

CALMON BARRETO

A Biblioteca da F. N. Belas Artes  
oferta de  
Genon Fouquet Dubouy

**"O Desenho** Rio, 23/8/56  
**e sua**  
**Atualização"**

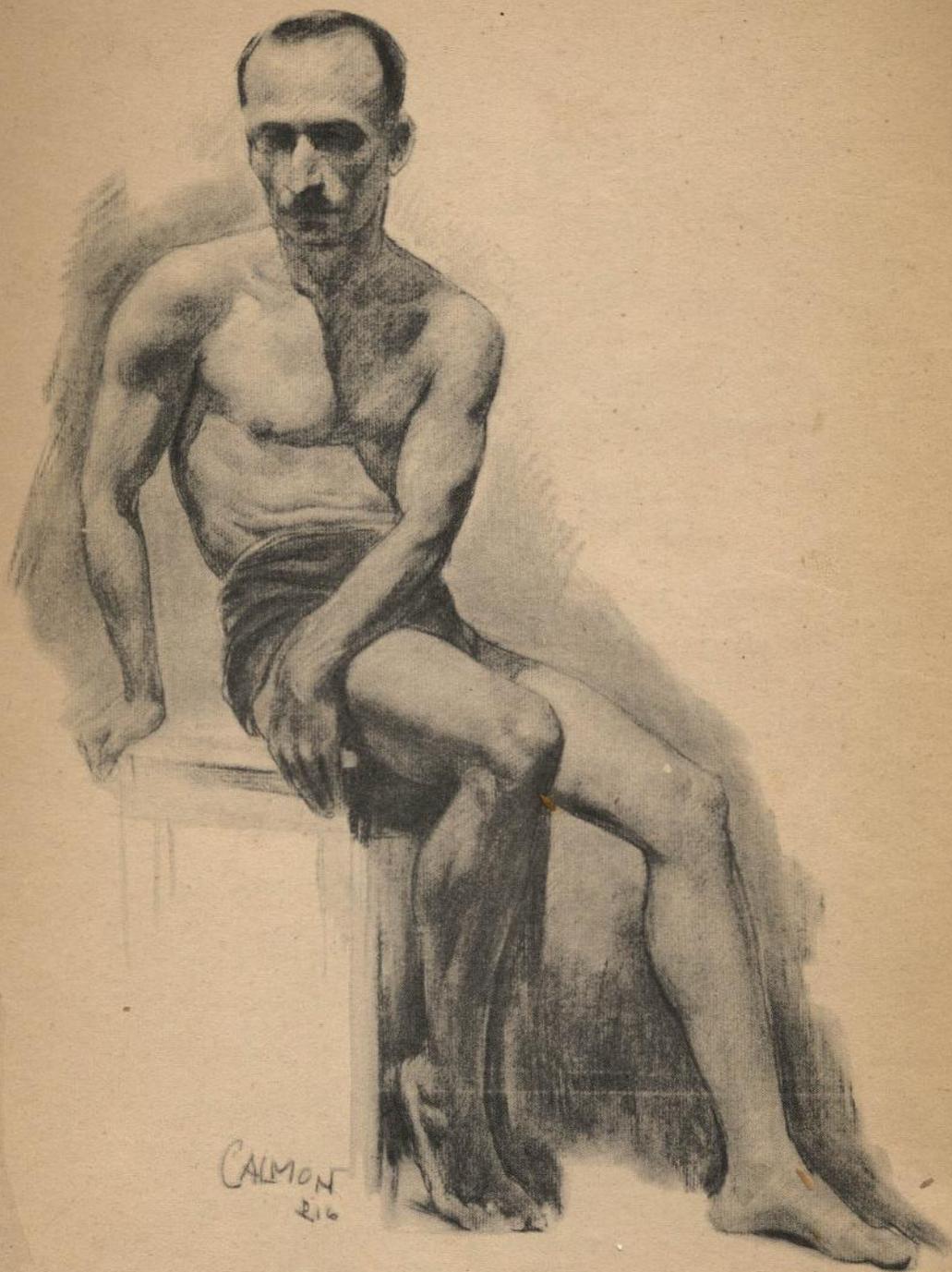


T/1  
950

RIO DE JANEIRO  
1 9 5 0







CALMON  
216

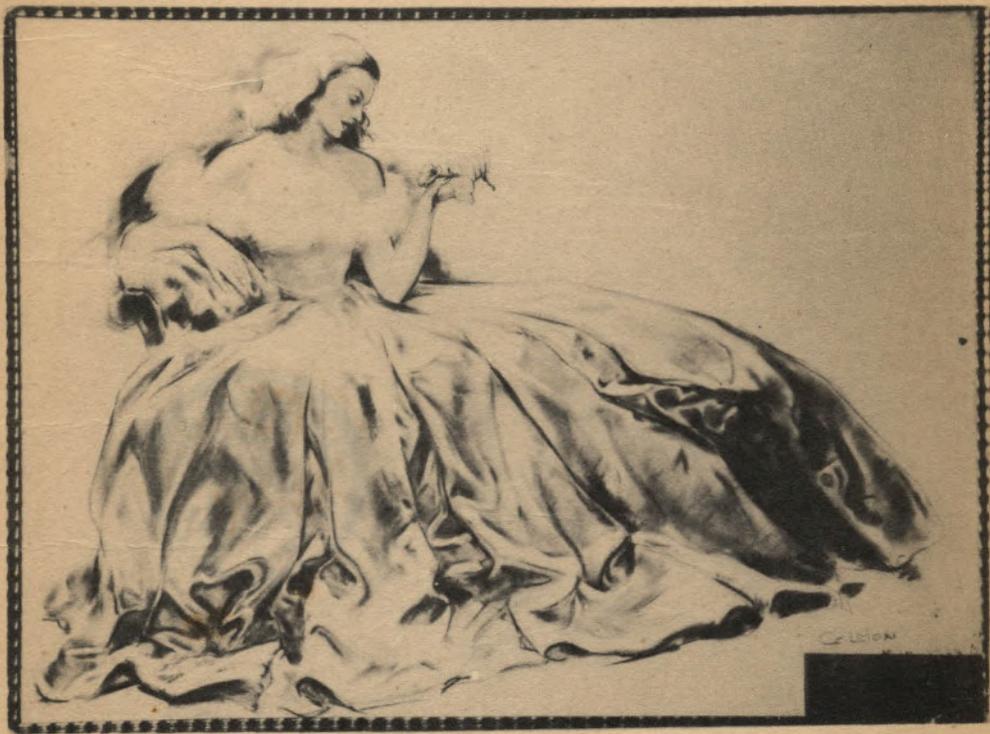
Tese de concurso para provimento da cadeira  
de «Desenho de Modêlo Vivo», da Escola  
Nacional de Belas Artes, da Universidade  
do Brasil, apresentado pelo candidato

CALMON BARRETO.

7/3  
1950





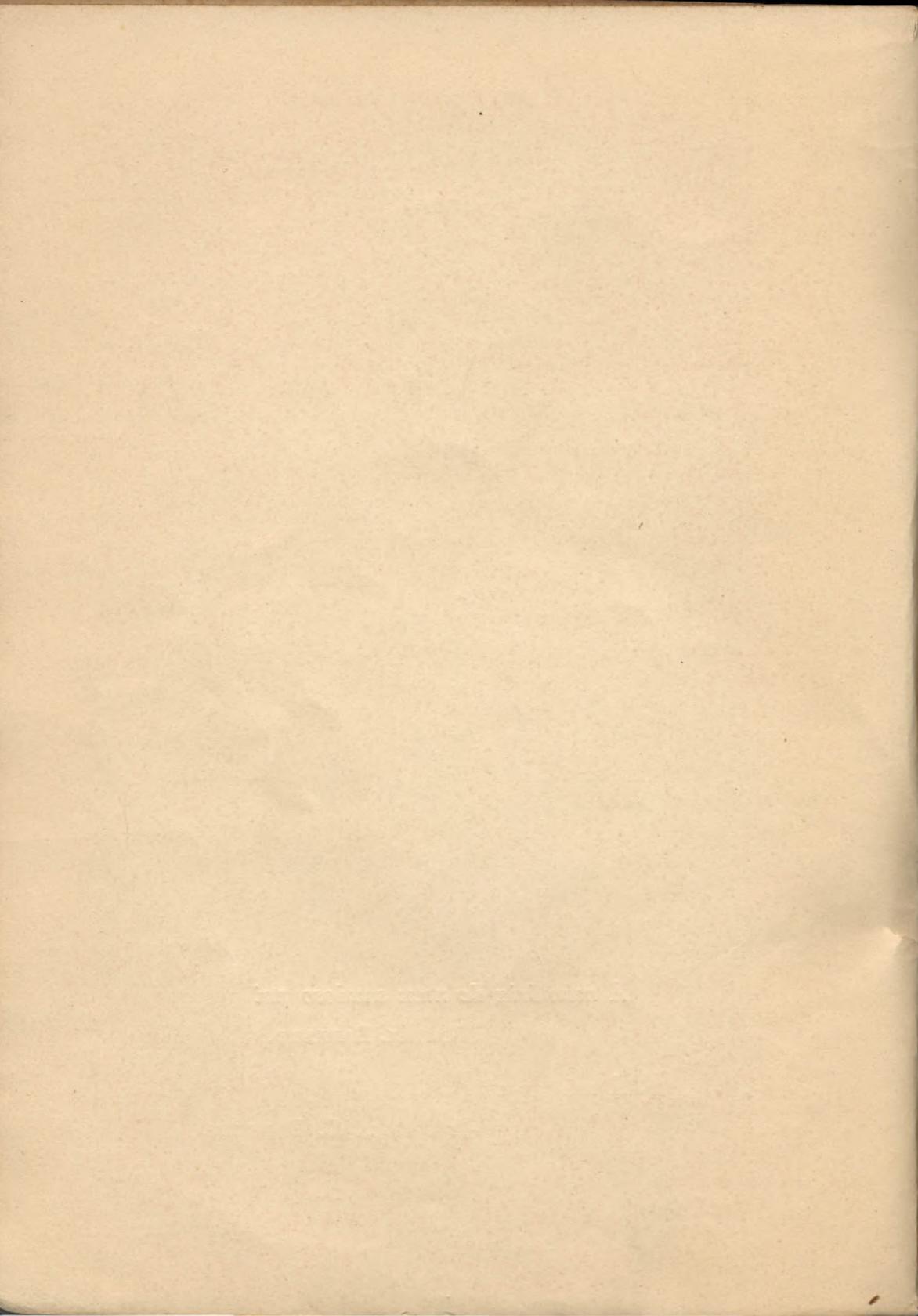


*À memória de meu saudoso pai*

ANIBAL BARRETO.

*À minha mãe*

AFONSINA C. BARRETO.







## LITERATURA CONSULTADA

- BAHIS, Jorge — «Civilizações Americanas»  
BOAS, Franz — «Antropologia Cultural»  
BRANDÃO, Alfredo — «A escrita prehistórica no Brasil»  
CAPDEVILA, Arturo — «Los Incas»  
CASSON, Stanley — «A descoberta do Homem»  
COSTA, Angyone — «Arqueologia Geral»  
GIACALONE, Benedetto — «I Maja» — Genova, 1935  
GICOVATTE, Moisés — «Manual de Geologia» — S. Paulo — 1945  
LE DUC, Violet — «Comment on devient un dessinateur»  
LOWE, Robert — «Anthropologie Culturelle»  
LUBBOCK, J. — «Las origenes de la Civilización y la condición primitiva del hombre»  
PELADAN, — «L'art idealiste et mystique»  
PEYRE, Roger — «Histoire générale des beaux arts» — Paris — 1926  
PINTO, Estevão — «Os indígenas do Nordeste»  
PI Y MARGALL, Francisco — «Historia de la América Ante-Colombiana»  
PORNANSKY, Arturo — «Tihuanacu»  
PRESCOTT, William — «A conquista do Perú»  
RAMOS, Bernardo — «Inscrições e tradições da América pre-histórica»  
RIVET, Paul — «Los origenes del hombre americano»  
RUBENS, Carlos — «Artes Plásticas no Brasil»  
SOTO-HALL, Maximo — «Cultura Maya» — Buenos Aires — 1941  
SPEED, Harold — «Pratica y la Ciencia del dibujo»  
TEJA ZABRE, Alfonso — «Historia del Mexico»  
VERON, Eugène — «L'Esthetique»  
VERWORN, Max — «A infância da arte».

INTRODUÇÃO.

- I. O DESENHO NA PRE-HISTÓRIA.
  - II. O DESENHO NA AMÉRICA PRE-COLOMBIANA.
  - III. INSCRIÇÕES LAPIDARES.
  - IV. O ENSINO DO DESENHO DE MODELO VIVO.
  - V. OS VALORES NO DESENHO DE MODELO VIVO.
  - VI. O DESENHO A CARVÃO.
  - VII. O DESENHO DE CROQUIS.
  - VIII. O DESENHO DE MEMÓRIA.
  - IX. O DESENHO DE PANEJAMENTO.
  - X. O DESENHO DE ILUSTRAÇÃO.
  - XI. A ILUSTRAÇÃO SOB O PONTO DE VISTA ARTÍSTICO.
  - XII. TÉCNICA EMPREGADA NA ILUSTRAÇÃO.
- CONCLUSÕES.





CALMAN  
R16

## INTRODUÇÃO

*Sendo a arte o único meio pelo qual o artista possa exteriorizar suas emoções, seu nível intelectual e artístico, vemo-nos em séria dificuldade para seguir a forma da lei, a qual exige para fins de concurso ao provimento da cátedra de Modelo Vivo, a apresentação de tese. Ora, por tese, subentende-se algo de novo, original e o artista só poderá apresentar originalidade por meio de sua obra; descrevê-la não cabe a êle e sim aos críticos de arte. Nossa tese deveria ser, como bem disse o prof. Alfredo Galvão, a apresentação da própria produção artística e não a literária.*

*O ensino artístico, sabemos por experiência secular, sempre foi ministrado praticamente; o mestre corrige executando para o aluno e êste aprende seguindo o exemplo do mestre.*

*Foi êste, desde a aurora das artes, o único meio da aprendizagem. Antes da criação das escolas, o discípulo convivía com o mestre em sua oficina, auxiliando-o no trabalho diário.*

*Abstraindo a parte subjetiva da arte, a técnica dificilmente poderá preencher os requisitos de tese, porquanto os processos materiais de representação (em nosso caso o desenho) já foram executados, estudados e repetidos. Há milênios, os artistas tentam, pelos meios objetivos, diferenciarem-se dos demais e a prova está no fato de os pseudo-modernos que, apesar dos esforços para criarem novas formas, sempre incidem nas já existentes.*

*O programa do curso de desenho artístico de nossa Escola de Belas Artes é tradicional, lógico e eficiente na preparação de alunos para o início das especialidades: pintura escultura e gravura. O que podemos é sugerir a sua*

ampliação, medida esta que já vem sendo objeto de cogitação por parte dos poderes públicos. Esta ampliação seria no sentido da atualização e adaptação do desenho às necessidades hodiernas.

