

Rangel Manjate • Marcos Muthewuye • Pedro Augusto

EV 11

Educação Visual 11.ª Classe



Programa
Actualizado



Texto Editores
www.textoeditores.com

f i c h a t é c n i c a

título	EV 11 • Educação Visual 11.ª Classe
autores	Rangel Manjate, Marcos Muthewuye e Pedro Augusto
coordenação	Stella Morgadinho
editor	Texto Editores, Lda. – Moçambique
capa	Belmiro Fernando
arranjo gráfico	Texto Editores, Lda. – Moçambique
paginação	Belmiro Fernando
pré-impressão	Leya, S.A.
impressão e acabamentos	Mirandela – Artes Gráficas, S.A.



Texto Editores
www.textoeditores.com

Avenida Julius Nyerere, 46 • Polana • Cimento B • Maputo • Moçambique

Tels. (+258) 21 49 86 48 • 21 49 90 71 Fax: 21 49 86 48

E-mail: info@me.co.mz

© 2009, Texto Editores, Lda.

Reservados todos os direitos. É proibida a reprodução desta obra por qualquer meio (fotocópia, offset, fotografia, etc.) sem o consentimento escrito da Editora, abrangendo esta proibição o texto, a ilustração e o arranjo gráfico. A violação destas regras será passível de procedimento judicial, de acordo com o estipulado no Código do Direito de Autor. D.L. 4 de 27 de Fevereiro de 2001.

MAPUTO, FEVEREIRO DE 2010 • 1.ª EDIÇÃO • REGISTADO NO INLD SOB O NÚMERO: 5891/RLINLD/09

Rangel Manjate • Marcos Muthewuye • Pedro Augusto



EV 11

Educação Visual 11.ª Classe



Texto Editores
www.textoeditores.com

Prefácio

Caros alunos

Somos do mundo e vivemos no mundo cheio de coisas à volta que precisa de ser vista e recriada. Por isso entendermos o nosso meio envolvente é uma necessidade sempre recorrente e oportuna para que as coisas e a beleza do mundo não passem despercebidas diante de nós.

Este livro surge no intuito de incentivar a criatividade através da observação e construção, propondo portanto uma interacção com o meio para a aquisição de habilidades manuais e mentais dos usuários deste livro.

A estrutura do livro contempla várias actividades orientadas numa perspectiva pedagógica na qual os conteúdos, técnicas assim como as áreas de trabalho incidem nos aspectos socioculturais de Moçambique e de outros povos, como forma de tornar os alunos/as pessoas culturalmente mais instruídas e cultas e, consequentemente uma sociedade culturalmente educada capaz de apreciar, entender e recriar a beleza do mundo que lhe rodeia.

O livro pretende ser uma ferramenta valiosa que contribua para a formação integral dos Homens e Mulheres do amanhã numa sociedade melhor que a de hoje.

Os autores

Unidade 1: Arte

Arte Universal	4
Conceito de Arte	4
Artes Visuais	4
Arte Antiga	5
Arte Medieval	6
Arte Moderna	7
Arte Contemporânea	7
Obra de arte	9
Escultura	9
Modelagem	12
Moldagem	12
Construção e montagem	13
Arte moçambicana	13
Principais formas da arte moçambicana	13
Arte primitiva moçambicana	14
Escultura tradicional moçambicana	15
Classificação da escultura	15
Cerâmica em Moçambique	18
Cestaria	19
Batik	20
Pintura	21
Arquitectura	22
Arquitectura ao longo do tempo	23
Arquitectura tradicional moçambicana e o meio ambiente	26
Exercícios propostos	29

Unidade 2: Desenho

Desenho	30
Utilidade do desenho	30
Materiais de desenho	32
Como sentar?	36
Registo de formas observadas	37
Desenho da figura humana	41
Proporções do corpo Humano	41
Representação do movimento da figura humana	43
Desenho de animais	44
Movimento de animais	46
Desenho de plantas	47
Desenho expressivo	49
Desenho no processo criativo	49
Factores que podem afectar o trabalho colectivo	50
Pintura	51

Motivos que nos levam a pintar	51
Técnicas e materiais de pintura	52
Como realizar uma pintura	55
Como pintar um mural	56
Materiais alternativos para desenho e pintura	57
Pintura directa	57
Riscagem directa	57
Trituração	58
Combinação	58
Outras experiências	58
Produção de cores a partir de vegetais	59
Pincéis alternativos	62
Exercícios propostos	63

Unidade 3: Perspectiva

Perspectiva	64
Representação gráfica de Perspectiva	64
Observação	65
Algumas formas de desenhar	65
Representação	66
Aplicação da perspectiva das plantas	70
Perspectiva paralela (dum só ponto)	71
Centro perspectivo dum Quadrado ou rectângulo	72
Divisão da profundidade dum espaço em partes iguais	73
Divisão da profundidade de um espaço vertical (uma parede)	74
Perspectiva oblíqua (de dois pontos de fuga)	76
Perspectiva a dois pontos de fuga	76
Exercícios propostos	79

Unidade 4: Comunicação Visual

Comunicação visual	80
Cartaz	80
Banda Desenhada	86
Postal	92
Exercícios propostos	94
Bibliografia	95

Arte Universal

Conceito de Arte

Ao longo da história da humanidade, sucederam-se vários estilos artísticos e, a acompanhar, várias teorias procuram explicar o significado e a finalidade da arte ao longo de séculos, as técnicas e os materiais de produção artística predominantes em cada época histórica.

A maioria dessas teorias fala de dois pólos na forma de representação artística. Por um lado, encontramos artistas expressionistas com a intenção de revelar a realidade interior, com contenção ou com exagero formal, e, por outro lado, há artistas que enveredam por representar, com algum grau de objectividade, aspectos da realidade exterior.

Sendo assim, podemos concluir que a arte é a expressão do Homem através de diferentes manifestações que representem ou interpretem um determinado fenómeno ou situações reais, ou imaginários, que incidem na sensibilidade humana.

Artes visuais

Designamos artes visuais ou plásticas aquelas que nos oferecem imagens. Estas apresentam uma diferença que, aparentemente, se baseia em dois aspectos distintos das outras artes que são a imagem fixa e o tempo indeterminado.

Se deixamos de lado o cinema, que também tem imagens visuais ligadas ao som, a palavra e o movimento de imagens que decorrem num tempo específico, as artes visuais não têm tempo determinado.

No seu desenvolvimento, as artes visuais, percebidas como objecto ou imagem plástica, estão sempre estáticas ou quietas, elas não ocorrem no tempo como no cinema ou como na música, isto é, não mudam no tempo.

As artes visuais só mudam com o deteriorar lógico da matéria (material de que são feitas). Um quadro, uma escultura, uma peça cerâmica, desenho ou fotografia será sempre igual enquanto não for atingido ou afectado por agentes externos como humidade, quebra, queima, etc.

É importante referir também que outras artes sem uma referência visual directa como o teatro, a dança, a literatura e outras mediante qualquer estímulo, oferecem ou despertam também imagens, requerendo, no entanto, um tempo determinado para se completarem.

Quantas vezes pensou em algo alegre ou triste que aconteceu consigo ao escutar uma música ou lendo um livro? Esse processo é motivado pelo estímulo e pela imaginação.

Se nunca visualizamos imagens através da imaginação basta prestarmos atenção às imagens que aparecem ao lembrarmo-nos de uma situação anteriormente vivida ou que desejamos e veremos o que acontece. Essa é uma experiência de visualização da imagem através da imaginação. Sendo a imaginação ela não existe no concreto por isso se pode chamar de Artes Visuais apesar de ser imagem.

Não podemos perder de vista nunca que artes visuais são aquelas que nos oferecem imagens que podem os perceber através da visão.



Imagens de artes visuais, teatro e música.

Arte Antiga

Ao referenciarmos a Arte Antiga, estamos a falar da Arte criada pelo homem, desde o tempo em que o mesmo criou condições para a existência de uma estrutura social para construir os seus objectos com fins utilitários e estéticos.

O Egipto constitui um exemplo claro da Arte da antiguidade onde encontramos a arquitectura e a escultura com expressões artísticas extraordinárias.

Na arquitectura, temos as grandes pirâmides monumentais para demonstrar a grandiosidade dos Faraós, considerados deuses, reis, sacerdotes e guias máximos do povo e, na escultura, a apresentação de figuras humanas erectas e frontais com representação do pé esquerdo sempre à frente. Com o decorrer dos tempos, passaram a ganhar movimento e expressão dramática. Tratava-se de uma escultura que representava figuras idealizadas e não retratos.

As pirâmides foram construídas há mais de 2 500 anos com muita sabedoria e mestria, razão pela qual despertam interesse nos historiadores, arqueólogos e apreciadores comuns de várias partes do mundo.

Estes monumentos eram construídos com fins tumulares, isto é, tinham a função de abrigar e proteger o corpo do faraó mumificado e os seus pertences (jóias, objectos pessoais e outros bens materiais).

Os egípcios acreditavam na vida pós-morte e, portanto, ao conservarem o corpo e os bens do faraó, poderiam garantir o uso destes bens dele noutra vida.

Esta conservação dos corpos era privilégio apenas dos faraos e alguns sacerdotes que tinham condições económicas para criarem sistemas de preservação do corpo, através do processo de mumificação. Daí que estas construções tinham de ser bem resistentes, protegidas e de difícil acesso. Os engenheiros, que deviam guardar os segredos de construção das pirâmides, planeava armadilhas e acessos falsos dentro das construções. Tudo era pensado para que o corpo mumificado do faraó e seus pertences não fossem alcançados.

As pirâmides foram construídas numa época em que os faraós exerciam máximo poder político, social e económico no Egipto Antigo. Quanto maior a pirâmide, maior seu poder e glória. Por isso, os faraós preocupavam-se com a grandeza destas construções. Com mão-de-obra escrava, milhares muitas vezes, elas eram construídas com blocos de pedras que chegavam a pesar até duas toneladas. Para serem concluídos, demoravam, muitas vezes, mais de 20 anos. Desta forma, ainda em vida, o faraó começava a conceber e a executar a construção da pirâmide.



Arte Medieval

Considera-se Arte Medieval a arte nascida do rescaldo das invasões e lutas entre povos do ocidente europeu, no período compreendido entre os séculos V à XII.

Como exemplo desta arte temos a arte, romana com vestígios fortes na arquitectura, escultura e pintura com temáticas religiosas porque a ideia de agradar a Deus era visão sempre presente na vida do Homem; Ele era o centro do universo.

Na arquitectura, temos igrejas com torres compridas e espaçosas, para expressarem a grandiosidade da casa de Deus; na escultura, os bustos de imperadores, pessoas ricas ou com cargos importantes, enquanto na pintura distinguia-se a representação de temas religiosos extraídos das sagradas escrituras.

A arte Medieval mais popularizada é a europeia marcada por uma forte influência da Igreja Católica. Daí que esta arte tenha sido fortemente marcada por aspectos sociais e políticos-religiosos da sociedade daquele tempo.

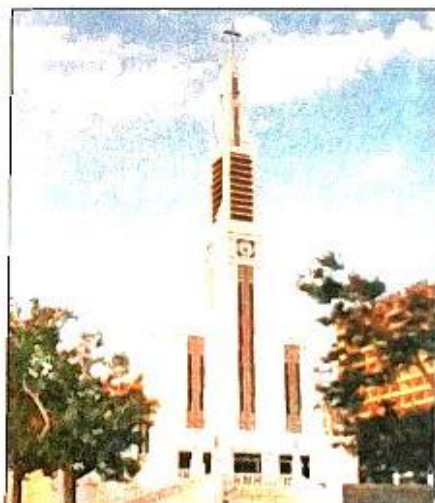
A arte medieval pode ser percebida em várias manifestações artísticas como a pintura e a escultura.

Na arquitectura predominou a construção dos mosteiros, igrejas e basílicas, onde prevaleceu o uso dos arcos de volta-perfeita e abóbadas (influências da arte romana)

Os castelos constituem outro exemplo da arquitectura medieval com fins de defesa. As paredes eram grossas e existiam poucas e pequenas janelas.

Tanto as igrejas como os castelos passavam uma ideia de construções «pesadas», voltadas para a defesa. As igrejas deveriam ser fortes e resistentes para barrarem a entrada das «forças do mal», enquanto os castelos deveriam proteger as pessoas dos ataques inimigos durante as guerras.

