



**Apostila de Arte**

# ARTES VISUAIS

**Garcia Junior**

 [imagetica.net](http://imagetica.net)

**Apostila de Arte**

**ARTES VISUAIS**

**Garcia Junior**

Elaboração do texto, projeto gráfico, diagramação, capa, pesquisa iconográfica e fotomontagens:

**Garcia Junior**

**Azevedo Junior, José Garcia de.**

Apostila de Arte – Artes Visuais. São Luís: Imagética Comunicação e Design, 2007.

59 p.: il.

1. Arte – Artes Visuais – Linguagem Códigos e suas Tecnologias – Ensino Médio – Título.

CDD

CDU

**É permitida a reprodução para fins didáticos em sala de aula desde que comunicada ao autor pessoalmente, por telefone ou meio eletrônico.**

**Imagética Comunicação & Design.**

Av. A, Qd. 01, Bl. 06, Apto. 404, Cond. Ipem-Angelim, Bairro Angelim,  
CEP: 65062-710, São Luís – Maranhão

Fone: (98) 3246 9860

E-mails: faleconosco@imagetica.net / gjrdesign@hotmail.com

Site: www.imagetica.net

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b>	p. 04
<b>UNIDADE 01 – Entendendo a Arte</b>	p. 05
<b>Parte 01:</b> Conceitos, importância e funções da Arte	p. 05
<b>Parte 02:</b> Arte nas imagens do cotidiano	p. 12
<b>Parte 03:</b> A beleza, o feio e o gosto	p. 14
<b>Parte 04:</b> Arte erudita, arte popular e arte de massa	p. 17
<b>Parte 05:</b> Técnicas e materiais artísticos e expressivos nas artes visuais	p. 22
<b>UNIDADE 02 – A linguagem visual</b>	p. 28
<b>Parte 06:</b> Comunicação e linguagem	p. 28
<b>Parte 07:</b> Elementos básicos da linguagem visual	p. 31
<b>Parte 08:</b> Fundamentos compositivos da imagem	p. 45
<b>PROPOSTA DE PLANO DIDÁTICO</b>	p. 50
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	p. 58

## APRESENTAÇÃO

Esta apostila é parte de uma pesquisa pessoal do autor com alunos do Ensino Médio sobre o Ensino de Arte, visando uma melhor metodologia de construção dos conhecimentos da Arte, enfocando seus aspectos filosóficos, sociológicos, históricos, estéticos e técnicos.

A abordagem dos conteúdos é feita de maneira crítica e questionadora, orientando o leitor a traçar paralelos com sua realidade para uma aprendizagem significativa e contextualizada. O texto organiza e explora os elementos conceituais didaticamente fazendo relação com as mais de 120 imagens que ilustram a apostila.

Longe de ser uma referência única, propomos que essa apostila seja um dos pontos de partida para o despertar do interesse artístico em suas principais dimensões: o saber, a apreciação e a produção.

Quaisquer críticas, comentários ou sugestões poderão ser encaminhados para o e-mail faleconosco@imagetica.net. Atualizações poderão ser obtidas no site [www.imagetica.net](http://www.imagetica.net).

**Garcia Junior.**

# APOSTILA DE ARTE – ARTES VISUAIS

Garcia Junior

## Unidade 01 – ENTENDENDO A ARTE

### Parte 1: Conceitos, importância e funções da arte

O mundo da arte é concreto e vivo podendo ser observado, compreendido e apreciado. Através da experiência artística o ser humano desenvolve sua imaginação e criação aprendendo a conviver com seus semelhantes, respeitando as diferenças e sabendo modificar sua realidade. A arte dá e encontra forma e significado como instrumento de vida na busca do entendimento de quem somos, onde estamos e o que fazemos no mundo.

#### + Pensando sobre o tema



**01. Pietá.**  
Michelangelo. Igreja de São Pedro, Vaticano, Itália. C. de 1500



**02. Cadeira Kasese.**  
Hella Jongerius. 2000.

- Observe estas imagens:
- Você já viu alguma imagem e ficou na dúvida se ela era ou não uma obra de arte? Quais foram as imagens?
- Como você faria para distinguir a imagem de um cartaz de filme de cinema de uma tela pintada como sendo arte?
- Você sabe o que é arte e para quê ela serve?



**03. Mont Ste. Vitoire.**  
Paul Cézanne. França. 1885 - 1887.



**04. Poster de Star Wars – Episode III.**  
LucasFilm. 2005.



## ✚ Conhecendo mais sobre o tema

Para podermos responder a essas perguntas devemos, antes de mais nada, saber que a **arte é conhecimento**. A arte é uma das primeiras manifestações da humanidade como forma do ser humano marcar sua presença criando objetos e formas (pintura nas cavernas, templos religiosos, roupas, quadros, filmes etc) que representam sua vivência no mundo, comunicando e expressando suas idéias, sentimentos e sensações para os outros.

Desta maneira, quando o ser humano faz arte, ele cria um objeto artístico que não precisa nos mostrar exatamente como as coisas são no mundo natural ou vivido e sim, como as coisas *podem ser*, de acordo com a sua visão. A função da arte e o seu valor, portanto, não estão no retrato fiel da realidade, mas sim, na **representação simbólica do mundo humano**.



05. Artista Philippe Farraut esculpindo em pedra.

1. O **Artista** cria, transmitindo e expressando idéias e sentimentos...

2. Na forma de um **Objeto Artístico** – a obra de arte que...

3. O **Observador** vê, analisa, compreende e aprecia.

Para existir a arte são precisos três elementos: **o artista, o observador e a obra de arte**.

O primeiro elemento é o **artista**, aquele que cria a obra, partindo do seu conhecimento concreto, abstrato e individual transmitindo e expressando suas idéias, sentimentos, emoções em um objeto artístico (pintura, escultura, desenho etc) que simbolize esses conceitos. Para criar a obra o artista necessita conhecer e experimentar os materiais com que trabalha, quais as técnicas que melhor se encaixam à sua proposta de arte e como expor seu conhecimento de maneira formal no objeto artístico.

O outro elemento é o **observador**, que faz parte do público que tem o contato com a obra, partindo num caminho inverso ao do artista – observa a obra para chegar ao conhecimento de mundo que ela contém. Para isso o observador precisa de sensibilidade, disponibilidade para entendê-la e algum conhecimento de história e história da arte, assim poderá entender o contexto em que a obra foi produzida e fazer relação com o seu próprio contexto.

Por fim, a **obra de arte** ou o **objeto artístico**, faz parte de todo o processo, indo da criação do artista até o entendimento e apreciação do observador. A obra de arte guarda um fim em si mesma sem precisar de um complemento ou “tradução”, desde que isso não faça parte da proposta do artista.



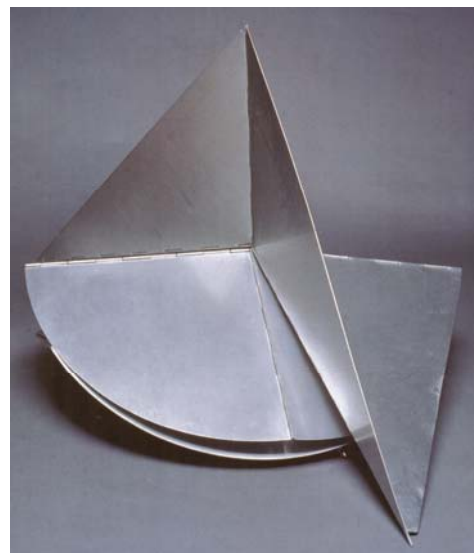
06. Visitantes no Museu do Vidro em Nova York, Estados Unidos.

**Pensando sobre o tema**

- Observe e analise as imagens de acordo com os questionamentos:
- Quais dessas imagens você consideraria como sendo obra de arte?
- Quais são as características das imagens que levam você a considerar isso?
- Elas são parecidas entre si e são da mesma época?



**06. Colar-apito.**  
Etnia indígena Urubu Kaapor.  
Maranhão, Brasil.



**07. Bicho.**  
Ligia Clark. Brasil. 1960.



**08. A Anunciação.**  
Iluminura de evangelho  
manuscrito. C. de 1150.



**09.** Peça de propaganda de  
indústria de papel.



**10. Cratera (vaso) grego.**  
Imagem de espetáculo teatral.  
Grécia. C. de 500 A.C.

**Conhecendo mais sobre o tema**

Dentre os possíveis e variados conceitos que a arte pode ter podemos sintetizá-los do seguinte modo – a arte é uma experiência humana de conhecimento estético que transmite e expressa idéias e emoções na forma de um objeto artístico (desenho, pintura, escultura, arquitetura etc) e que possui em si o seu próprio valor. Portanto, para apreciarmos a arte é necessário aprender sobre ela. Aprender a observar, a analisar, a refletir, a criticar e a emitir opiniões fundamentadas sobre gostos, estilos, materiais e modos diferentes de fazer arte.

Uma tela pintada na Europa no séc. XIX pode não ter o mesmo valor artístico para uma comunidade indígena ou para uma sociedade africana que conservem seus valores e tradições originais. Por que isso pode acontecer se a arte é universal?

Para esses grupos étnicos os significados da arte como a entendemos podem não ser os mesmos por não pertencerem ao contexto em que eles vivem.





**11. Pinturas rupestres de animais.**  
Cavernas de Lascaux. França. C. de 15-13000 A.C.

Desde os primórdios o ser humano busca transmitir e expressar suas idéias e sentimentos.

Cada sociedade possui seus próprios valores morais, religiosos, artísticos entre outros. Isso forma o que chamamos de cultura de um povo. Mas uma cultura não fica isolada e sofre influências de outras, portanto, nenhuma cultura é estática e sim dinâmica e mutável. A arte, ao longo dos tempos, tem se manifestado de modos e finalidades diversas. Na Antiguidade, em diferentes lugares a arte era vislumbrada em manifestações e formas variadas – na Grécia, no Egito, na Índia, na Mesopotâmia...



**12. Pintura na tumba de Nefertari.**  
Oferenda à deusa Ísis. Bahri, Egito. C. 1279-1212 A.C (dinastia 19).

O ser humano representa simbolicamente sua vivência, valores e crenças através da arte.

Os grupos sociais vêem a arte de um modo diferente, cada qual segundo a sua função. Nas sociedades indígenas e africanas originais, por exemplo, a arte não era separada do convívio do dia-a-dia, mas presente nas vestimentas, nas pinturas, nos artefatos, na relação com o natural e o sobrenatural, onde cada membro da comunidade podia exercer uma função artística.

Somente no séc. XX a arte foi reconhecida e valorizada por si, como objeto que possibilita uma experiência de conhecimento estético.



**13. Tomé, o incrédulo.**  
Caravaggio. Espanha. C. de 1602-1603.

Nesta pintura à óleo o artista não presenciou a cena entre Cristo e os seus apóstolos, mas representou a cena como ela poderia ter ocorrido de maneira extremamente realista. A arte, então, não precisa nos mostrar a realidade como ela é, mas como é percebida, interpretada e mostrada pelo ser humano.



### ✚ **Pensando sobre o tema**

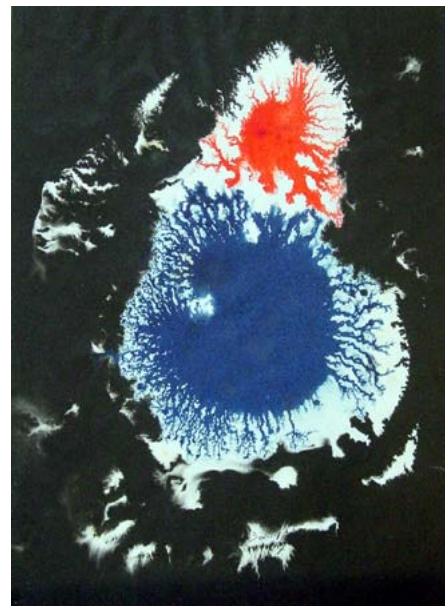
- Quando você observa imagens de um modo geral procura entendê-la? Para quê serve a imagem e com que finalidade ela foi criada?



**14. A redenção de Cam.**  
Modesto Broccos Y Gomes.  
Rio de Janeiro, Brasil. 1895.



**15. São João Nepomuceno.**  
Aleijadinho.  
Minas Gerais, Brasil. 1895.



**16. Abstrato.**  
Antônio Bandeira.  
Brasil. 1967.

### ✚ **Conhecendo mais sobre o tema**

Ao longo da história da arte podemos distinguir três funções principais para a arte – a **pragmática** ou **utilitária**, a **naturalista** e a **formalista**.



**17. Vaso de cariátides**  
Cultura Santarém. Pará, Brasil.  
C. 1000-1500.

Vaso de cerâmica em argila da Cultura Santarém, etnia indígena que se desenvolveu na foz do rio Tapajós, no Baixo Amazonas. Esta peça possuía uma finalidade ritualística e era adornada com ricos detalhes. *Cariátides* são os nomes das figuras antropomórficas (mistura de humanos com animais) que sustentam o vaso na base.

- **Função pragmática ou utilitária:** a arte serve como meio para se alcançar um fim não-artístico, não sendo valorizada por si mesma, mas pela sua *finalidade*. Segundo este ponto de vista a arte pode estar a serviço para finalidades

pedagógicas, religiosas, políticas ou sociais. Não interessa aqui se a obra tem ou não qualidade estética, mas se a obra cumpre seu papel *moral* de atingir a finalidade a que ela se prestou. Uma cultura pode ser chamada pragmática quando o comportamento, a produção intelectual ou artística de um povo são determinados por sua utilidade.



**18. Recado difícil.**  
Almeida Júnior.  
Rio de Janeiro. Brasil. 1995.

Esta pintura à óleo marca o início nas artes visuais do movimento cultural conhecido como Modernismo no Brasil. Ela simboliza elementos regionais (sol, mandacaru) com cores vivas e figuras estilizadas e distorcidas, sem se preocupar com a anatomia perfeita e sim com a forma de apresentação estética da arte em si. O nome "Abaporu" significa na língua Tupi-Guarani "o homem que come" relacionado ao "antropofagismo cultural" como proposta artística do Modernismo.



**19. O Abaporu.**  
Tarsila do Amaral  
São Paulo. Brasil. 1927.

Nesta pintura à óleo o artista retrata uma situação de modo realista com personagens humildes tirados do cotidiano brasileiro da época. A perfeição da técnica da pintura ressalta a intenção de representar a imagem o mais natural possível.

• **Função naturalista:** o que interessa é a representação da realidade ou da imaginação o mais natural possível para que o conteúdo possa ser identificado e compreendido pelo observador. A obra de arte naturalista mostra uma realidade que está fora dela *retratando* objetos, pessoas ou lugares. Para a função naturalista o que importa é a correta representação (perfeição da técnica) para que possamos reconhecer a imagem retratada; a qualidade de representar o assunto por inteiro; e o vigor, isto é, o poder de transmitir de maneira convincente o assunto para o observador.

• **Função formalista:** atribui maior qualidade na *forma* de apresentação da obra preocupando-se com seus significados e motivos estéticos. A função formalista trabalha com os princípios que determinam a organização da imagem – os elementos e a composição da imagem. Com o formalismo nas obras, o estudo e entendimento da arte passaram a ter um caráter menos ligado às duas funções anteriores importando-se mais em transmitir e expressar idéias e emoções através de objetos artísticos. Foi só a partir do séc. XX que a função formalista predominou nas produções artísticas através da *arte moderna*, com novas propostas de criação. O conceito de arte que temos hoje em dia é derivado desta função.



## ✚ Para saber mais

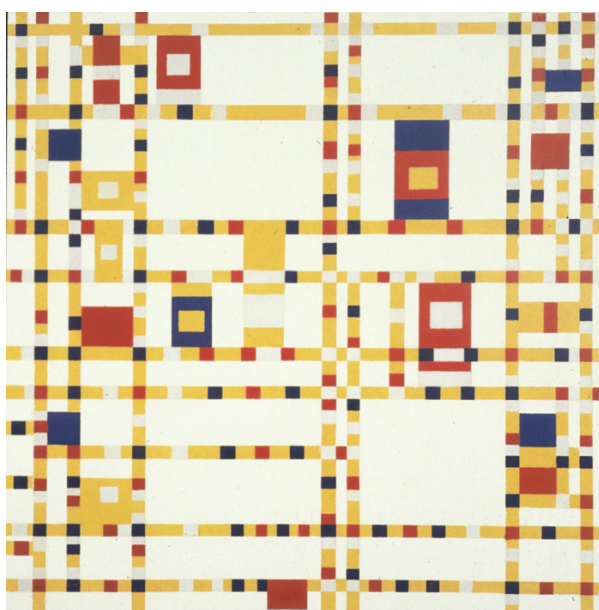


**20. A leiteira.**

Jan Vermeer. Holanda. 1660.

**Arte Figurativa ou Figurativismo:** é aquela que retrata e expressa a figura de um lugar, objeto, pessoa ou situação de forma que possa ser identificado, reconhecido. Abrange desde a figuração realista (parecida com o real) até a estilizada (sem traços individualizadores). O figurativismo segue regras e padrões de representação da imagem retratada.

Nesta pintura à óleo, feita durante o período artístico chamado Renascimento, o artista explorou a representação de uma cena do dia-a-dia de modo realista retratando com perfeição a naturalidade figurativa das formas, iluminação, cores e texturas criando toda uma atmosfera que nos faz mergulhar na cena. Esta obra de arte pode ser classificada como Naturalista segundo sua função original quando foi criada.



**21. Broadway Boogie Woogie.**

Piet Mondrian. Holanda. 1942-1943.

**Arte Abstrata ou Abstracionismo:** termo genérico utilizado para classificar toda forma de arte que se utiliza somente de formas, cores ou texturas, sem retratar nenhuma figura, rompendo com a figuração, com a representação naturalista da realidade. Podemos classificar o abstracionismo em duas tendências básicas: a geométrica e a informal.

Aqui o artista reduz a imagem aos seus elementos básicos visuais: formas, cores, direção e movimento. Esta obra faz parte do movimento Expressionista Alemão na Arte Moderna que evitava a representação da natureza tal qual a vemos. Para estes artistas a Arte era a simplicidade e organização geométrica do espaço. Nesta pintura à óleo o artista não se preocupou em criar algo identificável mas, sim, transmitir valores e significados estéticos nas formas básicas, por isso pode ser classificada como sendo da função Formalista.



## Parte 2: Arte nas imagens do cotidiano



22. Fotomontagem com elementos simbólicos da arte. Garcia Junior. 2005.

### + Pensando sobre o tema

- Onde e como você vê a arte no seu dia-a-dia?
- Quais são as características formais e quais significados as imagens que você considera arte transmitem para você?
- O que leva você a entender estas imagens como sendo arte?

### + Ampliando os conhecimentos

Uma imagem guarda uma semelhança com algo, representando aquilo que o nosso sentido da visão pode captar, aquilo que podemos ver, ou que nossa imaginação pode criar. Assim, o reflexo de nosso rosto na água é uma imagem que a natureza se encarregou de criar.

O ser humano, ao longo de seu desenvolvimento, tem procurado encontrar formas de registrar essa imaginação ou realidade captada, através de pinturas, desenhos, esculturas, gravuras ou filmes, ou seja, através de **representações imagéticas**.

A principal diferença entre imagem e representação imagética é que imagem é tudo aquilo que nosso sentido da visão pode captar registrando tanto o que é realidade quanto imaginação, e representação imagética são imagens carregadas de significados organizados ou não de maneira consciente – com valores artísticos.

Os significados e intenções na criação variam de acordo com o período, lugar e pessoas, ou seja, de acordo com o contexto histórico. Desde tempos remotos, o ser humano já procurava fazer representações imagéticas nas paredes das cavernas. Essas imagens podiam ter finalidades místicas e de sobrevivência. Na Idade Média, as imagens das obras de arte possuíam um cunho educativo a serviço da religião. Já no Renascimento as imagens artísticas procuravam elevar a condição do ser humano a um nível maior. No Romantismo e Modernismo, as obras de arte possuíam fins diversos, como protestos e denúncias dos problemas políticos e sociais.

Na atualidade existem várias maneiras de se representar a realidade ou a imaginação. Hoje em dia, além das formas tradicionais (desenho, pintura, escultura, gravura, arquitetura), existe o cinema, a televisão, o computador e a Internet. Através dessas novas tecnologias surgiram também várias manifestações artísticas que são produzidas basicamente utilizando-se das suas possibilidades e inovações.

Através da TV encontramos várias manifestações de produções artísticas, como, por exemplo, telenovelas, seriados, filmes ou desenhos animados. Estes ligados diretamente às artes cênicas, porém utilizando mecanismo de representação imagética das artes visuais, como o vídeo. Nesse caso, são linguagens artísticas que se fundem, se unem. Podemos denominar essa linguagem artística como *“audiovisual”* – união de som e de imagem.

Outras manifestações com elementos artísticos que estão presentes nas imagens do nosso cotidiano são as publicações gráficas como os jornais, as revistas, os livros, os *outdoors*, os

panfletos, entre outras. Nessas publicações encontramos várias formas de representação, que vão desde o desenho até a fotografia.