Na realidade aprendemos o desenho em nossas escolas, apenas em gráu suficiente e como elemento de esboço ao quadro e à escultura. A profissão ou carreira do desenhista ainda não faz parte de nossos cursos.

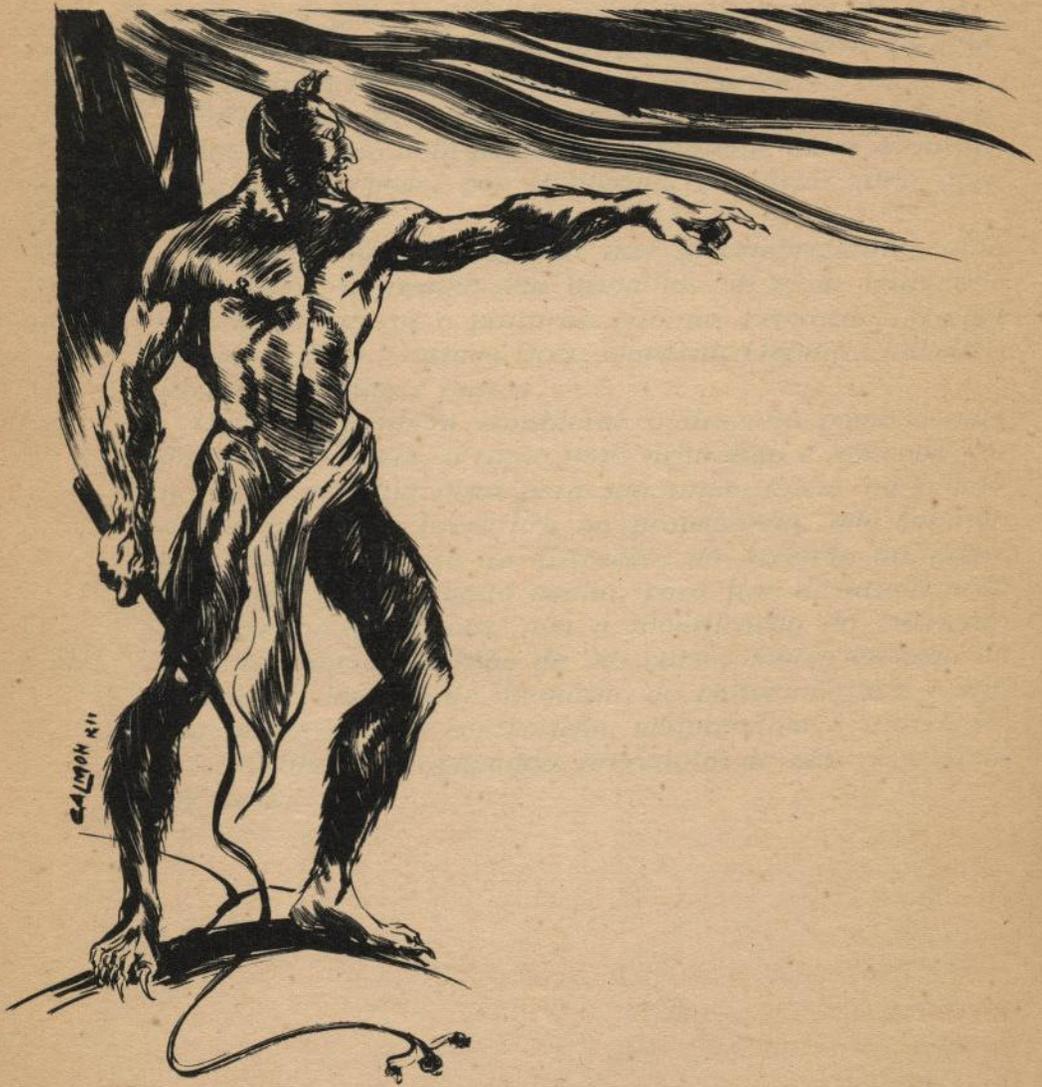
Partindo do princípio de que o desenho é arte independente, por meio dêle podemos representar tôdas as nossas emoções. Êle pode, por si mesmo, constituir uma obra de arte.

Como exemplo de artistas que se celebrizaram como desenhistas, figurando seus trabalhos em pé de igualdade com as esculturas e pinturas, citamos Leonardo, Miguel Angelo, Dürer, Gustavo Doré, Gavarni, Lagata, Chabelitz, Brown, Matania e outros.

Devemos também considerar o desenho como sendo, das artes plásticas, o ramo mais difundido e aplicado em nossos dias. Haja vista para sua importância na objetivação, nas artes literárias, na propaganda, não falando dêle como elemento de distração, no desenho animado.

Do que ficou exposto acima, para fins de atualização do desenho sugerimos, não a modificação do currículo vigente, mas a extensão de seu curso, com a criação do ensino do desenho de memória, do panejamento e costumes históricos, da composição, adaptando-a à ilustração, e o desenho de propaganda, precedidos de suas respectivas técnicas.





## O DESENHO NA PREHISTÓRIA

O homem, em seu desejo incontido de objetivar seu élan criador e as impressões sentidas, cria as artes plásticas.

De início, segundo a lenda grega, Debutade contorna com o carvão a sombra de seu noivo refletido na parede.

Todavia, sua verdadeira origem remonta a milênios antes, quando a Europa ainda era parcialmente coberta pelas geleiras. O homem das cavernas deixou-nos o testemunho de seu pendor artístico através de seus desenhos de bisontes, rênas, mamoutes, cenas de caçadas etc.

Dessas obras, as mais importantes localizam-se na Espanha e França. As paredes da caverna de Altamira (Espanha), os desenhos das grutas de Gourdon (França) nos mostram trabalhos magníficos, nas mais variadas atitudes, alguns com os contornos aprofundados, levemente coloridos, outros já com as características do desenho erudito, contendo proporção, movimento, síntese da forma, delicadeza do traço e expressão.

E' quasi impossível estabelecer a idade dessas obras; apenas sabemos pertencerem a dois períodos da idade paleolítica média, ou seja, ao Aurignaciano e ao Solutrense e ao primeiro período da paleolítica recente ou Madaleniano. Os geólogos calculam de 50 a 100 mil anos antes de Cristo.

Pois bem, êsse desenho foi, por milênios, o objetivador de idéias. Talvez a escultura rudimentar tivesse sido empregada, se bem que suas três dimensões absorvessem mais tempo e esforço, sacrificando a espontaneidade da concepção. E, cousa estranha, contrariando a psicologia moderna que subordina a criação artística às condições de cultura, instrução etc., êstes artistas nos legaram desenhos com todos os requisitos da verdadeira obra de arte.



Na idade neolítica primária; o homem, com a vida melhor organizada e interessado nos fenômenos naturais, abandona os motivos zoomorfos e seu desenho é sobretudo ornamental, aplicado na decoração dos objetos de uso, tais como a cerâmica, as armas etc.

Na idade neolítica secundária, inicia-se a arquitetura monumental, construída em pedra, chamada Megalítica e que consiste em túmulos de pedras reunidas e com cobertura (Dolmens e Menhires) e outras construções de blocos de pedras em círculo ou retas, com traves superpostas chamadas "Cromlech".

Nesse período, o homem já conhecedor do bronze (cuja tempera perdeu-se) e posteriormente do ferro, muda paulatinamente seus costumes: de caçador e colhedor de alimentos faz-se pastor e plantador, se bem que em estágio ainda rudimentar.

EM Tornando-se sedentário, vê o número de seus utensílios aumentado. Começa, então, a trabalhá-los. A arte, de espontânea, passa a ter cunho eminentemente utilitário. Não é mais executada com o fito de diversão, mas como motivo puramente decorativo.

Daí ao princípio de nossa era, o desenho perde a essência de arte pura. Nós o vamos encontrar entre povos de todas as épocas, mas, em condições primitivas, idênticas às dos paleolíticos. Tais são os desenhos dos esquimós, índios americanos, bosquimanos, australianos.

## O DESENHO NA AMÉRICA PRE-COLOMBIANA

Faço Como em todos os continentes, sofremos, na América, transformações orgênicas; passamos pelas eras Azoóica, Protozoóica, Paleozóica, Mezozóica e Cenozoica, correspondentes às eras Primária, Secundária, Terciária e Quaternária. Na era Quaternária tivemos 4 períodos glaciais e 3 interglaciais. O homem provavelmente apareceu no terceiro interglacial e sua origem na América ainda é problema obscuro. Diversas hipóteses foram formuladas pelos cientistas, mas, quer seja o americano originário da Ásia, remanescente da Atlântida ou mesmo autóctono, o fato é que suas culturas considerámo-las nascidas em nosso continente.





Dessas culturas, a mais antiga, segundo Artur Pornansky, foi a de TIHUANACU, cêrca de 10.000 a 20.000 anos A.C. Floreceu às margens do Lago Titicaca, nos Andes. Dela restam-nos as ruínas de “Pumanpucú”, “Acapana” e Kalassaia.

Sob o ponto de vista artístico-arquitetônico, a “Puerta del Sol” confirma sua alta importância como civilização. Quanto às esculturas, deixam a desejar: são ainda de fatura grosseira e muito estilizada. Entretanto com o prosseguimento das escavações, possivelmente em futuro próximo, teremos provas mais concludentes sôbre seus conhecimentos em desenho e pintura.

Essa civilização, segundo ainda Pornansky, deu origem às demais das Américas: a pré-incaica, sediada em Machu-Pichu e Sacsassuanan e, posteriormente a Incaica e, da América Central até ao Iucatam, a dos Maias.

Em sua “História do México”, (1935) Alfonso Teja Zabre diz que a aparição das primeiras tribus nômade no novo mundo, de origem asiática ou autóctona, apareceram a 5.000 anos A.C.

No período arcáico a região planáltina do México e América Central foi povoada pelos Otomies, Tarrascos e Huastécos que tiveram um princípio de agricultura, cerâmica, tecelagem etc. Mais tarde baixaram e ocuparam as terras úmidas da Zona temperada.

O período Maia, calcula o autor citado, iniciou-se em 600 A.C., durando a prehistória Maia até 176 A.C. Desta data até 376 D.C., começa então a verdadeira cultura com a fundação das cidades de Copam, Tikal e Palenque; em 530 D.C. fundação de Chichen-Itza e finalmente em 629 D.C. apogeu e decadência.

Entre 964 e 1191, período da liga de Mayapan, ocorrem o nascimento e apogeu de Chichen-Itza e Uxmal. Em 1448 os Maias abandonam Chichen-Itza, sob forte influência Mexicana ou Aztéca que os absorvem por completo.

Outra civilização importante foi a Tolteca, começada em 1000 A.C. com Quetzalcoatl, imigrada do N. O. da América para o sul, perdurando até a dinastia de Texcoco (1520). E por fim os Aztécas que, partindo de Aztlan (terra das garças ou lugar onde amanhece), localizada

ao norte de Sonora e Sinoloa, ilha do gôlfo da Califórnia, conquistaram e dominaram as demais culturas até a vinda dos europeus.

No período abrangido pelo pequeno retrospecto histórico atrás apontado, vamos encontrar o desenho, ora subentendido em esculturas e baixos-relêvos, ora em textos de escrita hieroglifada e convencional.

A conquista espanhola, a cobiça de seus homens e a intolerância religiosa, fizeram com que quasi tudo fôsse destruído a ferro e fogo.

As maravilhosas obras de ourivesaria, fundidas em barras, seus documentos desenhados em telas de Maguey, peles de animais, ou na palma chamada ICXOTL, queimados em nome da civilização cristã.

Apesar dêstes documentos ou códices ainda não terem sido decifrados em sua essência, todavia, sob o ponto de vista artístico, são de real valor, sobretudo em relação à história do desenho nas Américas. Levando em conta a época em que foram desenhados (1000 anos D.C.), alguns dêstes códices, notadamente o "Troiano Cortesiano" e o de "Dresden", apresentam-nos figuras bem delineadas e com profundo senso de proporção. Existe também um fragmento de pintura mexicana (Chichimecas), chamado mapa Tlotzin em que aparecem três reis chichimecas, Xólotl, Nopaltzin e Tlotzin, chegando ao vale do México em companhia de suas espôsas. Chichimeca é também o fragmento chamado mapa Quinatzin em que figura um caçador flexando um quadrúpede. Exemplo típico do desenho mexicano é a página do "codice de Osuna" na qual são representados cenas de plantio e tecedura, se bem que pouco posterior à conquista.