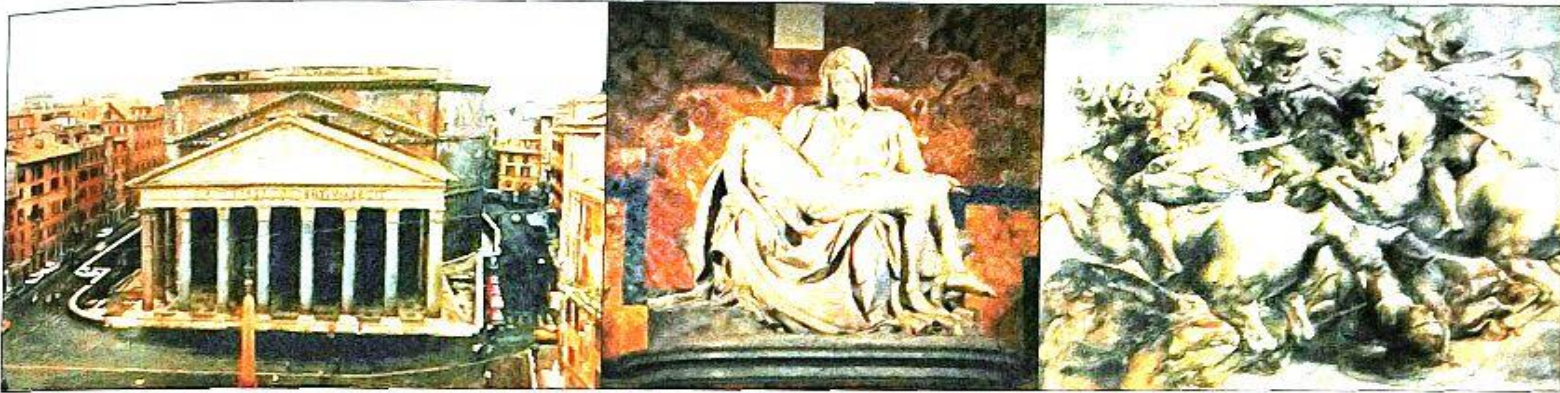
Com relação às esculturas e pinturas podemos destacar o caráter didático-religioso. Numa época em que poucos sabiam ler, a Igreja utilizou as esculturas, vitrais e pinturas, principalmente dentro das igrejas e catedrais, para ensinar os princípios da religião católica. Os temas mais abordados foram: vida de Jesus e dos santos, passagens da Bíblia e outros temas cristãos.



Arte Moderna

Depois da Idade Média, sobretudo a partir do séc. XII, as cidades medievais europeias tornaram-se símbolos do despontar de uma nova era na Europa, com várias realizações que se estendem até ao Renascimento, altura em que o Homem se torna o centro do Universo, o que significa que o que se fazia no mundo tinha de ser para benefício do Homem e não apenas para Deus como o era na Idade Média.

Foi esta época que despertou uma nova consciência humana que criou condições de renovação cultural que proporcionou o renascimento da Arte Moderna na qual o Homem experimenta, cria e desfruta dos prazeres da vida através da Arte (arquitectura, escultura e pintura).



Exemplos de arquitetura, escultura e pintura moderna Renascimento

Arte Contemporânea

Designamos por Arte Contemporânea, a manifestação artística surgida na segunda metade do século XX e que se prolonga até aos dias de hoje.

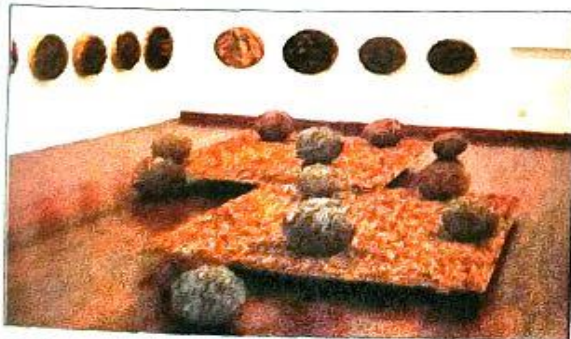
Chamamos também arte contemporânea àquela que se produz actualmente com diferentes formas de linguagem plástica, isto é, para além da pintura e escultura vai expressar-se através do cinema, da moda, do teatro e da dança sem deixarem de ser Artes Visuais ou Plásticas.

Como forma de distinguir das outras artes acima referidas, surgiram novos nomes com a arte contemporânea como:

- **Performance** – arte de acção (dança e gestos) e interacção com o público.
- **Instalação** – aquela que se forma com muitos objectos ou formas sem deixar de ser uma única obra.



Performance



- Video Arte – arte produzida por meio de componentes de cinema, (filmar movimentos e construir histórias usando o vídeo como recurso de artes visuais)



Video Arte

- *Body Art* – aquela que usa o corpo humano como suporte para pintar ou expressar algum sentimento sem deixar de ser arte visual, etc.



Body Art

A arte contemporânea fez surgir muitos outros estilos e manifestações artísticas incorporando no seu repertório questionamentos diferentes, fazendo também rupturas na Arte Moderna predominante até então. Na década de 70 surgiram, a nível mundial, importantes mudanças?

Foi nessa década que as relações de tempo e espaço transformaram mundialmente os seres humanos no Ocidente, assim como as lutas e conquistas pelas independências de muitos países africanos, fazendo surgir novas tecnologias e tantas outras coisas que influenciaram a maneira de fazer arte nesse período e ao longo dos anos.

Existem aspectos muito importantes que se devem reter acerca da arte contemporânea que a seguir se descrevem:

- A arte contemporânea não é para designar tudo o que é produzido no momento, mas sim aquilo que nos propõe um pensamento sobre a própria arte.
- Motiva a pesquisa artística em diferentes meios de expressão, dando liberdade ao criador (artista).
- Permite fazer uma análise crítica da prática visual.
- Esta arte interroga, propõe e atribui novos significados à prática visual usando imagens ou formas.
- Diante da tecnologia, a arte reconhece e utiliza novos instrumentos para experimentar a linguagem.

Com a arte contemporânea deixaram de existir estilos ou movimentos como na arte moderna.

Com esta arte surgiu uma pluralidade de estilos, de linguagens, contraditórios e independentes, convivendo em paralelo.

Tudo isto aconteceu porque a arte contemporânea passou a ser considerada um meio de reflexão, diálogo, convivência e tantas outras coisas típicas da actualidade e não um lugar de verdades absolutas.

Para melhor compreensão a arte contemporânea, repare na vida que se leva hoje nos bairros, comunidade, no tipo de dança de que se desfruta nas festas, nos programas de televisão, de rádio, nos livros, no tipo de roupa que as pessoas usam, enfim, em tantas outras coisas que convivem connosco dia-a-dia. Elas são iguais? Não! Assim é a arte contemporânea: uma grande mistura de estilos e formas de estar que convivem nas artes.

Obra de arte

Numa obra de arte, o artista deseja materializar uma ideia criando formas que melhor respondem a uma necessidade pessoal, portanto singular.

Um artista distingue-se pela sua imaginação, pelo tipo de representação pelo qual opta e por uma utilização pessoal de materiais que se traduzem num estilo pessoal.

São estes aspectos que levam o trabalho de um artista a ser reconhecido como da sua autoria, mesmo que não tenha assinado a obra.

A atitude de um artista é a de conceber formas de acordo com parâmetros pessoais, e executá-la tendo em conta a sua expressão pessoal.

A obra de arte é conhecimento, pelo que, para além da imagem que podemos contemplar, ela insere outras dimensões.

A compreensão duma obra de arte pode incluir a leitura da imagem técnica utilizada para a sua produção e o contexto sócio-histórico-cultural em que esta foi produzida.

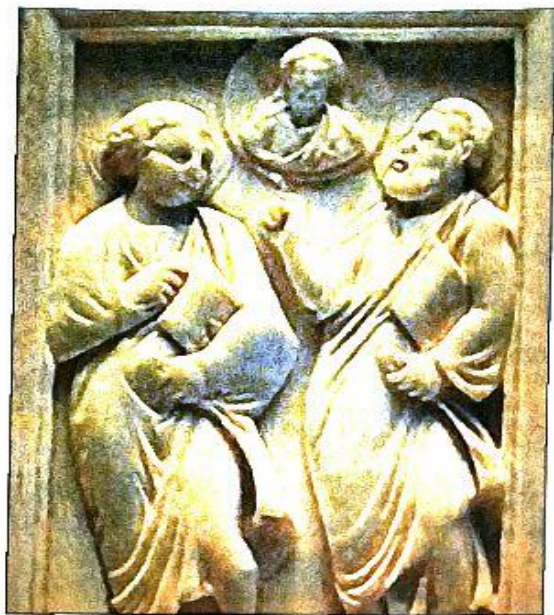
A obra de arte ajuda a entender criticamente a sociedade e a cultura, ela constitui um poderoso instrumento para resgatar a auto-estima e fortalecer a identidade.

A inclusão social e a educação para os valores da democracia e da cidadania são também contributos que a obra de arte nos pode proporcionar.

Escultura

O acto de esculpir está ligado ao aparecimento dos primeiros instrumentos de trabalho. Um dos primeiros materiais a serem esculpidos terá sido a pedra e os grandes mestres conhecidos na actividade de esculpir são os gregos, no caso da Europa, donde sobressaem nomes de escultores como Fídias, enquanto em África foi a madeira como é o caso de Moçambique. Esta arte apareceu no princípio como um trabalho de equipa, chegando a ser de carácter individual como é hoje.

Ao longo da História, nem sempre o observador foi solicitado, perante uma escultura, a tornar-se um observador móvel.



Escultura da Idade Média

Na idade média, por exemplo, as esculturas aparecem associadas à arquitectura. Muitas das estátuas produzidas na época eram estátuas-colunas, não havendo, por isso, necessidade nem possibilidade de as ver de vários ângulos como é o caso dos baixos-relevos, que também se encontravam incorporadas na arquitectura.

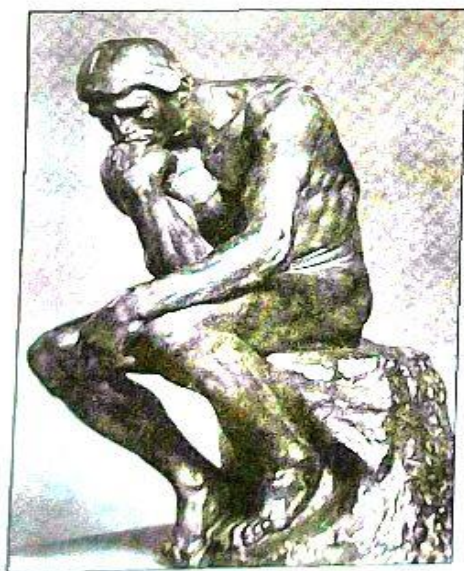
No renascimento, porém, altura em que se iniciou a aprendizagem teórica da prática artística, introduziu-se a análise e a reflexão para a execução de uma escultura, e a atitude do observador mudou.

Leonardo da Vinci foi um dos primeiros artistas a considerar a importância do observador no seu percurso em torno de uma escultura, examinando-a de todos os lados e ângulos.

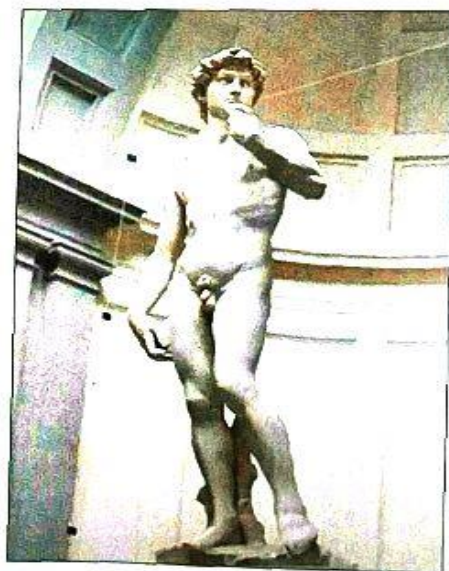
Miguel Ângelo defendia a existência das quatro faces na escultura (frente, costas, e dois lados), similar àquilo que Rodin chamou mais tarde de «verdade cúbica».

No século XX, a escultura dá primazia ao papel activo do observador. Ela, através de muitas propostas criativas, assumiu um novo papel, o de levar o espectador a nova atitude de observação das obras produzidas. Para vermos uma instalação (forma de intervenção artística em que o espaço é ocupado por objectos de natureza diversa, segundo uma intenção base do artista) será necessário ter uma atitude mais activa do que contemplarmos simplesmente uma escultura.

Lembre-se sempre de que Leonardo da Vinci e Miguel Ângelo constituem expoentes máximos da Arte do Renascimento, que se distinguem não só pela arte senão também pela ciência e literatura enquanto Rodin é considerado o Miguel Ângelo do séc. XIX pela sua maneira de esculpir.