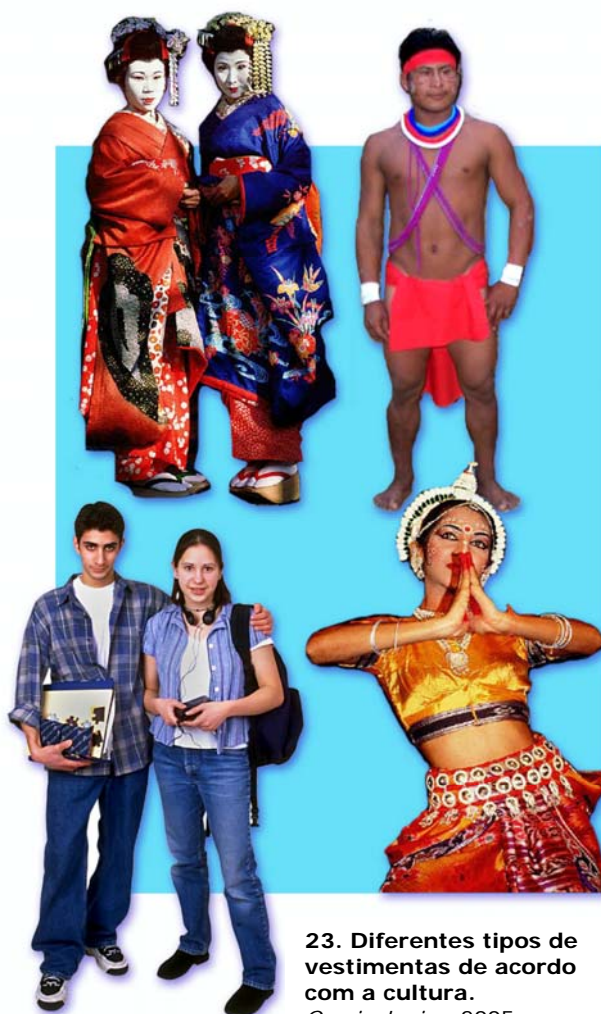
Nos jornais, por exemplo, nos divertimos freqüentemente com as tiras de histórias em quadrinhos, os cartuns e as charges políticas. Em contrapartida, também podemos nos chocar vendo imagens com cenas de violência captadas com precisão pela câmera do fotógrafo. Nas revistas utiliza-se dessas mesmas imagens, porém, com um pouco mais de sofisticação, elaborando o visual da página junto com texto, fotografias e gráficos para que se torne mais interessante ao leitor. As próprias histórias em quadrinhos (também conhecidas por HQ's), que inicialmente surgiram para entreter os leitores de antigos jornais norte-americanos, alcançaram um nível artístico elevado, em que artistas fazem uso de sua linguagem para expressarem suas criações.

### Para saber mais

Você já reparou que as roupas variam de acordo com várias situações: o ambiente, a época, o nível social, o poder de aquisição, o grupo cultural, os lugares... Esta variação nos gostos, estilos e modos de se vestir possui um nome: moda. Geralmente atribuímos a moda a algo fútil, sem conteúdo e passageiro, que se preocupa apenas com a beleza exterior do “modelo”. De certa maneira isto tem um sentido. Contudo, também podemos pensar na moda como um registro de impressões e características de grupos humanos que convivem socialmente e que procuram transmitir e expressar, pelas suas vestimentas, elementos artísticos no cotidiano.

O homem pré-histórico tinha uma moda ou um modo de vestir para atrair a caça, para vencer uma guerra ou para cultuar os mortos, o homem moderno se veste de jeito diferente para seduzir, para fechar um negócio ou para passear. Estar na moda é incorporar os símbolos de determinado grupo social. É como afirmar aos outros, através das roupas, que você está bem informado sobre o que se passa no mundo. Em qualquer que seja a época a moda está relacionada ao conceito de *status*, o nível social a que pertence a pessoa.

A moda, tanto nas vestimentas quanto nos acessórios e peças de decoração, tem mostrado diferentes faces ao longo das épocas, funcionando como registro diário do convívio em sociedade, com suas diferenças de classe, de nível cultural, financeiro etc. O que devemos preservar e respeitar é a diversidade existente nas manifestações da moda pelo mundo, já que ela possui elementos artísticos que também devem se manter. As diversas formas de tecidos, cortes, peças de roupas e cores são usadas para identificar a que grupo uma pessoa pertence, não que isto resuma a personalidade dela, nem que seja motivo para excluí-la de outros grupos, mas como questão de atitude perante os demais.



**23. Diferentes tipos de vestimentas de acordo com a cultura.**

*Garcia Junior. 2005.*



### Parte 3: A beleza, o feio e o gosto

#### ✚ Pensando sobre o tema

- O que você considera como belo? Um rosto feminino ou masculino? Um corpo saudável? Um pôr-do-sol na praia? Uma roupa que está na moda?
- Observe as imagens e indique aquelas que você julga como sendo “belas” e escreva explicando os motivos que levaram você a esse julgamento.
- Reflita sobre as questões anteriores e compare com as opiniões de seus colegas.



24. Construção mole com feijões cozidos – premonição da Guerra Civil. Salvador Dalí. Espanha. 1936.



25. Fotografia de formações rochosas. Deserto do Arizona. Estados Unidos.



26. Ilustração feita com aerógrafo de mulher na praia.



27. Fotografia de Quedas d'água. Montana. Estados Unidos.



28. Fotografias de homens de diferentes culturas.



**Ampliando os conhecimentos**

Quando você sabe que algo possui beleza? Quando a imagem é agradável de ser vista, quando você sente uma emoção ao vê-la, quando você entende o que está vendo?

Se você encontrou dificuldades para formular uma resposta, saiba que ela não é a mesma para todos. Alguns estudiosos de arte dizem que existe uma “beleza universal”, um “padrão de beleza” que mantém o mesmo valor para qualquer pessoa. Você concorda com esta afirmação?

Assim como o conceito de arte, o conceito de beleza vem mudando de acordo com as épocas e os lugares, assumindo diferentes rostos e personalidades. Você já deve ter ouvido a expressão “gosto não se discute”, que podemos entender como o que é belo para você pode não ser para outra pessoa, portanto não podemos julgar. Você já deve também ter ouvido a frase “a beleza está nos olhos de quem vê”, isto é, a beleza não está no objeto, pessoa ou paisagem que vemos, mas no entendimento da pessoa que observa sobre o que é beleza. Você já conseguiu criar um conceito e entender o que é a beleza?

Como foi mencionado anteriormente, a arte é uma experiência de conhecimento estético de transmissão e expressão de idéias e sentimentos. Associamos a palavra estética à arte e também à beleza. A palavra estética vem do grego *aisthesis* e significa “faculdade de sentir”, “compreensão pelos sentidos”, “percepção totalizante”.

Quando observamos uma obra de arte ou uma imagem qualquer ela primeiro é sentida (percepção pelos sentidos), depois ela é analisada (interpretação simbólica do mundo) e, por fim, entendida e apreciada (conhecimento intuitivo). Para apreciarmos algo “belo” não usamos imediatamente nossa razão, mas os sentimentos, nossa intuição, nossa imaginação. Desta maneira é que temos uma experiência estética com a obra de arte ou imagem.

O conceito de beleza teve várias modificações ao longo dos tempos. O que uma cultura pode considerar como feio outra cultura pode considerar como belo.



**29. Cabeça de Nefertiti.**  
Arte Egípcia. C. 1348-1336 A.C.  
(dinastia 18)

A beleza feminina foi e continua sendo um dos temas preferidos dos artistas. Observe como o “padrão” estético muda conforme a época, lugar e expressividade do autor.



**30. Vênus de Milo.** Arte Grega (período Helênico). C. 150-100 A.C.



**31. O Nascimento de Vênus.**  
Sandro Botticelli. Itália. C. 1435-86



**32. A Banhista de Valpiçon.**  
Ingres. França. 1808.

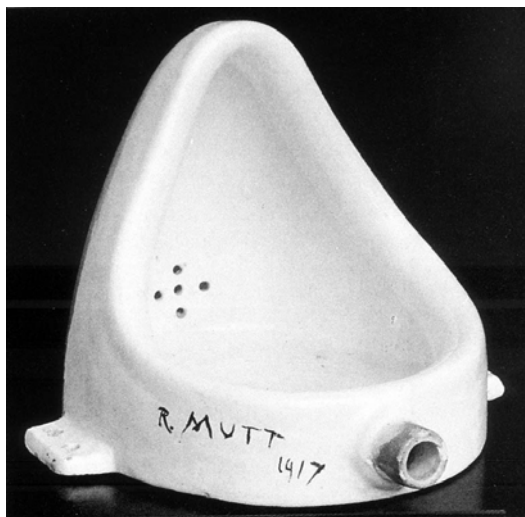


**33. Marylin Monroe Dourada.**  
Andy Warhol.  
Estados Unidos. 1962



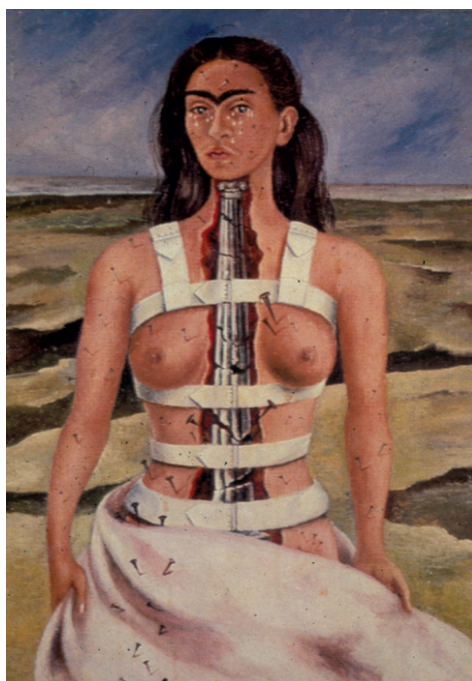


34. Cantos acentuados (nº247).  
Wassily Kandinsky. Alemanha. 1923



35. Fonte (Urinol).  
Marcel Duchamp. França. 1917.

A compreensão e apreciação da beleza na arte vai depender do repertório cultural do observador, do poder de transmissão e expressão das idéias e sentimentos do artista por meio das técnicas e materiais que escolheu trabalhar. Algumas obras de arte necessitam de uma experiência estética mais refinada, conhecer o contexto histórico em que foi produzida, saber sobre a biografia do artista e quais intenções e significados criativos fazem parte do conjunto de sua obra.



36. Coluna quebrada (auto-retrato).  
Frida Kahlo. México. 1944.



37. Três músicos.  
Pablo Picasso. Espanha. 1923.

São as diferenças nos contextos de espaço e tempo das variadas culturas e etnias existentes no planeta que tornam difícil uma conceituação para o que é belo.

A beleza pode ser algo *objetivo*, isto é, que pertence ao objeto, suas características físicas e de conteúdo; ou algo *subjetivo*, ou seja, que pertence ao sujeito, àquele que observa.

Para os estudiosos de arte o belo, a beleza é uma qualidade que atribuímos aos objetos para exprimir certo estado da nossa subjetividade, não havendo, portanto, uma idéia de belo nem regras para produzi-lo. Não existe a idéia de um único valor estético a partir do qual podemos julgar todas as obras de artes visuais. Cada objeto artístico vai estabelecer seu próprio tipo de beleza.

Quando falamos no belo associamos imediatamente a idéia do “feio”, o seu contrário. Assim como o belo o feio vem sido discutido ao longo das épocas e atualmente podemos destacar três modos de entender o que é “feio” dentro das artes visuais:

- quando a representação do assunto é “feia”, isto é, quando um tema escolhido é mal trabalhado e não transmite a proposta do criador;

- quando a forma de representação é “feia”, ou seja, quando o criador não tem conhecimento da técnica e dos materiais que escolheu para trabalhar e não consegue transmitir sua proposta; e
- quando o observador não possui o conhecimento ou sensibilidade para apreciar e entender a proposta do criador da obra.

Como podemos então julgar se uma obra é “feia”, quando podemos chamá-la de arte? A partir do séc. XIX, quando a arte deixa de ter puramente uma função utilitária e naturalista e passa a se preocupar mais com a forma da representação estética, ela passa a ser avaliada pela sua proposta e capacidade de falar ao sentimento. Assim, a arte passa a ser autêntica, deixa de ser uma cópia do real. Então, só haverá obras “feias” quando forem malfeitas, isto é, quando não corresponderem à proposta de criação do artista (por falta de conhecimento, técnica, etc). Se houver uma obra “feia”, não existe uma obra de arte.

O gosto é capacidade de julgarmos a beleza de uma obra entendendo-a e apreciando-a. O gosto pode ser subjetivo, mas ele parte da observação e experiência objetiva com a obra de arte. O que não devemos é criar pré-conceitos sobre determinadas obras antes de vivenciá-las esteticamente, ou seja, com sentimento. Para podermos adquirir o gosto devemos refiná-lo com informações, conhecimento e a experiência com obras de arte. Não devemos nos impedir de termos contato com o universo da arte, pois ele é muito rico e vivo, através dele descobrimos o que o *mundo pode ser e*, também, o que *nós podemos ser e conhecer*.

## Parte 4 – Arte erudita, arte popular e arte de massa

### + Pensando sobre o tema

- Na sua cidade existem museus, galerias, teatros, cinemas ou bibliotecas? Você costuma freqüentá-los? Você acredita que estes lugares e seu conteúdo estão longe da sua realidade?
- Como você tem contato com as produções artísticas da sua localidade?
- Baseado no que você conhece, saberia diferenciar entre as imagens abaixo o que seria arte erudita, arte popular e arte de massa?



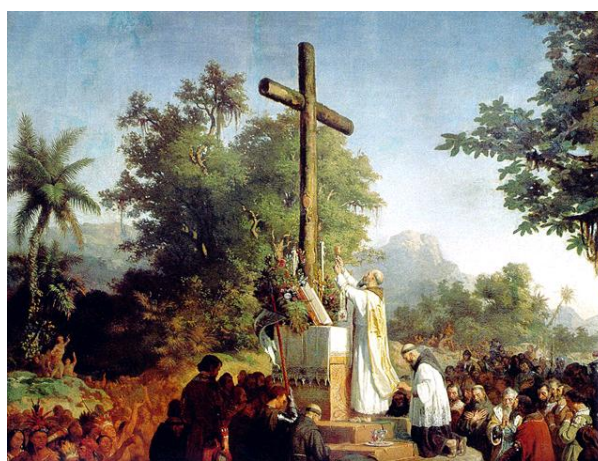
**38. Quadrilha com noivos.**  
Maria Cândida Monteiro. Brasil. 1998.



**39. Procissão.**  
Helena Manoel. Caruaru – PE.



**39. Primeira missa no Brasil.**  
Glauco Rodrigues. Brasil. 1980.



**40. Primeira missa no Brasil.**  
Vitor Meireles. Brasil. 1861.



## Ampliando os conhecimentos

A **arte erudita** refere-se àquela produzida e apreciada pela elite de uma sociedade. Mas não necessariamente uma elite econômica, compreendida pelas pessoas ricas, e sim por uma pequena parcela, uma minoria de pessoas que conhecem vários estilos artísticos e que são bem informadas, ou seja, a elite cultural. Os artistas eruditos são reconhecidos por grande parte da população, possuem estudos refinados de diversas técnicas, materiais, estudos e de história da arte. Geralmente esses artistas são homenageados postumamente com seu nome na História cultural de um povo, como é o caso de Sandro Botticelli, Leonardo da Vinci, Michelangelo, Salvador Dali, Pablo Picasso, Cândido Portinari, Di Cavalcanti, Tarsila do Amaral entre outros.

A arte erudita é facilmente encontrada em grandes museus e galerias e possuem um valor artístico e qualidade estética incontestável pelos críticos e pelos apreciadores mais exigentes.

A arte erudita caracteriza-se por:

- apresentar esforço para captar o significado da existência humana;
- instigar o público apreciador a mudar sua visão de mundo;
- envolver o desenvolvimento dos códigos artísticos;
- abarcar a expressão individual do artista.

## Ampliando os conhecimentos



41

41. Garrafa com areia colorida. Natal –RN.

42

42. Cerâmica pintada. Maria Cândida Monteiro. 1998.

43. Gola de caboclo de Maracatu de beque solto. Mestre Calumbibi. Recife – PE.

44. Bumba-meu-boi de São Simão. Antonio Ribeiro. São Luís – MA.

No outro extremo encontra-se a **arte popular**, ou seja, aquela feita pelo povo e para o povo. O artista popular mantém raízes com a comunidade que faz parte sendo grandemente influenciado na sua criação pelos seus motivos e significados simbólicos e estéticos. A arte popular faz referência a uma herança cultural das diferentes etnias que consistem um povo, como no caso do Brasil. Os temas da arte popular são dos mais

variados desde a representação do sagrado e místico, como nas figuras de santos e ex-votos, passando por cenas do cotidiano, como nas estatuetas de cerâmica ou madeira, até nas indumentárias e artefatos de festas folclóricas, como no Bumba-meu-boi, festa do Divino Espírito Santo ou Maracatu.

Dentro do estudo da arte, a arte popular tem sido encarada como a “prima pobre” da arte erudita, devido à sua origem junto a comunidades consideradas “sem instrução”. As manifestações da arte popular como o artesanato, a cerâmica em argila, as peças de madeira, as xilogravuras na literatura de cordel etc. têm sido consideradas como “artes menores” em relação à arte erudita e as pessoas que produzem esse tipo de arte não são reconhecidas como artistas e, sim, como artesãos.

Esta diferenciação acontece, principalmente, pela maneira e intenção que a arte popular é produzida já que, na maioria das vezes, a pessoa que cria a arte

popular aprendeu seu “ofício” com os pais ou outra pessoa mais experiente.

O que tem se discutido em arte é que a arte popular, assim como a arte erudita, tem seus valores estéticos próprios oriundos da maneira como é produzida, dos materiais e técnicas empregados e da intenção do criador. De fato, a arte popular facilmente é encontrada e comercializada nos centros das comunidades a que pertence sendo também exportada para os apreciadores da arte erudita.

Podemos afirmar então, que a arte popular é atribuída à produção estética de uma parte da população que não é formalmente intelectualizada, nem urbana, nem industrial. A arte popular possui como principais características:

- ser geralmente anônima, pois é resultado de várias colaborações que passam de geração em geração ao longo do tempo, geralmente feita oralmente;
- apresentar visão de mundo de um determinado grupo social, ou seja, o conteúdo da tradição cultural e folclórica expressa os sentimentos comuns de uma coletividade;
- desenvolver-se dentro de convenções tradicionais;
- ter como maior público apreciador pessoas de seu próprio grupo ou comunidade;
- resistir às influências dos modismos ditados pela elite dirigente.

A arte popular pode ser considerada o retrato de uma nação, pois guarda características peculiares e genuínas do povo que formou esse grupo durante anos. Muitas pessoas acreditam que esse tipo de arte é produto apenas de pessoas que vivem na zona rural ou de povos imigrantes. No entanto, grande parte da população que vive na zona urbana, de grandes cidades, é composta de pessoas que vieram do interior ou de outros países, incorporando à cidade manifestações de sua cultura.



45. Fotomontagem casarão do Centro Histórico de São Luís, azulejos e índias do Bumba-meu-boi.

#### ✚ Para saber mais

*Arte popular e o folclore:* No Brasil a produção de arte popular é muito rica. Esse tipo de produção atrai a atenção de muitas pessoas e, de modo especial, os turistas. Em cada região do país existe um tipo de arte popular que se destaca, e por isso mesmo pode ser vista como uma peculiaridade dos costumes desse lugar, a característica cultural e folclórica desse povo. Essas manifestações artísticas populares compreendem além de artes visuais, a música, a dança, artes cênicas e até mesmo a arquitetura.

Na cidade de São Luís, Maranhão, intitulada pela Unesco como Patrimônio Cultural da Humanidade, por exemplo, o que se destaca como arte popular são os vasos cerâmicos, feitos em argila e com desenhos variados, herança dos povos indígenas e africanos. As indumentárias e adereços das festas e folguedos folclóricos de São João e do Carnaval são confeccionados por grupos comunitários que preservam e divulgam a tradição cultural do povo. Os azulejos nas paredes dos casarões antigos do centro histórico possuem diferentes desenhos padronizados com técnicas de produção oriundas dos portugueses. Todo este conjunto de elementos forma um acervo que conta um pouco da história do povo ludovicense.



## Ampliando os conhecimentos



46. Pirâmides de Quéops, Quéfren e Miquerinos.  
Deserto de Gizé. Egito. C. 2570-2544 A.C.



47. Detalhe da Coluna de Trajano.  
Roma. C. 114 A.C.



48. Catedral de Notre-Dame.  
Amiens, França. 1220-1269.

Algumas manifestações artísticas durante a história da arte possuíram e possuem alcance muito grande, ou seja, atingem a uma quantidade maior de pessoas, de diferentes classes sociais e culturais por isso são consideradas como arte popular e, ao mesmo tempo, arte de massa. O termo **arte de massa** - significando “ao alcance de todos e para todos” - é recente, surgido no século XX com o advento da fotografia, cinema e televisão, mas o seu conceito remonta à Antiguidade quando os faraós egípcios

representavam sua autoridade política e religiosa ao povo na forma de pirâmides, templos e outras obras monumentais para serem observadas e entendidas por todos de uma só vez. Portanto, a intenção da produção do objeto artístico era utilitária e buscava atingir à grande massa da população que, em geral, não tinha acesso às produções mais refinadas destinadas à elite dominante. O império romano fez muito uso da imagem como símbolo de poder na representação de estátuas dos imperadores para impressionar os povos dominados, a Igreja Católica fez uso das representações imagéticas do sagrado para assegurar e converter fiéis à sua fé cristã, já que na Idade Média, por exemplo, grande parte da população era analfabeta e a Bíblia impressa não existia.

