ou parte do modelo do extremo do lápis até a unha do dedo polegar que se desliza sobre aquele para tomar as medidas (Figura 5).



Figura 5 - Medida da cabeça pela ponta do lápis
Foto do autor.

Sobre o desenho esquemático de uma mulher, Loomis (2011, p. 88) explica a utilização de diferentes elementos de medida e comprovação de relações para desenhar uma figura humana do natural (Figura 6). Este procedimento é pormenorizado, resumidamente, a seguir:

- Estabeleça dois pontos em seu papel como a altura desejada de pose (superior e inferior). Desenhe uma perpendicular através destes pontos como a linha média do modelo.
- Localize o ponto médio da linha (1/2). Agora, segurando o lápis em seu comprimento, encontrar o ponto médio sobre o modelo diante de você. A partir do ponto médio, obter pontos de quarto (para cima e para baixo 1/4).
- Pegue a maior largura da pose. Compare-a com a altura. Coloque a largura igualmente em cada lado de suas formas de cruzamento de ponto médio em seu modelo.
- Suas duas linhas cruzarão neste ponto. É o ponto médio do seu modelo. Lembre-se deste ponto no modelo. A partir dele, você trabalha em todas as direções.
- Agora, com a linha do prumo, ou com o olho, localize todos os pontos importantes que caem abaixo um do outro.
- Para os ângulos, olhar diretamente para o modelo e estabelecer um ponto na linha onde cai sob um ponto conhecido.
- Se você verifica constantemente os pontos opostos – os pontos abaixo e onde os ângulos emergem, depois de ter estabelecido altura, largura e pontos de divisão –, você não tem como errar a precisão.

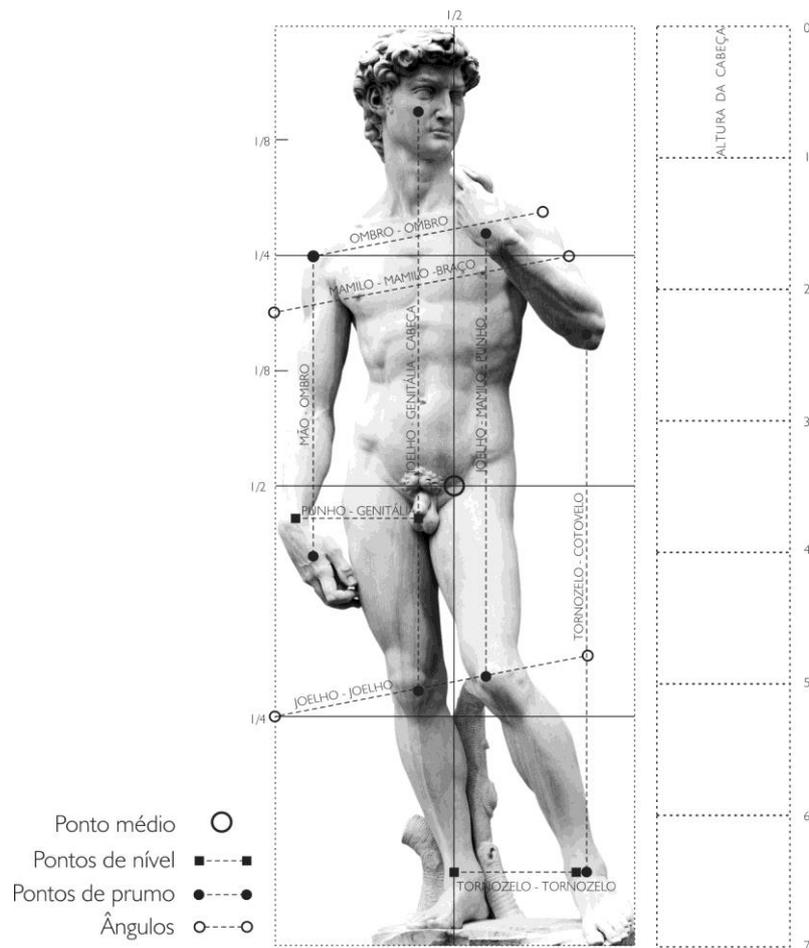


Figura 6 - Adaptação do autor sobre o procedimento proposto por Loomis (2011)
Foto: Brad Pict / Fotolia.