Auguste Rodin



Miguel Ângelo



Leonardo da Vinci

A partir do século XX, os artistas deixam de retratar situações ou pessoas de modo reconhecível, enveredando pelo abstracto. Deixam de atender apenas ao gosto dos outros para prosseguirem o seu próprio caminho.

Actualmente, as obras de arte aparecem de forma diversificada apresentando a pintura, a escultura, as instalações e outras com todo o tipo de materiais e com recurso a diversos meios.

As propostas criativas dos artistas actuais revolucionaram o próprio conceito de Obra de Arte.



Naguib.



Ziggy.

Obras contemporâneas

Materiais e técnicas de produção de esculturas

É possível fazer esculturas com quase todos os materiais.

Os processos de produção escultórica e os materiais que remontam à antiguidade mantiveram-se pouco alterados até ao século XX.

Estas técnicas dependem do material empregado: pedra, metal, argila, madeira, gesso, etc.

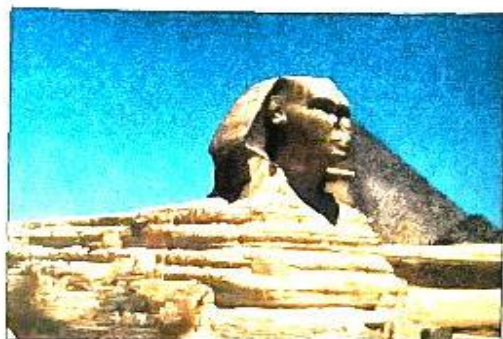
As técnicas de produção que foram mais utilizadas antes do século XX são: o entalhe, a modelagem e a moldagem.

No século XX, o campo da escultura foi ampliado e enriquecido com o surgimento de técnicas novas – como a soldagem e a montagem – e a utilização de novos materiais, como o tubo de néon.

Técnica de entalhe

A técnica de entalhe é considerada o paradigma da técnica da escultura. O artista trabalha uma escultura, cortando ou extraindo. Nesta técnica, o escultor deve dispor de tempo e despende esforço. O material supérfluo é retirado, por via da extracção ou corte, até obter a forma desejada.

O material é sempre duro e, com frequência, pesado condicionando o desenho da escultura que se torna compacto.



Esculturas da antiguidade com formas e movimentos condicionados pelo material

A escolha da ferramenta a ser utilizada depende do material sobre o qual se vai esculpir e do estado em que este se encontra. No caso da pedra, os primeiros cortes de desbastar são feitos com ferramentas muito afiadas. Depois desta fase, o escultor continua a obra, talhando e esculpindo. Posteriormente passa a usar ferramentas menos cortantes, como a goiva e a lima. O trabalho de acabamento é feito com uma lima suave. Por fim, o artista recorre a uma lixa, pedra-pomes ou areia. Caso pretenda maior grau de suavidade acrescenta uma pátina transparente feita com azeite ou cera.

Modelagem



Objectos de modelagem

A modelagem consiste em criar a forma escultórica, dando ao material uma nova forma, utilizando como instrumento de trabalho as mãos ou outros.

Na modelagem, são utilizados materiais macios e flexíveis aos quais se pode dar forma sem dificuldade.

Ao trabalhar desta maneira, o escultor pode captar-se, registar formas resultantes da sua observação ou impressões da sua imaginação.

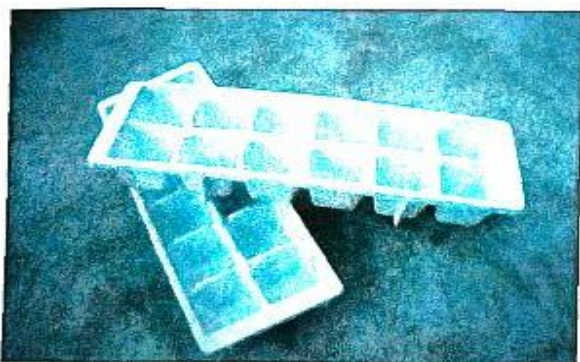
Os materiais utilizados, desde a antiguidade, para modelar uma escultura são o gesso e a argila.

As obras, ao serem posteriormente cozidas, tornam-se mais resistentes.

Moldagem

A moldagem consiste em criar objectos ou formas usando moldes, o que pressupõe a possibilidade de reproduzir os mesmos objectos com a mesma característica, utilizando como material o gesso, o cimento, etc.

Na moldagem, são utilizados materiais pastosos, macios, flexíveis e duros podendo, no entanto, ser derretidos na maioria das vezes para se verterem num molde, por exemplo.



Objectos de moldagem



Construção e montagem

A técnica de construção e montagem pertence às novas práticas que a partir do século XX vieram enriquecer as tradicionais artes de entalhe, moldagem e modelagem.

Os métodos de construção e de montagem remetem-nos à colagem que teve como um dos grandes precursores os pintores Pablo Picasso e George Braque.

Estes dois artistas colavam papéis e outros materiais sobre uma pintura.

Picasso construiu objectos tridimensionais usando papel e outros materiais.

Outras referências encontram-se na escultura construtivista, exemplificada nas caixas surrealistas de Joseph Cornell até às obras de John Chamberlain, que foram realizadas com sucata de automóveis e partes de máquinas.

Arte moçambicana

Principais formas da arte moçambicana

Os nossos antepassados deixaram-nos uma herança colectiva muito diversificada.

A pintura, a escultura, a cerâmica e a cestaria são algumas das manifestações artísticas que integram o universo cultural moçambicano.

Nos últimos tempos, a actuação do Homem, com o aumento do número de indústrias, o aparecimento de meios de transporte motorizados e a guerra, tem vindo a afectar e a provocar alterações ou até mesmo a destruir este legado, pondo, desta forma, em perigo o património.

A lei do património cultural permite regular as normas de preservar e divulgar o conjunto de bens materiais, culturais e não só de modo a manter o legado histórico-social, cultural e de identidade de um povo.

Elas constituem o vasto património artístico que o passado nos legou. A tarefa de conservação, restauro ou recuperação deste património está principalmente a cargo do Estado, mas cada um de nós tem a obrigação cívica de participar da forma como puder nestas actividades.

Algumas contribuições que cada um de nós pode dar ao nível do património podem ser acções de sensibilização sobre o valor do património, ajudando a identificar elementos do nosso património ainda desconhecidos participando na sua inventariação e em acções de restauro e conservação.



Objecto patrimonial. Tumbila – exemplo de património mundial.

Uns dos vestígios mais importantes de manifestações artísticas conhecidas de Moçambique são as pinturas rupestres que foram descobertas em alguns pontos do país. Estas pinturas constituem uma parte muito importante do nosso património cultural.

As nossas manifestações artísticas podem ser utilizadas para compreender a nossa sociedade, explorar e transmitir os nossos valores, entender as diferenças culturais que existem no país e que constituem a sua expressão.

A pintura e a escultura não estão separados da vida da comunidade onde cada indivíduo se encontra, pelo contrário, é parte integrante dela.

Arte primitiva moçambicana



Pintura rupestre

A arte rupestre de Moçambique constitui testemunho documental das manifestações artísticas produzidas no nosso país.

A informação nelas contidas permite ter um conhecimento espiritual dos nossos antepassados.

A existência das pinturas rupestres em Moçambique pode ser confirmada em vários pontos do país.

Em Tete, nas regiões de Chicolone, Chifumbazi, Cachobo e Chitita.

Em Manica, no Monte Chimbanda da Serra do Zembe, próximo da cidade de Chimoio, no Monte Chinhamapere e na Serra Vumba, próximo da Vila Manica.

Em Nampula, em Riane, Monapo, Nacavala, Campote,

Murrupula, Mogovolas, Ribáuè, Marrupa e Montes Oizulos.

No Niassa, no Monte Malembuè que se situa na região de Muembe.

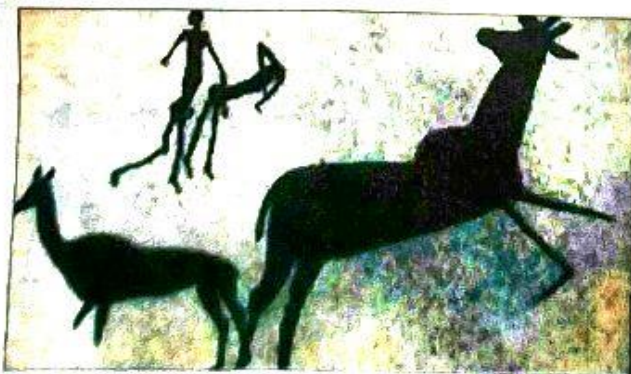
A pintura rupestre ocorre geralmente em cavernas e nos abrigos naturais.

Regista-se a presença da figura humana, animal (gazelas, antílopes, rinocerontes, bovinos, etc.), instrumentos de caça, agrícolas, e, às vezes, de figuras geométricas como círculos, elipses e rectângulos.

As figuras testemunham a inspiração para as pinturas rupestres, actividades que faziam parte do quotidiano do homem primitivo, daí a predominância de cenas de caça, de dança e de guerra de actos de superstição.

As figuras da pintura são, no geral, representadas de forma esquemática, estilizada.

A conservação desses vestígios da civilização antiga deve-se à sua localização em locais protegidos da chuva e do sol, e à transformação desses locais em lugares santificados ou à ligação desses lugares a lendas aterradoras e à superstição.



Pintura rupestre



Escultura tradicional moçambicana

Tal como outras manifestações artísticas de Moçambique, na maioria das vezes, a escultura procurou ser um testemunho cultural transmitido de geração em geração, dando origem aquilo que podemos chamar de «Escola Artística Tradicional Moçambicana», ou de raízes tradicionais ancestrais, desenvolvida ao longo dos séculos até constituir-se numa arte diversificada que vemos hoje.

No nosso país, existem vários tipos de escultura executadas em diferentes materiais, mas o predominante é a madeira tendo em conta as zonas geográficas dos fazedores desta arte.

É frequente utilizar-se o pau-preto, na zona Norte, o jambirre e a umbila, no Centro, a chanfuta, a umbila, o sândalo e a mafurreira, no Sul.

A Arte é também uma expressão das aspirações da alma de um povo. Em Moçambique encontramos a expressão de sentimentos de alegria, tristeza e desejos do povo através da arte escultórica.

A escultura moçambicana encontra-se distribuída pelas diversas zonas do Norte ao Sul do território nacional, salientando-se em particular a escultura Maconde, na zona Norte e Psikheledana, na zona Sul.

Características da escultura tradicional moçambicana

Ao definirmos a escultura moçambicana ao longo dos tempos, podemos afirmar que ela é figurativa o que significa que apresenta formas por nós reconhecidas.

Actualmente, encontra-se ligada ou distanciada do mundo dos espíritos, da tradição, dos mitos, das crenças, lendas assim como do dia-a-dia dos moçambicanos, em madeira, barro ou outro tipo de material que o meio ambiente oferece.

Hoje, com a evolução dos tempos, próprios do reflexo do desenvolvimento actual do país, a escultura executa-se em diferentes materiais não tradicionais como metal, plástico, cartão e outros.



Classificação da escultura

A escultura é um objecto tridimensional, volumétrica mas com menos frequência encontraremos a bidimensional designada escultura em relevo. Geralmente é de madeira talhada ou cerâmica modelada.



Escultura Maconde

É um tipo de arte escultórica surgido na província de Cabo Delgado, em Moçambique, que ao longo dos tempos se estendeu por todo o território nacional.

Esta escultura revela grande domínio da técnica do trabalho em madeira mas também grande poder de criação artística, representando animais e seres humanos, normalmente em actividades do dia-a-dia da sociedade.

Em muitas das suas criações, embora procurando partir da configuração de tronco de árvores, compõe outras formas fazendo a combinação de cores da parte interna e externa do tronco escolhido.



Escultura Shetani.



Escultura Ujamaa.

Na escultura Maconde existem dois estilos mais usados, que são:

- **Shetani** aquela que apresenta figuras fantásticas ou do mundo imaginário. Geralmente, estas esculturas são de madeira perfurada como se fossem desenhos feitos em forma de linha em pau-preto.
- **Ujamaa** aquela que apresenta esculturas com rigor técnico de representação anatômica, isto é, respeita as formas naturais para representar os seres humanos, assim como animais.

Geralmente, são esculturas de forma compacta, nas quais a representação do ser humano em actividades correntes é uma constante.

A escultura Maconde é uma arte com muita expressividade, tendo como importantes registos a produção de estatuetas e máscaras, recorrendo principalmente à madeira de ébano e de pau-preto. É trabalhada com instrumentos primitivos, que são manuseados com rapidez e precisão, e as obras produzidas são de inigualável valor artístico.