Os Maias do Iucatan e os primitivos habitantes de Teotihuacan foram notáveis desenhistas. Em Chichen-Itza, no "palácio dos Tigres", os cientistas descobriram, recentemente murais representando cenas da vida Maia, nada inferiores aos desenhos de outras civilizações. Também como prova de sua desenvoltura na arte do desenho, temos alguns TONALAMATL, ou almanaques de prognósticos de tempo e augúrios para as crianças. Êstes desenhos são geralmente coloridos de vermelho, amarelo,





CALMDN,



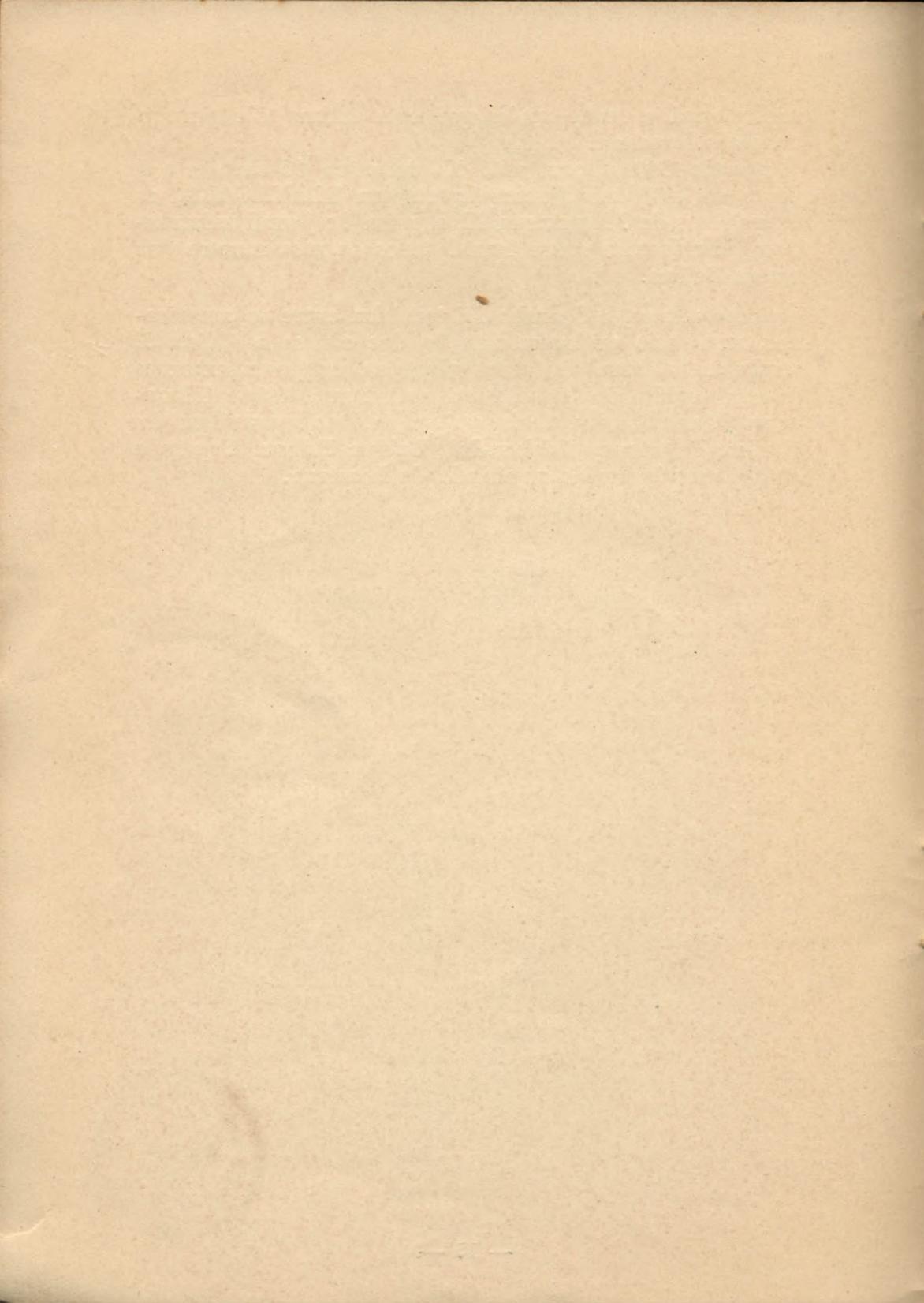
verde, azul e rosa, sendo que esta última côr para a carnação humana.

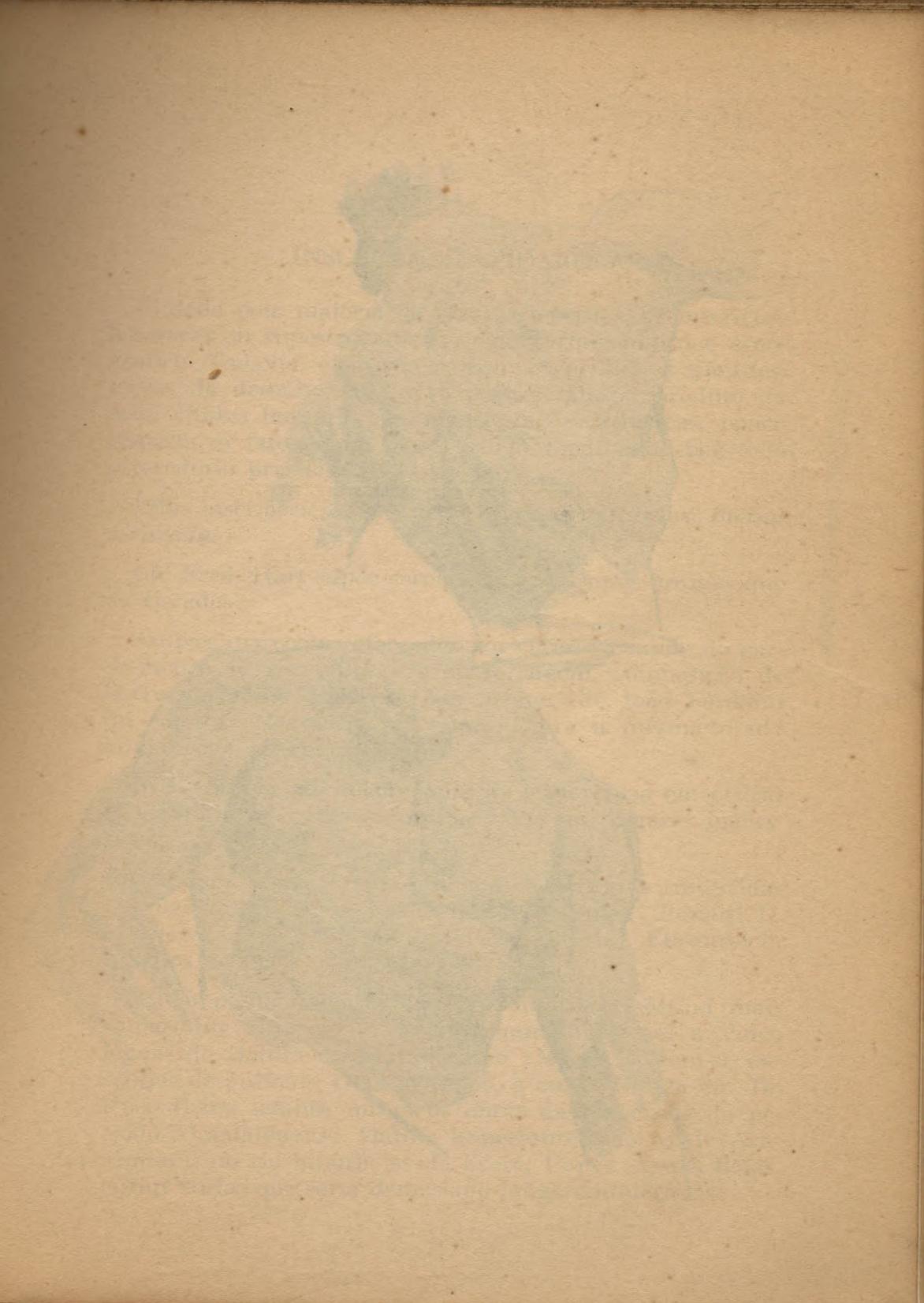
Quando Cortez, com seus 400 infantes, 16 cavalos e 6 peças de artilharia, desembarcou em TLAXACALA, os desenhistas de Moctezuma II, à guisa de jornal informativo, desenharam sôbre Ivxotl todos os movimentos das tropas Teules.

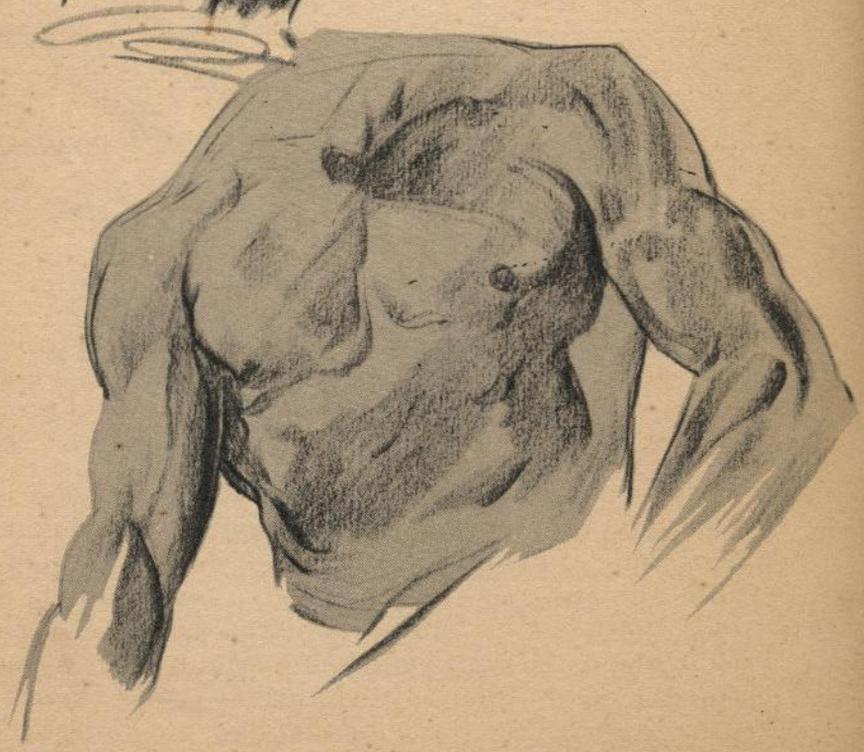
Como vemos, o desenho foi também entre os americanos, um meio de representação das cousas e idéias. E sendo êle a base das artes plásticas, surpreendemo-nos ante a esplêndida arquitetura americana, desde Tihuanaçu, Machu-Pichu, Cuco, no sul, até as maravilhas de Uxmal, Palenque, Chichen-Iza, Labina Tulum, Copam e outras metrópoles da península do Iucatam.

*Ferjo*









## INSCRIÇÕES LAPIDARES

E' dada pela maioria de nossos cientistas, às inscrições lapidares ou rupestres apenas valor arqueológico e etnográfico. Todavia, elas concretizam as primeiras manifestações do desenho em nosso país. Fantasia, produto do ócio, (*ludus hominis*) ou manifestações artísticas, pouco importa, o fato é que elas existem espalhadas por todo o território brasileiro.

Estas inscrições são em geral de duas naturezas: *incisas* e *riscadas*.

Ch. Fred. Hart supõe serem as incisas mais antigas que as riscadas.

Ambas aparecem reforçadas por côres, variando do pardo-escuro ao vermelho-ocre ou ferrugem, composição de barro vermelho dissolvido em azeite. Crê João Fanklim de Alencar Nogueira, ser esta mistura a mesma usada ainda pelos oleiros do Ceará.

As inscrições são encontradas de preferência em pedras de caminho, penedias e muitas vêzes em lugares inacessíveis.

Centenas delas foram estudadas e algumas traduzidas por Bernardo Ramos, Franz Keller Lesynger, Eduard D. Mathews, Condreau, Ladisláo Netto, Paul Ehrenreich, Martius e outros.

Sob o ponto de vista artístico, das inscrições, a mais importante situa-se no lugar chamado Areão, a cinco léguas de Itabira do Mato-Dentro (Minas): vêem-se desenhos de animais, como o veado, a onça pintada etc. De traço firme lembra muito as obras das cavernas do período Magdalenense. Outras importantes são as de Araraquara, no rio Iapurá; as de Ererê, Uapés, Águas Belas, enfim tantas que seria demasiado longo enumerá-las.

A par das inscrições repestes, encontramos o desenho na Cerâmica Marajoara, nas igaçabas, nas ornamentações decorativas dos tecidos etc.

Em nosso país, o desenho com suas verdadeiras características de arte, iniciou-se durante a dominação holandesa com os irmãos Post. Dêstes existem desenhos e esbôços espalhados pelos museus do mundo. Em seguida, Zacharias Wagner, natural de Dresden que, a serviço de Nassau, nos deixou no "Códice Tierbuch" inúmeros desenhos. São portanto, segundo Carlos Rubens, êsses três artistas os iniciadores do primeiro período (1637, 1644). Segundo ainda Carlos Rubens, em sua obra "Artes plásticas no Brasil", a primeira aula de nu artístico em nosso país foi ministrada por Manoel Dias de Oliveira Brasiliense, "O Romano" como era chamado. No entretanto, o estudo de modêlo vivo com caráter oficial, foi inaugurado apenas a 2 de Maio de 1835, na velha Academia.





Colleges  
Darnell  
62-52

## O ENSINO DO DESENHO DE MODÉLO VIVO

Sendo esta disciplina de ensino eminentemente prático, não podendo ser ensinada teoricamente, convém que o professor, além de artista, conheça a profissão do desenhista. Subentende-se que o pintor ou escultor saibam desenhar, mas, via de regra, só empregam ou praticam o desenho como elemento de esbôço em suas obras, sendo que, com os anos, perdem a virtuosidade que é tão necessária, quando aplicada na correção do aluno.

Campof.

Na aula de modêlo-vivo o mestre deve corrigir desenhando para o aluno. Não digo que faça todo o desenho, mas que resolva as partes não conseguidas por êste.

Vendo o mestre desenhar, o discípulo aprende mais rapidamente. Êste método foi usado por Zeferino da Costa. Além de estimular, facilita a compreensão do que se refere à técnica ou processos de execução. Mas para isso é necessário que o desenho do professor seja, vamos dizer, do gênero realístico, aproximado ao máximo da verdade objetiva, pois, em caso contrário, se fôr interpretativo, poderá desviar a tendência pessoal do aluno, levando-o à imitação técnica.

Campof.

De início, o ensino deve ser ministrado no sentido da maior aproximação da natureza, por razões de disciplina.

Necessário se faz também esclarecer ao aluno a função desta disciplina, mostrando ser o desenho acessível a todos, independente, de inclinação artística. Como diz Harold Speed em seu livro "Pratica Y Ciencia del Dibujo" o desenho acadêmico é, em verdade, o único que pode ser ensinado, justamente pela sua aproximação do natural. Tem a função da disciplina e da educação visual.

A escola ensina a profissão; a arte tem-na o indivíduo ou não e a desenvolverá com a aquisição da técnica.