Nesse caso, tratando-se do desenho de um modelo humano, a unidade de medida é a altura da cabeça. Ela será sempre a referência para todo o desenho da figura representada. Isso significa dizer que toda e qualquer “medida” deverá ser tomada a partir da altura da cabeça, e uma pergunta estará presente: quantas cabeças...? Quantas (alturas de) cabeças possui esse modelo do ponto mais alto até o chão? Não apenas para as alturas (vertical) como também para as larguras (horizontal): quantas (alturas de) cabeças possuem esses ombros, de um extremo ao outro? Neste caso, a medida de referência é vertical mas o lápis deve ser colocado na horizontal para medir a largura dos ombros.

Outra importante atenção deve ser dada à comprovação de correspondência vertical dos pés em relação aos ombros ou a correspondência horizontal de mãos e braços em relação ao tronco. Esse procedimento tradicional é minuciosamente

detalhado por Andrew Loomis em seu livro *Figure drawing for all it's worth* (2011).

Essa prática para construção da figura humana é bastante frequente e, curiosamente, já foi tratada e recomendada nos escritos de Leonardo da Vinci com a utilização do prumo (instrumento de construção civil) e muito difundida nos séculos seguintes por artistas clássicos. A adoção dessa prática se deu desde o início das aulas de Desenho no curso de Design Gráfico do IFFluminense.

9 O lugar do Desenho no curso de Design Gráfico

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFFluminense), localizado em Campos dos Goytacazes, estado do Rio de Janeiro, foi concebido de forma a articular e integrar as múltiplas linguagens gráficas, e comportar uma formação destinada à criação artística que não se limitasse aos conhecimentos técnicos do design, mas também ao atendimento das necessidades comunicacionais e culturais de um mercado abrangente. Compreenderia um processo de formação estética que, em colaboração com as ciências, a tecnologia e outros componentes curriculares, integrar-se-ia na preparação e no desenvolvimento dos produtos visuais, trazendo agregação de valor segundo as tendências estético-culturais de nossa sociedade e segundo as condições técnico-econômicas da produção industrial.

Os conflitos de ideias, de valores e de cenários culturais e tecnológicos em transformação da sociedade contemporânea, apareceram em meio a diferentes opções para focar o ensino do Design: desde aquelas de perfil mais tecnocrático, às de caráter mais humanístico; desde aquelas que se baseiam na aprendizagem do ofício, às que insistem na abstração do projeto.

Por esta razão, a proposta de uma aprendizagem baseada no cultivo da criatividade e das capacidades expressivas do estudante, fomentando as sinergias entre as artes e o design, vem sendo incentivada. Nela se insere o ensino de desenho.

No projeto pedagógico do curso, o objetivo da disciplina de Desenho de Modelo é oferecer condições para uma interpretação orgânica da natureza utilizando-se da proporcionalidade e racionalidade do corpo humano e, com isso, favorecer o processo de representação e criação do futuro profissional.

10 Preparação da aula de desenho

Além da preparação da aula, propriamente dita, é fundamental ter um espaço adequado para a aula de desenho tanto do ponto de vista do conforto como para que haja boa fluidez na relação de ensino e aprendizagem. O material de desenho é

sempre muito acessível, mas o mesmo não se pode falar sobre os modelos, sobretudo o humano.

10.1 Condições da sala de aula

Em nosso caso, por não se tratar de um curso de artes, não é necessária a utilização do clássico cavalete, bastando para tanto uma simples mesa individual, desde que com uma inclinação adequada para a melhor acomodação do estudante e para evitar distorções indesejáveis. No caso específico das aulas de desenho do IFFluminense, trata-se do reaproveitamento de antigas mesinhas. O importante é que caiba uma folha formato A3, tanto vertical como horizontalmente. As mesas devem ser soltas para possibilitar o rearranjo delas na sala a fim de obter melhor resultado dos exercícios, podendo ficar, em grande parte das vezes, na disposição “auditório”, mas podem também ficar na posição em “C” ou em “O”.