A escultura Maconde é considerada, no contexto africano, uma das mais valiosas. Como uma das suas características principais ela revela uma escultura com uma rara sensibilidade humanística. Os traços fisionómicos são tratados ao pormenor, o que permite avaliar as extraordinárias motivações que assistem o artista. Cada figura humana é facilmente identificável deste modo, permitindo distinguir a tribo, ou a família a que pertence, que crença adopta, os aspectos de feiticismo que aceita, e os costumes que a caracterizam.

As deformações provocadas pelas incisões, a profundidade, o desenho e as tatuagens são elementos de identificação da arte maconde.

Actualmente, existe um material relativamente novo na escultura maconde incorporado e trabalhado, sobretudo, pela artista **Reinata Sadimba**.



Escultura de Reinata.

Máscaras Maconde

A mulher é representada com denotado carinho, também composições de penteados e de cabeleiras são objecto de devaneio e atenção particulares.

O carácter humano é que mais impressiona, e o equilíbrio nas proporções tem nota saliente, predominando a figura humana.

Cada escultura é, em geral, a representação da vida nativa, dos actos quotidianos, ou de certa importância, como sucede na exibição de cenas características do folclore Maconde, da caça, dos ritos de iniciação, das tatuagens, dos usos e costumes, concretamente a preocupação com o mundo em que vivemos.



Máscaras

Transformação de armas em esculturas

O programa de recolha de armas é patrocinado pelo Conselho Cristão de Moçambique. Quando os habitantes de uma determinada região encontram um esconderijo de armas, ou alguém pretende entregar uma arma na sua posse, notifica-se o Conselho Cristão de Moçambique. Uma equipa é enviada para destruir as armas no local onde elas foram encontradas e, depois, se sobraem partes dessas armas, elas são entregues aos artistas para construir as suas esculturas.

Com esse material são criadas esculturas impressionantes de metal.

Criar esculturas a partir da recuperação de restos de armas contribui para a diminuição de resíduos que são produzidos quando se destroem as armas. O aproveitamento destas matérias constitui um desafio à criatividade.

Aos artistas envolvidos nesta acção permitem-se novas aprendizagens, o desenvolvimento da imaginação e a criação de uma nova fonte de rendimento.

Isso constitui uma contribuição para a sociedade, com o enriquecimento do panorama artístico nacional através da utilização de novos materiais, diferentes dos tradicionalmente usados para fazer escultura, o que resulta no surgimento de formas carregadas de humor e expressividade próprias deste material. Constitui também uma oportunidade para valorizar a cultura da paz e para sarar as cicatrizes da guerra.



Escultura feita com armas



Psikhelekedana

Designa-se por Psikhelekedana ao artesanato feito de madeira, de preferência branda (de mafurreira) pintada, comercializado nas zonas urbanas da zona Sul do país como *souvenirs*, que são pequenos objectos de recordação com o nome das cidades de Moçambique. Estes objectos são, geralmente, comprados por turistas que visitam o nosso país, sem deixar de frisar que em muitas casas de cidadãos nacionais existe este tipo de arte em forma de pássaros, cinzeiros, chaveiros, máscaras, batuque, colheres de pau, pilões de alho, etc.



Imagens de psikhelekedana.



Cerâmica em Moçambique

A cerâmica tradicional do nosso país remonta aos tempos históricos muito antigos, que foi mantida na nossa tradição artístico-cultural graças à transmissão das suas técnicas ao longo de gerações.

Cerâmica é a denominação dada a todos os objectos produzidos com argila, e submetidos a cozedura através de elevadas temperaturas.

Com é sabido, a cerâmica é uma das artes descobertas há milhões de anos antes da nossa era. Esta tem um papel preponderante na sociedade, pois nela o ser humano descobriu diversas utilidades que a argila ou barro possuía, daí que surge a necessidade de fabrico de objectos de adorno para o seu uso, quer seja doméstico, quer seja industrial.

A cerâmica em Moçambique é praticada em quase todas as províncias. Ela tem evoluído como arte de trabalhar a modelação de objectos com valores sociais, culturais económicos e históricos.

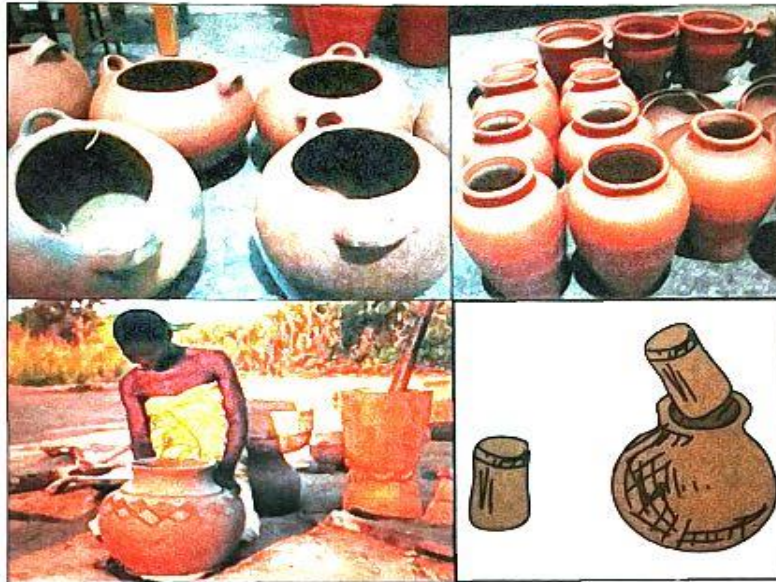
O facto de a cerâmica ter um papel importantíssimo para a sociedade moçambicana, porque beneficia uma parte das comunidades ou famílias sobretudo das zonas rurais, implica conhecê-la mais através da experimentação e produção de objectos utilitários e estéticos para o nosso bem e para a sociedade.

A cerâmica tradicional ou de uso comum no nosso país é uma actividade para o fabrico de recipientes cujas principais funções são o transporte e a conservação de água e confecção de alimentos.

Os motivos decorativos que podem ser encontrados em alguns destes recipientes versam diversas temáticas culturais do país constituídos por símbolos culturais que foram transmitidos pelos oleiros de geração em geração.

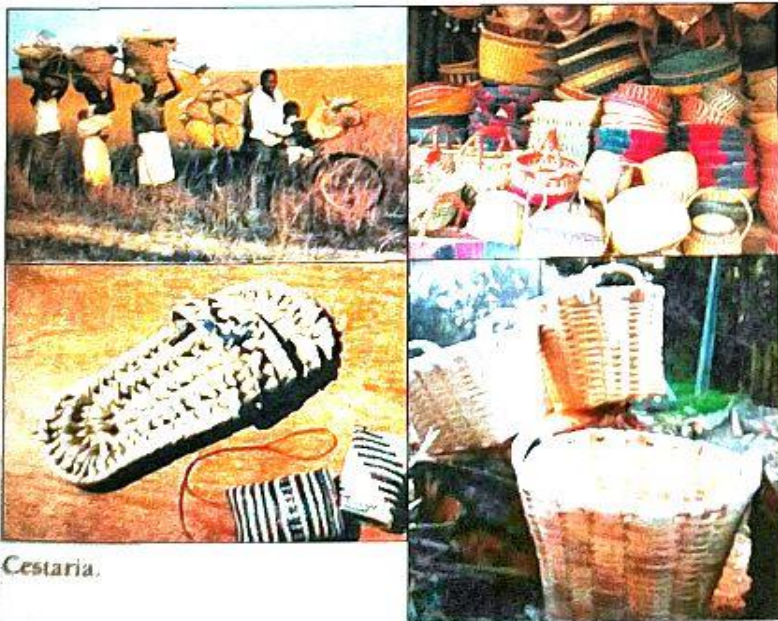
Os motivos decorativos são constituídos por símbolos culturais representados em linhas quebradas, onduladas, entrelaçadas, curvas, etc., numa combinação entre o vermelho, o preto e o branco.

O ambiente de trabalho costuma ser um espaço aberto e os instrumentos de trabalho são simples e de criação local.



Potes.

Cestaria



Cestaria.

A cestaria moçambicana tem como principais referências a produção de objectos utilitários como: cestos, carteiras, peneiras, chapéus, celeiros, máscaras, malas e esteiras de palha.

Os cestos são objectos que testemunham a vida dos seus fazedores, assim como a dos utilizadores. Estes objectos, cheios de ensinamentos, revelam a mestria e a criatividade dos artistas que os produzem, e também as histórias, as vivências e a vida social da comunidade.

Nos últimos tempos esta arte secular do nosso país tem evoluído de modo a adaptar-se ao contexto actual, aparecendo com uma nova forma ou *design*, sendo que as estantes para livros, as cadeiras de descanso, as bases de mesa, os portavasos e outros constituem exemplos vivos desta adaptação aos tempos de hoje.

Batik

A partir das experiências adquiridas sabemos que as técnicas têxteis são muitas mas é possível não conhecer a técnica relacionada com o batik.

Batik é uma técnica sobre têxteis aplicada para tingimento e decoração de tecidos.

Existem vários processos de produção de batik, mas por agora vamos aprender um dos mais simples que é o de batik de cera que permite executar trabalhos interessantes sem muitas dificuldades. Para tal precisamos apenas de usar uma panela, vela, fósforo, luvas de borracha, tinta de tingir, ferro de engomar, papel absorvente e pano.

Como fazer

1. Acende-se uma vela.
2. Deixam-se cair pingos de cera da vela sobre o pano criando desenhos sobre o pano;
3. Feitos os desenhos, enquanto estiver a secar a cera, prepara-se o tinto num recipiente.
4. Solidificada-se a cera e, preparado o tinto, mergulha-se o pano. O pano vai receber a cor, excepto nas zonas onde se deixou cair a cera.
5. Retira-se o pano e deixa-se secar.
6. Se se quiser criar outros desenhos sobre o pano faz-se repetindo o processo descrito no ponto 2 depois de deixar secar o pano.
7. Terminado este processo de tingimento, coloca-se um papel absorvente por baixo do pano e outro por cima.
8. Passa-se o ferro de engomar de modo a retirar a cera do pano. Terminado este processo, ter-se-a o teu batik.

NB: Com esta técnica de batik, podemos obter efeitos de diferentes usando várias tintas, começando sempre pelos tintos de cores mais claras, o que significa começar-se sempre pelo mais claro ao mais escuro.



Batik



Pintura

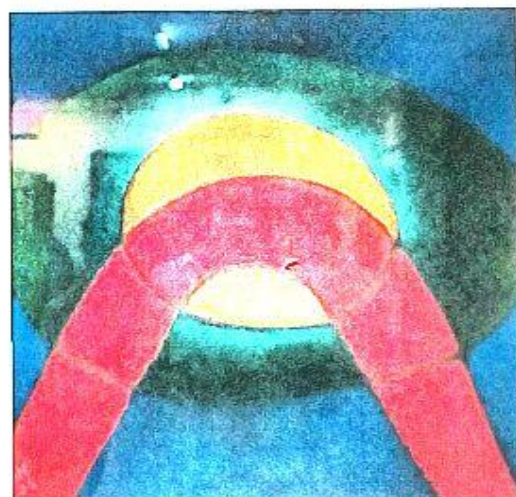
Como é já sabido, a pintura é uma representação que resulta da aplicação de tinta numa superfície. A realização da pintura requer sempre a presença dum suporte de tinta e, se possível, de fixador. Todo o trabalho de pintura caracteriza-se pela presença de cor.

A pintura como obra de arte, em Moçambique, é relativamente nova em relação à escultura, pois esta durante muito tempo esteve ligada à pintura corporal, isto é, tinha como suporte ou superfície o corpo humano. As pessoas pintavam o seu corpo com fins rituais ou estéticos – basta lembrar o rosto pintado de mussiro – e assim se representava a pintura que podia incluir todo o corpo.