Nos tempos modernos, com a evolução tecnológica dos meios de comunicação de massa – rádio, televisão, jornais, revistas e cinema – a arte pôde ser explorada no sentido de ampliar o público que pretende conhecê-la, entendê-la e apreciá-la.

Contudo, mesmo com a arte ao alcance de quase todos, ela continua sendo produzida por uma minoria que forma uma elite cultural. A grande diferença entre “arte popular” e “arte de massa” seria sua origem, ou seja, quem as produz. As demais pessoas não adquirem conhecimentos suficientes para usufruir a arte de maneira plena em todos os seus sentidos.

A arte só é percebida e compreendida pela massa enquanto se mantém figurativa e guarda referências ao cotidiano e experiências mais imediatas e concretas das pessoas tornando difícil o acesso ao entendimento de manifestações artísticas mais complexas e sofisticadas como a arte abstrata. Por isso os filmes de cinema ou telenovelas com pouco conteúdo conceitual e argumentos simples são mais consumidos pela massa, salvo exceções que extrapolam o mercado comum e lançam propostas inovadoras em termos de roteiro, narrativa e visual.



Podemos citar como características da arte de massa:

- ter um alcance abrangente;
- ser de rápida visualização e de fácil acesso;
- ser produzida por uma minoria cultural para entretenimento e apreciação de muitos;
- ser interpretada por vários pontos de vista diferentes em relação aos seus significados;
- poder se utilizar de todas as manifestações artísticas como as artes visuais, as artes cênicas, a dança e a música através dos meios audiovisuais;
- acompanhar tendências e mudanças contemporâneas que influenciam a sua criação;
- ser comercializada fazendo parte de um grande mercado consumidor.

Além das manifestações artísticas de massa já citadas existem também outras que fazem parte de grupos específicos. Uma dessas forma de arte de massa é o *graffiti* (técnica de pintura mural usando tintas spray) ligada ao movimento cultural *Hip Hop*, surgido na década de 1970, nos centros urbanos dos Estados Unidos, que inclui também o Rap (música), Break (dança) e DJ (Disc Jôquei – música).

Atualmente a arte de massa possui algumas mídias que atingem um número impressionante de pessoas. Uma produção cinematográfica ou televisa, por exemplo, pode atingir facilmente milhões de espectadores, do mais variados níveis culturais e sociais, tendo seus significados interpretados em diferentes graus de entendimento e apreciação.

Outra mídia que já existe a quase um século no seu formato atual são as revistas de histórias em quadrinhos, originalmente feitas com um fim puramente de entretenimento e sem pretensões artísticas maiores. Com a evolução da linguagem dos quadrinhos (*comics*, formato americano ou *mangá*, no formato japonês) muitos escritores (argumentistas ou roteiristas) deram um direcionamento mais literário às tramas, diálogos e personagens e os artistas visuais passaram a utilizar tanto técnicas tradicionais – desenho, pintura à óleo ou aquarela – quanto técnicas contemporâneas – pintura digital usando softwares (programas) gráficos avançados. Este tipo de revistas em quadrinhos são vendidos na forma de *Graphic Novels*, que poderia ser traduzido como “romances gráficos”.

Mas nenhuma mídia divulga a arte com mais intensidade e democracia do que a Internet. Na Internet você pode encontrar desde imagens de obras de arte dos grandes pintores quanto o trabalho mais novo de um jovem artista. Você pode visitar virtualmente galerias e museus, pode divulgar suas próprias obras, debater sobre arte, receber e emitir críticas e comentários, além de aprender com outros profissionais ou amadores da arte.



50. Graffiti de rua.  
Bryan Andersen. Inglaterra. 2001.



49. Liga da Justiça.  
Alex Ross. Pintura em aquarela. Estados Unidos. 2003

## Parte 5 – Técnicas e materiais artísticos e expressivos nas artes visuais

Nas artes visuais quase todo material e técnica podem ser utilizados para criar uma obra, mas existem aqueles que são mais conhecidos, considerados como **tradicionais** ou **convencionais** e os **modernos** ou **contemporâneos**.

Entre os meios artísticos tradicionais ou convencionais, três deles manifestam-se em duas dimensões (*bidimensional* – altura e comprimento): o **desenho**, a **gravura** e a **pintura**. Embora o resultado formal de cada um deles seja bastante diferente (embora o desenho e a gravura sejam similares), a grande diferença entre eles se encontra na técnica envolvida. Os outros meios tradicionais – a **escultura** e a **arquitetura** – manifestam-se nas três dimensões do espaço (*tridimensional* – altura, comprimento e largura ou profundidade).

### ■ Desenho

É o processo pelo qual uma superfície é marcada aplicando-se sobre ela a pressão de uma ferramenta (em geral, um lápis, carvão, nanquim, grafite, pastel, caneta, pincel etc.) e movendo-a, de forma a surgirem pontos, linhas e formas planas. O resultado deste processo (a imagem obtida) também pode ser chamada de desenho. Desta forma, um desenho manifesta-se essencialmente como uma composição bidimensional. Quando esta composição possui uma certa intenção estética, o desenho passa a ser considerado uma expressão artística.

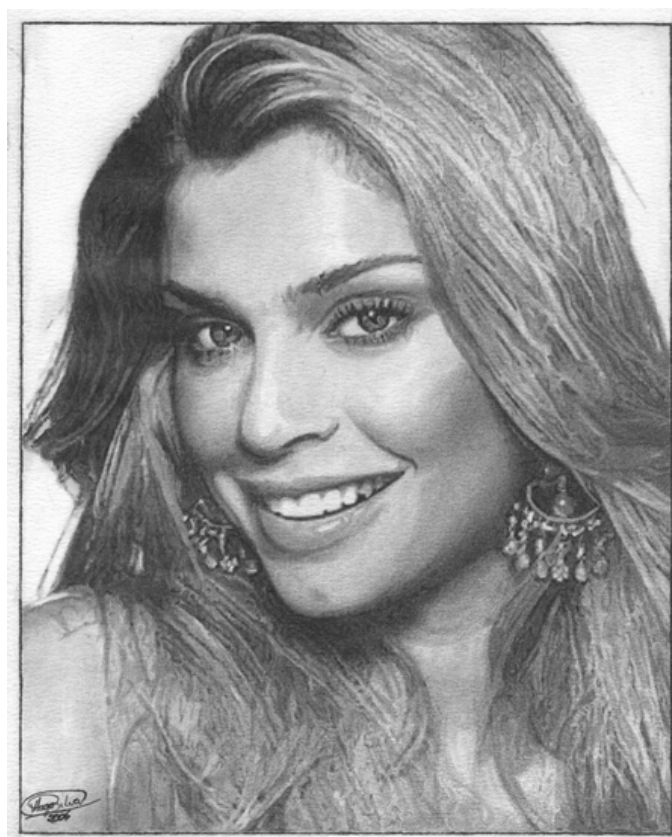
A escolha dos meios e materiais está intimamente relacionada à técnica escolhida para o desenho. Um mesmo objeto desenhado a bico de pena e a grafite produz resultados absolutamente diferentes.

As ferramentas de desenho mais comuns são o lápis, o carvão, os pastéis, *crayons* e pena e tinta. Muitos materiais de desenho são à base de água ou óleo e são aplicados secos, sem nenhuma preparação. Existem meios de desenho à base d'água (o "lápis-aquarela", por exemplo), que podem ser desenhados como os lápis normais, e então umedecidos com um pincel molhado para produzir vários efeitos. Há também pastéis oleosos e lápis de cera.

Desde a invenção do papel, no século XIV, ele se torna o suporte dominante para a realização de desenhos. É possível classificar o desenho em função dos instrumentos utilizados para a sua execução, ou da ausência deles. Pode-se pensar ainda em modalidades distintas do registro de acordo com as finalidades almejadas.



52. Desenho artístico à mão livre.  
Garcia Junior. 2006.



53. Desenho artístico à mão livre.  
www.centraldequadrinhos.com. 2006.



Entre as várias modalidades de desenho, incluem-se:



54. Desenho técnico com instrumentos.  
www.sxc.hu. 2006.



55. Esboços de expressões de personagens.  
www.centraldequadrinhos.com. 2006

- *Desenho técnico ou industrial*: uma forma padronizada e normatizada de desenho, voltado à representação de peças, objetos e projetos inseridos em um processo de produção.

- *Desenho arquitetônico*: desenho voltado especialmente ao projeto de arquitetura realizado, de modo geral, com o auxílio de réguas, compassos, esquadros e outros instrumentos.

- *Desenho científico*: empregado na zoologia, na botânica e anatomia (frequentemente empregados como ilustrações de manuais didáticos)

- *Ilustração*: um tipo de desenho que pretende expressar alguma informação, normalmente acompanhado de outras mídias, como o texto.

- *Croqui ou esboço*: um desenho rápido, normalmente feito à mão sem a ajuda de demais instrumentos que não propriamente os de traçado e o papel, feito com a intenção de discutir determinadas idéias gráficas ou de simplesmente registrá-las. Normalmente são os primeiros desenhos feitos dentro de um processo para se chegar a uma pintura ou ilustração mais detalhada.

### ■ Gravura

Difere do desenho na medida em que ela é produzida pensando-se na sua impressão e reprodução. Uma gravura é produzida a partir de uma *matriz* que pode ser feita de metal (calcografia), pedra (litografia), madeira (xilogravura) ou seda (serigrafia). O artista trabalha nesses suportes fazendo uma gravação da imagem de acordo com as ferramentas que utiliza com o propósito de imprimir uma tiragem de exemplares idênticos podendo ser feita pelo próprio artista ou orientando um impressor especializado.

Uma gravura é considerada original quando é assinada e numerada pelo artista dentro de conceitos estabelecidos internacionalmente. Após aprovar uma gravura o artista tira várias provas que são chamadas p. a. (prova do artista). Ao chegar ao

resultado desejado é feita uma cópia "*bonne à tirer*" (boa para imprimir – b.p.i.). A tiragem final deve ser aprovada pelo artista, que, então, assina a lápis, coloca a data, o título da obra e numera a série. Finda a edição, a matriz deve ser destruída ou inutilizada. Cada imagem impressa é um exemplar original de gravura e o conjunto destes exemplares é denominado tiragem ou edição. Em uma tiragem de 100 gravuras, as obras são numeradas em frações: 1/100, 2/100 etc. Conheça um pouco mais sobre as quatro técnicas de gravura:

- *Litografia (matriz de pedra)*: a litografia (lithos = pedra e graphein = escrever) foi criada no ano de 1796 por Alois Senefelder.

- *Xilogravura (matriz de madeira)*: surgiu como conseqüência da demanda cada vez maior de consumo de imagens e livros sacros a partir da invenção da imprensa por Gutenberg,

quando as *iluminuras* e *códigos manuscritos* passaram a ser um luxo de poucos. A gravura em madeira seria um meio econômico de substituir o desenho manual, imitando-o de forma ilusória e permitindo a reprodução mecânica de originais consagrados.

- *Calcografia (matriz de metal)*: surgiu nos ateliês de ourivesaria e de armaduras, no século XV, onde era usual imprimir-se os desenhos das jóias e brasões em papel para melhor visualização das imagens.

- *Serigrafia (matriz de seda ou náilon)*: também conhecida como *silk-screen* (tela de seda) é um processo de impressão no qual a tinta é vazada - pela pressão de um rodo ou puxador - através de uma tela preparada. É utilizada na impressão em variados tipos de materiais (papel, plástico, borracha, madeira, vidro, tecido, etc.), superfícies (cilíndrica, esférica, irregular, clara, escura, opaca, brilhante, etc.) espessuras ou tamanhos, com diversos tipos de tintas ou cores. Também pode ser feita de forma mecânica (por pessoas) ou automática (por máquinas).



56. Produção de tela (matriz) de serigrafia.  
<http://pt.wikipedia.org>. 2006.

## ■ Pintura



57. Artista em ateliê de pintura.  
Garcia Junior. 2006.

Refere-se genericamente à técnica de aplicar pigmento em forma líquida a uma superfície bidimensional, a fim de colori-la, atribuindo-lhe matizes, tons e texturas. Em um sentido mais específico, é a arte de pintar uma superfície, tais como papel, tela, ou uma parede (pintura mural ou de afrescos). A pintura é considerada por muitos como uma das expressões artísticas tradicionais mais importantes; muitas das obras de arte mais importantes do mundo, tais como a Mona Lisa, são pinturas. Diferencia-se do desenho pelo uso dos pigmentos líquidos e do uso constante da cor, enquanto aquele apropria-se principalmente de materiais secos. Enquanto técnica, a pintura envolve um determinado meio de manifestação (a superfície onde ela será produzida) e um material para lidar com os pigmentos (os vários tipos de pincéis e tintas).

A escolha dos materiais e técnicas adequadas está diretamente ligada ao resultado final desejado para o trabalho como se pretende que ele seja entendido. Desta forma, a análise de qualquer obra artística passa pela identificação do suporte e da técnica utilizadas. Enquanto técnica, a pintura

envolve um determinado meio de manifestação (a superfície onde ela será produzida) e um material para lidar com os pigmentos (os vários tipos de pincéis e tintas).

O suporte mais comum é a tela (normalmente uma superfície de madeira coberta por algum tipo de tecido), embora durante a Idade Média e o Renascimento o afresco tenha tido mais importância. É possível também usar o papel (embora seja muito pouco adequado à maior parte das tintas). Quanto aos materiais, a escolha é mais demorada e, normalmente, envolve uma preferência pessoal do pintor e sua disponibilidade. Materiais comuns são: a tinta a óleo, a tinta acrílica, o guache e a aquarela.





58. Meninos no barco.  
Beto Nicácio. Pintura à óleo. 2006.

### ✚ Para saber mais

Conheça as principais técnicas e materiais da pintura:

- **Muralismo, pintura mural ou parietal:** é a pintura executada sobre uma parede, quer diretamente na sua superfície, como num afresco, quer num painel montado numa exposição permanente. Ela difere de todas as outras formas de arte pictórica por estar profundamente vinculada à arquitetura, podendo explorar o caráter plano de uma parede ou criar o efeito de uma nova área de espaço. A técnica tradicional de uso mais generalizado é a do afresco, que consiste na aplicação de pigmentos de cores diferentes, diluídos em água, sobre argamassa ainda úmida.

- **Tinta a óleo:** é uma mistura de pigmento pulverizado e óleo de linhaça ou papoula. É uma massa espessa, da consistência da manteiga, e já vem pronta para o uso, embalada em tubos ou em pequenas latas. Dissolve-se com óleo de linhaça ou terebintina para torná-la mais diluída e fácil de espalhar. O óleo acrescenta brilho à tinta; o solvente tende a torná-la opaca.

A grande vantagem da pintura a óleo é a flexibilidade, pois a secagem lenta da tinta permite ao pintor alterar e corrigir o seu trabalho.

- **Acrílico:** é uma tinta sintética solúvel em água que pode ser usada em camadas espessas ou finas, permitindo ao artista combinar as técnicas da pintura a óleo e da aquarela. Se você quiser fazer tinta acrílica, você pode misturar tinta guache com cola.

- **Aquarela:** é uma técnica de pintura na qual os pigmentos se encontram suspensos ou dissolvidos em água. Os suportes utilizados na aquarela são muito variados, embora o mais comum seja o papel com elevada gramatura (espessura do papel). São também utilizados como suporte o papiro, casca de árvore, plástico, couro, tecido, madeira e tela.

- **Guache:** é um tipo de aquarela opaca. Seu grau de opacidade varia com a quantidade de pigmento branco adicionado à cor, geralmente o suficiente para evitar que a textura do papel apareça através da pintura, fazendo com que não tenha a luminosidade das aquarelas transparentes.

## ■ Colagem



Também é considerada uma técnica convencional de artes visuais que utiliza vários materiais aplicados em diferentes suportes para criar um efeito diferente e interessante. Ao abrigo no espaço do quadro elementos retirados da realidade - pedaços de jornal e papéis de todo tipo, tecidos, madeiras e objetos variados, a colagem passa a ser concebida como construção sobre um suporte, o que dificulta o estabelecimento de fronteiras rígidas entre pintura e escultura.

59. Colagem (papel celofane, cartolina e cola).  
www.sxc.hu. 2006.

## ■ Escultura

É uma arte que representa imagens plásticas em relevo total ou parcial usando a tridimensionalidade do espaço.

Os processos da arte em escultura datam da Antigüidade e sofreram poucas variações até o século XX. Estes processos podem ser classificados segundo o material empregado: pedra, metal, argila, gesso ou madeira.

A técnica da *modelagem* consiste em elaborar esculturas inéditas através desta técnica. São utilizados materiais macios e flexíveis, facilmente modeláveis, como a cera, o gesso e a argila. No caso da argila, a escultura será posteriormente cozida, tornando-se resistente. A modelagem é, também, o primeiro passo para a confecção de esculturas através de outras técnicas, como a fundição e a moldagem.

A técnica do *entalhe* é um processo que requer tempo e esforço, já que o artista trabalha minuciosamente numa escultura, cortando ou extraindo o material supérfluo (madeira, por exemplo) até obter a forma desejada.

O material é sempre rígido e, com frequência, pesado. A arte de esculpir em madeira utiliza poucas espécies de árvores, que são selecionadas em função da sua textura, da beleza do material proporcionado pelos veios e pela tonalidade da matéria-prima. As madeiras comumente utilizadas são o cedro e o mogno, por serem fáceis de trabalhar e mais leves. O acabamento da obra é dado com tintas e vernizes preparados com resinas químicas ou naturais.

Outra técnica utilizada para a escultura é *fundição de metal* (ferro, cobre, bronze etc) em que se faz um processo complexo que começa com um modelo em argila, passando por um molde que será preenchido com cera, obtendo-se outra peça idêntica neste material, que poderá ser retocada, para corrigir algumas imperfeições derivadas do molde. Depois de modelada em cera. Em seguida, o metal líquido é vazado dentro de um molde, ocupando o lugar deixado pela cera. O gesso é dissolvido em uma lavagem a jato de água, revelando a peça com seus contornos. A escultura de metal passa, então, por um processo final de recorte e de acabamento.



60. Escultura em pedra.  
www.sxc.hu. 2006.



61. Escultura em madeira.  
www.sxc.hu. 2006.



## ■ Arquitetura



**62. Prédio do Itamaraty (arquitetura moderna).**  
Lúcia Costa. Brasília. 2006.



**63. Palácio dos Leões (arquitetura colonial).**  
Brasil - Maranhão. 2006.

Entre muitas outras coisas, a Arquitetura é a organização do espaço tridimensional. É uma atividade humana existente desde que o homem passou a se abrigar das intempéries do clima. Uma definição mais precisa da área envolve todo o *design* do ambiente construído pelo homem, o que engloba desde o desenho de mobiliário (desenho industrial) até o desenho da paisagem (paisagismo) e da cidade (urbanismo), passando pelo desenho dos edifícios e construções (considerada a atividade mais comum dos arquitetos). O trabalho do arquiteto envolve, portanto, toda a escala da vida do homem, desde a manual até a urbana.

A arquitetura se manifesta de dois modos diferentes: a atividade (a arte, o campo de trabalho do arquiteto) e o resultado físico (o conjunto construído de um arquiteto, de um povo e da humanidade como um todo).

A Arquitetura depende ainda, necessariamente, da época da sua ocorrência, do meio físico e social a que pertence, da técnica decorrente dos materiais empregados e, finalmente, dos objetivos e dos recursos financeiros disponíveis para a realização da obra, ou seja, do programa proposto.

Bem mais do que planejar uma construção ou dividir espaços para sua melhor ocupação, a Arquitetura fascina, intriga e, muitas vezes, revolta as pessoas envolvidas

pelas paredes. Isso porque ela não é apenas uma habilidade prática para solucionar os espaços habitáveis, mas encarna valores. A Arquitetura desenha a realidade urbana que acomoda os seres humanos no presente. É o pensamento transformado em pedra, mas também a criação do pensamento.

## Unidade 02 – A LINGUAGEM VISUAL

### Parte 6: Comunicação e linguagem

Para garantir sua sobrevivência no mundo e preservar seus conhecimentos e memória, o ser humano necessita da comunicação através da linguagem oral e escrita. Veremos que a linguagem visual também tem grande importância no mundo humano.



64. Diferentes modos do ser humano se comunicar.

#### ✚ **Pensando sobre o tema**

- Observe as imagens de sinais de trânsito e placas na sua cidade e liste quais as que você consegue identificar o significado.
- Você prefere se comunicar por meio verbal ou escrito? Você acha os meios de comunicação que só usam imagens são mais fáceis de serem compreendidos do que os que só utilizam a escrita?
- Você identifica rapidamente e consegue compreender o significado de todas as imagens que observa em cartazes, outdoors ou muros?
- Você sabe o que é comunicação e linguagem?

#### ✚ **Ampliando os conhecimentos**

Algumas das características que determinam a condição humana são possuir inteligência, raciocínio, capacidade de simbolização e pensamento abstrato, se relacionar com o semelhante de maneira que o convívio social funcione como forma de garantir que o conhecimento adquirido hoje seja preservado e passado adiante para possíveis modificações e atualizações, levando à construção de diferentes culturas em diversos contextos históricos. Isto só existe devido à capacidade que o ser humano tem de se comunicar nos níveis pessoal, interpessoal e social.