Inúmeros processos têm sido empregados no ensino das artes plásticas e fracassaram todos aqueles que fugiram da real objetivação da natureza.

Certamente nem todos vêm as cousas pelo mesmo prisma. Muitas vêzes, certos fatores físicos nos diferenciam, como por exemplo a deficiência visual, maior ou menor habilidade manual etc.

À perspicácia didática do mestre cabe sobrelevar ou corrigir tais defeitos.

## OS VALORES NO DESENHO DO MODÉLO VIVO

Ao contrário do desenho figurado, via de regra copiado do gesso, oferecendo portanto aos nossos olhos uma impressão homogênea de côr, e meia tinta resultante do branco do gesso e da interposição do ar, o modelo vivo nos apresenta maior dificuldade para compreensão dos seus valores. Tomando como exemplo uma criatura humana, de raça branca, e abstraindo as sombras, observamos o seguinte:

- 1º — a coloração geral, varia em consequência da maior ou menor afloração do sangue na epiderme: p.ex. lábios, maçãs do rosto, joelhos e calcanhares;
- 2º — o escurecimento da pele nas regiões geralmente descobertas e expostas à ação do sol, p.ex. o rosto, as costas das mãos etc.;
- 3º — a diferença da côr na pele elástica e na lisa;
- 4º — côr dos pelos, unhas e mamilos. — No modelo de côr prêta as palmas das mãos e dos pés são claras e as regiões de pele elástica (nádegas e abdômem) mais escuras.

Após estas observações, podemos iniciar o estudo dos valores, marcando a figura sôbre o papel em todos seus detalhes e com os claros e escuros bem definidos, depois as meias tintas correspondentes ao tom da pele. Na cabeça, a côr é mais queimada, devido, como vimos antes, à sua maior exposição ao tempo. A meia tinta geral deve ser dada de acôrdo com a côr da epiderme e também obedecendo às leis da perspectiva aérea, ou seja, em nosso desenho, escurecendo-a, à proporção que se afasta da fonte de luz que ilumina o modelo, caso seja iluminado por luz artificial comumente usada em nossas escolas.



A luz, propagando-se em linha reta e em todos os sentidos, perde sua intensidade à proporção que se afasta do fóco luminoso. O mesmo se dá em nosso estudo de modêlo-vivo: as partes iluminadas da figura humana vão escurecendo à medida que se distanciam da fonte de luz. E a sombra, ao contrário, mais intensa nas proximidades do fóco, clareia no afastamento. A razão é a seguinte: quanto mais distante, mais participa do ambiente, sofrendo por conseguinte, reflexos de outros corpos circundantes.

Devemos observar, ao iniciar os valores, o tom mais intenso na sombra e o mais claro na luz.

O tom mais escuro geralmente localiza-se na sombra dos pêlos, o mais claro no brilho da péle esticada mais próxima do foco de luz.

O brilho ou tom mais claro, nunca chega a ser o branco do papel, primeiro por ser refletido por luz elétrica, geralmente amarelada e, em segundo lugar, por estar distante do observador alguns metros, havendo, portanto nesse espaço uma camada de ar suficiente para formar uma meia tinta.

Para exemplificar, podemos colocar junto ao modêlo um pedaço de papel branco e o compararmos com outro em nossa mão.

O Prof. Amoedo aconselhava o uso de um vidro escuro para através dêle se ver o modêlo. Anulando as côres, o citado vidro sintetiza o claro-escuro.

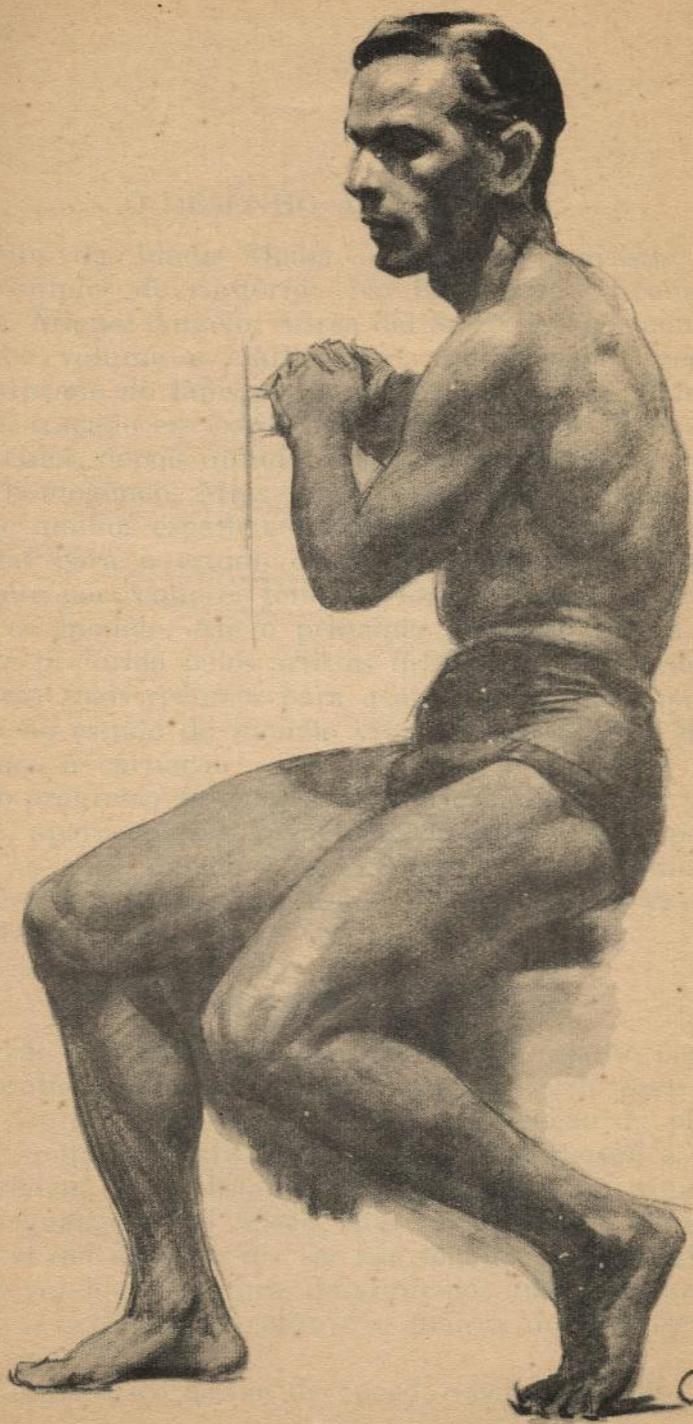
A parte mais difícil, no estudo dos valores, reside no claro-escuro das partes do modêlo em penumbra, isto é, daquelas que, não recebem diretamente a luz enviada pelo fóco. Aí nesse caso, o claro é reflexo projetado indiretamente.



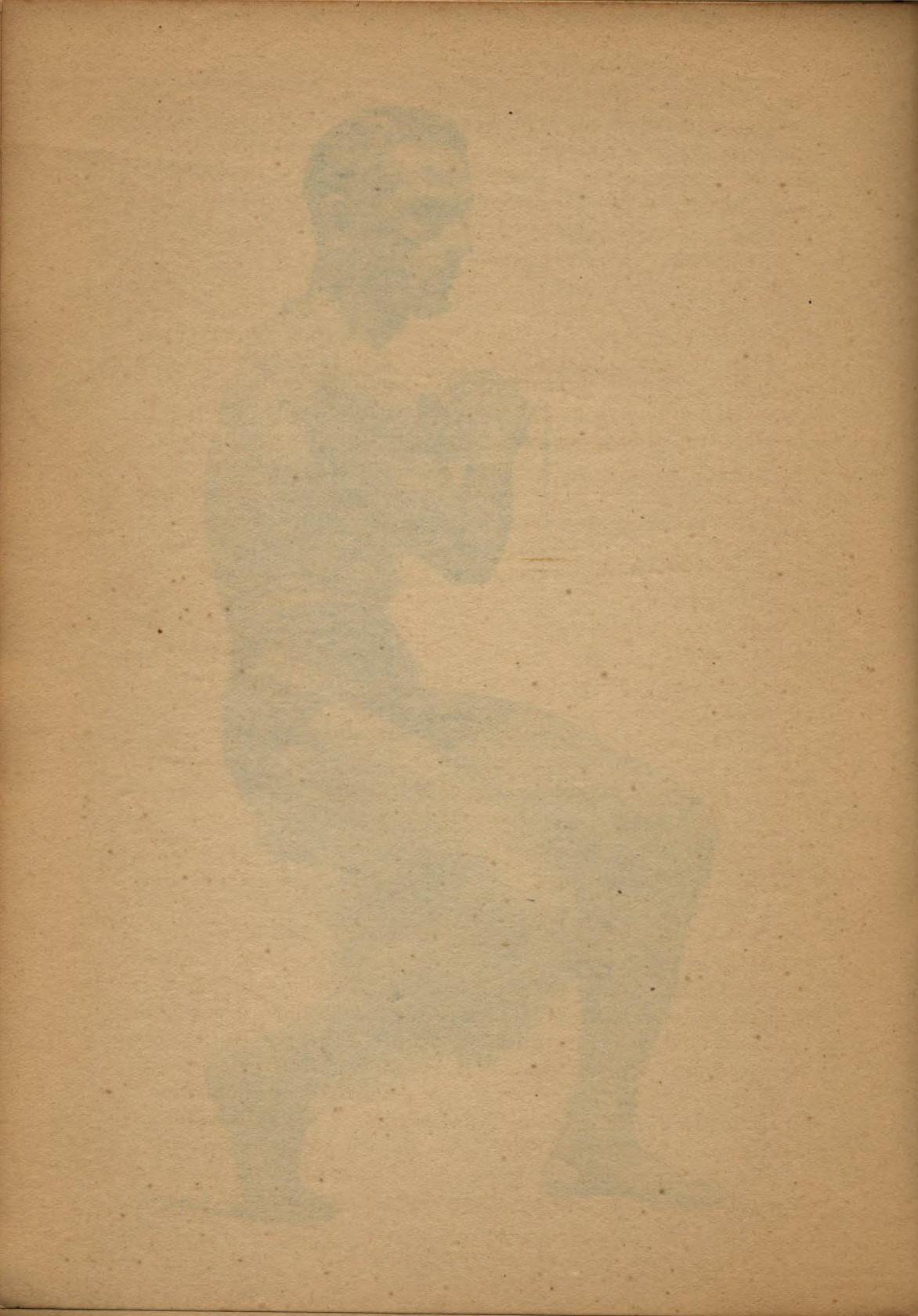








CALMOR  
R. II



## O DESENHO A CARVÃO

Até fins da Idade Média, o desenho consistia em formas simples de contôrno. Na Renascença, Leonardo da Vinci, Miguel Angelo, Adréa del Sarto, Rafael e outros deram-lhe volume e claro-escuro, estabelecendo regras para o traçado do lápis, carbonilha e sanguínea. Primeiramente, traçado em paralelas, acompanhando as formas dos músculos, depois unindo os traços, formando um sombreado homogêneo. Mais tarde, inventa-se o esfuminho a fim de melhor espalhar o lápis sôbre o papel. Técnica essa ideal para o estudo de desenho figurado (gêsso), justamente por requerer tempo e forçar o aluno à maior fixação ao modêlo. Até o princípio do nosso século, foi a técnica preferida pelos artistas brasileiros. Na verdade, ela oferece mais recursos para acabamento, mas quando aplicada ao estudo do modêlo vivo, dá um aspecto duro e metálico à carnação. Feijs

Com o progresso da técnica na fabricação do papel para desenho, apareceu, nos princípios do séc. XIX, o papel "Ingres" o qual, devido à sua bem calculada porosidade e resistência, passou a ser usado de preferência para o estudo de academia.

## TÉCNICA DO CARVÃO

O carvão ou "fusain", talvez tão antigo quanto o próprio desenho, foi, até bem poucos séculos, usado mais em esbôços. Do séc. XIX para cá, com a invenção do papel "Ingres", e do respectivo fixativo os artistas deram a êste a preferência, não obstante ser combatido por muitos, entre os quais Harold Speed, que em seu livro "Pratica y Sciencia del dibujo", diz ser sua técnica prejudicial ao aluno, levando-o à fatura desalinhada, não apropriado portanto a acostumar o ôlho e a mão a uma expressão clara e segura. Feijs

Entretanto, discordamos de Speed, e achamos pelo con-

trário, que o carvão, cuja técnica não é de fácil aprendizagem, oferece-nos recursos ilimitados de efeitos, obrigando-nos a prolongados exercícios. Além disso, sendo modelado a dedo, muito se aproxima da técnica escultórica. As dificuldades decorrem também do fato de serem os dedos mais grossos que a ponta do lápis ou do esfuminho, daí, obrigar-nos a um maior esforço de habilidade manual, especialmente para a solução das partes delicadas do desenho.

O bom desenho a carvão, deve ser modelado a dedo e executado com frescura e espontaneidade.

Quando muito esfregado, cança o papel, nivelando-o com os póros e resultando daí, tornar-se o desenho duro e metálico, mesmo estando bem valorizado.

Para a técnica do carvão trabalhado a dedo, própria-mente não podemos estabelecer regras, pois que seu conhecimento decorre de longa prática e da habilidade manual de cada um. Todavia aventuramos apresentar alguns conselhos, a fim de auxiliar o aluno no sentido da sua mais rápida aquisição técnica.