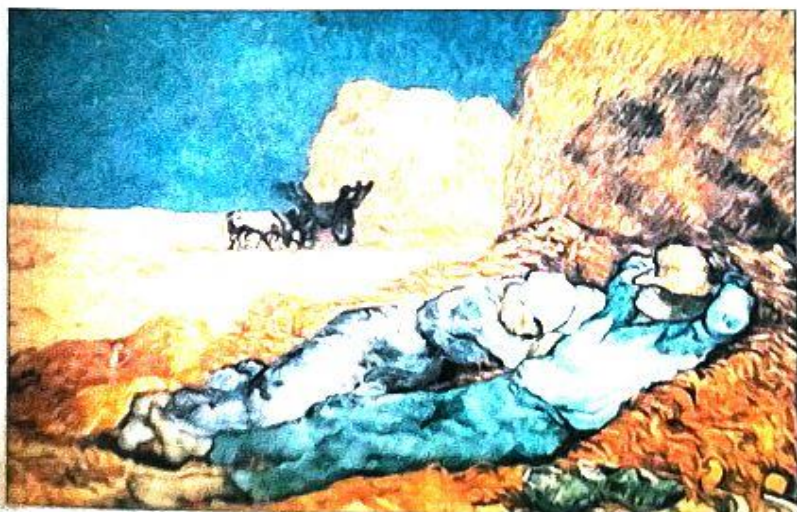
A pintura como obra de arte começa a enraizar-se em Moçambique de forma pronunciada a partir do século XX, com a imigração de alguns pintores ou descendentes de colonos vindos da Europa (Portugal) ou Ásia (Índia portuguesa – Goa), mas é com a fundação do Núcleo de Arte da antiga Lourenço Marques, actual Maputo, que se vai popularizar esta arte, chegando a ganhar mais destaque com a entrada de pintores como Malangatana Ngwenya, Jacob e outros.



Malangatana



Noé D'Almeida



Van Gogh



Pablo Picasso

Arquitectura

A arquitectura é uma actividade que está virada para a criação de espaços onde o Homem pode realizar as suas actividades em condições ambientais e visuais adequadas.

Antes de o Homem começar a criar os seus espaços físicos abrigava-se em cavernas. A arquitectura é arte porque usa edificios para transmitir sensações estéticas para além do carácter utilitário que esta desempenha na nossa vida. Já imaginou como seria a vida do Homem sem casas, escritórios, estradas, escolas, etc.? Difícil, não é?

A arquitectura tradicional ou popular moçambicana existe ao longo do território nacional de modo particular no campo, por outras palavras, podemos afirmar que esta arquitectura é tipicamente campestre pois com o desenvolvimento industrial as matérias naturais (palha, capim, barro, troncos, etc.) anteriormente usados, foram sendo substituídos pelas matérias industrialmente produzidas (cimento, tijolos, azulejo, chapas de zinco, etc.) dando lugar ao surgimento das cidades no nosso País.

O arquitecto ou o projectista expressam-se, principalmente, por meio de edificios. O arquitecto recorrendo à forma arquitectónica procura compartilhar com os outros determinados sentimentos, com fim de fazer com que eles sintam o que ele experimentou sentir primeiro.

Ao contrário, da pintura e da escultura que são produzidas com o fim exclusivamente estético, as obras de arquitectura para além do fim estético destinam-se a cumprir uma função utilitária.



A arquitectura está presente na vida do homem, desde a antiguidade até a actualidade. E uma presença constante porque vem responder às necessidades básicas do Homem. Por isso cada sociedade procurou construir a sua forma de arquitectura de acordo com a sua mentalidade, avanço tecnológico e poder económico.

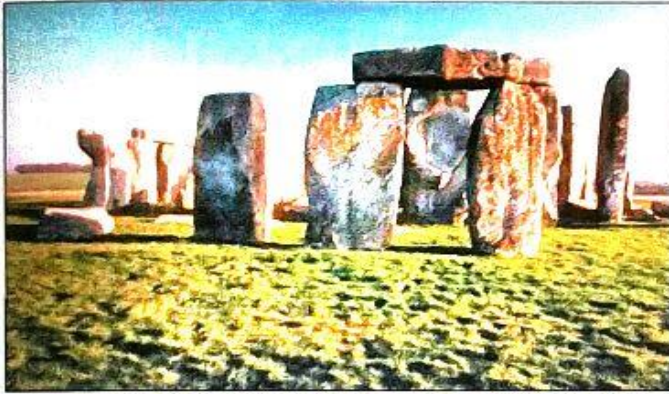
Como em qualquer forma visual, a forma arquitectónica é composta por superfícies, estrutura, textura, cor, materiais, massa, que contribuem para marcar e caracterizar um lugar, uma rua, um jardim, uma cidade. A presença da forma arquitectónica num determinado espaço conduz o nosso olhar, procurando perceber e sentir o espaço.

Arquitectura ao longo do tempo

Monumentos megalíticos

As primeiras referências arquitectónicas mais conhecidas e divulgadas vêm do neolítico. Trata-se dos monumentos megalíticos.

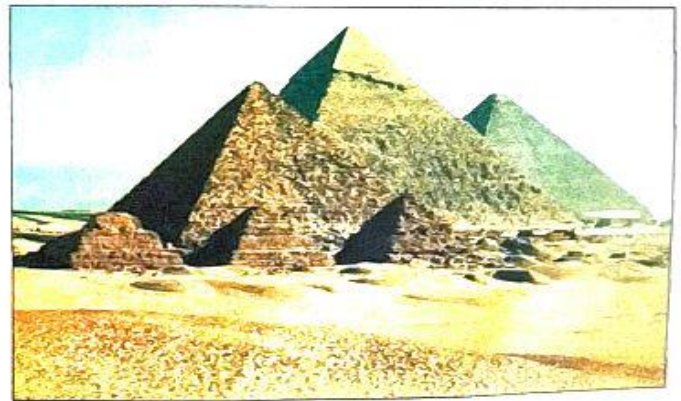
Estes espaços, que não se destinavam a fins domésticos ou defensivo mantêm-se intactos e mais seguros quando comparados com as habitações contemporâneas e podem ser considerados, com certa segurança, como lugares sagrados.



Arquitectura do Egipto

A arquitectura do Egipto antigo é mundialmente conhecida pelas suas famosas pirâmides que surgem associadas a rituais fúnebres e crenças na vida além-túmulo.

A escala grandiosa das pirâmides (chegando algumas a atingir mais do que 100 metros de altura) tinha a função de eternizar a figura do faraó, cujo corpo era guardado no seu interior; para além da monumentalidade visível exteriormente o seu espaço interior tinha uma compartimentação rigorosamente definida.



Arquitectura clássica greco-romana

A arquitectura clássica é aquela na qual há uma busca de uma harmonia entre as várias partes constituintes resultante das proporções entre as várias partes que a compõe, ou seja, pelo emprego de dimensões que possibilitem a repetição de relações numéricas simples.

A arquitectura clássica é reconhecível pela utilização padronizada de elementos decorativos do mundo antigo como: colunas, portas, janelas, remates e modo padronizado de tratar os espaços vazios.



Arquitectura moderna

A arquitectura moderna surge no século XIX impulsionada pela revolução industrial. Esta arquitectura pode sistematizar-se pelas seguintes características:

Utilização de formas puras geométricas, visualização da própria estrutura do edifício, uso de tecnologia nos métodos de construção materiais modernos, que não eram mascarados, antes apareciam com a sua cor e textura, a recusa pela decoração, a procura do funcionalismo e racionalismo numa linguagem internacional.

A arquitectura moderna assinala a utilização de materiais de construção resultantes da revolução industrial, nomeadamente ferro e vidro.



Arquitectura e o meio ambiente

As mudanças climáticas que acontecem a nível global, regional e a nível local e uma preocupação central da humanidade na actualidade.

A arquitectura é uma das actividades humanas, que tem sido responsável, em alguns casos das mudanças climáticas que ocorrem principalmente no ambiente urbano.

A subida da temperatura no meio urbano tem sido causado devido à diferença de irradiação de calor entre as regiões edificadas e a massa vegetal. São notórios em muitos ambientes urbanos os efeitos negativos que são causados pela existência de maior superfície pavimentada nas cidades e menor quantidade de vegetação, provocando uma grande absorção da radiação solar.

Outra contribuição para a degradação do meio ambiente vem do elevado consumo energético dos espaços arquitetônicos, que deriva da utilização de soluções técnicas ambientalmente não saudáveis e a total dependência de certos edifícios de consumo de energia proveniente de fontes de energia para a criação de conforto ambiental.



Algumas soluções ao problema do aquecimento urbano podem ser conseguidos com o uso de cores claras para o tratamento das fachadas, reserva de áreas urbanas para espaços verdes. Estes espaços podem contribuir para amenizar o micro-clima local quando tratados com diferentes tipos e tamanhos de vegetação.



Pode-se contribuir para atenuar o impacto da arquitectura sobre o ambiente, procurando soluções que contribuem para reduzir o consumo de energia, aplicando estratégias que permitem alcançar o conforto no exterior e no interior do edifício sem depender de meios mecânicos (ar condicionado para conseguir o arrefecimento, por exemplo). Uma tal solução pode ser conseguida colocando janelas suficientes e em lugares adequados para conseguir uma boa ventilação.

Arquitectura tradicional moçambicana

Uma simples sombra da árvore pode constituir um espaço que se encontra em perfeita harmonia com o meio ambiente.



Na habitação tradicional, e na actualidade uma referência a reter, quando se procura exemplos de uma relação saudável entre o meio ambiente e a intervenção humana.

Os materiais utilizados neste tipo de arquitectura, são maioria das vezes renováveis e a produção da própria casa é sustentável, porque consome energia renovável proveniente do esforço físico do Homem.

As soluções encontradas para garantir o conforto ambiental (ventilação, protecção solar) não dependem de energia que provém do exterior do edifício, são soluções que dependem das técnicas de construção.

Características da arquitectura tradicional ou popular moçambicana

A arquitectura tradicional ou popular é de estrutura simples, de material natural, geralmente existente nas comunidades rurais.

O conhecimento técnico desta arte obedece a princípios culturais de formação dos seus construtores baseados na transmissão de geração em geração, o que significa que as habilidades e capacidades para construções são transmitidos de avô para o pai e de pai para filho até às gerações posteriores.

Esta arquitectura possui várias características das quais se destacam as seguintes:

- Planta circular de cobertura cónica.
- Planta quadrangular de cobertura piramidal a quatro águas.
- Planta rectangular com cobertura a uma ou duas águas.

Conforme pudemos apreciar e ver a partir das imagens anteriormente representadas a casa tradicional moçambicana é a «palhota» com tipologias diferentes, isto é, tem vários estilos e formas.

As suas formas e tamanhos variam na sua estrutura mas a técnica de construção, assim como os materiais usados são sempre os mesmos (palha, ripas, bambu, tronco de árvores, etc.)

A técnica de construção usada e a mais conhecida é a técnica tradicional mas podemos também chamar a técnica de pau-a-pique, aquela que implica uma construção à base de material natural (bambu) ou varas entrecruzadas, posteriormente «maticadas» que significa cobertas com barro ou com areia, para se compor as paredes da casa.

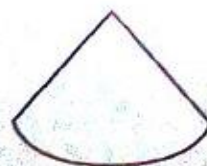
A casa tradicional moçambicana caracteriza-se por ser do tipo:

- **Circular com cobertura cónica** – é formada por uma estrutura cilindro-cónica. Este tipo de casa é redonda com tecto cónico e sem divisão no interior, o que significa que é de uma simplicidade notável. A casa circular existe em todas as zonas do país, mas é mais frequente nas províncias do Sul do rio Save e na zona Centro.

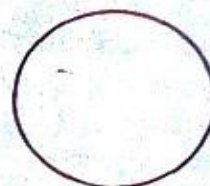
Uma casa de planta circular de cobertura cônica.



Casa circular de cobertura cônica.



Cobertura cônica.



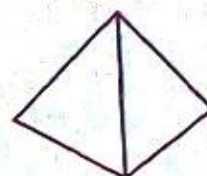
Planta circular.

- **Quadrangular com cobertura piramidal** – marca a fase intermédia entre a casa de planta circular e rectangular. Este tipo de casa é também de carácter simples e sem divisão.

Uma casa de planta quadrangular com cobertura piramidal a quatro águas.



Casa quadrangular de cobertura piramidal a 4 águas.



Cobertura piramidal a 4 águas.



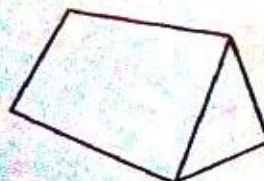
Planta quadrangular.

- **Rectangular com cobertura a duas águas** – marca uma fase avançada em termos de técnica e composição arquitectónica. É de dimensões maiores e com duas ou mais divisões.

Uma casa de planta rectangular com divisão interna e cobertura a uma ou duas águas.



Casa rectangular com cobertura a uma ou duas águas.