Outros seres vivos também se comunicam, mas não em um nível de complexidade e nuances que o ser humano, nem preservam aquilo que é comunicado ou simbolizam significados concretos em idéias abstratas. A comunicação humana, enquanto perpetuação do conhecimento, é entendida como uma troca de informações (estímulos, imagens, símbolos, mensagens) possibilitada por um conjunto de regras explícitas ou implícitas, a que chamamos de *código*.



## ✚ Para saber mais

A comunicação existe basicamente para satisfazer a três necessidades primárias: para que alguém saiba algo, para que alguém faça algo ou para que alguém aceite algo.

Um dos modelos de entendimento do processo de comunicação baseia-se nos componentes emissor – mensagem – receptor

- **Emissor:** aquele que envia ou transmite uma idéia ou sentimento através de uma mensagem;
- **Mensagem:** o conteúdo da idéia ou sentimento do emissor;
- **Receptor:** aquele que recebe a mensagem podendo enviá-la de volta ou a outros.

## ✚ Ampliando os conhecimentos



65. Como você interpretaria as mensagens nestas imagens?

A linguagem funciona como a ordenadora dos símbolos da comunicação num contexto de espaço e tempo, através de acordos (convenções) estabelecidos por grupos humanos para transmitir determinados significados, organizando suas percepções, classificando e relacionando acontecimentos para que os símbolos guardem um mesmo sentido para todos que o empregam.

Talvez por isso tenha sido mais demorado para você identificar alguns dos símbolos mostrados anteriormente, por não fazerem parte da sua cultura local ou por serem de uma língua estrangeira que você não conhece. A língua que usamos no Brasil é o Português, oral e escrito, mas nem todos têm acesso devido ao alto índice de analfabetismo no nosso país. Se você estiver lendo este livro é por que consegue entender um código (a Língua Portuguesa) que é comum à sua localidade. Este tipo de linguagem (Português, Inglês, Espanhol etc) chamamos de linguagem *conceitual*.

Mas além da linguagem conceitual (oral e escrita) existe também a linguagem visual. A linguagem visual é simbólica e funciona através de analogias e metáforas. A linguagem visual é uma linguagem talvez mais limitada do

que a falada, porém mais direta. Isto nos mostra que a transmissão de informações no modo visual tem um maior impacto e efeito no observador, já que utilizamos maneiras mais objetivas através das mensagens visuais em seus diversos exemplos.

*Ver* significa essencialmente conhecer, perceber pela visão, alcançar com as vista os seres, as coisas e as formas do mundo ao redor. Ver é também um exercício de construção perceptiva onde os elementos selecionados e o percurso visual podem ser educados.

*Observar* é olhar, pesquisar, detalhar, estar atento de diferentes maneiras às particularidades visuais relacionando-as entre si. O saber ver e observar podem ser trabalhados de maneira que a pessoa possa analisar, refletir, interferir e produzir visualmente através do entendimento da linguagem visual.

### Um código ao alcance de todos

A linguagem visual pode ser encontrada por toda parte — aeroportos, rodovias, fábricas. De compreensão imediata para pessoas de idiomas diversos, ela já faz parte da moderna paisagem urbana. A placa com o desenho de um avião indica o caminho para o aeroporto; com um prato entre uma faca e um garfo alerta que há um restaurante logo ali; o cartaz com um cigarro aceso, cortado por uma faixa vermelha, lembra que não é permitido fumar; o contorno de um homem ou mulher sobre uma porta informa que ali é um banheiro — masculino ou feminino; flechas apontam as mãos do trânsito; silhuetas humanas imitando determinados movimentos simbolizam atividades esportivas; degraus avisam que há uma escada por perto; e a clássica caveira sobre duas tibias cruzadas adverte: perigo à vista.

Estes são exemplos de *glifos*, palavra grega que significa inscrição. Se comparados a seus ancestrais — os aristocráticos *hieróglifos egípcios* —, os modernos até que são sinais muito corriqueiros. Enquanto os egípcios usavam os hieróglifos apenas para adornar monumentos, templos e túmulos, os atuais glifos podem ser encontrados por toda parte. A tal ponto estão incorporados à paisagem urbana, em lugares públicos, mas também em fábricas e escritórios que chegam a ser uma imagem de modernidade.

Hieróglifos, em grego, significa inscrições sagradas. Mas os glifos atuais são apenas utilitários. Eles foram se espalhando à medida que a revolução nos transportes e comunicações produziu o turismo internacional de massa, pondo a circular pelo mundo milhões de pessoas pouco familiarizadas com a língua dos países visitados. Daí a necessidade de uma linguagem que pudesse ser compreendida por qualquer um, principalmente em lugares grandes, movimentados e complexos, como os aeroportos, onde a informação rápida e precisa é fundamental não apenas para os viajantes como também para o funcionamento do próprio sistema.

Aliás, essa é mais uma diferença entre os atuais e antigos glifos. Enquanto os sinais dos egípcios eram de propósito indecifráveis para os mortais comuns, os atuais só têm sentido se forem facilmente identificáveis pelo maior número possível de pessoas de todas as condições. No meio de tantas diferenças, há pelo menos uma semelhança. Cada qual à sua maneira, os dois tipos de glifos são bonitos. Os atuais, como resultado de muitas pesquisas dos especialistas em arquitetura, comunicação visual, arte gráfica e design. Os antigos, como resultado de uma valorização cultural comparável às tradicionais formas de arte, como a pintura ou a escultura.

Adaptado de: *Superinteressante*, ed. 004, p. 64-67.



66. Hieróglifos em baixo relevo – sistema de escrita do Egito Antigo.



67. Diversos tipos de sinalização.

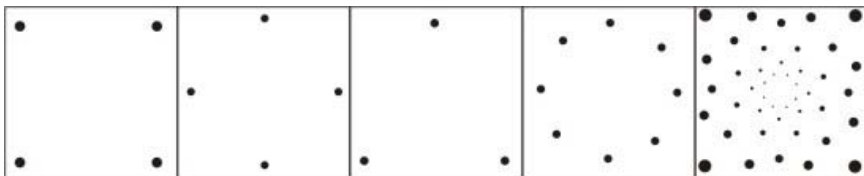


## Parte 7 – Elementos básicos da linguagem visual

### + Ampliando os conhecimentos

Estudamos anteriormente que a linguagem visual transmite idéias e sensações através de símbolos que causam um maior impacto e efeito no observador do que a linguagem conceitual (oral e escrita) em alguns momentos. Vamos aprender agora que a linguagem visual pode ser reduzida aos seus elementos básicos, aqueles que formam a imagem e o modo como os percebemos.

■ **Ponto:** primeira unidade da imagem, tendo como característica a simplicidade e irreducibilidade (não pode ser reduzido), não possuindo formato nem dimensão. O ponto constrói a imagem e funciona como referência no espaço visual por ter um grande poder de atração para a visão humana. Os pontos podem agir agrupados obtendo um expressivo efeito visual com formas ordenadas ou aleatórias em que o olho reúne os pontos em uma única imagem.



68. Dependendo de como os pontos são organizados eles podem ser muito expressivos.



69. Imagem formada por pontos.  
Garcia Junior. 2006.

### + Para saber mais



70. Domingo à tarde na Ilha Grande Jatte.  
Georges Seurat. França. 1884-86.

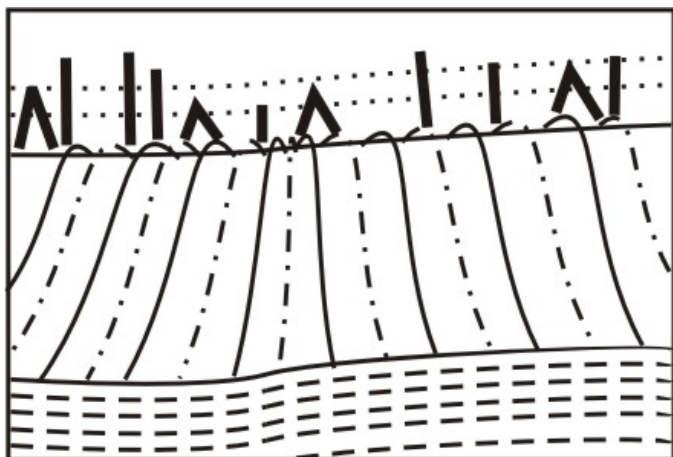
#### Pontilhismo:

Foi uma técnica inovadora de pintura desenvolvida pelo artista francês Georges Seurat no final do séc. XIX que tinha como proposta formar a imagem através de minúsculos pontos de cores pincelados na tela de maneira que, quando as pessoas observassem à distância correta, misturassem os milhares de pontos formando a imagem.

■ **Linha:** quando agrupamos os pontos muito próximos, em uma seqüência ordenada uns após os outros e de mesmo tamanho, causam à visão uma ilusão de direcionamento e acabamos visualizando-os como uma linha.

As linhas podem ser classificadas como:

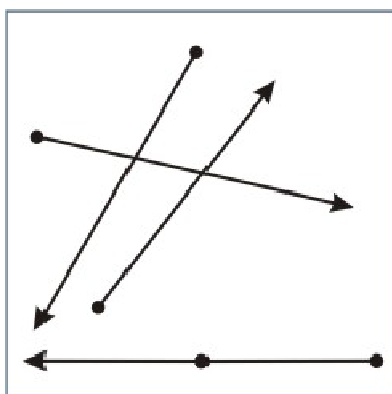
- geométricas: são abstratas e tem apenas uma dimensão, o comprimento;
- gráficas: linhas desenhadas ou traçadas numa superfície qualquer;
- físicas: pode ser observada, principalmente, nos contornos dos objetos, naturais ou construídos, criada de maneira abstrata na forma de uma percepção visual ilusória e imaginária como fios de lã, fios de energia, rachaduras em pisos, horizonte etc.



71. Linhas gráficas delineando um desenho.



72. Linhas físicas imaginárias na natureza.



73. Linha geométrica.



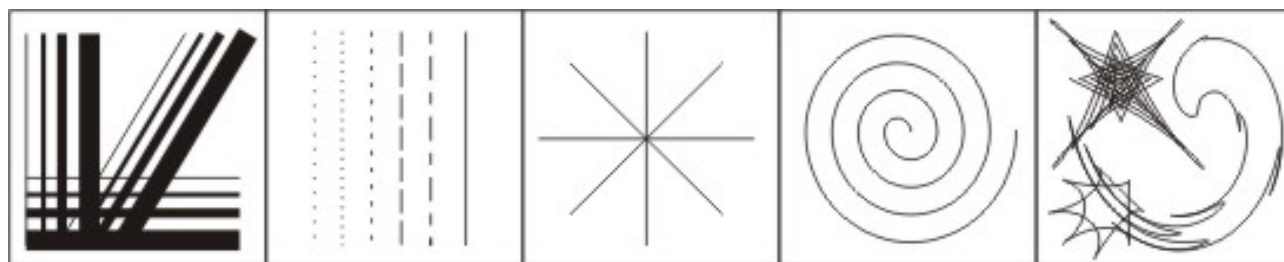
74. Linha gráfica.



75. Linha física.

A linha gráfica pode indicar a trajetória de um ou vários pontos de maneira contínua variando quanto:

- à espessura, (fina ou grossa);
- à forma (reta, sinuosa, quebrada ou mista);
- ao traçado (cheia, tracejada, pontilhada, traço e ponto, etc) e;
- à posição (horizontal, vertical ou inclinada).

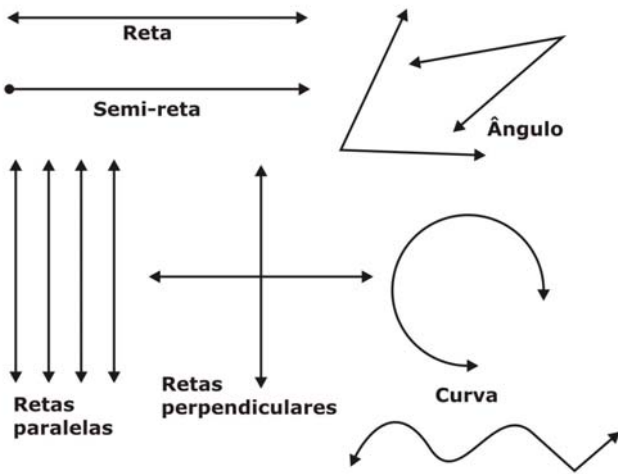


76. Variações de tipos de linha gráfica.



Destas características destacamos a forma e a posição que, dependendo da intenção de quem a desenha, a linha pode estar carregada de movimento e energia, assumindo diversas apresentações para expressar vários significados.

**✚ Para saber mais**



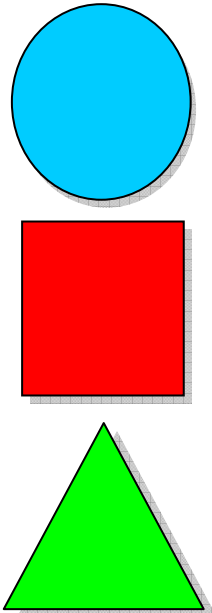
- **Reta:** linha ilimitada nos dois sentidos (sem começo ou fim) e possui uma única direção.
- **Semi-reta:** linha que parte de um ponto de origem e é ilimitada apenas num sentido de crescimento.
- **Retas paralelas:** linhas retas que não se cruzam e todos os seus pontos possuem a mesma distância.
- **Retas perpendiculares:** linhas retas que se cruzam tem "aberturas" iguais formando um "canto reto"
- **Ângulo:** é a "abertura" formada por duas linhas semi-retas que partem de um mesmo ponto.
- **Curva:** linha que muda o seu sentido de direção podendo ser sinuosa, quebrada ou mista.

77. Tipos de linhas geométricas.

■ **Forma:** a forma é derivada da organização imaginária que damos a um conjunto de linhas dando um sentido de orientação espacial e de reconhecimento da imagem representada. A mesma forma pode se apresentar diferente para nossa observação de acordo com a referência visual da superfície em ela está.

Existem três formas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero, cada qual com suas características e especificidades, exercendo no observador diferentes efeitos visuais e impressões quanto aos seus significados. As formas também podem se dividir em dois grandes grupos:

- Geométricas: figuras ordenadas perfeitamente (formas básicas, polígonos etc), não tão facilmente reconhecidos na natureza no seu estado mais puro;
- Orgânicas: formas ordenadas ou aleatórias em estruturas não geométricas, observadas principalmente na natureza, daí o seu nome (asa de inseto, folha de árvore, curso e ramificações de um rio etc).



78. Formas básicas.



79. As formas geométricas que observamos no mundo real são construídas pelo ser humano.



80. As formas orgânicas são facilmente observadas na natureza.

## Ampliando os conhecimentos

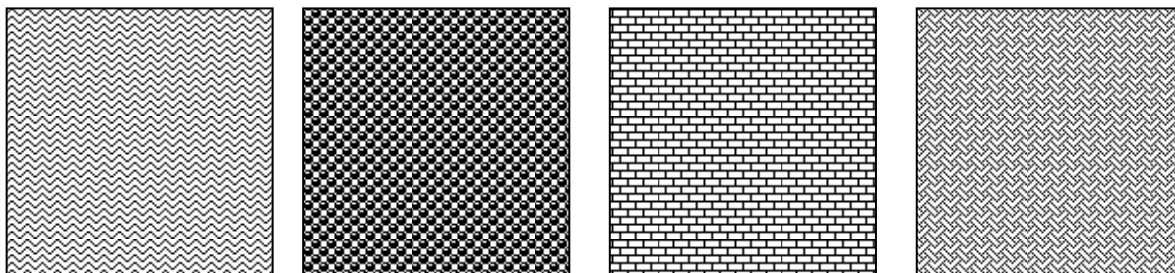
■ **Textura:** é a qualidade impressa em uma superfície, enriquecendo as impressões e sentidos que teremos de determinada forma. A textura pode ser classificada de duas maneiras: quanto à sua natureza e quanto à forma que ela se apresenta.

Quanto à natureza:

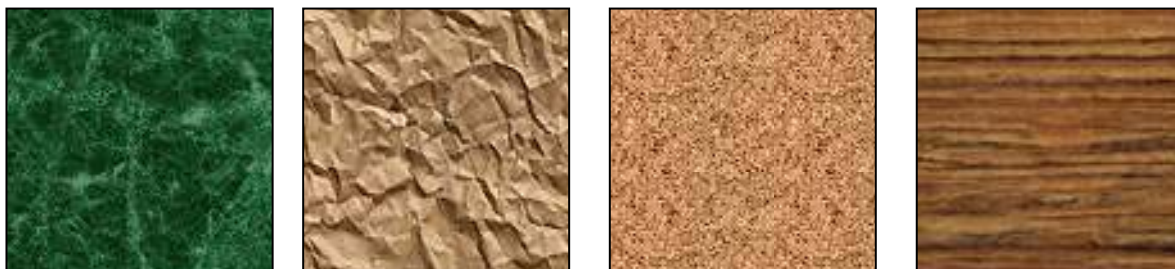
- *Textura tátil* - é aquela que podemos tocar e sentir fisicamente a sua característica peculiar pelo tato, como, por exemplo, o reboco granuloso de uma parede, a aspereza de uma lixa, a lisura de uma cerâmica polida;
- *Textura ótica* - é aquela existente apenas na ilusão criada pelo olho humano, como, por exemplo, a capa de um livro que reproduza a imagem de uma parede rebocada ou as imagens impressas num tecido que criam um padrão de textura reconhecido pela visão, mas não sentido pelo tato.

Quanto à forma que se apresenta:

- *Geométrica* – a organização de formas geométricas num padrão dentro de uma área ou superfície acaba dando a esta a característica de uma textura. Isto acontece por que agrupamos muito próximos visualmente os elementos semelhantes.
- *Orgânica* – a superfície possui uma aparência de algo natural, iludindo o olho como se pudesse ser percebida pelo toque.



81. Exemplos de texturas geométricas



82. Exemplos de texturas orgânicas



### Para saber mais

*Piet Mondrian (1872-1944):*

artista holandês que trabalhava com a arte abstrata geométrica buscando romper com a representação figurativa na arte, ou seja, sendo contra a cópia mais ou menos fiel da realidade. Seguiu o movimento chamado *De Stijl* (o Estilo) e reduzia a imagem aos seus elementos básicos – linhas, formas, cores e ritmo numa composição que abandona a arte do “natural” e passa a seguir formas rígidas e geométricas.

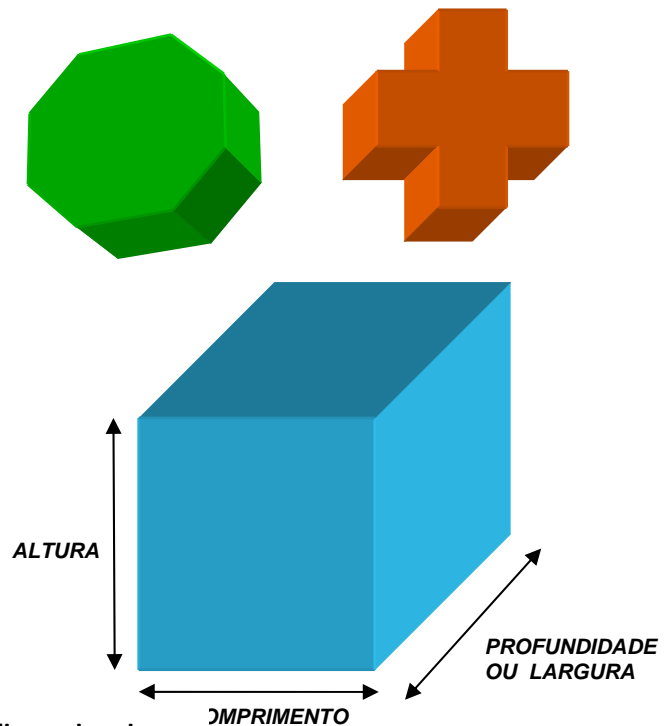
83. *Composição VII*. Piet Mondrian. Holanda. 1913.



■ **Dimensão:** trabalha em conjunto com a linha e com a forma para iludir o nosso olhar criando um efeito tridimensional na imagem, que está numa superfície bidimensional, uma folha de papel, por exemplo. As três dimensões são: altura, comprimento e profundidade.

Junto com o elemento da dimensão relacionaremos o conceito de *plano*, que é uma área da imagem que possui duas dimensões (comprimento e largura) e que, através de sua sobreposição, podemos obter uma ilusão da terceira dimensão (altura).

A representação da dimensão de profundidade no espaço bidimensional (altura e largura) vai depender da capacidade que o olho tem de se iludir quanto ao modo de perceber a imagem. A linha funciona como o contorno das formas obtidas que, por sua vez, são projetadas na superfície plana bidimensional de modo que pareçam estar em diferentes planos. O principal artifício usado para criar este efeito de profundidade é a perspectiva, podendo ser intensificados pelos efeitos de claro-escuro nos diferentes tons da imagem. A representação do espaço tridimensional numa superfície bidimensional, através da perspectiva, vai exigir uma série de regras e métodos estabelecidos matematicamente para iludir o olhar.