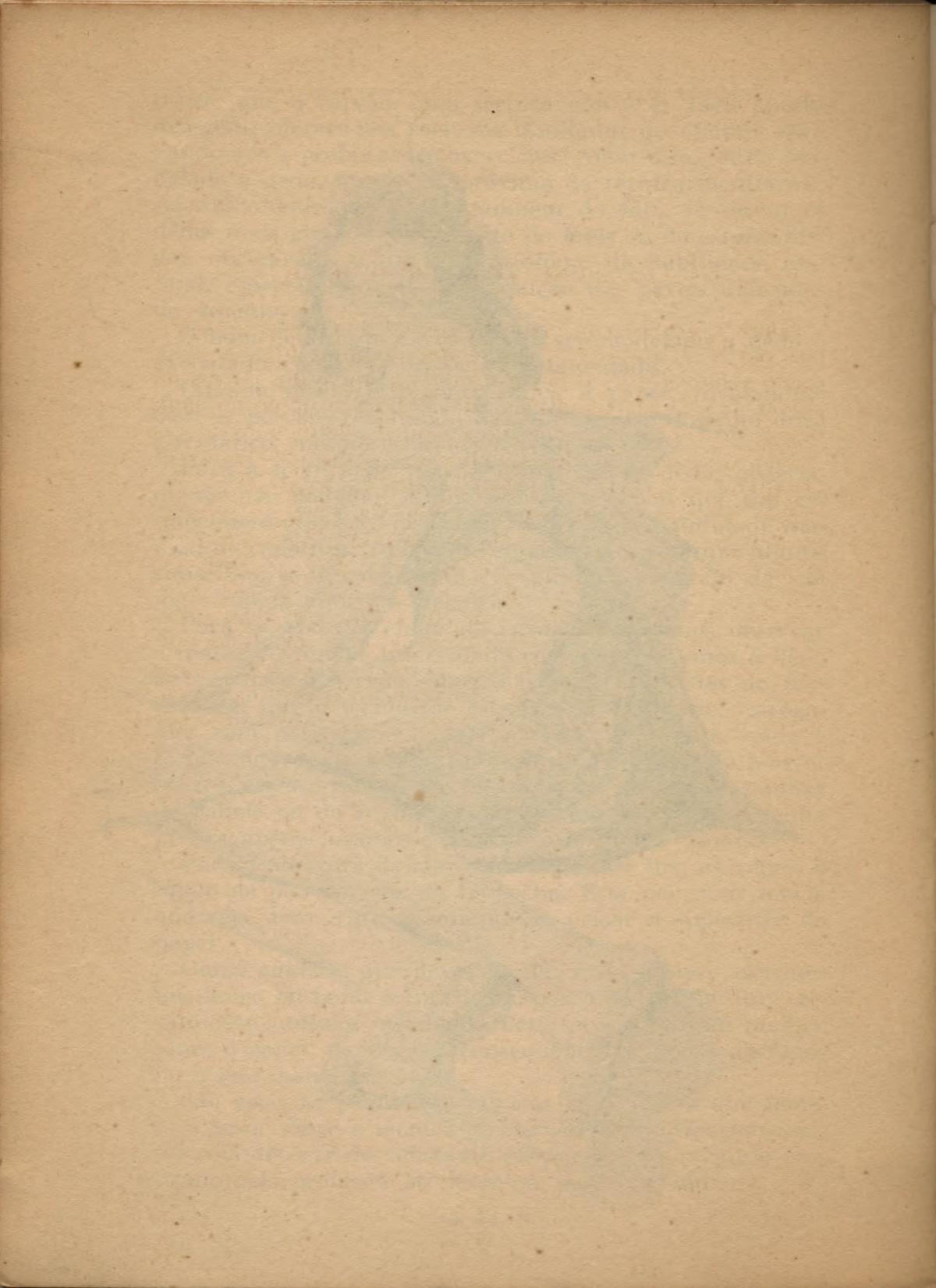
Para se obter o efeito de carnação devemos observar a maior ou menor intensidade com que calcamos o dedo ao espalhar o carvão sobre o papel. Nas partes do modelo em que o tecido fôr esticado ou brilhante, esfregamos com mais força e ao contrário, levemente, onde o tecido fôr frouxo. Evitamos o uso do dedo quando houver escuro intenso como por exemplo na massa de sombra do cabelo ou da região pubiana (caso o modelo o tenha preto), apenas usamos o dedo para formar a "nuance".

Para a abertura de claros ou toques de luz, usaremos o miolo de pão em vez da borrocha. Esta por mais macia que seja, tem o inconveniente de eriçar a superfície do papel.

Outro cuidado que devemos ter, é de sempre usarmos um lenço ou pano a fim de limpar o suor e gordura geralmente contidos nos dedos. Bem secos, deslizam melhor sobre o papel, dando, em consequência o modelado regular e sem manchas.

São estas as pequenas e únicas observações que podemos fazer sobre a técnica do carvão. Como dissemos acima, ela decorre do constante exercício e do exemplo praticado pelo professor ao desenhar para o aluno.





## O DESENHO DE “CROQUIS”

Sendo a síntese da forma, requer o desenho de croquis por parte do estudante conhecimento anatômico e educação visual. O aluno poderá, desde o início dos cursos da escola, fazer suas tentativas, mas só virá a desenhar bem depois de conhecer o detalhe do nú acadêmico.

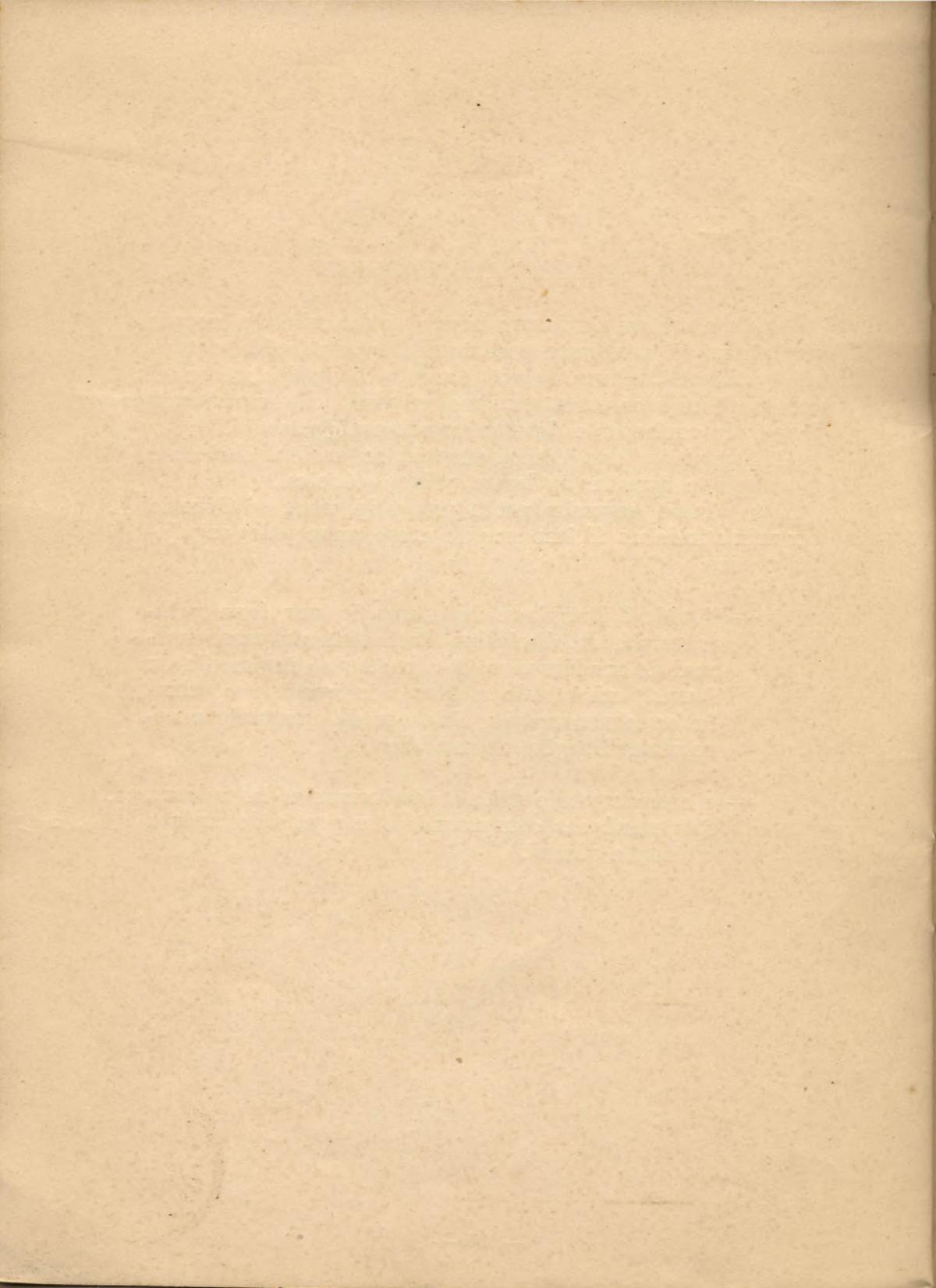
Em verdade, esta disciplina não se ensina. Pode ser orientada, e decorre da longa prática técnica.

Este gênero, segundo nosso ponto de vista, só deveria ser ministrado no último ano de nosso curso pelas seguintes razões:

- 1º — devido à liberdade de marcação que foge naturalmente da disciplina necessária ao curso normal de modêlo-vivo. O “croquis” é impressão de forma; ministrado a jovens inexperientes, além de os sobrecarregar, desvia-os da constante e necessária fixação ao modêlo;
- 2º — o croquis sendo síntese das formas e dos valores, só poderá ser compreendido e praticado após a educação visual.

*S. Negro*

*Campof*





ALMON  
1933  
ARTIST



## O DESENHO DE MEMÓRIA

Representa êle, o conhecimento máximo do desenho. Liberta o artista do modêlo e é o agente principal na composição. E' neste ponto que vemos confirmada a absoluta necessidade do conhecimento anatômico.

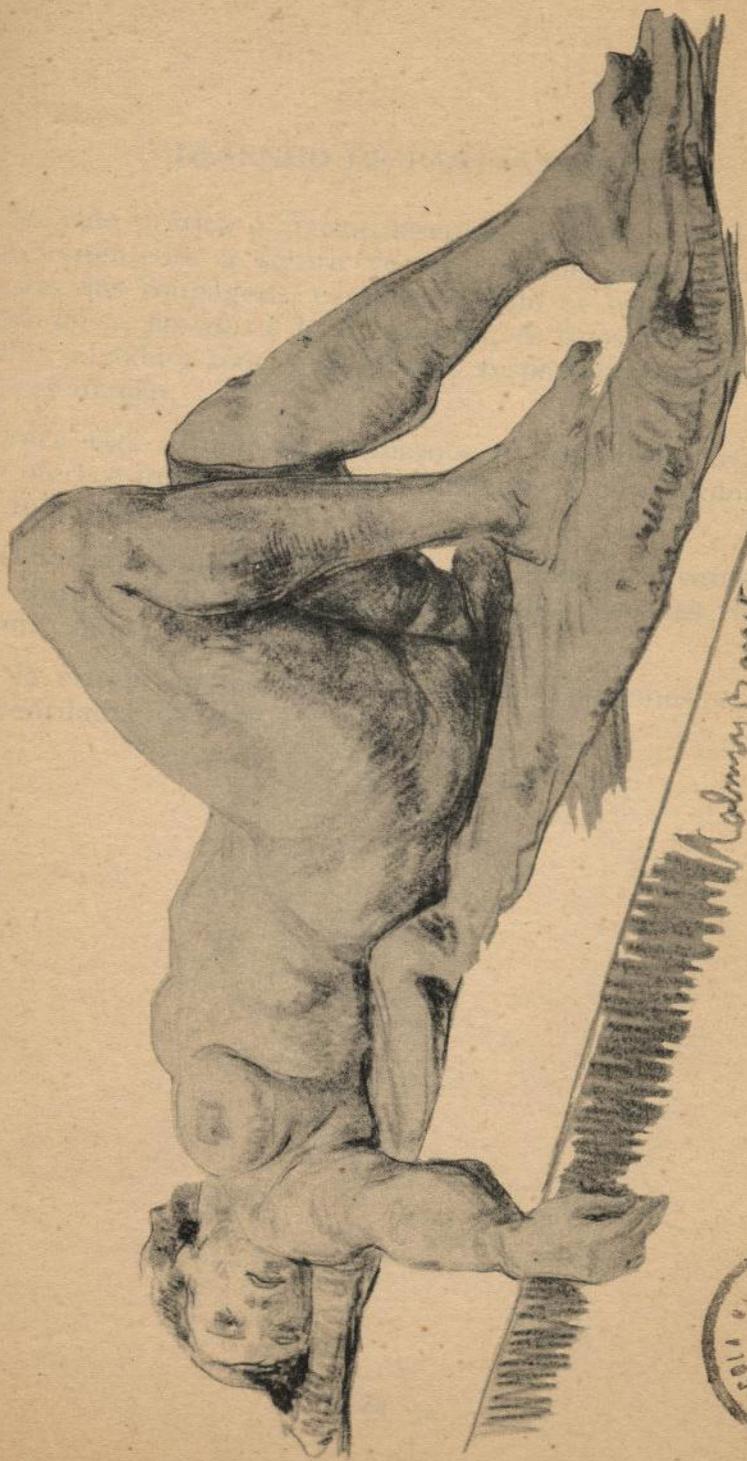
Para o estudo dêste gênero de desenho é conveniente iniciar o aluno fazendo-o reproduzir, em casa, a pose de modêlo-vivo estudada na aula e, se possível, em tôdas as suas minúcias.

Mais tarde, o discípulo tentará compor cenas, aproveitando a pose comum dada em aula. Inicialmente com uma figura e, mais tarde, acrescentando-lhe outras. Êstes exercícios deverão ser sempre de cór. O professor corrigirá então os estudos, ensinando as regras comuns de composição para cada especialidade. Assim, para os estudantes de pintura, as regras devidas a cada gênero pitórico; aos escultores, regras para a escultura interna, monumental e decorativa e, para os gravadores, obedecendo às leis estabelecidas pela reprodução em série.

Podemos acrescentar ainda o ensino do aproveitamento do modêlo à vida prática do artista, ou seja, ensinando ao aluno corrigir as formas geralmente imperfeitas do homem ou mulher, dando-lhes as linhas ideais. Servindo-se dos conhecimentos dos cânones de proporção humana, o discípulo poderá, sem dificuldades, desenvolver seu gôsto artístico, o que lhe servirá sobremaneira pois, que, aprendendo, evitará cair no hábito muito comum à maioria dos artistas, de, abandonando o lado estético, teimar em só reproduzir o real das cousas.