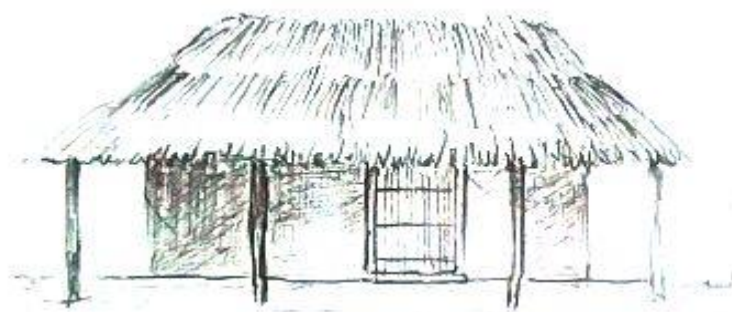


Cobertura piramidal a 2 águas.

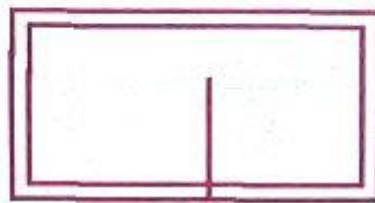


Planta rectangular.

Uma casa de planta rectangular com divisão interna e cobertura a duas ou quatro águas.



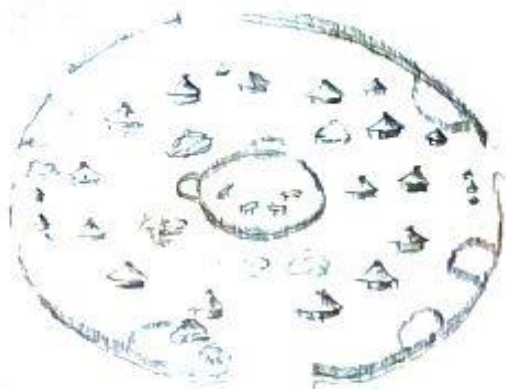
Casa rectangular com divisão interna.



Planta rectangular com duas divisões.

A inclinação do tecto pelo qual caem as águas da chuva designa-se águas

Desenvolvimento da arquitectura tradicional moçambicana



Com o andar dos tempos este tipo de arquitectura foi evoluindo e como consequência dessa evolução as técnicas de construção foram desenvolvendo-se, assim como a sua tipologia e estrutura.

O crescimento populacional e a necessidade de organização social em termos de agrupamento social, fez surgir aldeias com noções de ordenamento planificado. Em alguns casos a disposição das casas era em forma de círculo.

De modo geral, as aldeias organizadas de forma circular eram originalmente compostas de casas cilindro-cónicas, mas por vezes, várias influências alteravam as formas das casas,

enquanto que a disposição das casas em aldeias organizadas de outra forma como, por exemplo as casas quadradas ou rectangulares eram em linhas paralelas, ou então formando uma praça rectangular.

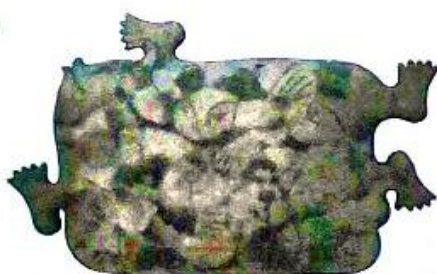
Nos dias de hoje é provável que seja difícil encontrar de forma abrangente este tipo de aldeias, pois eram de vida relativamente curta devido aos materiais usados que eram de carácter efémero. Mesmo na actualidade uma palhota pode mudar o material uma ou mais vezes num período de cinco anos o que nos permite perceber que era muito difícil manter este tipo de casas por longos anos.



Apesar de a arquitectura tradicional ser uma arte secular, ela teima em existir e conviver numa época em que o desenvolvimento tecnológico e industrial vai-se impondo o que constitui um factor positivo e importante porque para além de ter uma função social fundamental (abrigar o ser humano), é uma condição habitacional básica para grande parte da população do nosso País porque ao falarmos desta arquitectura, referimo-nos também à construção de celeiros, currais e outros elementos fundamentais para a vida humana. Por isso é um legado cultural com valor patrimonial e de identidade que merece o apressado e conservação por todos nós.

Exercícios propostos

1. Apresente uma questão que diga respeito a higiene na sua escola convidando a comunidade estudantil a manter os espaços da escola limpos.
2. Como *performance* represente para os seus colegas figuras geométricas básicas (cubo, cone, rectângulo, triângulo e outros) usando gestos.
3. Conte uma pequena história da sua escola usando diferentes objectos e formas (desenhos, fotos, etc.).
4. Através do *Body Art* represente Moçambique usando a sua cara, as mãos, os braços ou os pés como suporte de pintura fazendo-se passar por um adepto de qualquer desporto.
5. Crie objectos utilitários com a técnica de moldagem como, por exemplo, jogos de 3 a 4 peças de loiça para chá, almoço e jantar.
6. a) Utilize as técnicas estudadas nas classes anteriores para produzir objectos de adorno.
b) Faça uma combinação de técnicas usando placas, modelação e escavado para fazer relevos cerâmicos interessantes.



Sérgio Sozinho

7. Identifique os diversos tipos de artesanato.

A



B



C



Desenho

O desenho é uma das formas de expressão não verbal mais antigas. Ele surgiu mesmo antes da escrita e o seu objectivo era representar objectos ou acontecimentos (caça, festas, etc.).

O desenho é a representação das coisas e dos seres, ou até mesmo de ideias, através de, principalmente, linhas feitas com meios riscadores (lápiz, carvão, lápis de cor, caneta, etc.), sobre um suporte.

O que marca profundamente o desenho é o seu carácter linear, embora também possa, em alguns casos, ser definido por meio de manchas e pontos. Marca também esta linguagem a diversidade de suportes que ele aceita, pese embora o facto de ser muito comum o uso de suportes planos.



Arte rupestre.

Utilidade do desenho

O desenho, tal como a fala e a escrita, é uma linguagem que o Homem utiliza para transmitir e receber informações, para expressar sentimentos e emoções ou representar algo. Com o desenho podemos registar, representar, expressar, decorar, organizar, etc.

O desenho destaca-se pela vantagem com que permite transmitir rápida e facilmente informações que, recorrendo a outras linguagens, seriam difíceis de transmitir com a mesma eficácia e rapidez.

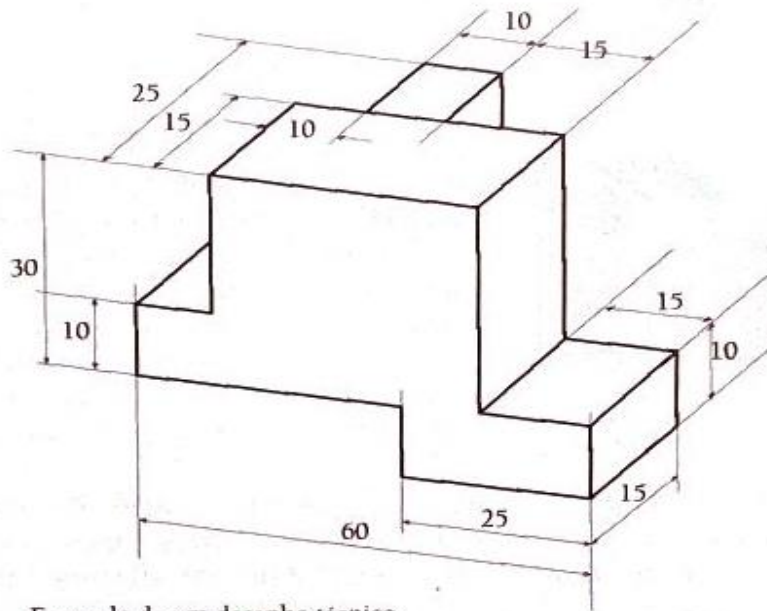
A linguagem do desenho é universal, podendo, desta forma, transmitir informações a pessoas que falam línguas diferentes.



Desenho a caneta.

O desenho é usado, também, no processo de criação de novas formas, para representar algo novo que se pretende construir. Antes de fabricar um objecto, ou construir uma casa, deve-se fazer um projecto que representa as características do objecto a ser fabricado, usando varias linguagens (escrita, imagens, desenhos).

A representação do projecto por via do desenho é importante porque é ele que melhor descreve as características da forma do que se projecta fabricar.



Exemplo de um desenho técnico.

O desenho contribui para reforçar a identidade colectiva e um estilo pessoal (traço singular).



Faces.



Materiais de desenho

A capacidade de seleccionar os materiais adequados para realizar um desenho ganha-se com o tempo, sendo necessário primeiro ensaiar para conhecer as potencialidades que caracterizam os diversos materiais de desenho.

Todavia, não é o equipamento que faz um grande desenhador.

Adquire-se maior capacidade de escolher o material apropriado para realizar um desenho através da experimentação da maior variedade de materiais de desenho e, feita a escolha, não se abandonam definitivamente todos os outros materiais. Experimentando, com muita frequência, outros materiais de desenho poderão acontecer novas descobertas sobre as suas potencialidades que noutros momentos pareceram os menos adequados.



O mais agradável do desenho de expressão livre está no facto de se poder fazê-lo em qualquer superfície recorrendo-se a qualquer meio riscador.

O lápis de grafite é o material de desenho mais utilizado, mas existem disponíveis outros materiais: o carvão, as canetas, o lápis de cor, a esferográfica, o giz, etc.

Pode-se experimentar usar qualquer folha de papel e qualquer riscador que estiver à disposição; por exemplo,

um resto de lápis e uma folha de papel rasgada podem ser tudo o que é necessário para fazer um desenho.

O melhor equipamento não faz de ti um bom artista, mas sim a vontade de desenhar produzirá um entusiasmo próprio. Uma grande obra pode ser feita com restos de carvão, lápis e pedaços de papel. Mas um bom equipamento é um passo e encorajador para o processo de aprendizagem. Adquire o melhor que o seu bolso puder pagar. Compra um papel enorme que encontrares, risca como quiseres, pois assim obterás uma sensação de liberdade completa.

- **Papel vulgar:** é barato e muitas vezes de qualidade como qualquer outro.
- **Papel Caqui:** «Kraft» é particularmente bom para desenhos a carvão ou lápis macios.
- **Papel Bond:** é o mais habitual para desenho, existindo variedades de superfícies tais como macia, semi-rugosa e rugosa.
- **Papel de aguarelas:** existe também em diversas graduações. É espesso, de alta qualidade e agradável de usar.
- **Papel Ingres:** serve principalmente para desenhos a pastel. Tem uma superfície macia e aveludada, e é produzido em variedades de cores claras.

Improvisa um caderno de desenho, arranja duas folhas de cartão grosso, coloca entre um conjunto de folhas de papel, de preferência de tipos diferentes, e prende as extremidades com um grande agrafador ou mesmo um furo com um fio.

Este caderno pode ser tão bom como qualquer um adquirido nos estabelecimentos convencionais.

Lápis de grafite

O lápis de grafite é o material de desenho mais explorado para desenhar. Tal deve-se a vários factores: facilidade com que ele pode ser encontrado, pelo seu baixo custo, e por ser de uso prático aliado, ainda, à flexibilidade que ele tem de poder ser utilizado para desenhar linhas de várias intensidades e espessuras, assim como para produzir manchas com vários tons de claridades.



O lápis também se apresenta como um ótimo material para exercitar como soltar a mão e melhorar progressivamente o seu domínio.

Deve-se pegar no lápis um pouco acima da posição habitual da escrita, segurando-o com firmeza mas sem o apertar demasiado para que a mão se sinta solta. Os lápis de grafite devem ser usados sempre bem afiados e, quando se pretende obter linhas com várias espessuras e intensidades, deve-se variar a pressão exercida sobre o lápis, a velocidade com que se desenha, e o modo como se apoia o lápis sobre o suporte. Se o lápis estiver inclinado resultarão traços mais grossos e, se o posicionarmos na vertical, resultarão traços mais finos.

Os lápis com a designação HB possuem uma graduação intermédia, pelo que podem ser utilizados tanto em desenhos rigorosos como em desenhos à mão livre.

O traço deve ser executado de uma só vez sem levantar o lápis do papel. A experimentação de várias qualidades de suporte pode conduzir à obtenção de traços de diversas qualidades expressivas.

Os lápis de grafite são graduados segundo a dureza da grafite que possuem. A grafite mais macia é designada pela letra B. Quanto maior for o algarismo do lápis de B mais macia é a mina. Deste modo, a mina 5B é mais macia que a mina 3B e a mais dura é representada pela letra H. Quanto maior for o algarismo de H maior é a dureza da mina. Assim, a mina 4H é mais dura que a mina 2H.

As minas H são utilizadas para a representação rigorosa de formas por poderem produzir traços mais precisos.

Os lápis com a designação HB possuem uma graduação intermédia, pelo que podem ser utilizados tanto em desenhos rigorosos como em desenhos à mão livre.

Os lápis de grafite são graduados segundo a dureza da grafite que possuem.