As salas devem ser protegidas de barulhos altos, como, por exemplo, sons de outras aulas e de veículos vindos de ambientes contíguos etc. Ainda que estejamos falando de uma aula de caráter prático, a existência de ruídos externos pode dificultar a necessária concentração do aluno para a realização das atividades. Também é recomendável uma boa iluminação, seja ela natural ou artificial. Em condições ideais, deverá haver dois focos de luz artificial direcionados ao modelo e que, para melhor contraste lumínico, a área reservada para tal seja um pouco mais escura.

10.2 Materiais

A proposta de formação para o designer projetista, ilustrador, artista gráfico ou visual tem como principal intenção a aquisição e, sobretudo, a construção do conhecimento da expressão gráfica com base no modelo natural. Sendo assim, nenhuma outra intenção, como técnicas outras, está prevista nesse momento. Com isso, apenas materiais essenciais são utilizados, como o papel formato A4, inicialmente, A3 posteriormente, um lápis mais duro, outro mais macio e borracha, se desejar.

Não existem exigências quanto à qualidade ou modo de uso do material, o professor se limita a dar aos estudantes orientações onde cada qual se ajusta e se sinta o mais à vontade possível para trabalhar. Não é razoável dizer para o aluno trazer um lápis HB e outro 6B, por exemplo. Simplesmente são orientados a trazer um lápis mais duro e outro mais macio, já que sabemos quem a pressão dada ao lápis, o tipo de papel utilizado, maior ou menor sudorese, influencia sobremaneira no resultado final do trabalho.

11 Dinâmica nas aulas de desenho

Intuitiva e espontaneamente, a dinâmica nas aulas de desenho da figura humana foi se consolidando de tal modo que hoje é possível encontrarmos seus referentes na história e no ensino da arte. Não foi exatamente planejado, mas depois de 15 anos a dinâmica construída nas aulas do IFFluminense pode ser resumida como se segue.

11.1 “Recordar é viver”

A disciplina de desenho com base no natural ocorre no período subsequente ao que se estuda o desenho de observação. Sendo assim, espera-se que as noções básicas estejam totalmente consolidadas. Mas a prática cotidiana tem demonstrado que nem sempre é assim e algumas deficiências seguem sendo observadas. Com a intenção de nivelar ou diminuir ao máximo as diferenças entre o grupo e criar um discurso mais equânime entre professor e aluno, é feita uma retomada sobre as noções básicas a respeito do desenho de observação, antes de se adentrar à temática da disciplina.

11.2 A metáfora da casa a ser construída

Naturalmente que podemos explicar algo de muitas maneiras diferentes, assim como cada aluno irá receber melhor essas explicações de modo distinto um do outro (GARDNER, 1995). Cientes disso, passamos a adotar uma metáfora para explicar a construção de um desenho de modelo vivo. Comparamos o desenho a uma casa a ser construída e o papel o terreno onde isso se dará.

Por mais que profissionais e alguns alunos já possuam intuitiva ou tecnicamente grande habilidade para o desenho a mão livre, com bom golpe de vista, perfeita noção de perspectiva e profundidade, além de boa percepção sobre as nuances entre o claro e escuro, muitos não o tem. E é para estes alunos, em formação, que a proposta aqui apresentada se destina. Sendo assim, indicar algo palpável da realidade comum a todos (todos já viram uma casa e tem alguma nossa mínima do que seja de uma planta de casa) como ponto de reflexos muito provavelmente os levará a superar algumas dificuldades iniciais. Além do que, muitos não possuem a habilidade do desenho por isso mesmo a proposta da aula do desenho do natural aqui apresentada constitui-se mais em alimentar questões de caráter mais técnico que artístico, propriamente dito. A superação das limitações artísticas sobre o desenho deverá se dar por meio de maior empenho técnico e percorrer percursos mais analíticos que intuitivos.

Continuando nesse raciocínio, o aluno deverá localizar a casa da melhor maneira possível dentro do terreno (composição/enquadramento). Distribuir, proporcionalmente os cômodos no interior dessa casa (proporção anatômica) enquanto prepara para levantar a obra (esboços preliminares). A construção se desenvolve e se materializa com acertos simultâneos enquanto se dirige para o acabamento, sobrando tempo e dinheiro parte-se para os detalhes mais requintados. Essa relação metafórica é, ao mesmo tempo, uma relação inversa na razão sobre escalas, já que a casa é uma escala ampliada da planta, ao passo que o desenho que realizamos é a escala reduzida do modelo humano.