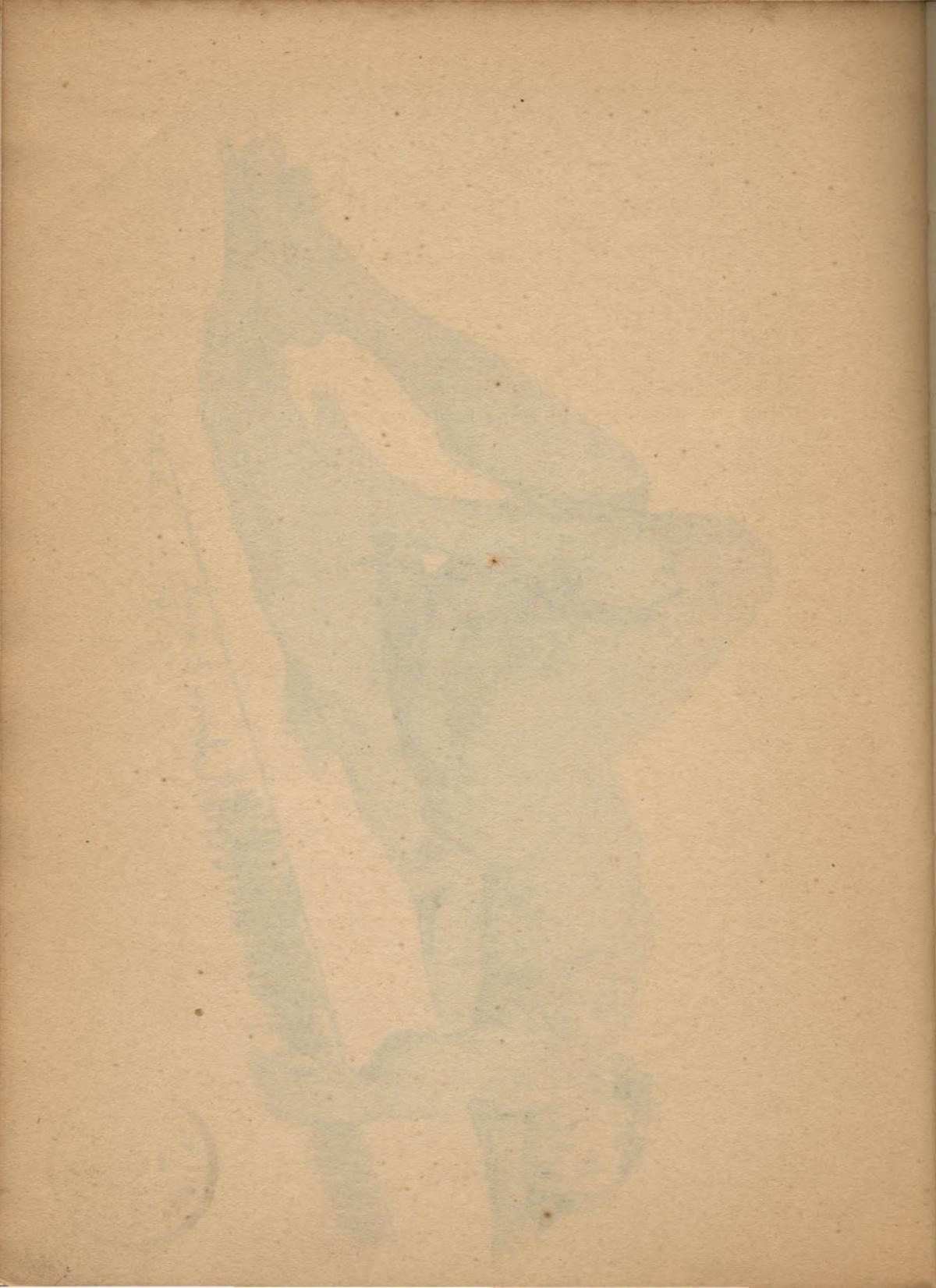
Belas Artes como bem diz o nome, subentende beleza, que se integra pela fórmula, concepção e técnica.





Calvin Bant  
734 J. B. M. C. C.





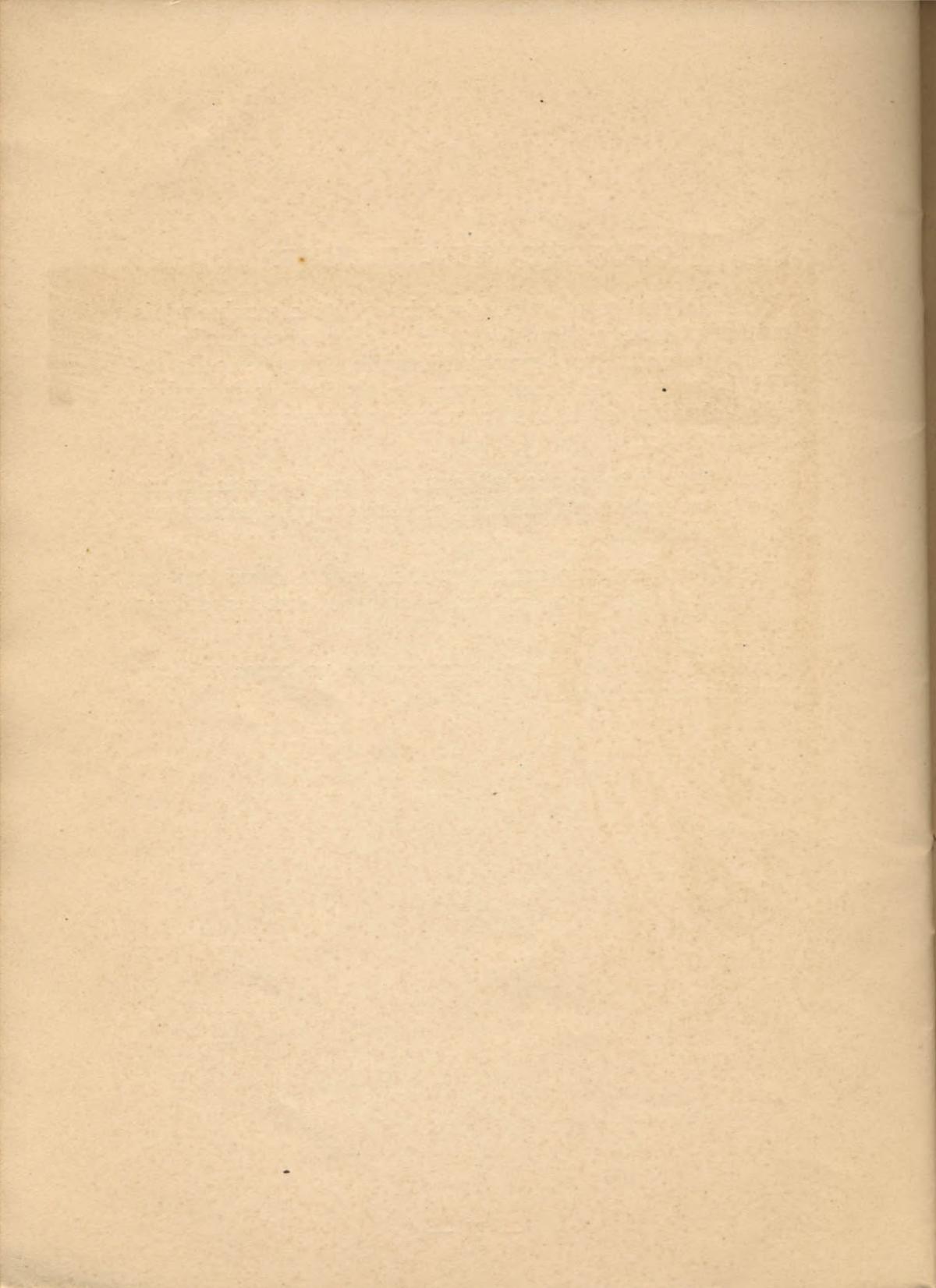
## O DESENHO DE PANEJAMENTO

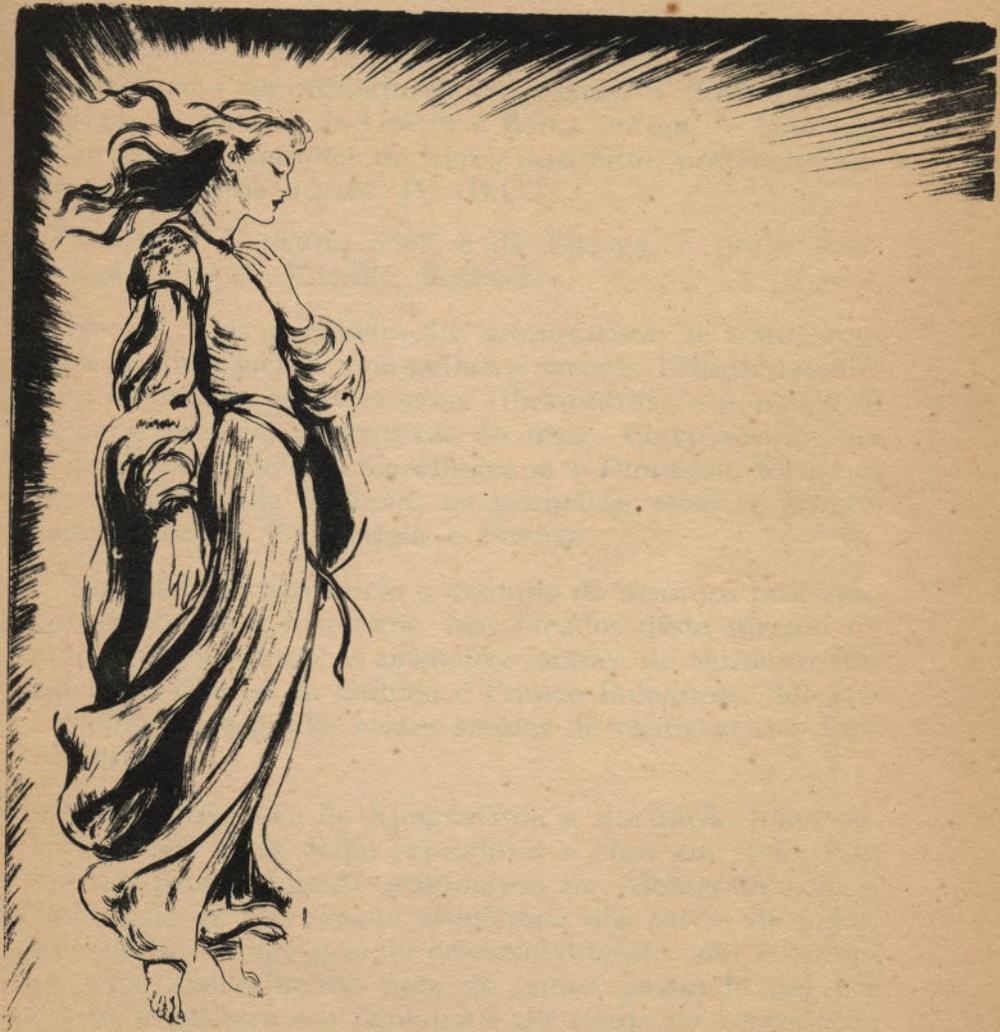
Na vida prática o artista desenha, pinta e esculpe mais freqüentemente a figura vestida, daí a necessidade do estudo das roupagens, compreendendo as espécies de tecidos *leves*, *pesados* e *transparentes*; os tipos de fazendas: linho, algodão, sêda e lã e suas respectivas técnicas na representação.

Para êste estudo aconselhamos o uso do manequim; êle oferece maior estabilidade, podendo a pose prolongar-se indefinidamente.

O modelo humano para êste fim, tem a desvantagem da limitação da pose, volvendo sempre com as dobras modificadas.

No estudo do tecido em movimento podemos utilizar o ventilador elétrico.







## O DESENHO DE ILUSTRAÇÃO

Em forma de miniaturas em textos, a ilustração remonta aos tempos da Grécia e Roma antiga, se bem que os primeiros exemplos de livros ilustrados, pertençam sobretudo à Itália do séc. IV (D.C.).

O Codice Vaticano 3867 é da Europa, a prova mais antiga (obra de Virgilio, ilustrada).

No séc. V as atividades dos miniaturistas se transferem para as obras sacras: evangelhos e missais. Primitivamente com as iniciais ornamentadas (iluminuras) e depois com as características ilustrativas do texto. Cinco séculos depois, sob a influência Carolíngica e Otomana, formam-se, na península italiana, as primeiras escolas; Montecassino, Bobbio, Nomantola e Faenza.

No séc. XIII tem início o desenho de assuntos profanos, cavalheirescos e históricos. Nos meados deste mesmo século, surgem então os primeiros nomes de miniaturistas célebres: Oderisi da Gubbio e Franco Bolognese. Bologna e Siena, em seguida, criam escolas de miniaturistas ilustradores.