Minas macias	7B	6B	5B	AB	3B	2B	B		
Minas médias	HB	F							
Minas duras	H	2H	3H	4H	5H	6H	7H	8H	9H

Canetas de feltro

Há disponível uma variedade muito considerável de canetas de feltro. Existem as que se apresentam com pontas finas ou grossas, com variação na sua dureza, algumas terminando com a ponta em forma de bisel ou bico e outras terminando em forma de pincel.

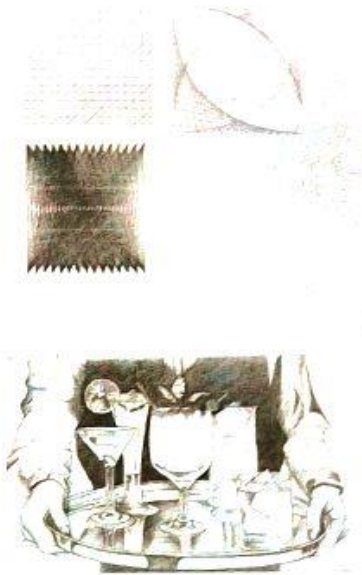
As canetas com pontas mais finas recebem geralmente o nome de canetas de feltro, e são as adequadas para marcar os contornos das figuras e os pormenores.

As canetas que possuem pontas mais grossas têm sido designadas de marcadores e são as mais adequadas para o preenchimento de superfícies não muito grandes.

As canetas de feltro são um material fácil de usar, pois com elas é possível justapor cores. Elas secam sem demora e podem preencher de forma rápida e uniforme pequenas superfícies.

Devem ser utilizadas num suporte com pouca textura e absorvente.

Ao trabalhar com elas começamos pelas cores mais claras para não sujar as pontas das canetas e não manchar o trabalho.



O preenchimento de superfícies deve ser feito na mesma direcção, com movimentos de vaivém, evitando-se fazer muita pressão sobre a ponta das canetas para não danificá-las e, depois de usá-las e durante todo o tempo em que não estiverem em uso, devem permanecer tapadas e em lugares não quentes e ao abrigo do sol.



Esferográfica

A esferográfica é frequentemente utilizada para escrever, mas ela pode ser, também, utilizada para desenhar.

As canetas realizam desenhos muito apreciados por causa da forte expressividade das linhas que elas produzem.

Ao trabalhar com esferográficas não devemos desenhar primeiro a lápis e depois passar a esferográfica por cima, porque, ao proceder assim, o desenho perde a emoção inicial proporcionada pelo material e pela nossa espontaneidade. É preciso salientar que um desenho feito a lápis e passado depois a caneta vai perder o seu valor expressivo inicial.

Podem ser exploradas esferográficas de várias cores, embora se reconheça a cor preta como aquela que permite obter desenhos mais expressivos.

O papel a utilizar deve ser escolhido entre os de textura lisa que evitam o aparecimento de borrões de tinta.



Carvão

O carvão é um dos melhores e dos mais antigos materiais disponíveis para fazer desenhos.

O carvão pode-se apresentar sob duas formas, em pequenos paus de madeira queimada com a forma cilíndrica com várias espessuras e vários graus de dureza, ou sob forma de lápis. As diferentes formas e características com que ele se apresenta conduzem a também diferentes expressões gráficas.

O carvão, pelas suas características, é utilizado para realizar registos rápidos que não requerem elevado grau de pormenor.

O carvão é um material muito frágil, que deve ser utilizado com muito cuidado porque se parte facilmente.

Deve-se evitar pousar o dedo no papel para não sujar a folha.

Os paus de carvão permitem obter tons intensos e fortes.

Tirando partido da sua espessura, podem-se obter efeitos com linhas ou manchas quando eles são manipulados na posição inclinada.

O suporte para trabalhos com carvão deve ter grãos médios para que as partículas de carvão possam aderir ao suporte. Os papéis lisos não são aconselháveis.

Com o carvão é possível colorir grandes superfícies e explorar papéis de várias cores. Outro papel muito explorado no desenho a carvão é o papel de embrulho.

Tem cuidado ao usar o carvão porque ele apaga-se com facilidade, mesmo com um simples sopro é possível fazer desaparecer o trabalho, por isso, depois de terminar o trabalho, pulveriza-o com um fixador para evitar que o desenho desapareça com o andar do tempo.

Lápis de cera

Os lápis de cera são riscadores bastante opacos e macios que aderem facilmente a diferentes tipos de suporte. Com boas semelhanças em relação aos lápis de cor, os de cera podem cobrir rapidamente grandes superfícies e permitem realizar levantamentos muito rápidos.

Por eles serem moles não são adequados à realização de desenhos com elevado grau de detalhe.

Os lápis de cera apresentam-se com vários graus de dureza. Os escuros são mais macios e os claros apresentam-se com maior dureza.

Os lápis de cera são bastante fáceis de utilizar e permitem fazer sobreposição de cores que podem resultar em efeitos bastante surpreendentes.

Há lápis de cera que podem ser utilizados directamente sobre o suporte e outros que podem ser dissolvidos em terebintina ou em água.

Na sua utilização, aconselha-se que se comece pelas cores mais claras e depois as cores escuras.

Devem ser utilizados com cuidado para não quebrarem e mantidos sempre limpos para não sujar o trabalho. Podem ser afiados para desenhar detalhes. Quando o objectivo é colorir grandes superfícies e realçar a textura do suporte é recomendável trabalhar com eles na posição horizontal.

Com os lápis de cera não é possível fazer correcções usando a borracha, devendo-se aplicar um raspador que permitir retirar a parte pintada.



Desenho sobre papel caqui.



Tinta-da-china

A tinta-da-china é um material que é solúvel na água e encontra-se disponível em várias cores.

Para utilizar a tinta-da-china podemos recorrer a canetas obtidas de várias formas (aparo de metal, de cana, pena de aves) ou até mesmo pincel. Com estes instrumentos podemos fazer traços finos e grossos, tendo em conta o efeito desejado.

Desenhos feitos a tinta-da-china revelam um forte poder expressivo. Mas, o trabalho com este material exige bastantes cuidados para evitar que a tinta suje o suporte, a roupa ou o espaço de trabalho. Um pequeno recipiente para colocar tinta pode ajudar a evitar esses problemas, como ter sempre um pano para limpar tinta indesejável no chão, no pincel, na caneta, ou mesmo no suporte do trabalho. Quando há que sobrepor tintas de várias cores, mas não se deseja misturá-las, deve-se deixar secar uma cor antes de se aplicar a outra.

Os trabalhos prontos precisam de algum tempo de exposição na posição horizontal para que possam secar adequadamente e por haver riscos de a tinta escorrer.

Todos os utensílios utilizados no trabalho precisam de ser lavados.

Desenhar a tinta tem a desvantagem de não se poder fazer correcções.



Como sentar?

Podemos ficar sentados, para desenhos de tamanho reduzido ou médio, até uns 30 × 40 centímetros aproximadamente. De pé para desenhos maiores o que determina se sentamos ou não. É a necessidade de ver sempre, de um golpe de vista, sem ter de virar a cabeça, toda a superfície que o desenho ocupa.

Devemos obedecer a estas condições básicas.:

- A superfície na qual desenhamos tem de permanecer mais ou menos inclinada, conforme for o tamanho e ainda se o aluno trabalha sentado ou em pé.
- A mão deverá trabalhar em frente dos olhos para se evitar deformações.



1. O aluno trabalha numa obra de dimensões reduzidas. A inclinação da prancheta ou superfície de trabalho é mínima, o que se consegue simplesmente com a ajuda de alguns livros. A posição é a mesma que adoptamos para escrever.



2. O desenho é de dimensões médias (uns 20 × 30 cm) como um papel de carta comercial. A inclinação da prancheta aumentou para facilitar o trabalho. A posição do desenhador é mais erecta; a distância entre o olhos e superfície aumentou.

3. O desenho de tamanho maior mede aproximadamente 35×50 cm., exige-se uma inclinação de superfície até quase ficar na vertical. O desenhador trabalha mais afastado completamente direito, tendendo inclusive a inclinar-se para trás; repare também na maneira de pagar no lápis, com o cabo da palma da mão e do braço estendidos.
4. Em termos de maior tamanha conforme o tema; em desenhos com medidas como as mencionadas no paragrafo anterior, é obrigatório desenhar de pé. A prancheta ou superfície fica vertical. O aluno não esta sujeito a uma distancxia fixa; desenha com o braço estendido; de vez em quando inclina-se para trás, vendo assim o conjunto, ou suspende por momentos o trabalho e afasta-se notoriamente para seguir o desenvolvimento total do trabalho.



Registo de formas observadas

A representação de formas através de desenhos de observação é uma forma de aprender o mundo e de melhorar a coordenação entre as mãos e a visão. Este registo permite descobrir e melhorar o nosso entendimento das formas, num dado momento.

Embora condicionado pela observação, o desenho de observação não é absolutamente objectivo, ele é uma aproximação da realidade condicionada pela forma como quem desenha percebe a realidade.

Os motivos para realizar um registo gráfico das formas que existem no nosso envolvimento são vários:

Ao registar aquelas formas que vemos diariamente ajudamos a conservar na nossa memória coisas existentes no ambiente à nossa volta.

Outras vezes o desenho é realizado porque há a curiosidade de descobrir as características principais das coisas, a sua forma, a sua textura, etc.

A informação contida num desenho de observação pode ser utilizada para garantir o acesso visual ao património, sendo uma ferramenta para transmitir aos outros aquilo que foi observado.

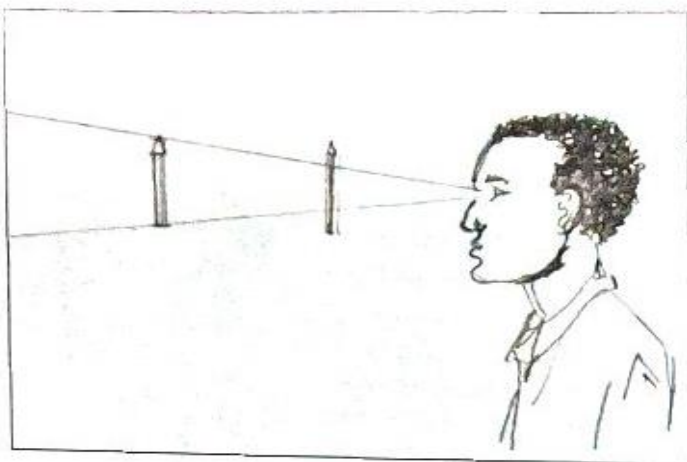
O levantamento gráfico de espaços ou objectos encontra-se fundamentado por abrir perspectivas para ser utilizado para intervenções que tenham por finalidade melhorar o estado daquilo que foi registado.

O registo do envolvimento pode assumir um papel importante para transmitir por imagens a beleza do ambiente natural, assim como o ambiente construído pelo Homem. É uma ferramenta ao dispor do Homem que deve ser valorizada

Antes de iniciarmos um desenho devemos ter um modelo e o conhecimento da sua forma e cor, e também do material do que é constituído. Assim, evitar-se-ão as incorrecções que uma deficiente observação é susceptível de ocasionar.

Em seguida, o modelo deverá ser colocado a uma distância conveniente do desenhador – a uma distância não inferior a duas vezes e meia a sua maior dimensão e na posição que melhor o caracterize.

Depois de uma observação atenta das demonstrações perspéctica que o objecto apresenta deve iniciar-se o desenho da sua forma global, a traço muito leve sem preocupações de perfeição. Se o modelo apresenta eixo de simetria é conveniente desenhá-lo de início o que facilitará não só o traçado das linhas de contorno de objecto, mas também a colocação do desenho no centro do papel.



A nossa vista tem um funcionamento semelhante ao de uma máquina fotográfica. É sabido que ao fotografarmos por qualquer motivo teremos de nos afastar o bastante para que caiba por inteiro na película que iremos impressionar; de igual modo, ao olharmos um lápis, não podemos aproximá-lo muito dos olhos pois estes, conservando-se fixos, não terão a possibilidade de o observar por inteiro e distintamente. Os nossos olhos permitem que os raios visuais tenham uma abertura máxima aproximadamente igual a 23° graus. Assim, para ver um objecto com nitidez, por exemplo um lápis, este deve estar distanciados do observador cerca de duas vezes e meia a sua maior dimensão.