11.3 Desenho a partir de desenho e de fotografia

A prática inicial do desenho da figura humana se inicia com a cópia ampliada (A4) a partir de pequenos esboços (A5) (Figura 7). Posteriormente inicia-se o exercício de cópia a partir de desenhos e fotografias, sempre em branco e preto.



Figura 7 - Desenho ampliado a partir de desenho A5. Autor da cópia: Ian Neves Ramos
Autor do desenho original: Elvgren. Foto do autor.

Em um estágio posterior, os alunos trabalham a escala inversa, ou seja, desenhos reduzidos a partir de desenhos e fotografias de tamanho natural reproduzindo-os em formato A3. Os desenhos a serem reproduzidos estão impressos em dois ou três painéis, o que é confortável para que os alunos se posicionem o mais frontal possível diante deles de modo a evitar distorções anamórficas (Figura 8).

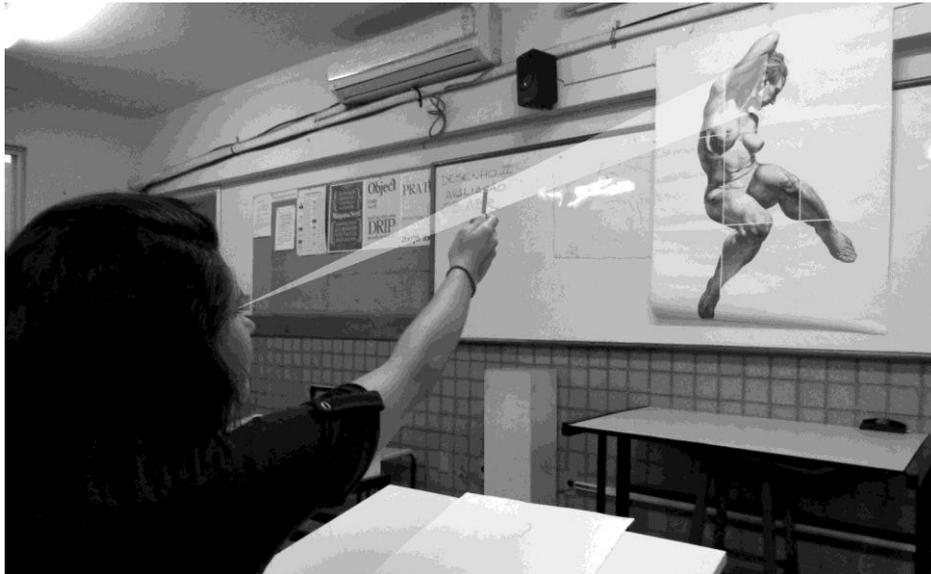


Figura 8 - Desenho a partir de figura em tamanho natural
Foto do autor.

Outra possibilidade bastante interessante é projetar fotografias para serem copiadas, haja vista a grande variedade disponível desse material em rede. O inconveniente é que se torna muito improvável poder dispor de mais de um projetor com essa finalidade. Isso obriga aos alunos a se submeterem a alguma distorção da imagem uma vez que não é possível que todos se posicionem frontalmente à projeção.

11.4 Desenho a partir do natural

Muitas pessoas se sentem intimidadas quando trabalham pela primeira vez com um modelo, conscientes da complexidade do corpo e de seus movimentos. Sabem, ou imaginam, que são necessários anos de estudos para executar um desenho de qualidade. Em nossa proposta, antecipamos o desenho do corpo humano com um exercício que é o desenho que o aluno faz de sua própria mão.

11.4.1 A própria mão

Trata-se de um primeiro contato com o desenho do natural. O desenho da própria mão é uma interessante forma de autorrepresentação, sobretudo por se tratar do órgão mais expressivo do corpo humano que, juntamente com a boca, é capaz de um sem-fim de variações, sobretudo quando ambas as mãos estão presentes. Por razões óbvias, as duas mãos não podem ser desenhadas, salvo excepcionalidade.