84. Figuras tridimensionais.

### A ilusão de profundidade

A superfície do papel que você está lendo possui apenas duas dimensões (altura e largura), portanto como podemos representar objetos com volume tendo três dimensões e termos a ilusão da terceira dimensão – a profundidade? Usando os truques da Perspectiva para enganar a visão. O desenho em perspectiva 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. A ilusão de perspectiva pode ser causada de duas maneiras no desenho artístico:

- **Perspectiva Linear** – que tem como referência a linha do horizonte e um ou mais pontos de fuga localizados nesta linha para causar o efeito de profundidade;
- **Perspectiva Tonal ou Atmosférica** – usa diferentes tonalidades de cores, graduando conforme a distância que se quer representar – quanto mais próxima do observador a figura está (1º plano) os tons são mais fortes e quanto mais distante do observador os tons são mais fracos.



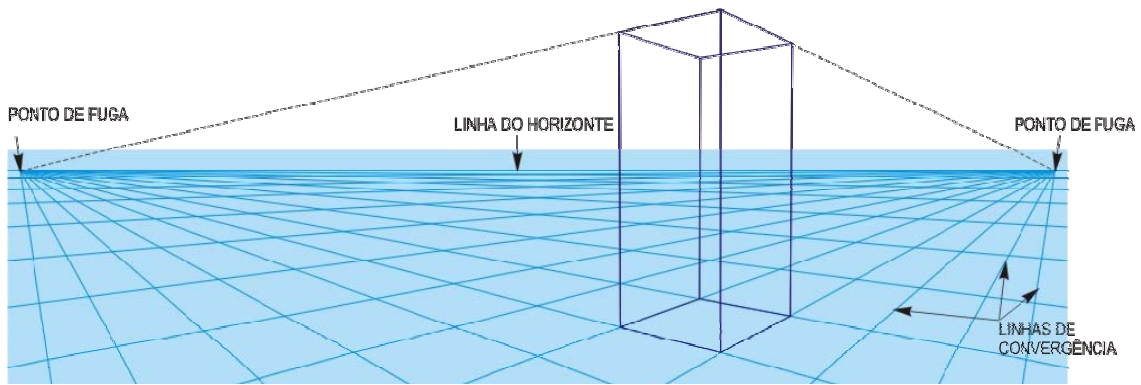
85. Perspectiva linear



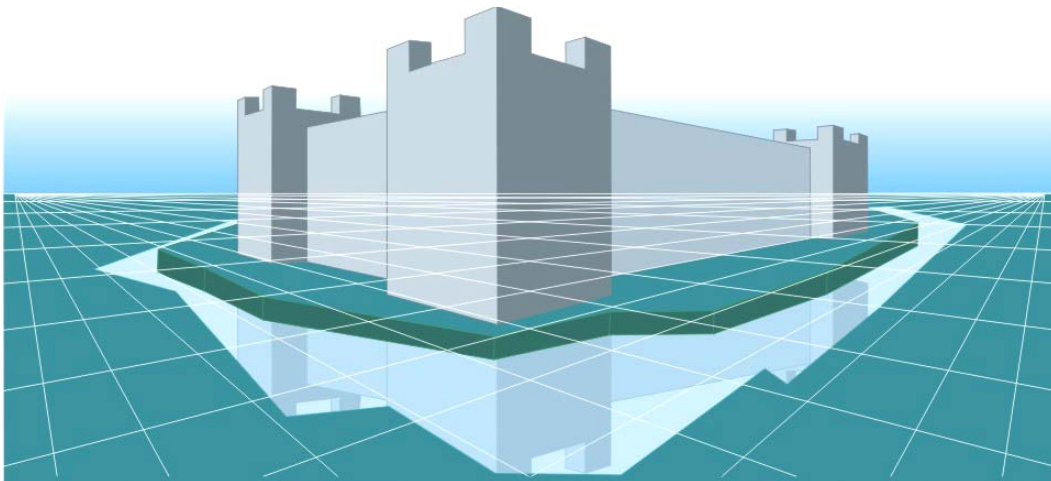
86. Perspectiva notada por diferentes planos na imagem.



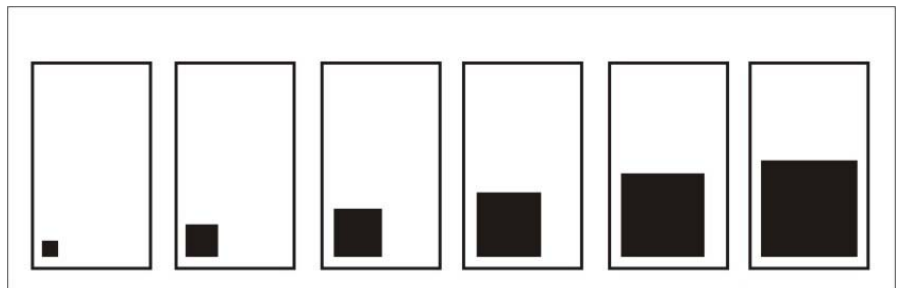
87. Perspectiva tonal ou atmosférica.



88. Projeção de perspectiva: linha do horizonte, linhas convergentes e dois pontos de fuga.



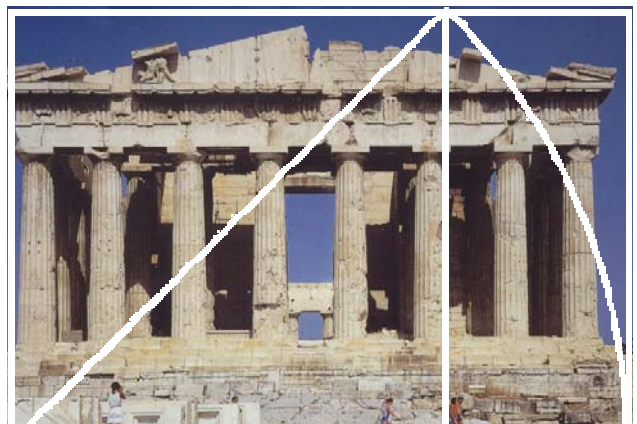
■ **Escala:** quando trabalhamos com os elementos visuais em uma área específica bidimensional, devemos prestar atenção na relação entre os tamanhos das imagens. Esta relação entre os tamanhos é a escala, também conhecida como *proporção*.



89. Escala: relação de tamanhos entre as formas.

Ao falarmos sobre escala ou proporção vamos estar comparando conceitos opostos: grande e pequeno. A medida para se estabelecer uma relação comparativa de escala é o próprio ser humano, tendo sido desenvolvida pelos gregos antigos uma relação proporcional perfeita, a *seção áurea*, obtida através do seccionamento de um quadrado, usando a diagonal de uma de suas metades como raio para ampliar as suas dimensões originais, convertendo-o num *retângulo áureo*. A escala, como elemento da linguagem visual, traz em si um grande potencial de criação de efeitos e significados na construção de mensagens comunicativas e expressivas.

As construções da Grécia Antiga seguiam um ideal de proporção. Nesta obra a fachada do Partenon corresponde a um retângulo áureo perfeito.



90. Templo de Atena (Acropolis - Partenon). Atenas, Grécia. C. 447-432 A.C.





✚ **Para saber mais**

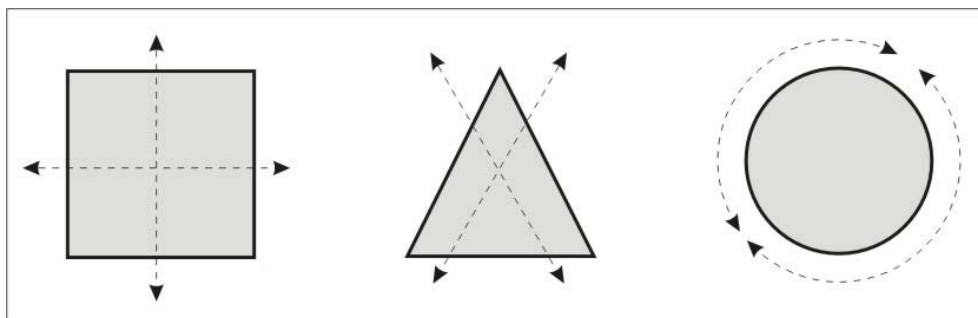
**Cubismo:**

Um dos principais movimentos artísticos do séc. XX, que teve destaque entre os anos de 1908 e 1914. Possui esse nome por que uma pintura de Georges Braque, seu precursor, pareciam “cubinhos”, e o nome pegou. Os cubistas “quebravam” a imagem da realidade representando na sua arte formas vistas, ao mesmo tempo, em todas as posições. Faz uso de formas, cores e materiais e técnicas variadas como pintura, colagem, escultura etc. Este estilo variava entre a arte figurativa e abstrata já que parecia “desmontar” e “remontar” os objetos de maneira que todos os seus lados fossem vistos em um só instante. Destaca-se nesse movimento o espanhol Pablo Picasso (1881-1973) considerado um dos maiores artistas do séc. XX, que causou uma revolução na arte com seu quadro “Les Femmes d’Alger” (As senhoritas de Avignon), pintando mulheres nuas com corpos e rostos deformados, sem respeitar proporções ou a perspectiva, indo do figurativo ao quase abstrato.

91. Les Femmes d’Alger.  
Pablo Picasso. França. 1907.

✚ **Conhecendo mais sobre o tema**

■ **Direção:** quando observamos qualquer imagem procuramos sempre organizá-la e entendê-la visualmente quanto à sua forma, dimensão, tamanho e outros elementos. Também procuramos um sentido para a nossa observação, isto é, a direção que percebemos na imagem. Podemos fazer relação das direções principais com as três formas básicas: quadrado – horizontal e vertical; triângulo – a inclinada; o círculo – a curva. Cada direção básica expressa um sentido próprio: horizontal – estase, calma; vertical – prontidão, equilíbrio; inclinada – instabilidade, atividade; curva – continuidade, totalidade.



92. Direção.

■ **Movimento:** ao percorrermos a imagem com os olhos durante a observação seguindo uma ou várias direções (horizontal, vertical, inclinado e curva) estamos trabalhando também com o elemento básico do movimento. O movimento funciona como uma ação que se realiza através da ilusão criada pelo olho humano. Podemos observar uma imagem estática num papel e parecer que ela está se movimentando para os nossos olhos. Isso acontece devido à maneira como os elementos básicos são arranjados e combinados entre si para criar a ilusão do movimento.



93. Movimento.

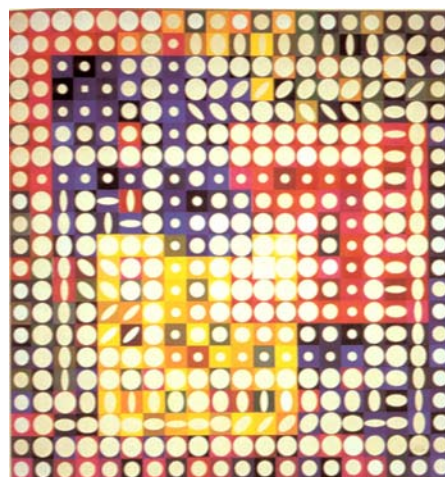
**Para saber mais**



**Futurismo:**

Estilo artístico surgido na França, em 1909, com um manifesto literário promovido pelo poeta Marinetti convocando os artistas para demonstrarem “audácia, coragem e revolta” e comemorarem a “nova beleza, a beleza da velocidade”. O estilo se desenvolveu mais na Itália onde os pintores foram influenciados pela vida urbana moderna com suas máquinas, a velocidade dos carros, o barulho da cidade grande. Os pintores combinavam cores fortes e vibrantes com formas e linhas que transmitissem uma sensação de movimento na tela. Para os futuristas, a visão humana é dinâmica, observa tudo, por isso seu trabalho não podia ser estático, tinha de mostrar todos os espaços e formas ao mesmo tempo. Entre os principais artistas deste movimento estavam Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Carlo Carrá e Gino Severini.

94. Formas únicas de continuidade do espaço.  
Umberto Boccioni. Itália.  
1913.



95. Orion.  
Victor Vasarely. 1956.

**Op Art / Optical Art (Arte Ótica):**

Desenvolvida nos anos 1960, a Op Art (em português Arte Ótica) buscavam menos expressão sentimental e mais visualização nos seus trabalhos. Construíam suas obras usando linhas, formas e cores organizadas com precisão e rigidez, sem temas definidos e de caráter abstrato, mas quando observadas transmitiam instabilidade e movimento de maneira a causar ilusões de ótica. Os artistas que mais se destacaram foi o pintor franco-húngaro Vitor Vasarely, a inglesa Bridget Riley e o americano Richard Anuszkiewicz.

**Pensando sobre o tema**

- Fique em um ambiente fechado com a iluminação artificial (lâmpada) desligada. Utilize uma lanterna ou vela e observe como a sua luz cria diferentes efeitos de sombras.
- Consiga uma televisão que tenha controle de intensidade de cores e diminua até ficar preto e branco. Observe como existe uma grande diferença na imagem entre as áreas claras e sombreadas.
- Pesquise em revistas diversas, propagandas que tenham feito o uso de cores. Tente achar um significado para estas cores e por quê elas foram empregadas na imagem.

**Ampliando os conhecimentos**

■ **Tom:** Nós percebemos o mundo pelos sentidos da audição, olfato, tato, paladar e, principalmente, pela visão que só é possível pela existência da luz. A sensibilidade dos olhos para a luz faz com que possamos discernir formas, movimentos, texturas, cores e 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. Temos uma relação de contraste entre o claro-escuro.

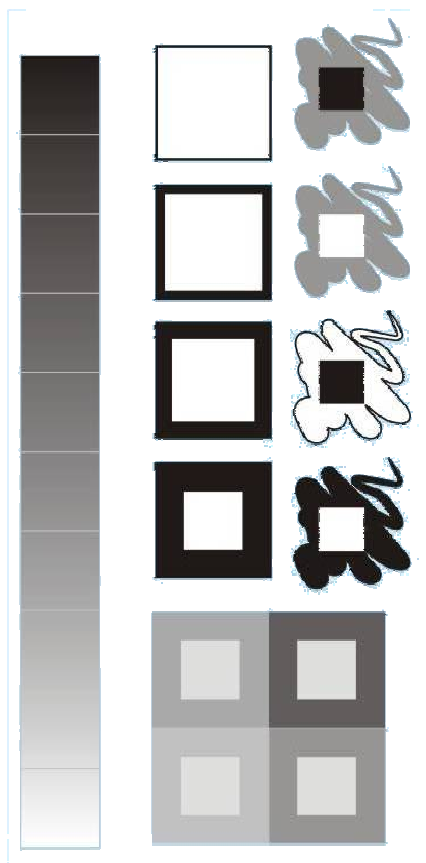


96. O tom (quantidade de iluminação numa imagem) é independente da informação de cor (croma).

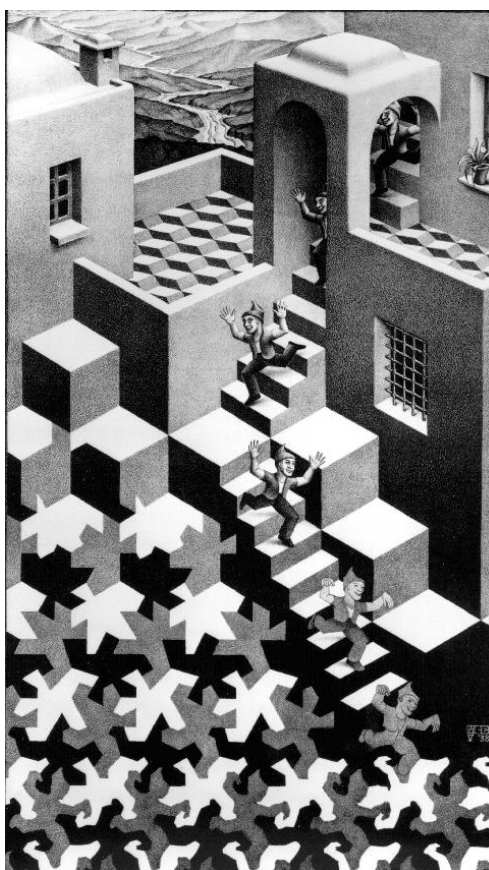


Sem esta relação não veríamos o mundo da maneira que ele nos aparenta. A luz natural emitida pelo sol, a luz branca, é refletida, absorvida, circunda e penetra nos objetos que, por sua vez, têm características de absorver ou refletir a luminosidade que recebe. Assim, podemos enxergar as sombras e perceber o volume das coisas (elemento da dimensão), 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 (ilusão de tridimensionalidade) causada pelo jogo de luz e sombra, chamada de perspectiva tonal. Dentro da linguagem visual o elemento básico do tom se torna essencial para uma representação imagética reconhecida pela percepção humana.



97. Exemplos de escalas tonais e a relação do contraste entre o claro e o escuro.



98. Ciclo. M.C. Escher. Suíça. 1938

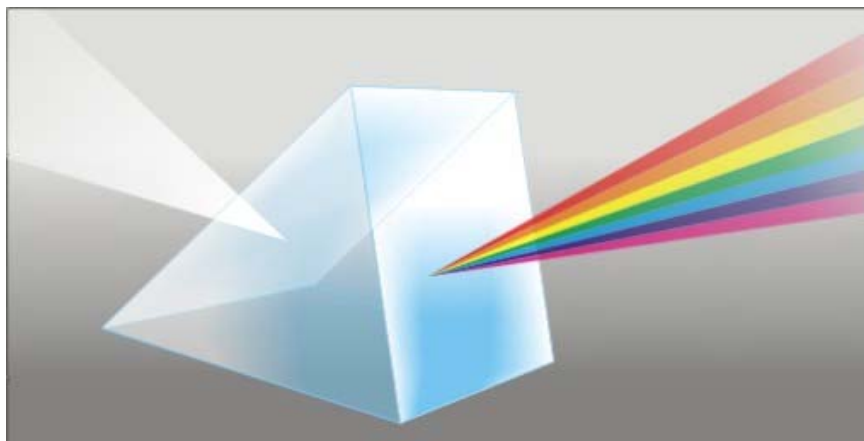
Na imagem ao lado o artista usando a técnica da litogravura (feita usando pedra como matriz de impressão) criou uma mistura de vários elementos básicos da linguagem visual, em que se destacam a forma, dimensão, escala, movimento e tom, para iludir o observador. Você consegue se orientar e definir onde é alto e baixo e o que o personagem está fazendo?

■ **Cor:** Este é um elemento básico da linguagem visual que merece um estudo maior, descrevendo seus aspectos, características, composição e classificação básicas.

Ao longo da história, teóricos e artistas tentaram explicar a natureza da cor e como ela ocorre enquanto fenômeno percebido pela visão.

Como foi dito, enxergamos graças à presença da luz, e as cores só existem devido à sua presença também. A luz natural ou solar é também denominada de luz branca, deslocando-se a uma velocidade a cerca de 300.000 km/s quando propagada no vácuo (espaço sem ar). A luz branca pode ser decomposta em milhões de cores na natureza, mas o ser humano só é capaz de enxergar e identificar uma parte que chamamos de espectro luminoso visível. As cores principais do espectro luminoso visível obtido através da decomposição da luz branca são: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta. Estas cores podem ser observadas na natureza na forma do arco-íris, com as gotículas de água suspensas na atmosfera funcionando como prismas para a decomposição da luz branca.

A cor, enquanto fenômeno físico, possui leis naturais que a regem, e, enquanto fenômeno fisiológico, possui características identificáveis quanto ao modo como é percebida pelo olho humano. De acordo com a percepção, as cores possuem três dimensões: matiz (croma), saturação (pureza relativa da cor) e brilho (valor tonal).



99. Decomposição da luz branca no espectro visível por um prisma.



100. Matiz.



101. Saturação.



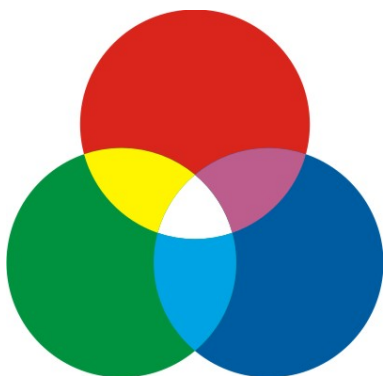
102. Luminosidade.

O matiz ou croma é a cor em si, com suas especificidades individuais. A saturação é a pureza relativa da cor ou a intensidade da sua presença indo da presença máxima do seu matiz até um cinza neutro.

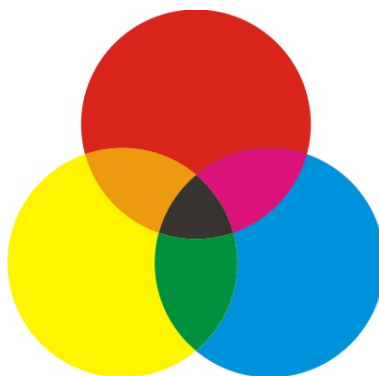
O brilho relativo corresponde ao valor tonal das gradações entre sua luminosidade ou obscuridade. Vale destacar que a presença ou ausência de cor não afeta o tom, que é constante. Quando diminuimos a saturação de um matiz ele se torna gradativamente um cinza (assim como a experiência da televisão no começo do assunto).