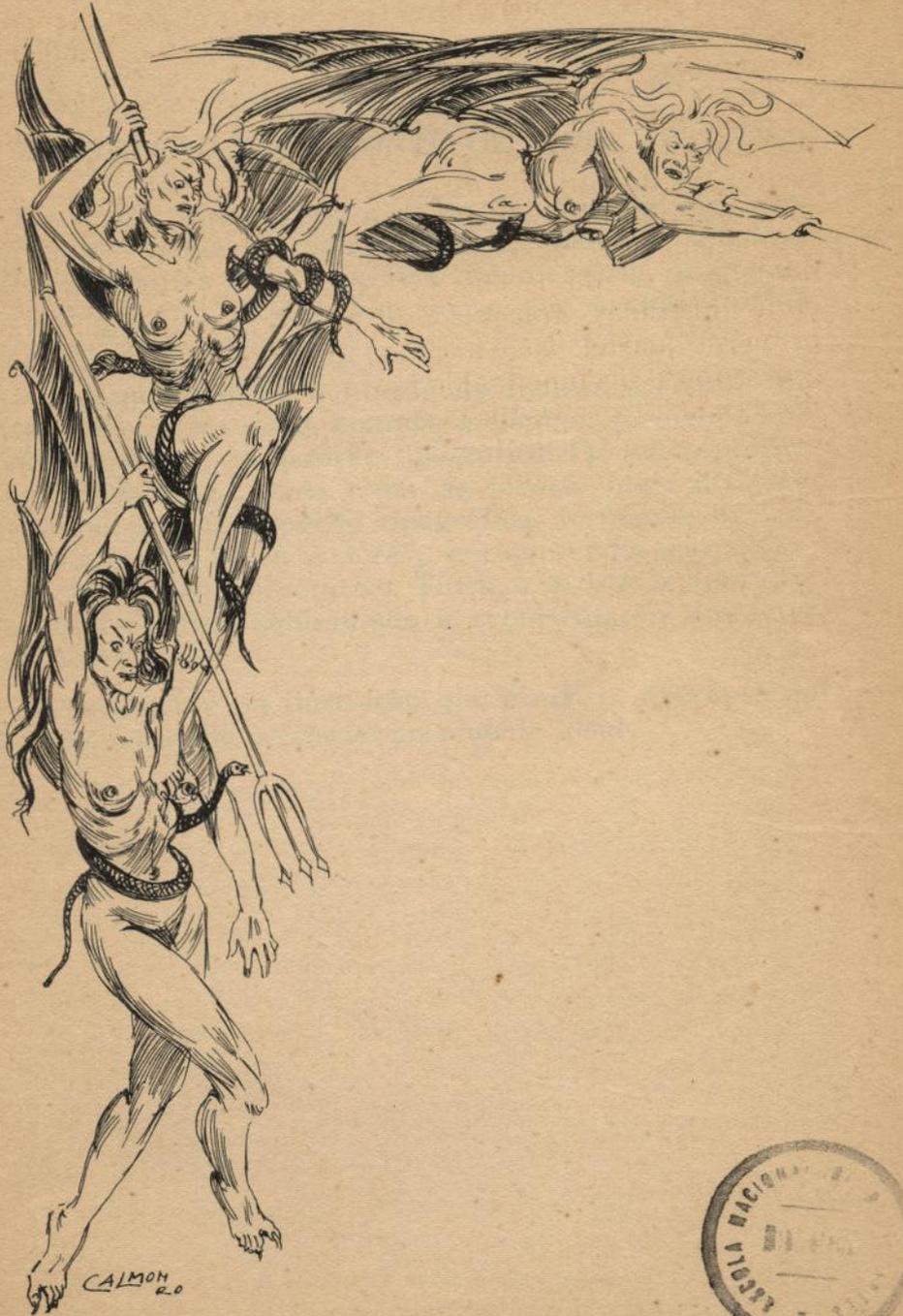
Com a invenção do Xilogravura, a ilustração toma outro caráter. Já se podia reproduzir a obra em série. Este sistema provavelmente originou-se na Alemanha com a finalidade de reprodução econômica das cartas de jogar. Entretanto, atinge grande desenvolvimento com a *estampa*, cujo aparecimento data de então, passando daí por diante a gravura em madeira a ser usada na reprodução dos livros e códigos preciosos.

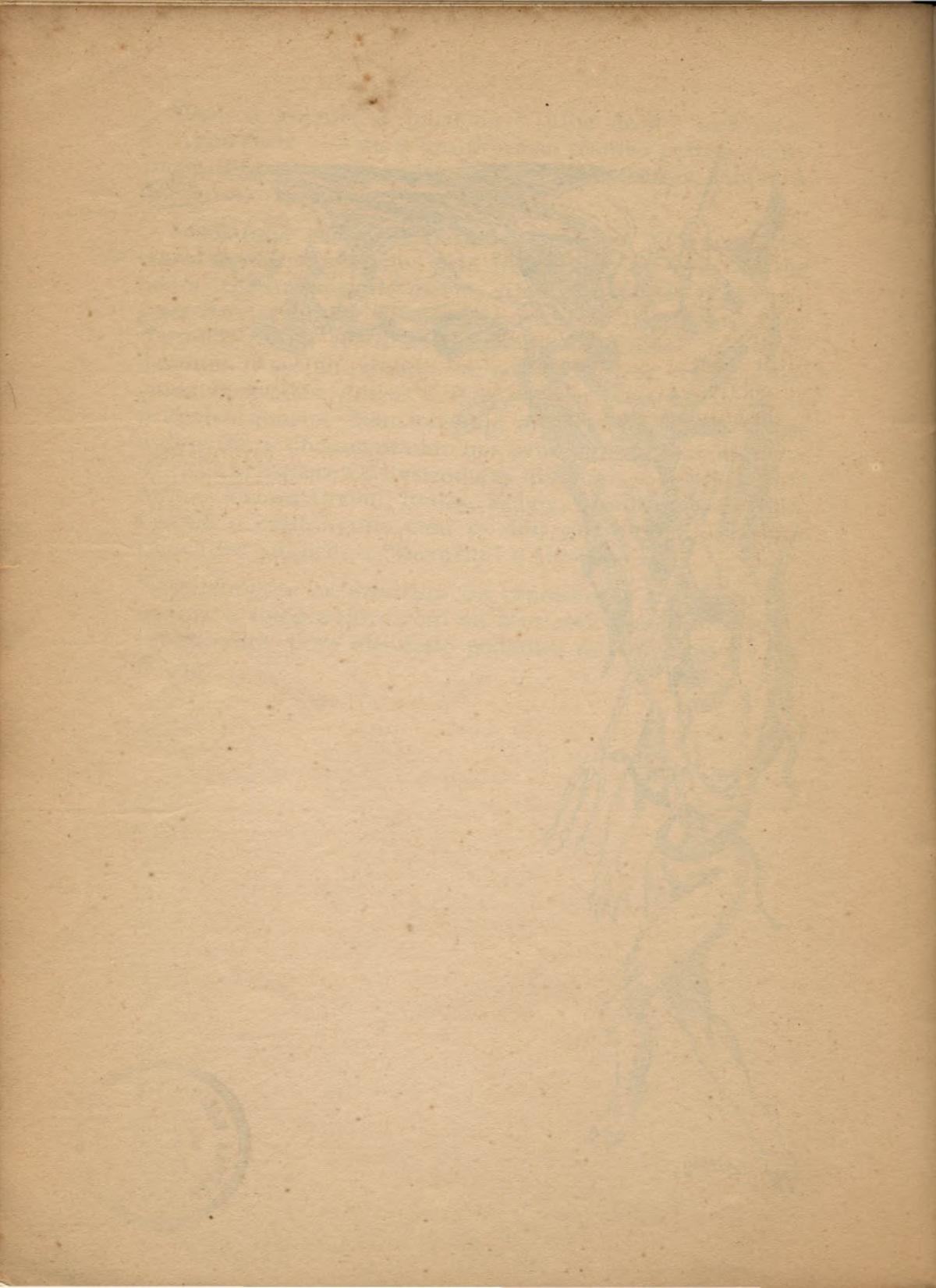
Novo processo aparece no séc. XV com a invenção da gravura a buril, sobre chapas de metal; todos os artistas do século passam a usá-lo e entre eles, Andrea Mantegna, Francesco Francia, Botticelli, Pollaiuolo e Gerardo del Fora.

Após a gravura a buril ou “Talho doce”, inventa-se a “Água forte” — mais um processo técnico para a reprodução. Entre seus grandes cultores estão Dürer, Holbein, Rembrant, Tiepolo e Piranese.

Todos êstes processos vieram até ao séc. XIX sendo integralmente substituídos pela litogravura ou gravura em pedra. O estudante de direito Aloys Snefelder, de Praga, foi o seu inventor. Técnica de recursos ilimitados, pode reproduzir, em tôdas as minúcias de faturas, qualquer desenho. O século passado foi, podemos dizer, o século das obras ilustradas, graças a êste recurso, especialmente no primeiro quartel. Não havendo ainda a fotogravura, era o desenho o documentador nas grandes explorações científicas e artísticas. Os ilustradores que mais se distinguiram foram: Vivant Denon, Boilly, Isabey, Daumier, Delacroix, Lemud e culminando com os dois gigantes: Guillaume Chevalier Sulpice, o “Gavarni” e Gustave Doré.

Atualmente os processos de reprodução enriqueceram-se com a fotogravura, com ou sem retículas, o off-set e a rotogravura. Com êles tudo podemos reproduzir com perfeição.



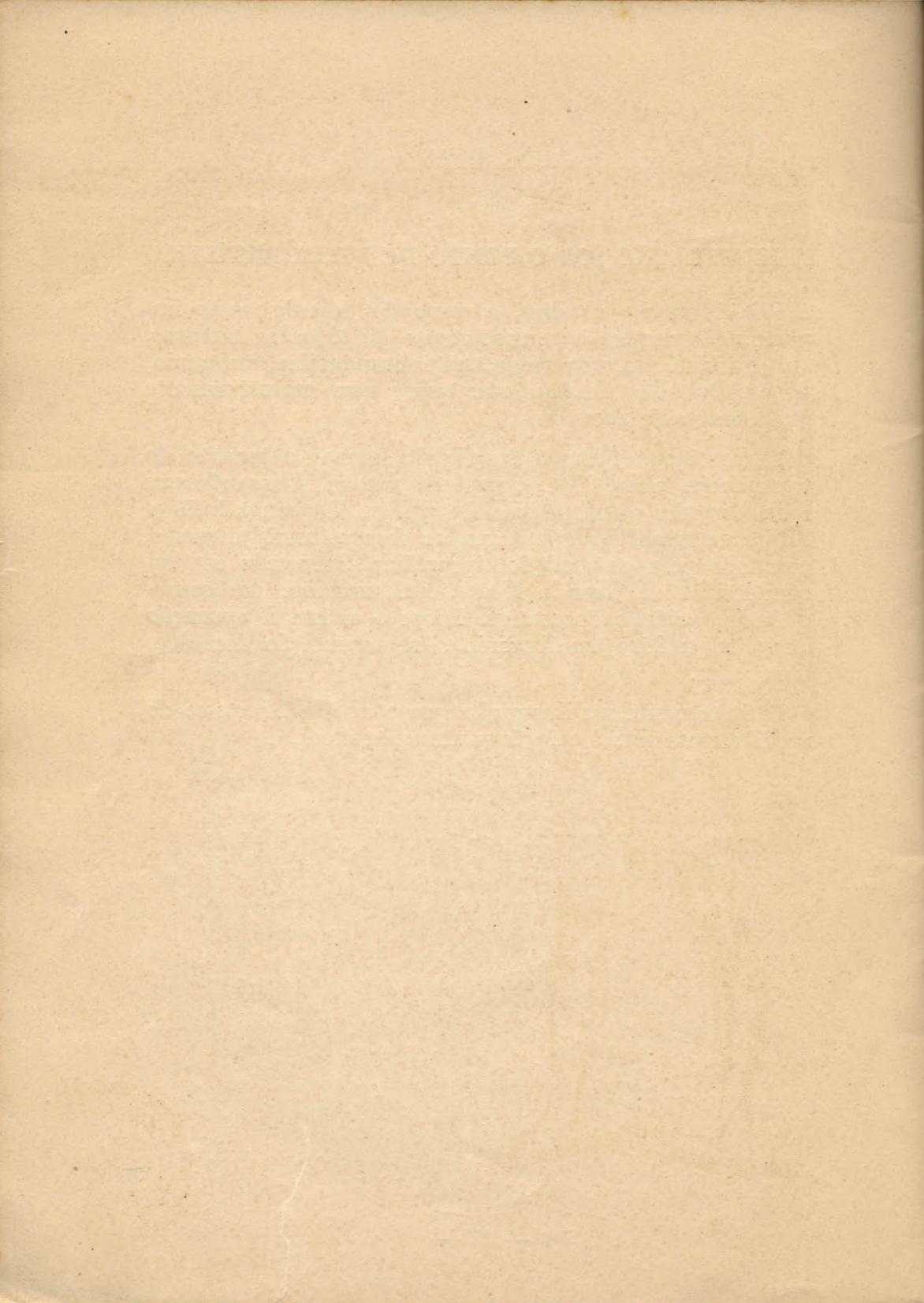


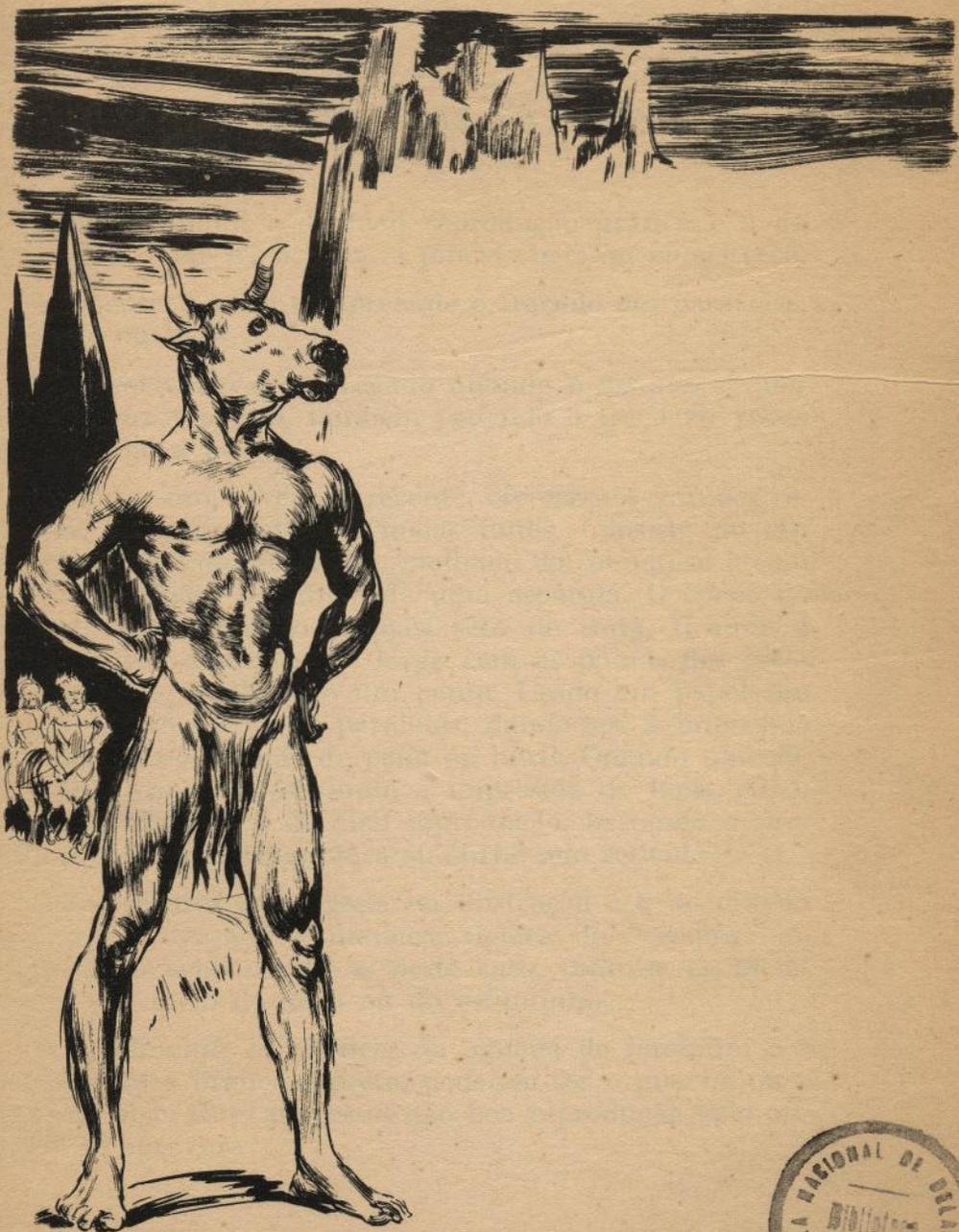
## A ILUSTRAÇÃO SOB O PONTO DE VISTA ARTÍSTICO