11.4.2 O modelo vivo

Uma característica particular quando o aluno se dispõe a posar é que nesse momento o grupo se descontraí e há que se esperar alguns minutos até a “poeira abaixar” e que estejam realmente prontos para dar início à atividade. As inevitáveis brincadeiras costumam criar uma atmosfera propícia para que a aula se desenrole de modo bastante favorável.

Diferentemente dos modelos planos (painéis e projeções), nos exercícios com modelo vivo o aluno deve evitar ficar frontalmente ao modelo para que não resulte monótono o desenho. Assim, com um *layout* circular (em C ou U), surgirão desenhos totalmente distintos, tanto do ponto de vista da representação e expressão quanto do ângulo de visão de cada um.

Em nossas aulas, o aluno é sempre orientado e incentivado a comprovar as relações dos elementos no espaço por meio de relações diretas. Assim, por exemplo, enquanto se estabelecem as primeiras linhas deverá observar qual a relação longitudinal existente entre a cabeça e seus antagônicos os pés (supondo um modelo que não esteja deitado). Algum dos pés se encontra na direção da cabeça? Caso contrário, o quão longe ou perto está da direção da cabeça?

Espera-se que nesse momento, quando o aluno já atravessou as etapas descritas anteriormente, a fruição do trabalho seja mais prazerosa. Por mais desafiadora que a atividade possa ser para alguns, o desenvolvimento gradual da representação por meios de tais exercícios deverá dar condições mais favoráveis para superar barreiras inicialmente encontradas.

12 Cada desenho e olhar são únicos

As representações gráfico-visuais são seletivas, possuem elementos que são valorizados e outros simplificados ou mesmo desprezados. Segundo Massironi (1982), acontece um processo dialético entre a ênfase e a exclusão. O enfatismo não existirá sem que algo seja excluído e vice-versa. Ao realizar seu trabalho, o desenhista pode até observar o modelo de maneira mais depurada, porém, apenas algumas características do objeto serão incorporadas no desenho, ou seja, apenas as características que realmente ele notou, julgou importante ou que foram apreendidas pela consciência (*apud* ASSUMPÇÃO e CASTRAL, 2013). Inclui-se também nesse processo a própria escolha que é feita conscientemente para realçar alguns elementos em detrimento de outros.

Cada desenho é único e não deve haver relação de exatidão com a natureza, já

que o desenho se parece com a realidade, mas a realidade não se parece com os desenhos.

O indivíduo coloca características de sua personalidade no traço, de acordo com seu jeito de segurar o lápis, com maior ou menor pressão, deslocando-o com velocidade maior ou menor, com firmeza ou indecisão, com ou sem tensão etc., e assim criam-se as infinitas possibilidades de formas pessoais de expressão (DORFMAN, 2007).

Deste modo, permitir que o aluno supere certa insegurança dando-lhes o conforto advertindo-o sobre as representações individuais do desenho livre (nunca haverá um desenho igual ao outro) pode tornar promissora a relação entre aluno e professor. Em hipótese alguma se deseja representações fiéis da realidade, tal qual uma máquina fotográfica. Não seria este o objetivo.

13 Avaliar é preciso

Para o nosso atual sistema de ensino, é de vital importância que o modo e os critérios de avaliação sejam bem claros e explicados logo no início. Trata-se de uma exigência acadêmica na qual ainda somos submetidos. Em nossa prática, tornou-se rotina, logo de início, uma proporcionalidade na avaliação (peso) que pode variar para mais ou para menos conforme o momento, o grupo de alunos envolvidos e o trabalho a ser realizado. De uma maneira geral, é aplicado o seguinte critério e valores para avaliar um determinado trabalho: anatomia 40%, proporção 30%, luz/sombra 20% e composição/enquadramento 10%. Desse modo, fica claro tanto para o professor que avalia como para o aluno quando recebe seu trabalho entender como foi avaliado mediante os critérios previamente anunciados. Via de regra, como é natural de se esperar, os trabalhos vão ganhando importância e as notas atribuídas a eles um peso maior.