As cores são divididas em cor luz e cor pigmento, cada qual com uma classificação para os diferentes matizes. Para os que trabalham com cor-luz (como na televisão ou no cinema), as primárias são: vermelho, verde e azul-violetado. A mistura dessas três luzes coloridas produz o

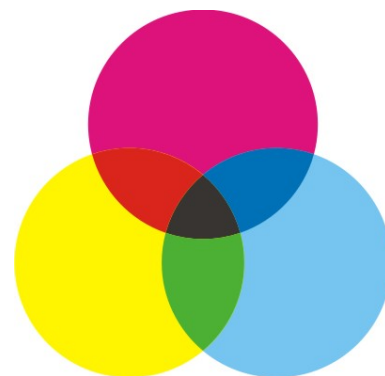
branco, denominando-se o fenômeno síntese aditiva. Para o químico, o artista e todos que trabalham com substâncias corantes opacas (cores-pigmento) as cores primárias são o vermelho, o amarelo e o azul. A mistura das cores-pigmento vermelho, amarelo e azul produz o cinza neutro por síntese subtrativa. Nas artes gráficas, pintura em aquarela e para todos que utilizam cor-pigmento transparente, ou por transparência em retículas, as primárias são o magenta, o amarelo e o ciano. A mistura dessas três cores também produz o cinza neutro por síntese subtrativa.



103. Síntese aditiva – cor luz.



104. Síntese subtrativa – cor pigmento opaco.



105. Síntese subtrativa – cor pigmento transparente.

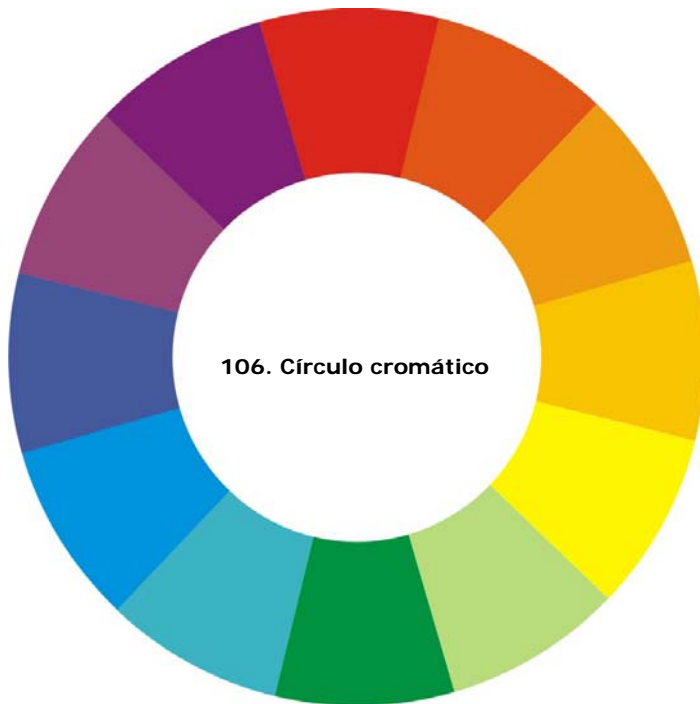


Outro aspecto importante a ser lembrado no elemento básico cor é a existência das cores complementares, isto é, aquelas que se equivalem e se equilibram enquanto matizes expressivos e com saturação máxima. Para entendermos as cores complementares devemos deixar claro que as cores primárias fundamentais são indivisíveis no campo perceptivo visual: vermelho, azul e amarelo. As complementares derivam da relação destas três cores fundamentais da seguinte forma: o azul mais o vermelho originam o violeta ou roxo, que é uma cor secundária por ter sido obtida da combinação de duas primárias em igual porção. A cor amarela não participou desta combinação logo, a cor violeta ou roxo e a cor amarela são complementares. Assim, o verde é o complementar do vermelho, e o laranja é complementar do azul e o roxo é complementar do amarelo. Esta complementaridade entre as cores encontra uma explicação fisiológica no efeito da imagem posterior (pós-imagem). Este é o fenômeno

visual fisiológico que ocorre quando o olho humano esteve fixado ou concentrado em alguma informação visual. Quando essa informação ou objeto é substituído por um campo branco e vazio, vê-se uma imagem negativa no espaço vazio.

Este efeito de pós-imagem é visualizado através dos contrastes simultâneos existentes entre a relação de duas ou mais cores, explorando as três dimensões da cor. Os contrastes simultâneos são notados entre as cores complementares, quando colocadas juntas ou entre uma mesma cor tendo a saturação do seu matiz alterada, ou ainda quando colocamos uma cor com um valor tonal diferente, criando assim um jogo de claro-escuro, destacando ou apagando determinada cor.

Além destas características físicas e fisiológicas da cor, ela possui também atributos qualitativos: classificação em cores quentes (vermelho, amarelo e seus derivados), cores frias (azul, violeta, verde e suas variações); e atributos emotivos: viva, morta, alegre, triste, calma, ativa etc.



107. Contrastes de dimensão das



108. Imagem com saturação e tom normal nas cores.



109. Imagem sem nenhuma saturação de cores somente com o tom normal.

## Jogo de cores

As cores têm forte influência sobre as pessoas. Animam, relaxam, provocam emoções boas e más. As cores quentes aumentam o apetite nas pessoas, não é à toa que as lanchonetes preferem os tons de vermelho, laranja e amarelo na decoração. Já as chamadas cores frias têm efeito inverso. Eis por que se tem uma sensação de relaxamento ao se olhar o mar. Essas cores, principalmente o azul, levam à redução das atividades do corpo, como se a pessoa estivesse prestes a adormecer. De certa maneira, instintivamente, se conhece a ação das cores. Ninguém associa emoções fortes, que fazem disparar

o coração, com tonalidades suaves e, muito menos, escuras. A paixão, por exemplo, é eternamente simbolizada por corações vermelhos. Já quando se está desanimado, a tendência é usar roupas de cores frias. Se as cores estimulam as pessoas, há quem acredite que podem até curar doenças, cada matiz fornecendo energia para uma parte específica do organismo. Nos quartos dos hospitais modernos, as paredes estão sendo pintadas de cores suaves em substituição ao clássico branco, isso porque o branco traz tamanha sensação de paz que, em pessoas deprimidas por causa de doenças, pode acabar resultando numa impressão de solidão. A idéia de usar cores para obter determinadas reações de comportamento é antiga. Os monges tibetanos há milhares de anos enfatizam uma cor — como o

verde, para obter harmonia — conforme a meditação que pretendem fazer. Tem lógica: na escala cromática, que vai do vermelho ao violeta, a cor verde fica bem no meio. Nessa posição estratégica, parece quente ou frio, dependendo da tonalidade. Os tons que puxam mais para o azul, como o musgo, são repousantes. Já o verde-limão, próximo do amarelo, é considerado uma cor estimulante. O verde médio é o perfeito equilíbrio. Mas, em geral, qualquer verde dá sensação de bem-estar, e por esse motivo é a cor que significa "siga" no semáforo: diante da luz verde, o motorista é induzido a crer que tudo está tranquilo e ele pode avançar. O gritante vermelho, porém, provoca sempre um choque — pois é a cor associada à agressividade, às mudanças repentinas, às revoluções onde corre sangue. Não há quem ouse ignorá-lo, a não ser algumas pessoas ao volante, com os resultados que todos conhecem.

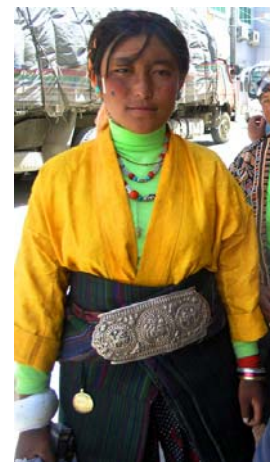
Nas roupas vestir tons fortes e contrastantes dá mais colorido à vida, quando a situação parece "preta". Em relação à idade, é interessante perceber que os jovens — cujo organismo funciona rápido — gostam dos tons fortes, justamente os que os estimulam ainda mais. Os mais velhos, porém, combinam o passar dos anos com uma crescente sobriedade. A cultura de uma sociedade também influi na escolha das cores. Povos tropicais costumam apreciar cores vivas. É só lembrar a arte plumária dos índios brasileiros. Já as sociedades do hemisfério norte gostam de tons mais sóbrios, como os das milenares porcelanas chinesas. Às vezes, também, uma mesma situação é colorida de modo diferente em lugares diferentes. O luto nos países ocidentais é preto porque essa é a cor da morte — a sensação de preto é causada justamente pela ausência de luz, que por sua vez é relacionada à vida. Mas os budistas, por exemplo, usam branco nos enterros, como símbolo da paz alcançada pelo morto. A preferência por esta ou aquela cor também está relacionada à época. O vermelho, antigamente, era símbolo de riqueza, porque a tintura dessa cor para tecidos era caríssima.

Em matéria de cor, porém, não se pode pintar tudo em um único tom. Os mais recentes estudos mostram que tudo depende do estado emocional e da personalidade de cada um — e principalmente dos valores a que se adere.

*Adaptado de: Superinteressante, fev / 1998, ed. 005, p. 52-55.*



110. Índia Kuikuro, Brasil.



111. Mulher tibetana.



112. Prédios holandeses.



Conheça as principais características da luz e das cores:

- **Decomposição da luz branca** – ninguém passa a vida em branco e preto pela simples razão de que o olho humano não pára de medir as ondas luminosas do Sol. Cada uma produz uma sensação de cor através da decomposição da luz branca: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul-anil, índigo, violeta. Quando a luz alcança um objeto, este reflete algumas ondas que acabam determinando a sua cor. O branco é a sensação produzida por coisas que refletem toda a luz; um objeto preto, ao contrário, absorve todas as ondas, sem refletir nada.
- **Cor-Luz** – observada através dos raios luminoso originada da luz branca.
- **Cor-Pigmento** – percebida através das substâncias materiais corantes (pigmentos) na presença da luz. Pode ser *opaca*, como a utilizada na pintura em geral, ou *transparente*, utilizada principalmente nas artes gráficas.
- **Pigmento** – substância natural ou artificial que dá coloração aos líquidos e tecidos vegetais, animais ou minerais que as contém. Para obter os pigmentos, as substâncias que os contém são geralmente transformadas em pó.
- **Síntese aditiva das cores** – mistura das cores primárias da luz – vermelho, verde e violeta – dando origem às cores secundárias da luz – amarelo, magenta, ciano (azul). Nesta mistura a união de todas as cores luz resulta na cor branca (luz branca).
- **Síntese subtrativa das cores** – mistura das cores primárias em forma de pigmento, tanto opaco quanto transparente. Na mistura das cores primárias do *pigmento transparente* são utilizados o magenta, amarelo e ciano (azul) originando as secundárias verde, vermelho e violeta. Na mistura das cores primárias do *pigmento opaco* são utilizados o vermelho, amarelo e azul resultando nas secundárias laranja, verde e roxo. Na síntese aditiva dos dois tipos de pigmento o resultado é um cinza neutro.
- **Cores análogas** – cores vizinhas no círculo cromático.
- **Cores complementares** – cores diametralmente opostas no círculo cromático.
- **Cores frias** – predominam o azul e o verde.
- **Cores quentes** – predominam o vermelho e o amarelo.
- **Cores primárias** – cores puras, não se formam da mistura de outras cores (azul, vermelho e amarelo).
- **Cores secundárias** – resultam da mistura de duas cores primárias.
- **Cores terciárias** – resultam da mistura de uma cor primária com uma secundária.
- **Cores neutras** – não existe predominância de tonalidades quentes ou frias (cinzas, bege, marrons, preto e branco).
- **Contraste de cores** - o contraste é o efeito produzido pela oposição entre as cores, podendo ser: *Complementar* – resulta da aplicação de cores opostas no círculo cromático, ou *Simultâneo* – obtido pela aplicação de uma mesma cor sobre fundos diferentes e que provoca aparente mudanças de tonalidade, devido à interferência da cor de fundo sobre a cor aplicada.
- **Monocromia** – pintura feita utilizando apenas uma cor (matiz) com gradações (variações) de tonalidades.
- **Policromia** – pintura realizada utilizando-se várias cores (matizes)



113. Classificação das cores.



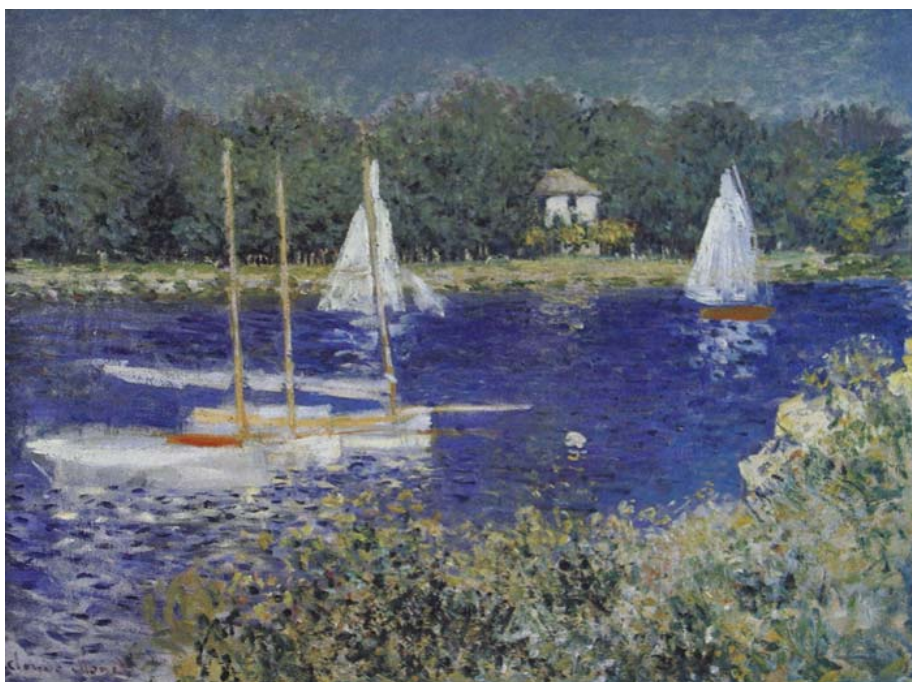
114. Imagem em policromia.



115. Imagem em monocromia.



 **Para saber mais**

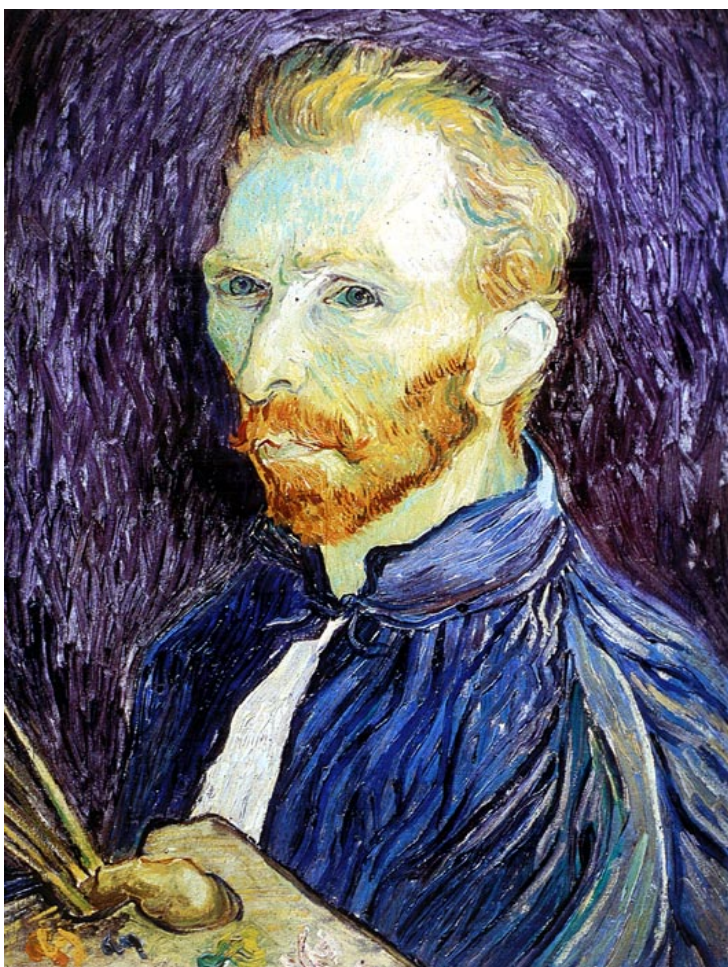


**116. Imagem em monocromia** Le Bassin d'Argenteuil.  
Claude Monet. França. 1875

### Impressionismo

Movimento surgido na França que durou apenas seis anos (1860 a 1866), mas marcou a primeira revolução artística desde o Renascimento. Os artistas impressionistas rejeitavam a tradição da arte tradicional abandonando o estudo rigoroso da perspectiva, a composição equilibrada, as figuras idealizadas, o contraste tonal do claro-escuro do Renascimento.

Os impressionistas buscavam representar as sensações visuais imediatas através da cor e da luz causando uma "impressão" de que o observador estivesse presente no lugar ou situação. Entre os principais representantes do movimento estavam Edouard Manet (1832-1883), Claude Monet (1840-1926), Pierre-Auguste Renoir (1841-1919) e Edgar Degas (1834-1917). Eles pesquisaram e estudaram sobre os efeitos da luz e das cores pintando nas telas com pinceladas rápidas lembrando manchas irregulares. O pintor Claude Monet (1840-1926) foi um dos que mais explorou os princípios impressionistas, pintando ao ar livre, usando a luz do sol para combinar cores primárias puras uma ao lado da outra e as sombras pintadas com as cores complementares ao lado. Segundo Monet *"tente esquecer que objetos têm à sua frente, árvore, casa, campo ou o que for. Pense apenas: aqui está um quadradinho azul, aqui uma longa forma cor-de-rosa, aqui uma faixa amarela e pinte-a exatamente como você a vê"*.



**117. Auto-retrato.**  
Van Gogh Holanda. 1889

### Vincent van Gogh (1853-1890)

Artista holandês que seguiu os passos dos impressionistas, mas criou um estilo próprio, forte e autêntico cheio de expressividade e emoção. Sua obra transmitia sua angústia e ansia pela vida e pela arte, alternando momentos de alegria e tristeza profunda, o que caracterizava sua loucura. Fazia suas telas com pinceladas rápidas e curtas criando formas distorcidas com cores fortes e contrastantes. Baseou toda a sua obra na utilização da cor, pintando paisagens, ambientes (como a famosa obra "O quarto") e vários auto-retratos. Viveu sem fama sem ter sua arte reconhecida e vendeu apenas um único quadro em toda sua vida. Atualmente suas obras são comercializadas por milhões de dólares, estando entre as mais valorizadas de todos os tempos. "As telas dizem o que não pode ser dito em palavras" – Van Gogh.



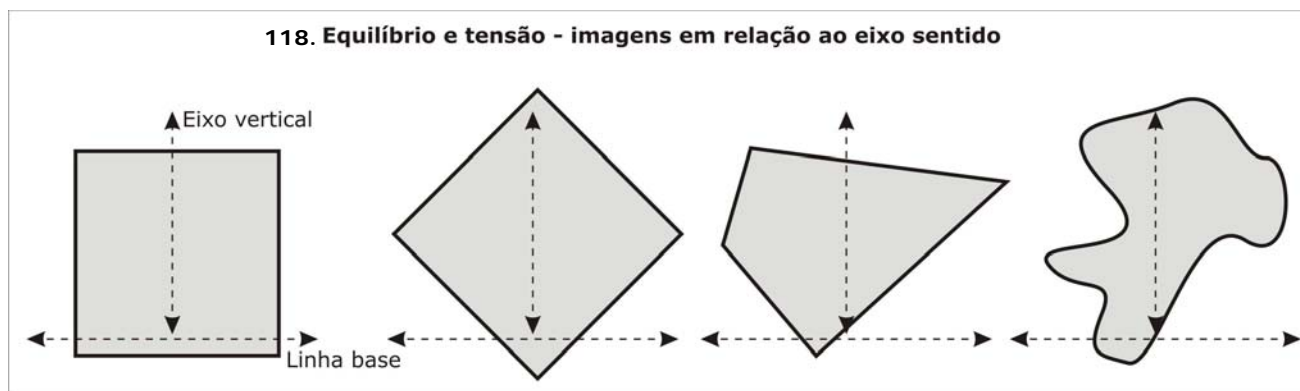
## Parte 8 – Fundamentos compositivos da imagem

### ✚ Ampliando os conhecimentos

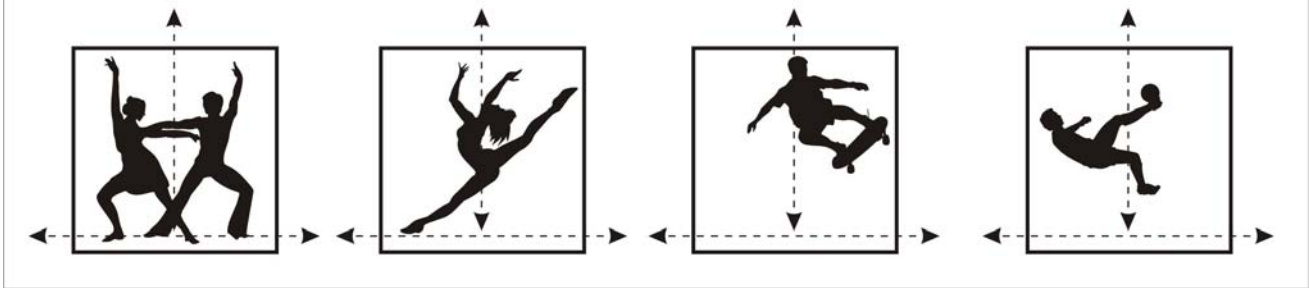
Os elementos básicos por si só não constituem uma mensagem visual, como uma obra de arte, por exemplo, sendo necessário, para isso, seguir alguns fundamentos de como compor a imagem para que transmita e expresse idéias e emoções do autor. Tais fundamentos não surgiram ou foram inventados por acaso, mas foram observados, analisados e experimentados por estudiosos e artistas.