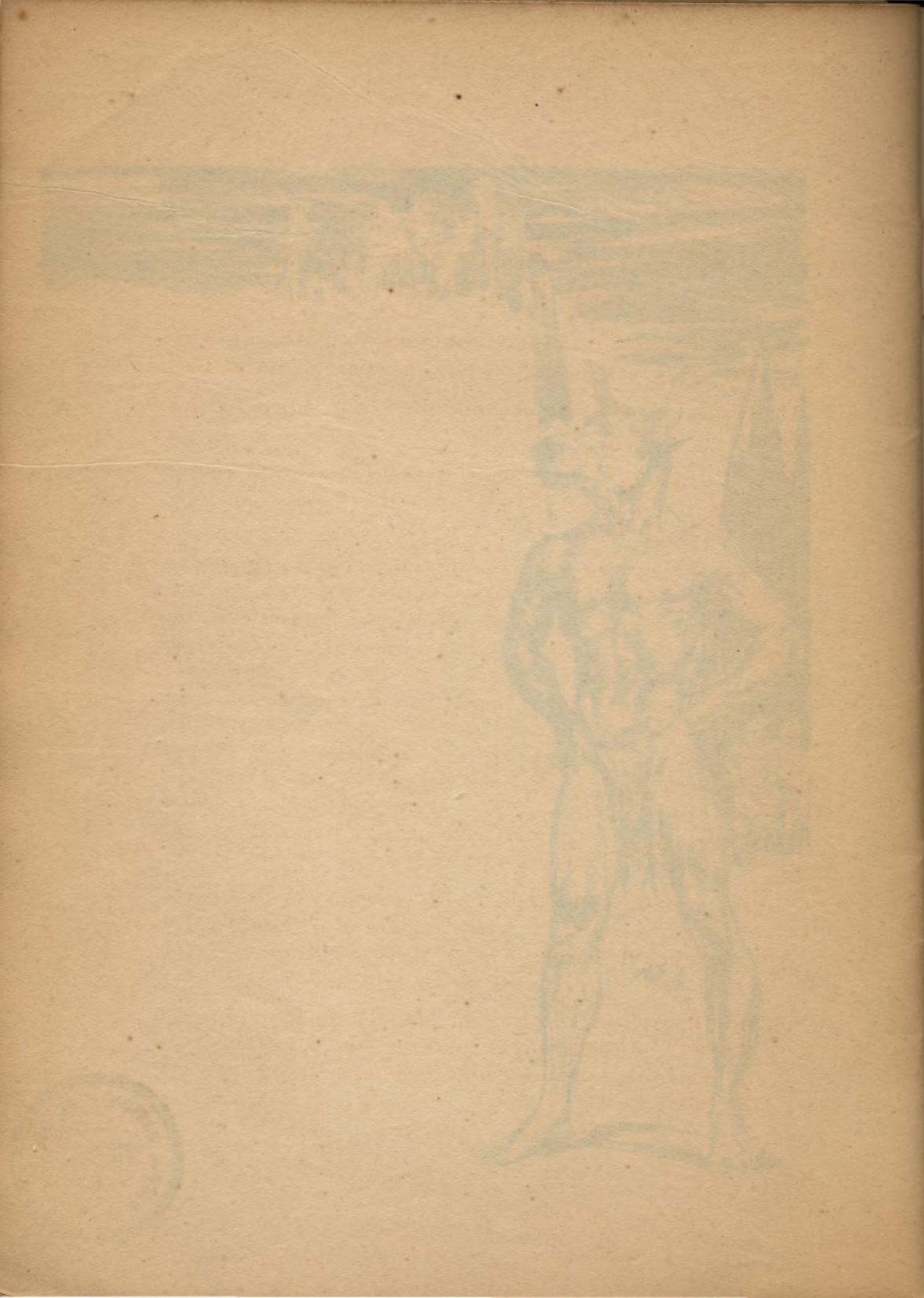
Ela é, em nossos dias, o ramo do desenho mais importante e requer o conhecimento de tôdas as técnicas, cultura histórica e da respectiva indumentária, anatomia, perspectiva etc., e baseia-se quase que exclusivamente no desenho de memória.

Antigamente tinha a função de figurar o assunto do texto, hoje, além disto, compõe a página, formando um todo, desenho e composição tipográfica. De seu primitivo limite retangular, hoje toma as formas mais diversas, entrando pela composição tipográfica, formando os “recorridos” e os “fóra a fóra”, enriquecendo, em consequência, o efeito decorativo. Força o artista à apuração do gôsto estético, sublimando a representação dos seres ou cousas.

E' justamente na ilustração que o artista liberta-se do modêlo, passando à criação puramente ideal.







## TÉCNICA EMPREGADAS NO DESENHO DA ILUSTRAÇÃO

A mais comum e de fácil reprodução gráfica é a do Nanquim. Pode ser a pena, a pincel cheio ou pincel sêco.

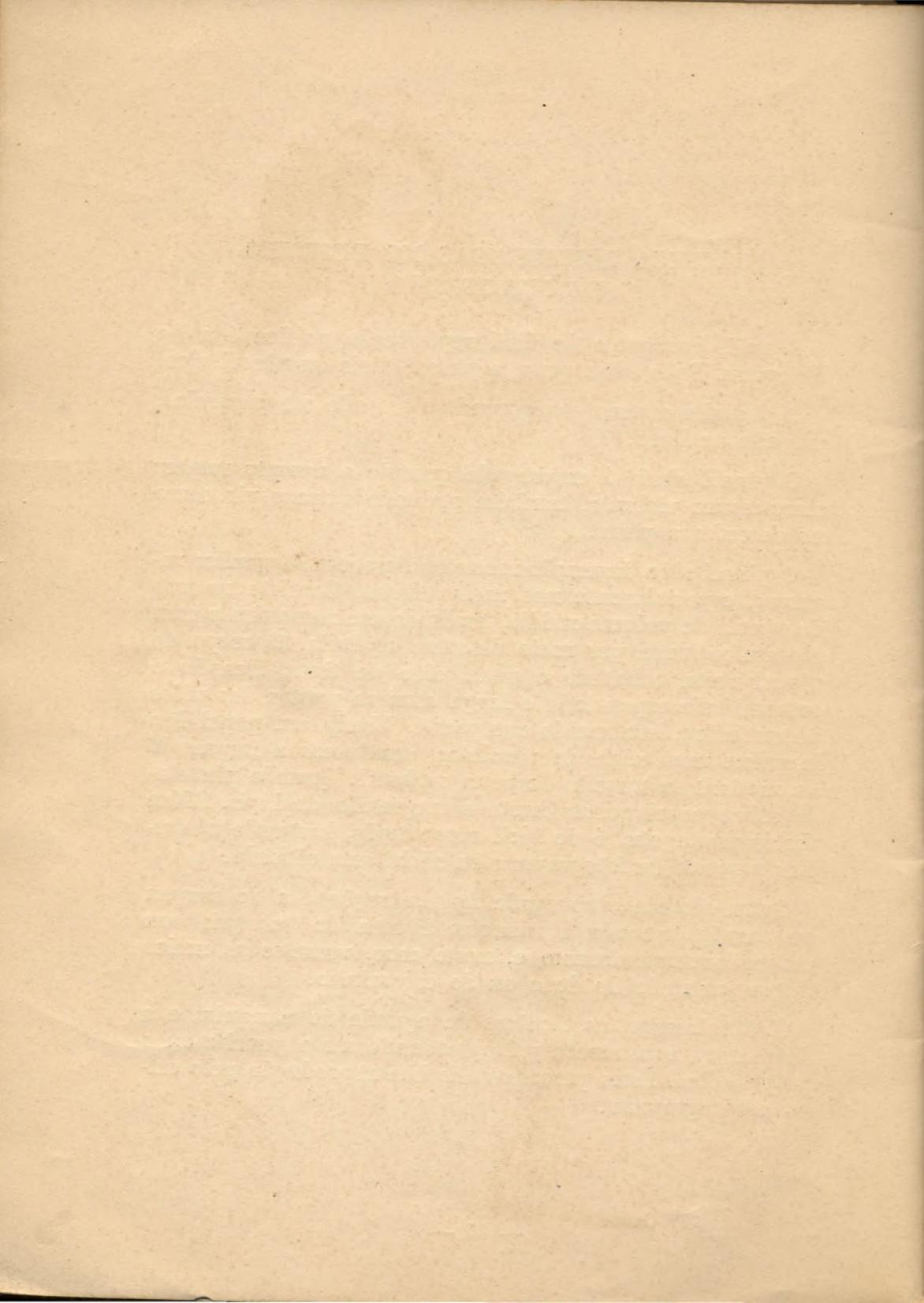
O desenho a pena compreende o traçado em paralelas, cruzado ou livre.

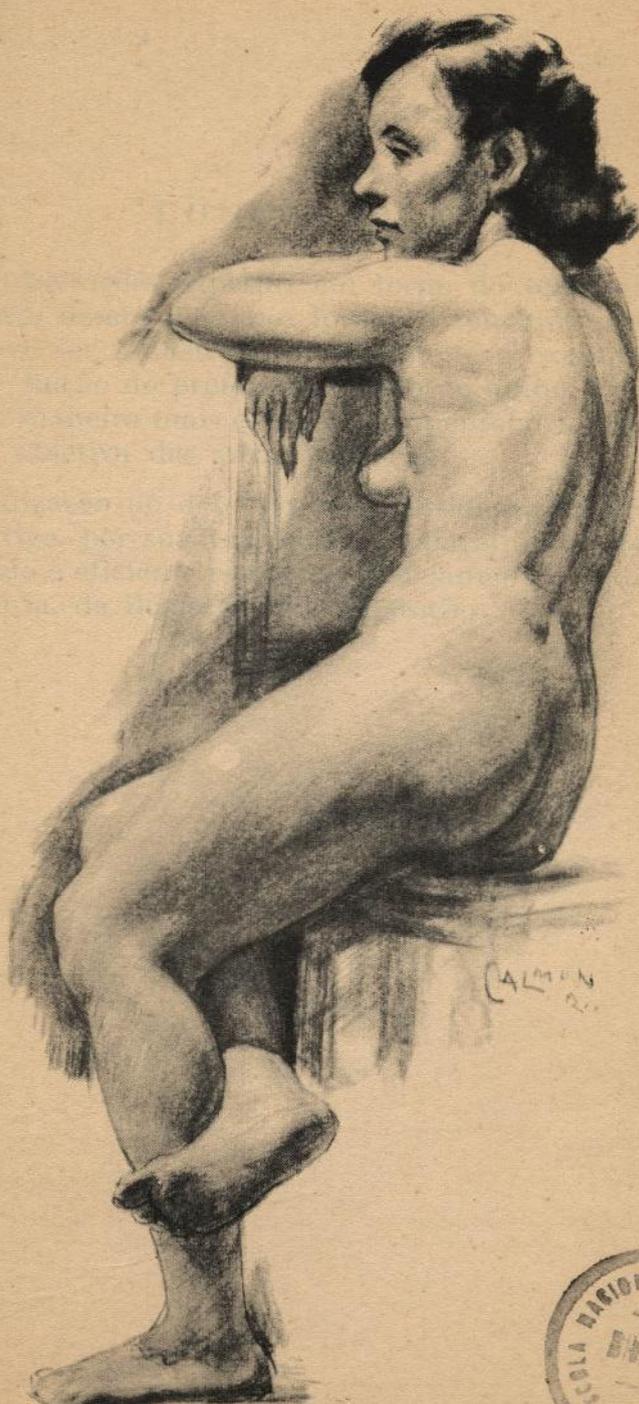
O pincel cheio é empregado quando o assunto requer claro-escuro violento, também podendo o traço vir como no desenho a pena.

O pincel sêco, invenção recente, oferece-nos grandes recursos, especialmente nas meias tintas. Consiste no uso do pincel de volume médio, molhado em nanquim e com a tinta retirada por meio de uma espátula. O corpo do pincel resta achatado e quasi sêco de tinta, ficando a extremidade espatulada e larga com as pontas dos pêlos distanciados, lembrando um pente. Usado em papel liso imprime uma série de paralelas, dando-nos a impressão do metucioso traçado de pena ou buril. Quando pincelado sôbre papel poroso imita a impressão do lápis. Além destas vantagens, é de fácil reprodução, bastando o simples processo da fotogravura ou clichê sem retícula.

Outra técnica empregada na ilustração é a do crayon ou carvão, traçado à maneira ligeira do "croquis" ou então com acabamento e, neste caso, usam-se as meias tintas por meio do dedo ou do esfuminho.

E, finalmente, as técnicas da aguada do nanquim e a da pintura a branco e prêto, podendo ser o guache ou o próprio óleo. Estes processos dão boa reprodução pelo off-set e rotogravura.







## CONCLUSÕES

As considerações expostas em torno do tema que nos propusemos desenvolver nos levam a concluir que o desenho deve ser ministrado praticamente e exemplificado com a produção do professor ao lado do aluno. Pensamos ser esta a maneira mais eficiente para ensejar a apreensão rápida e objetiva das várias técnicas.

A atualização do desenho às necessidades da vida hodierna exige, por sua vez, uma ampliação do curso para o adequado e eficiente ensino do panejamento, do desenho de memória, da ilustração e composição.