14 Considerações finais

Com o advento da computação é notória a redução na importância dada ao desenho de observação, como um todo, por importante parcela da população de profissionais e estudantes. Para Silva e Nakata (2012), devido ao excesso de tecnicismo, o uso indiscriminado de programas gráficos pode limitar o aluno a atingir seu potencial criativo e colaboram para ferir as etapas essenciais do refinamento da ideia. Invariavelmente, perderá o propósito criativo já que grande parte das respostas é dada apenas por meio de composições de imagens preexistentes em um repertório globalizado que vem da internet e banco de imagens compartilhadas.

Vale ressaltar que, em meio a essa efervescência transformadora em que vivemos, facilitada pelos meios de informação, a capacidade individual de criação deve ser incentivada, sendo assim, o erro não apenas faz parte do processo de aprendizagem como é aceito desde que o trabalho resulte convincente pela vivacidade de sua execução plástica (MEIER, 1982).

As linhas aqui traçadas buscam refletir sobre a experiência de mais de uma década na encantadora arte de construção do conhecimento da expressão artística, em especial da representação do “desenho do natural”, no curso de Design Gráfico do Instituto Federal Fluminense. De certo que é possível notar o amadurecimento das ações desenvolvidas por parte do autor-professor que por todos esses anos buscou adequar os diferentes momentos em que o curso passou. Promoveu-se uma variedade de práticas dinâmicas fundamentadas na tradição histórica desta disciplina, cujo ensino foi intercalado com novas experiências, adaptando essas práticas dinâmicas à realidade local. Esse complexo conjunto de operações têm permitido sintomáticas melhoras na dinâmica das aulas e, por conseguinte, em um melhor aproveitamento de todos, alunos e professor.

O presente trabalho busca contextualizar e “fazer pensar” a aprendizagem do desenho do natural na contemporaneidade. Certamente, não pretendemos afirmar que a forma apresentada seja a única abordagem possível; dizemos, apenas, que se constitui em uma aproximação possível aos problemas pedagógicos aqui tratados. O papel do professor de desenho é, nesse quadro, o de inventar os dispositivos pedagógicos que tornem o desenho visível em termos de conhecimento, de invenção e de experimentação plástica.

Respeitando sempre o valor expressivo e de linguagem que podem ser ofertados por meio das diferentes formas de representação e expressão, acreditamos, no entanto, que o valor intrínseco da qualidade do desenho, com base no real, excepcionalmente perderia seu valor no campo da arte e do design. É nesse ambiente acadêmico de valorização da arte e da técnica onde nossa proposta se situa entendendo a possibilidade de perfeita convivência harmônica entre o analógico e o digital como ferramentas independentes e complementares, cada uma ao seu tempo e em lugares devidos.

Referências

BORDES, J. Los manuales del manual: bifurcaciones del dibujo. In: MOLINA, J. J. G., CABEZAS, L., BORDES, J. (Orgs) **El manual del dibujo**: estrategias de su enseñanza en el siglo XX. pp. 503-650. Madrid: Cátedra, 2011.

CABEZAS, L. El Manual contemporáneo. In: MOLINA, J. J. G., CABEZAS, L., BORDES, J. (Orgs) **El manual del dibujo**: estrategias de su enseñanza en el siglo XX. pp. 139-497. Madrid, Cátedra, 2011.

GARDNER. H. **Inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

LOOMIS, A. **Figure drawing for all it's worth**. London: Titan Books, 2011.

LOOMIS, A. **Ilustración creadora**. Buenos Aires: Hachette, 1947.

MAIER, M. Procesos **Elementales de proyectación y configuración**. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

MASSIRONI, M. **Ver pelo desenho**: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. Rio de Janeiro: Edições 70, 1982.

MOLINA, J. J. G. Los “Topos” del manual. In: MOLINA, J. J. G., CABEZAS, L., BORDES, J. (Orgs) **El manual del dibujo**: estrategias de su enseñanza en el siglo XX. pp. 15-136. Madrid: Cátedra, 2011.

OLIVEIRA, R. **Pelos Jardins Boboli**: Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SALISBURY, M. **Ilustración de libros infantiles**: cómo crear imágenes para su publicación. Barcelona: Acanto, 2005.

SILVA, J. C. P. e NAKATA, M. K. **Sketch para design**: sua importância no processo de criação de produtos. Baurú: Canal 6, 2012.

SIMMONS, S. e WINER, M. **Drawing**: the creative process. New York: Prentice-Hall, 1986.