■ **Equilíbrio:** o ser humano tem por necessidade física e mental a busca constante do equilíbrio, da estabilidade em qualquer objeto visto ou situação vivenciada. Quando uma pessoa observa qualquer imagem tem como referência uma linha do horizonte, que funciona como base para se localizar no espaço que está. A partir desta referência é que podemos definir alto ou baixo, esquerda ou direita, nos orientando e orientando aos outros. O ser humano percebe o todo, mesmo se aquilo que se apresenta para ele é formado por muitas partes separadas, tentando sempre restaurar o equilíbrio. Este fenômeno é a busca do *fechamento*, *simetria* e *regularidade* das unidades que compõem uma figura, objeto ou ação. A maneira de como percebemos e entendemos uma imagem ou situação é que nos leva a determinados comportamentos e reações. Na linguagem visual o equilíbrio é verificado quando traçamos um eixo vertical sob uma linha horizontal secundária como base, obtendo uma estrutura visual, chamada de *eixo sentido*, que funciona como referência para nossa orientação. O equilíbrio físico e o equilíbrio visual não são necessariamente os mesmos, assim como o centro físico geométrico de um objeto ou figura não é o mesmo centro visual percebido pelas pessoas. Para entendermos isso é importante lembrar que equilíbrio não é simetria, mas esta é apenas a forma mais simples de equilíbrio.

■ **Tensão:** oposto do equilíbrio, a tensão vem desestruturar a referência do eixo sentido da linha vertical e da linha-base horizontal causando uma instabilidade na observação do objeto ou situação. Passa a existir então uma relação entre o equilíbrio e a tensão, num jogo de forças que atuam no campo de visão percebido pelo ser humano. Estas influências no modo de como percebemos a imagem são chamadas de *forças de movimento* por que agem sobre um ponto de aplicação, sob uma direção e com certa intensidade na percepção visual. Este jogo de forças pode e deve ser usado para causar sensações, impressões e efeitos diversos na linguagem visual, cabendo adequar sua ação para um fim específico. O dinamismo e a atividade, de uma imagem carregada de tensão, contrastam com a calma e estase de outra que possua equilíbrio. Estes dois fundamentos, equilíbrio e tensão, funcionam como opostos necessários já que um é referência para o outro no campo da percepção visual.



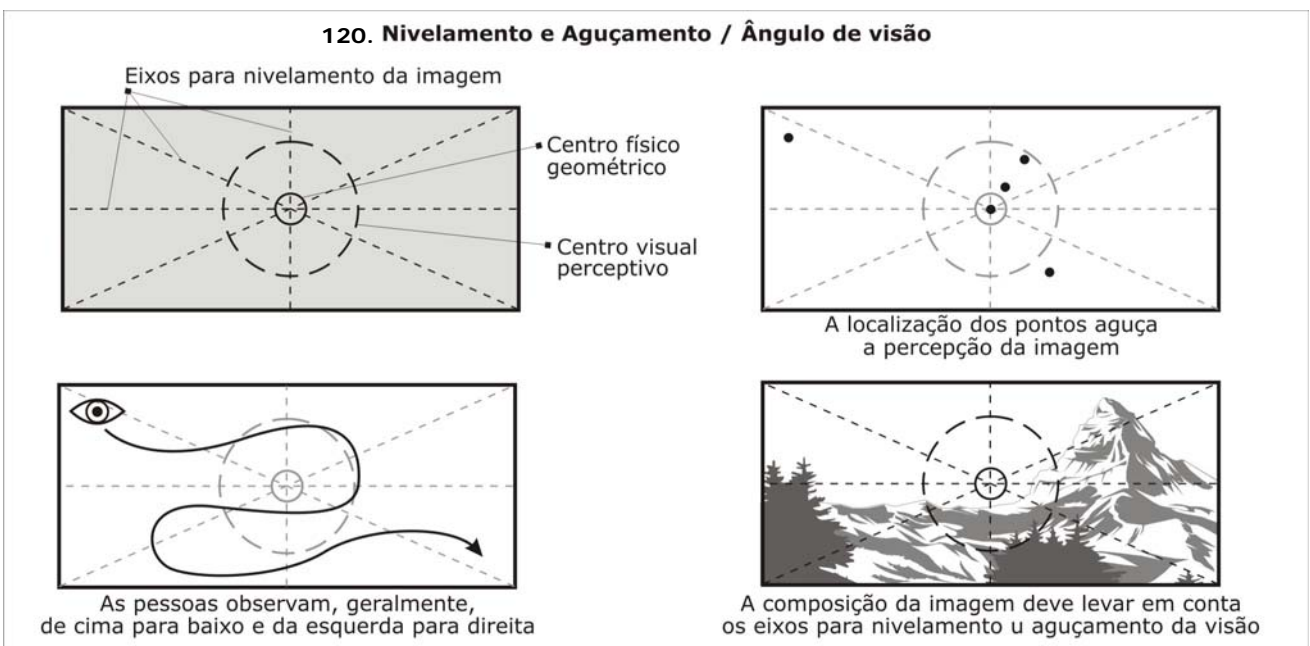
119. Equilíbrio e tensão - imagens em relação ao eixo sentido



■ **Nivelamento e aguçamento:** ao buscarmos o equilíbrio em uma imagem instável estamos usando outro fundamento da composição que é o nivelamento. Este princípio funciona quando observamos um objeto ou figura, dispostos de maneira assimétrica e, instintivamente, visualizamos seu centro visual perceptivo tendo de localizar seu centro geométrico através de uma medição mais detalhada. Assim, nivelamos nosso olhar em relação ao centro visual perceptivo e, quando a imagem observada encontra-se fora deste equilíbrio visual, provoca um aguçamento na percepção do todo. Existe um intermediário na composição visual, entre o nivelamento e o aguçamento, que é a *ambigüidade*. Esta situação pode ou não ser intencional para tornar confusa a imagem, deixando o observador na dúvida se a imagem está equilibrada ou instável.

■ **Ângulo de visão:** quando o ser humano, de modo geral, efetua o ato de observar, ele tende a ter um direcionamento no olhar. Este direcionamento o modo que percebemos e entendemos os objetos e imagens fazendo uma leitura daquilo que é alvo da observação. Este direcionamento é registrado como sendo, em sua maioria, da esquerda para a direita e de cima para baixo, como que se entrasse, passasse e saísse da imagem, fazendo uma varredura do que ela contém. Esta ação é facilmente verificada nas culturas ocidentais e no modo como as pessoas lêem. Quando sabemos como as pessoas observam a imagem podemos compor seus elementos de maneira que atraiam a sua atenção e a mensagem visual seja transmitida e expressada da maneira como desejamos.

120. Nivelamento e Aguçamento / Ângulo de visão





121. Atração e agrupamento



Note nestas três imagens que fica mais fácil agruparmos visualmente os elementos semelhantes.

■ **Atração e agrupamento:** aqui as forças de movimento atuam de forma que desejo na pessoa de procurar uma “boa-forma” ou “forma correta”, isto é, a presença, na imagem observada, de equilíbrio, simetria, estabilidade e simplicidade. A atração funciona quando numa mesma área estão dispostos dois elementos iguais ou semelhantes que, justamente por esta característica, atraem-se uns aos outros. Quanto maior a

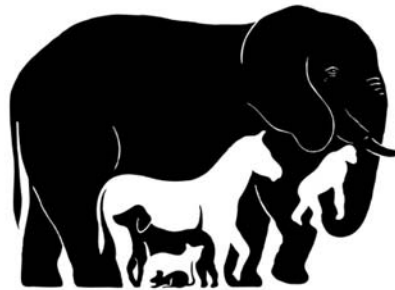
proximidade entre os elementos, maior a atração. O agrupamento é a união que a visão faz dos elementos iguais ou semelhantes, relacionando-os numa configuração. Este fundamento se baseia em uma tendência de completar os elementos que “faltam” numa figura.

■ **Positivo-negativo / figura – fundo:** é a relação existente do contraste entre dois elementos de uma imagem, definindo-os e misturando-os ao mesmo tempo. Quando vemos um exemplo deste fundamento percebemos e entendemos as imagens em momentos diferentes do que é figura e o que é fundo e vice-versa, não enxergando os dois ao mesmo tempo. Os elementos assumem uma característica de positivo e negativo, dependendo de como o observador foca sua atenção na imagem, revelando formas de duplo sentido, causando ilusões de ótica.

122. Positivo-negativo / Relação figura-fundo



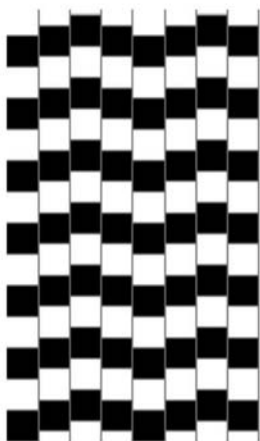
Qual imagem você consegue enxergar aqui?



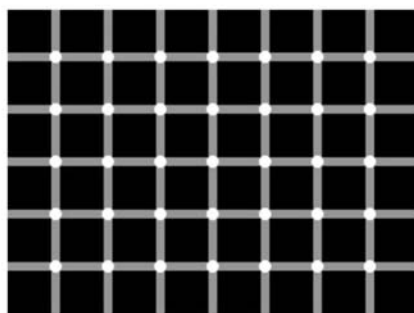
Quantos animais estão desenhados nesta imagem?



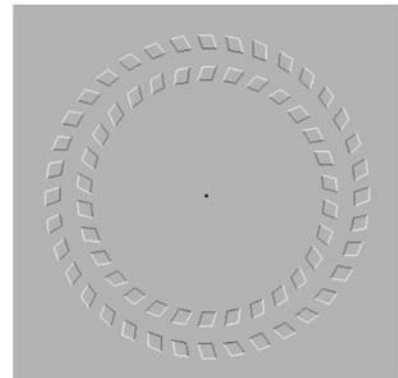
O que você observa nesta imagem? Dois rostos de perfil ou um vaso?



Será que estas linhas são verticais e paralelas?



Tente contar quantas bolinhas pretas existem nesta imagem.



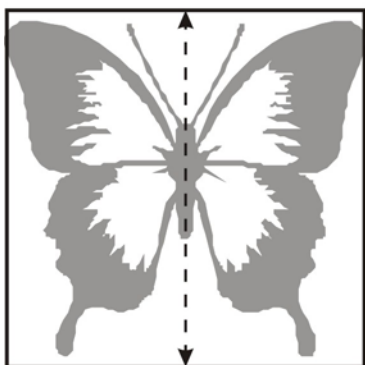
Concentre-se no pontinho preto. Agora balance sua cabeça para frente e para trás e veja o que acontece.

## A Composição Plástica

Chamamos de composição plástica o arranjo em um espaço (tela, papel, mural etc) dos elementos básicos da linguagem visual seguindo fundamentos de equilíbrio-tensão, nivelamento-aguçamento, ângulo de visão, atração-agrupamento e relação figura-fundo. Quando observarmos 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. Para obtermos um bom desenho ou uma boa pintura é necessário considerarmos o fator composição, levando em consideração a distribuição e a situação dos elementos, o equilíbrio e o ritmo existente entre esses elementos e finalmente o movimento e a organização de valores relacionando-os à unidade do tema, a um centro de interesse principal.

Uma composição interessante sempre foi buscada pelos artistas nos seus trabalhos, iniciando-se na arte grega e redescoberta e reinventada no Renascimento e explorada em movimentos artísticos posteriores. Atualmente, os artistas modernos e, em especial, aqueles que trabalham com o Abstracionismo, se apóiam quase que exclusivamente na composição dos elementos básicos sem possuir um tema definido em um referencial naturalista ou vivencial.

- **Simetria:** distribuição dos elementos do quadro em ambos os lados a partir de um ponto do eixo central, de modo que um lado esteja correspondente a outro.
- **Compensação de massas:** equilíbrio em uma imagem que se baseia na relação do “peso visual” que um elemento tem em relação ao outro nesta imagem, levando em consideração a escala (relação de tamanhos) entre a massa visual de um elemento e outro, a distância que os separa e o valor tonal entre eles.
- **Harmonia:** emprego adequado dos elementos básicos na imagem, de maneira a possibilitar maior direcionamento ao expressar e transmitir idéias e sentimentos na composição artística. A harmonia se relaciona e depende dos outros fundamentos compositivos.



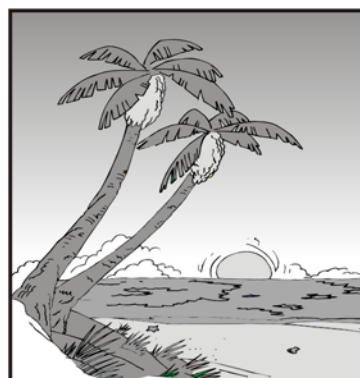
Simetria



Compensação de massas



Harmonia



Harmonia

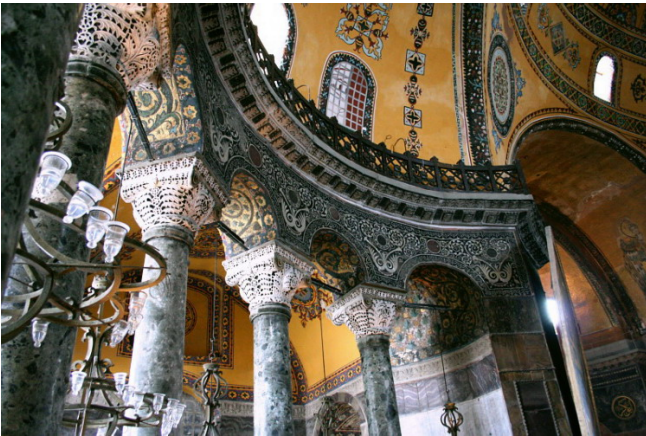
### 123. Exemplos de composição plástica.



Agora que já conhece sobre a linguagem visual, seus elementos básicos e fundamentos compositivos, você seria capaz de analisar algumas imagens e identificar suas características visuais, como foram compostas, que elementos se destacam e quais mensagens visuais estão sendo passadas? Vá em frente, divirta-se e aprenda com as imagens.



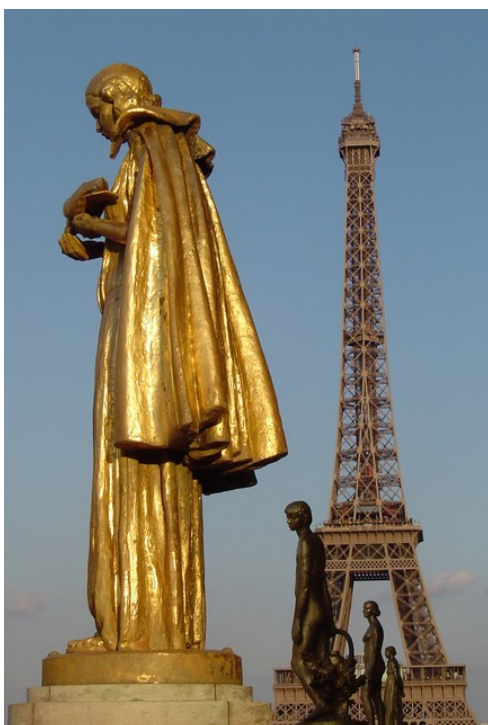
124. Fotografia de paisagem panorâmica. [www.trekearth.com](http://www.trekearth.com). 2006.



125. Fotografia arquitetura interior.  
[www.trekearth.com](http://www.trekearth.com). 2006.



126. Fotografia arquitetura exterior.  
[www.trekearth.com](http://www.trekearth.com). 2006.



127. Fotografia monumentos.  
[www.trekearth.com](http://www.trekearth.com). 2006.



128. Fotografia paisagem.  
[www.trekearth.com](http://www.trekearth.com). 2006.

# PROPOSTA DE PLANO DIDÁTICO DE ARTE ARTES VISUAIS

## 1. APRESENTAÇÃO

Neste Plano Didático para o Ensino de Arte apresentamos ao professor sugestões de como trabalhar os conteúdos e conhecimentos da disciplina na linguagem das Artes Visuais para que tenha um aproveitamento melhor deste livro como uma das ferramentas no processo de aprendizagem dos alunos.

Desejamos também estimular a autonomia do professor, enquanto ser pensante e atuante e formador de outros seres pensantes e atuantes, nos seus procedimentos didáticos e pesquisa em Arte.

A educação passou e está passando por uma grande mudança na abordagem metodológica dos conhecimentos e conteúdos das disciplinas que compõem o currículo comum da Educação Básica. A disciplina Arte está inserida na área Linguagem, Códigos e suas Tecnologias, entendida como uma área do conhecimento, com especificidades e procedimentos que visam promover e ampliar o repertório cognitivo, cultural, comunicacional e estético nos alunos, possibilitando o contato com produções artísticas próprias e de outros, compreendendo o contexto histórico universal e local da arte e analisando os elementos básicos e fundamentos compositivos da linguagem visual.

A disciplina Arte é dividida em linguagens artísticas, cada qual com suas particularidades, procedimentos e metodologia – Artes Visuais, Teatro, Música e Dança. Esta proposta objetiva trabalhar especificamente com a linguagem de Artes Visuais, direcionada à 1ª série do Ensino Médio, explorando seus conteúdos e conhecimentos de maneira que sejam internalizados de modo significativo na aprendizagem dos alunos.

A realidade do ensino de Arte no Brasil é de ser historicamente relevada a um segundo plano, em detrimento às outras disciplinas como Língua Portuguesa, História, Matemática, Física etc. A luta por uma melhoria deste quadro nacional não é recente sendo que uma das grandes conquistas foi a inclusão de Arte<sup>1</sup> no currículo obrigatório da Educação Básica com a Lei de Diretrizes e Bases – LDB (lei nº 9.394/1996), o surgimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN e das Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental e Médio – DCNEF e DCNEM, documentos que orientam a prática pedagógica nas diversas áreas do conhecimento.

## 2. OBJETIVOS DO PLANO DIDÁTICO

- Oferecer aos professores de Arte uma base para organização e planejamento do seu projeto didático, elaboração e comunicação de suas aulas, preparação dos materiais de trabalho;
- Propiciar aos alunos um Ensino de Arte de qualidade que supra suas necessidades cognitivas, estéticas, culturais e comunicacionais.

## 3. OBJETIVOS GERAIS EM ARTE

- O Ensino de Arte deverá organizar-se de modo que, ao longo da Educação Básica e mais especificamente do Ensino Médio, os alunos sejam capazes de:

<sup>1</sup> O nome da disciplina curricular na Educação Básica é Arte (grafado com letra maiúscula) e não “Educação Artística” ou “Artes” como ainda insistem em denominar professores de outras áreas ou mesmo da área referida.



- experimentar e explorar as possibilidades e particularidades de cada linguagem artística (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro);
- compreender e utilizar a Arte como linguagem, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao analisar, realizar e fruir produções artísticas;
- experimentar e conhecer materiais, instrumentos e procedimentos artísticos diversos em Arte de modo que os utilize nos trabalhos pessoais, identifique-os e interprete-os na apreciação e contextualize-os culturalmente;
- construir uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal e conhecimento estético, respeitando a própria produção e a dos colegas, sabendo receber e elaborar críticas fundamentadas;
- identificar, relacionar e compreender a Arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, conhecendo, respeitando e podendo observar as produções presentes no entorno, assim como as demais do patrimônio cultural e do universo natural, identificando a existência de diferenças nos padrões artísticos e estéticos de diferentes grupos culturais;
- observar as relações entre a Arte e a realidade, refletindo, investigando, indagando, com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, a sensibilidade, argumentando e apreciando a Arte de modo sensível;
- identificar, relacionar e compreender diferentes funções da Arte, do trabalho e da produção dos artistas;
- identificar, investigar e organizar informações sobre a Arte, reconhecendo e compreendendo a variedade dos produtos artísticos e concepções estéticas presentes na história das diferentes culturas e etnias;
- pesquisar e saber organizar informações sobre a Arte em contato com artistas, obras de arte, fontes de comunicação e informação.

#### **4. CONTEÚDOS CONCEITUAIS E PROCEDIMENTAIS DOS CONHECIMENTOS EM ARTE**

Compreender, apreciar e produzir. Estes são, basicamente, os objetivos que se espera atingir com alunos através do ensino de Arte. Estes são os três vértices que orientam o trabalho do professor de Arte, a conhecida “Proposta Triangular”. Entendemos que estes três vértices são as bases dos conteúdos procedimentais (o *saber fazer*) que incluem a *observação*, a *experimentação* e a *representação*, que, por sua vez, derivam dos conteúdos conceituais (o *saber*) que tratam dos conhecimentos em Arte.

O trabalho de Arte com os três vértices da “Proposta Triangular” não precisa, necessariamente, acontecer em momentos compartimentados, sendo desejável que a interação entre eles aconteça simultaneamente. Para isso devemos analisar o que são cada vértice e quais são seus objetivos dentro das artes visuais.

- **Vértice de contextualização histórica, social e artística (compreensão):**
  - Observar, analisar e compreender diferentes obras de artes visuais, artistas e movimentos artísticos produzidos em diferentes culturas (regional, nacional e internacional) e em diferentes tempos da história;
  - Saber identificar os elementos básicos e fundamentos compositivos da imagem, suas características particulares e interativas nas obras de artes visuais observadas;
  - Investigar, de maneira sistematizada, os princípios e conceitos da arte como objeto de conhecimento.
- **Vértice de apreciação estético-crítica (apreciação/fruição):**
  - Experimentar cognitivamente (inteligência) e esteticamente (sentimento) obras de artes visuais, articulando seus significados, informações e percepções mantendo uma “troca” com a obra;

- Reconhecimento da diversidade de sentidos existentes nas imagens produzidas por artistas ou veiculadas nas mídias e suas influências na vida pessoal e social;
  - Apreciar criticamente a construção compositiva e simbólica das obras de artes visuais, relacionando com o contexto em que foi produzida e os diversos contextos em que pode ser apreciada.
- **Vértice de produção artística (produção):**
    - Conhecimento teórico e prático da linguagem visual – elementos básicos, fundamentos compositivos e níveis da mensagem visual;
    - Experimentação, investigação, utilização e capacidade de escolha de suportes, técnicas e materiais diversos, convencionais e não-convencionais, naturais e manufaturados, para realizar trabalhos individuais e em grupos;
    - Relacionar a produção imagética com os princípios e conceitos artísticos abordados nos outros vértices;
    - Desenvolver as potencialidades de percepção, intuição, reflexão, investigação, sensibilidade, imaginação, curiosidade e sensibilidade através das produções artísticas.

Após esta breve exposição dos três vértices da proposta triangular apresentaremos a organização dos conhecimentos e conteúdos em Artes Visuais a serem trabalhados no Ensino Médio.

### Conhecimentos baseados na “Proposta Triangular”

- **Vértice de produção artística:**
  - Conhecimento teórico – observação, leitura, interpretação e análise de imagens e produções imagéticas;
  - Conhecimento de produção imagética – realização de trabalhos ligados aos conhecimentos do vértice de contextualização histórico-social;
  - Conhecimento prático e instrumentalização – estudo e manuseio de materiais (lápiz preto, lápis de cor, giz de cera, tinta guache, nanquim, tinta spray etc) e técnicas expressivas (desenho, pintura, gravura, colagem, modelagem, arte digital etc) associadas ao conhecimento teórico.
- **Vértice de contextualização histórica, social e artística:**
  - Estudo dos períodos sócio-históricos, entendendo contextos, características estéticas e transformações dos modos de produção, reprodução, compreensão e apreciação da Arte;
  - Observação, leitura, interpretação e análise de imagens e produções imagéticas de diferentes obras e artistas;
  - Investigação de assuntos através de pesquisas sistematizadas;
  - Comunicação através de debates, seminários, apresentações, etc;
- **Vértice de apreciação estético-crítica:**
  - Observação, análise e fruição de obras visuais;
  - Compreensão dos significados e modalidades das Artes Visuais, articulando-os aos modos construtivos e à leitura das imagens;
  - A comunicação visual no cotidiano – leitura, análise e crítica da imagem nas mídias da propaganda, da publicidade e do entretenimento;
  - Estudo dos conceitos, funções, características e formas nas artes visuais, envolvendo o artista, a obra e os modos de produção;
  - Interpretação e simbologia das artes visuais.



## Conteúdos de Artes Visuais

---

### 1ª série Ensino Médio

---

#### 1. Entendendo a arte:

- a) Conceitos e importância da arte;
- b) Arte nas imagens do cotidiano;
- c) Funções da arte (utilitária, naturalista e formalista).
- d) Beleza, feio e o gosto;
- e) Arte erudita, arte popular e arte de massa.
- f) Técnicas e materiais expressivos nas artes visuais (tradicional – desenho, gravura, pintura, colagem, escultura e arquitetura – e contemporâneas).

#### 2. Elementos básicos da Linguagem Visual:

- |                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| a) Comunicação e linguagem | g) Escala (Proporção); |
| b) Ponto;                  | h) Direção;            |
| c) Linha;                  | i) Movimento (Ritmo);  |
| d) Forma (Superfície);     | j) Tom;                |
| e) Textura;                | k) Cor.                |
| f) Dimensão (Plano);       |                        |

#### 3. Fundamentos compositivos da Linguagem Visual:

- a) Equilíbrio e Tensão;
- b) Nivelamento e Aguçamento;
- c) Ângulo de visão;
- d) Atração e Agrupamento;
- e) Positivo-Negativo (Relação Figura-Fundo);
- f) Composição plástica (Harmonia, Simetria e Compensação de massas).

**Obs:** Durante o trabalho dos conteúdos conceituais dos bimestres serão estudados conteúdos de História da arte de maneira que os alunos realizem análises comparativas contextualizando os conhecimentos aprendidos e das modalidades de expressões das artes visuais: desenho, pintura, gravura, escultura, modelagem, arquitetura, fotografia, instalações etc.

## 5. CONTEÚDOS ATITUDINAIS EM ARTE

---

Espera-se que sejam desenvolvidos nos educandos, no Ensino de Arte, as seguintes atitudes e valores:

- prazer e empenho na apreciação e na construção de formas artísticas;
- interesse e respeito pela própria produção, dos colegas e de outras pessoas;
- disponibilidade para realizar produções artísticas, expressando e comunicando idéias, valorizando sentimentos e percepções;
- desenvolvimento de atitudes de autoconfiança e autocrítica nas tomadas de decisões em relação às produções pessoais;
- posicionamentos pessoais em relação a artistas, obras e meios de divulgação das artes;
- valorização das diferentes formas de manifestações artísticas como meio de acesso e compreensão das diversas culturas;
- identificação e valorização da arte local e nacional;
- atenção, juízo de valor e respeito em relação a obras e monumentos do patrimônio cultural;
- reconhecimento da importância de frequentar instituições culturais onde obras

- artísticas sejam apresentadas;
- interesse pela história da arte;
  - valorização da atitude de fazer perguntas relativas à arte e às questões a ela relacionada;
  - valorização da capacidade lúdica, da flexibilidade, do espírito de investigação e de crítica como aspectos importantes da experiência artística;
  - autonomia na manifestação pessoal para fazer e apreciar a arte;
  - desenvolvimento de critérios de gosto pessoal, baseados em informações, para selecionar produções artísticas e questionar a estereotipia massificada do gosto;
  - flexibilidade para compartilhar experiências artísticas e estéticas e manifestação de opiniões, idéias e preferências sobre a arte;
  - sensibilidade para reconhecer e criticar manifestações artísticas manipuladoras, que ferem o reconhecimento da diversidade cultural e a autonomia e ética humana;
  - reconhecimento dos obstáculos e desacertos como aspectos integrantes do processo criador pessoal.

## 6. METODOLOGIA APLICADA

---

A tomada de decisões quanto ao planejamento é determinada pela postura do professor referente à proposta da tendência pedagógica adotada. Este livro e o Plano Didático tem como base a “Crítica Social dos Conteúdos” bem como o “Construtivismo”, levando o aluno à questionar o assunto, observar detalhadamente, instigar a análise crítica e a investigação através de pesquisa sistematizada e incentivar a construção de conceitos próprios baseados nas discussões, exposições e práticas em sala de aula.

A relação de conteúdos deve ser de domínio concreto do professor e, caso algum assunto esteja fora da linha de ensino deste professor, poderá haver um intercâmbio de materiais (recursos, textos, procedimentos etc) entre os professores a fim de promover uma melhor qualidade no ensino de Arte na escola.

É evidente que cada professor deve adequar esta base orientadora de trabalho ao seu estilo, método pessoal e realidade escolar, não o contrário. A flexibilidade e adaptabilidade do planejamento geral e individual das aulas são desejáveis, visto que as turmas são heterogêneas, com realidades sociais e educacionais diversas, além de que o número variante de alunos por sala dificulta um atendimento individual ao educando.

A seguir apresentaremos de maneira detalhada quais os procedimentos docentes para que esta ação seja efetivada.

### 6.1. Procedimentos didáticos

O professor poderá desenvolver seu trabalho através de um planejamento geral e para cada aula, mantendo uma organização e flexibilidade adequando o que foi planejado às necessidades da classe e não o contrário.

Para tal trabalho devemos utilizar um método didático para este planejamento que implica organização e apresentação estruturada de conhecimentos ou estímulos, com o objetivo de permitir ao aluno internalizar, organizar e estruturar esses conhecimentos de forma eficaz, visando sua utilização posterior. Um ensino estruturado no método didático aplica seus princípios básicos:

- enfatizando a compreensão de fundamentos e conceitos;
- monitorando o progresso dos alunos em face de objetivos;
- proporcionando exemplos abundantes;
- comparando situações;
- demonstrando, representar, mostrar onde o conhecimento se aplica;
- relacionando conceitos novos com conceitos já aprendidos;



- criando oportunidades para estender e aplicar o conhecimento e as habilidades a outras situações.

Para trabalhar com estes princípios do método didático o professor poderá seguir as indicações de ações em sala de aula:

- diagnóstico dos conhecimentos e conceitos prévios dos alunos através de sondagem com questionamentos e exposição do que será trabalhado e quais objetivos esperam-se atingir;
- exposição oral dialogada dos conhecimentos e conceitos;
- discussão em sala através de questionamentos aos alunos sobre o assunto;
- leitura, análise e interpretação de produções textuais;
- observação, leitura, análise e interpretação de produções imagéticas (projeções, vídeo, laboratório de informática);
- atividades práticas em sala ou extra-sala com demonstrações e explicações detalhadas dos objetivos e procedimentos, bem como das formas de avaliação;
- pesquisas sistematizadas (individuais ou em grupos) de assuntos para serem apresentadas em sala na forma de seminários, relatórios ou produções artísticas;
- avaliações sistematizadas em que cada atividade tem um peso avaliativo do desempenho e rendimento do aluno culminando em uma avaliação final (bimestral).

Estes métodos utilizados em sala de aula tem como fim:

- favorecer situações de aprendizagem significativa nos alunos para que eles internalizem os conhecimentos e conceitos;
- organizar o trabalho didático do professor para que exista uma otimização no seu tempo de trabalho e rendimento de qualidade em sala de aula;
- disciplinar os alunos sobre objetivos a serem alcançados, procedimentos realizados, decisões importantes, responsabilidade e competência nas atividades, respeito aos prazos e saber como estão sendo avaliados para reparar quaisquer dificuldades existentes nas suas aprendizagens.

## 6.2. Elaboração de textos

Os alunos deverão ter contato com produções textuais tanto para contextualização histórica, social e artística quanto para compreensão dos elementos básicos e fundamentos compositivos da linguagem visual, assim como produzir os seus próprios textos, com o intuito de aprimorar a observação, análise, desenvolvimento crítico e ordenação coerente de idéias individuais ou em grupos. Os professores deverão ter seus textos organizados de maneira didática, especificando os momentos necessários para sua utilização e as maneiras de empregá-los em sala. O material textual poderá ser original (produção própria) ou reproduzido de outros autores, desde que mantenha uma linha didática coesa e determinada. Este livro entra como uma ferramenta útil na aquisição e orientação dos conteúdos e conhecimentos.

## 6.3. Recursos materiais

Dentre as dificuldades dos professores de Arte em atuarem de maneira efetiva em sala de aula está a escassez de recursos para as aulas. Entendemos como recursos materiais – retroprojetores; transparências; lousa; livro de Arte, textos, salas adequadas, mesas para os alunos, laboratório de informática disponível e conhecimento do professor para utilizá-lo, aquisição de fitas sobre arte e disponibilidade hábil e inteligente da televisão, dvd player, reproduções de obras de arte, materiais industrializados (lápis de cor, giz de cera, tinta guache, papéis e cartolinas etc), materiais recicláveis (garrafas plásticas, tecidos, papelão, latas, madeira etc); materiais naturais (fibras trançadas, pigmentos orgânicos, areia, grãos etc); entre outros.

## 7. AVALIAÇÃO

A avaliação em Arte sempre foi um tópico complexo e até de certo “tabu” entre os arte-educadores por não haver um consenso sobre o que é avaliar em Arte. Com as propostas definidas e fundamentadas dos PCN’S e outros documentos que orientam a prática docente, as dúvidas começam a ser dissipadas para que o processo de aprendizagem significativa em Arte ou qualquer outra disciplina aconteça.

Alguns dos pensamentos que dominavam as correntes do Ensino de Arte era de deixar o aluno à vontade para que sua imaginação e criatividade fossem “despertadas” como que por uma “visão superior de inspiração”, ou então o seu oposto – a rigidez de procedimentos que tolham o aluno em transmitir suas idéias e expressar seus sentimentos. Mas o que é avaliar em Arte? Para responder a essa pergunta devemos nos fazer outras:

- Para quem avaliar?
- O que avaliar?
- Como avaliar?
- Quando avaliar?

Entendemos que a avaliação em Arte deve respeitar, primeiramente, a realidade do aluno e do professor que trabalha com turmas diferentes. Devemos levar em consideração os conteúdos que devem ser apreendidos, dos conceitos que devem ser construídos, das habilidades e competências a serem alcançadas, enfim, dos objetivos de aprendizagem a serem atingidos.

- Para quem avaliar?
  - Conhecer o aluno, saber suas características e competências para o trabalho escolar (**Avaliação Diagnóstica**);
  - Observar se os objetivos da aprendizagem foram atingidos para corrigir rumos, rever, melhorar, reformar, adequar o ensino para melhor formação do aluno (**Avaliação Formativa**);
  - Verificar se os conhecimentos acumulados ao longo do processo educativo foram internalizados levando-se em conta o aspecto global do aluno representando resultados que podem levar o aluno a uma promoção, reprovação ou reenturmação. (**Avaliação Somativa**).
- O que avaliar?
  - As condições do aluno para discutir, praticar e entender determinado assunto;
  - As competências e habilidades esperadas para dar continuidade ao assunto;
  - O domínio e o progresso do aluno sobre um determinado assunto;
  - O nível de alcance dos objetivos propostos;
  - O nível de conhecimento adquirido pelo aluno em relação aos conteúdos trabalhados;
  - O desempenho pessoal do aluno em relação ao seu histórico na disciplina;
  - As condições para passar para um nível mais complexo.
- Como avaliar?
  - Avaliações individuais ou coletivas;
  - Questionários objetivos ou subjetivos padronizados para verificação do nível de conhecimento;
  - Conversa com os alunos para sondagem do conhecimento prévio através do estímulo para participação no debate;
  - Perguntas orientadoras para a construção de conceitos e tomadas de decisão na resolução de situações-problema;



- Atividades que possuam objetivos específicos a serem atingidos seguindo procedimentos que as orientam;
  - Avaliações objetivas ou subjetivas sobre o assunto na forma de prova de elaboração escrita ou múltipla escolha;
  - Pesquisa sistematizada com ou sem apresentação de defesa do tema na forma de debates;
  - Observação de imagens analisando suas características formais, significados simbólicos, contexto histórico, etc.
  - Produções artísticas orientadas por objetivos e procedimentos a serem atingidos.
- Quando avaliar?
- Durante o curso das aulas de maneira diagnóstica para levantar debates sobre o assunto e deixar um “gancho” para o próximo;
  - No final de um assunto ou tema de maneira formativa ou somativa para dar continuidade a outros conhecimentos;
  - No final de uma etapa do planejamento de maneira somativa para promoção ou reenturmação do aluno no tema ou sua reprovação no final do ano letivo, caso seu rendimento tenha sido insuficiente em relação ao seu histórico na disciplina ou em relação aos objetivos propostos no curso.

A avaliação em Arte deve considerar os objetivos propostos nos três vértices dos conteúdos conceituais e procedimentais dos conhecimentos em Arte. Cada atividade deve ter um caráter avaliativo com igual peso para a aprendizagem do aluno e este deve conhecer seus momentos de avaliação para que possa acompanhar seu rendimento de maneira consciente para poder recuperar-se caso não tenha atingido os objetivos propostos.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

Apesar de todas as teorias existentes sobre educação em geral e o ensino de Arte, o que vale mesmo é a prática diária do professor com seus alunos, tentando conhecê-los, suas necessidades, onde vivem, o que fazem nas horas vagas, como é sua família etc. Mas isso esbarra em dificuldades como número elevado de turmas, de alunos e de carga horária, impossibilitando um acompanhamento verdadeiramente atento a esses aspectos.

Nesta prática diária em sala de aula para acontecer de modo real o processo ensino-aprendizagem é necessário que o aluno tenha no seu contexto três características: a **necessidade, a curiosidade e a oportunidade**. A presença destas três características não são hierarquizadas e nem possuem um peso maior que outra, podendo estar presentes em diferentes graus de acordo com o indivíduo e o contexto social e cultural a que pertence.

A **necessidade** está presente a partir do momento que este aluno toma consciência de que aquele conhecimento específico será de utilidade na sua vida, talvez não imediatamente mas com certeza no futuro, ao ser associado com outros saberes.

A **curiosidade** pode ser estimulada de vários modos, seja por demonstração prática, por imagens, por conversas, por sons, por sensações em geral. A curiosidade leva à investigação para satisfazer uma necessidade de conhecimento.

Por fim, a **oportunidade** coloca este aluno em contato com as problemáticas e os instrumentos que o levarão a aprender a resolvê-las, tornado-se uma pessoa competente, responsável e segura a encarar novos desafios e desenvolver graus de elaboração intelectual e sensível de maiores complexidades. Esta última característica tem um grande aliado para ser explorada: o professor.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda & MARTINS, Maria Helena Pires. **Temas de Filosofia**. São Paulo: Editora Moderna, 1992.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. 12ª ed. rev. e ampl., São Paulo: Pioneira, 1998.

BOCCARA, Ernesto Giovanni. O design e a convergência da mídia através da tecnologia computacional – o surgimento de linguagens híbridas no contexto da comunicação social contemporânea. **Revista da Associação dos Designers Gráficos/Brasil**. São Paulo, n. 23, outubro, 2001.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais / PCN: Arte (3º e 4º ciclos)**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais / PCN: ensino médio: bases legais**. Brasília: MEC/SEMT, 1999.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais / PCN: ensino médio: linguagem, códigos e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEMT, 1999a.

\_\_\_\_\_. **Linguagens, códigos e suas tecnologias** – orientações curriculares para o ensino médio – vol. 01. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2006.

SUPERINTERESSANTE. **Coleção completa em cd's da Revista Superinteressante**. Ed. Abril, 2006.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 1995.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Metodologia do trabalho intelectual**. São Paulo: Atlas, 1999.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUARTE JUNIOR, João Francisco. **Por que arte-educação?** 5ª ed., Campinas: Papirus, 1998.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 2ª ed., São Paulo: Edgar Blücher, 1986.

FERRAZ, Maria H. e FUSARI, Maria F. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993.

FUSARI, Maria F. e FERRAZ, Maria H. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1993.

HERNANDÉZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

KUENZER, Acácia. **Ensino Médio e profissional: as políticas do estado neoliberal**. 3ª ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2001. (Coleção Questões da Nossa Época)

MARANHÃO, Gerência de Desenvolvimento Humano. **Proposta Curricular** – Arte: ensino fundamental, 1ª a 8ª série. São Luís, 2001.

MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1982.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design.** Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2003.

PEDROSA, Israel. **O universo da cor.** Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2003.

ROSA, Sanny S. da. **Construtivismo e mudança** . 8ª ed., São Paulo: Cortez, 2002. (Coleção Questões da Nossa época; v. 29).

SANTANELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** 1ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SODRÉ, Muniz. **A comunicação do grotesco:** introdução à cultura de massa brasileira. 6ª ed., Petrópolis: Editora Vozes, 1977.

STRICKLAND, Carol. **Arte Comentada: da pré-história ao pós-moderno.** Tradução: Ângela Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço\_tempo\_imagem.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

ZABALA, Antoni (org.). **Como trabalhar conteúdos procedimentais em aula.** Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda., 1999.

ZAMBOINI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência.** 2ª ed. Campinas: Autores Associados, 2001. (coleção Polêmicas do Nosso Tempo, vol. 59).

### REFERÊNCIAS INTERNET (em dezembro de 2006)

A seguir está uma relação de endereços eletrônicos (sites) na internet de fóruns, galerias e comunidades com exposição e discussão sobre trabalhos artísticos de variadas técnicas tradicionais e contemporâneas.

#### Em português:

[www.centraldequadrinhos.com](http://www.centraldequadrinhos.com)  
[www.historiadaarte.com.br](http://www.historiadaarte.com.br)  
[www.historianet.com.br](http://www.historianet.com.br)  
[www.historiaearte.com.br](http://www.historiaearte.com.br)  
[www.artenarede.com.br](http://www.artenarede.com.br)  
[www.pinturabrasileira.com](http://www.pinturabrasileira.com)  
[www.itaucultural.com.br](http://www.itaucultural.com.br)  
[www.geocities.com/aiea2000/guiao.htm](http://www.geocities.com/aiea2000/guiao.htm)  
[www.brasilsultura.com.br](http://www.brasilsultura.com.br)  
[www.artenaescola.org.br](http://www.artenaescola.org.br)  
<http://pt.wikipedia.org>

#### Em inglês:

[www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)  
[www.sxc.hu](http://www.sxc.hu)  
[www.trekearth.com](http://www.trekearth.com)  
<http://www2.art.utah.edu:81/index.html>  
[www.dam.org](http://www.dam.org)