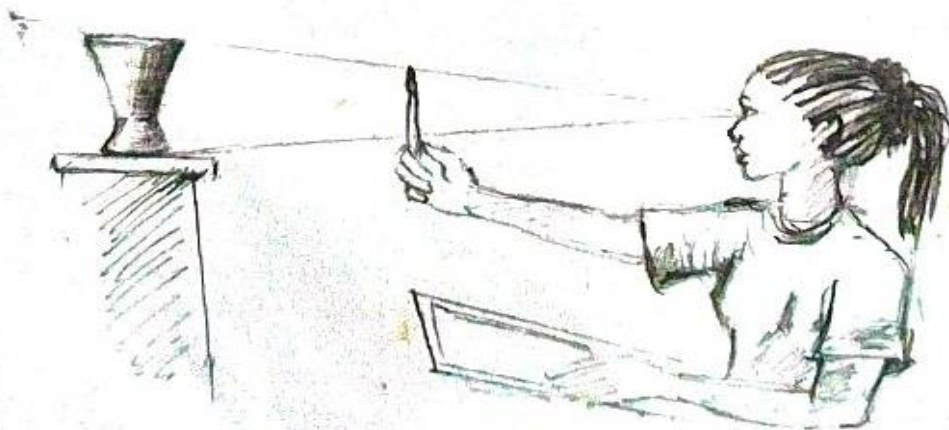
Em objectos que apresentem deformações perspécticas mais evidentes, a realização do esboço deve basear-se numa cuidadosa observação e nos conhecimentos que já possui.



Podemos observar a figura em três fases do jarro, podendo os alunos seguir para a orientação de desenhos semelhantes.

As primeiras linhas que se traçam no papel deverão exprimir a impressão recebida pelo desenhador ao contemplar o modelo. Seguir-se-á, em face da comparação mental do desenho com o modelo, e com o auxílio do lápis, um trabalho de correcção e aperfeiçoamento. Por exemplo, comparando a altura do objecto. Quanto à largura da base, notamos que a primeira é aproximadamente o dobro da segunda. Note-se que a utilização do lápis para comparar as dimensões dos pequenos objectos é susceptível de conduzir a erros, pelo que deve ser feita com grande cuidado.

O lápis será colocado horizontalmente, e verticalmente conforme as dimensões que pretendemos comparar, ainda que mudando de posição, devendo-se conservar-se fixa a distância do lápis relativamente ao observador e consequentemente, ao modelo.



Quando verificamos que o desenho está devidamente proporcionado com a realidade, passaremos a representação dos pormenores essenciais, a qual muitas vezes contribui para uma última correcção da forma do modelo.

Seja qual for o objecto a desenhar, jamais devemos descurar este importante princípio.

«O desenho deve iniciar-se por um esboço da forma total do modelo, reservando para uma última fase os pormenores que haja interesse em representar.»

Para o domínio, procuremos realizar muitos desenhos representando os mais diversos objectos nas mais variadas posições, sem a preocupação dum esmerado acabamento.

Tentemos depois, por meio do sombreado, dar mais vida aos desenhos e, por sua vez, dar aspecto de maior realidade.

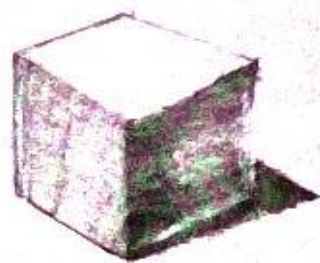
Escolham-se, a princípio, objectos de formas poliédricas, por serem mais fáceis de sombrear e depois formas de revolução ou forma complexas.

A natureza do objecto a representar condiciona a expressão e o vigor do sombreado. Assim, os desenhos executados por meio de técnicas diversas dão-nos uma indicação sobre a natureza dos materiais de que são constituídos os respectivos.

Por vezes, torna-se necessário exagerar o modelado, realçando ou atenuando os efeitos da luz, para que o desenho resulte mais expressivo.

A técnica a empregar na execução do sombreado depende não só do material com que se desenha, numas também da forma dos objectos representados.

É ainda condicionada pelo temperamento do desenhador, que imprime ao trabalho características pessoais que merecem ser cultivadas.



Desenho de memória

A memória visual tem uma grande importância no desenho à vista, pois é necessário que as imagens fiquem retidas no cérebro, para que possam em seguida ser reproduzidas no papel.

Deve-se exercitar a memória visual, realizando desenhos de motivos que tenha-se observado, mas que não estejam presentes. Podem estes ser feitos a qualquer altura e dispondo de apenas um lápis e papel.

O desenho de memória deve exprimir sobretudo o carácter do modelo nas suas linhas gerais, sendo secundária a representação de pormenores. Depois de os desenhos serem elaborados devemos tecer uma crítica relacionados com a realidade que inspirara o autor da mesma.



Esboço ou apontamento

Para aplicarmos um verdadeiro esboço temos de estar com as mãos aptas a realizar traços espontâneos e com bastante convicção. O apontamento é realizado em traços simples, mas de maneira a exprimir a forma e as proporções do modelo. Um esboço bem executado pode satisfazer o nosso objectivo, se nos interessar transmitir ao papel a ideia sumária de um objecto, de uma cena, de uma atitude.

Um esboço ou apontamento é, em certos casos, um auxiliar da memória visual, sobretudo na representação de uma cena em movimento, que o desenhador observa e aponta rapidamente no papel, antes que uma imagem desapareça da sua memória.

O esboço deve exprimir por linhas simples o que por vezes é complexo.

Como é realizado em pouco tempo, não descera aos pormenores, não obstante, permitiu recordar o que se observou, a fim de que a memória o traduza num desenho acabado.

Os alunos devem estar munidos de um bloco de notas de fácil transporte e manuseamento.

Os esboços devem ser feitos com rapidez e sem a utilização de borracha; ao lado de um traço mal executado, desenhar-se-á com mais vigor a linha definitiva.

Nos apontamentos de uma figura em movimento não se pode observar demoradamente uma atitude do modelo; deve-se retê-la na memória e reproduzi-la em seguida no papel. Só um outro pormenor poderá ser desenhado a partir de posteriores observações do modelo, mas sempre de modo que a expressão do movimento inicial não esteja alterada.

Podemos observar vários esboços de animais e plantas. Na prática não é possível, pela exiguidade de tempo, utilizar linhas auxiliares na execução destes desenhos; serão essenciais as linhas que possam exprimir a forma a dar a sensação de movimento.



Interpretação de trechos da Natureza

A interpretação de trechos da Natureza deve fazer-se sempre que seja possível, por observação directa, isto é, em presença das respectivas figuras que se pretende desenhar.

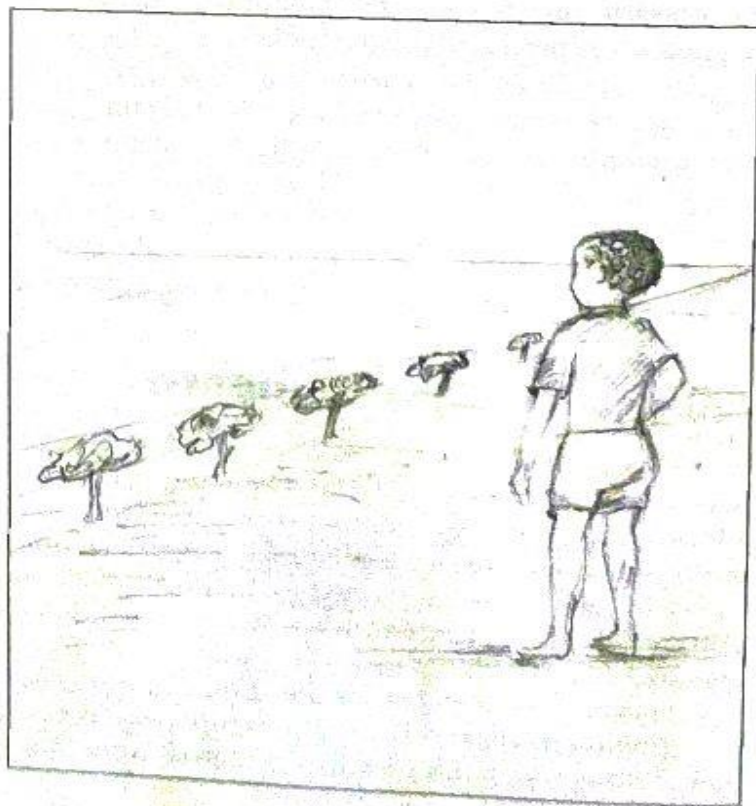
É aconselhável que os alunos não dispensem os seus blocos de anotações para todas as saídas que possivelmente irão fazer mesmo que seja para o campo.

É naturais sentirem-se embaraçados na escolha de uma parte específica para fazer a representação.

Aconselha-se que procurem motivos bem simples, e estudem o enquadramento nas dimensões do papel.

Como auxiliar devem utilizar um pequeno cartão com uma abertura devidamente proporcionada. Este papel também será útil no traçado de linhas mestres no desenho.

Dêem realce as partes principais, sem descer aos pormenores; façam a distinção dos elementos mais próximos dos mais afastados, exprimindo uns e outros com maior ou menor nitidez e contraste de sombreado e de colorido.



Desenho da figura humana

Proporções do corpo humano

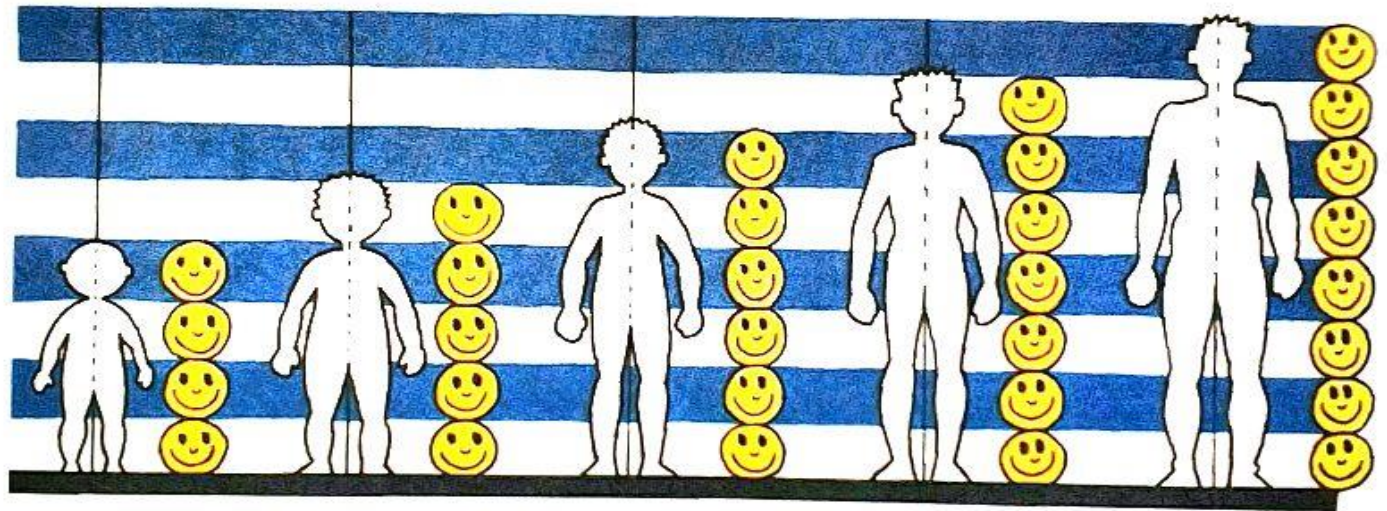
A realização de desenho da figura humana requer o estudo das proporções. Trata-se de estabelecer relações de dimensões entre as partes fundamentais que compõem a figura humana e a medida de todo o corpo humano.

No estudo das proporções da figura humana a altura da cabeça é usada como unidade de medida.

A relação entre a cabeça e a altura do corpo humano sofre variações com a idade. Numa pessoa adulta, a relação entre a cabeça e a altura do corpo é de aproximadamente oito cabeças, num bebé a relação é de quatro cabeças. Na figura humana feminina a proporção é de sete cabeças e meia.

Olhando para o corpo humano, na posição vertical, pode conceber-se a existência de uma linha imaginária, que divide o corpo em duas partes, aproximadamente iguais, denominada eixo de simetria.

O desenho da figura humana pode começar pela definição dum eixo vertical que divide o corpo em duas partes sensivelmente iguais que pode servir como linha que estrutura o desenho e vai servir de orientação. Em seguida devemos definir a forma principal da cabeça com um formato oval e procurar definir o corpo inteiro tendo em conta a proporção de oito cabeças.



Deve-se procurar estruturar a parte do corpo que vai dos ombros até as ancas e a parte das pernas. Depois dos elementos procuram-se as formas que definem as várias partes do corpo. Na parte final devem ser definidos os pormenores e o claro-escuro.

É evidente que quando o aluno é capaz de desenhar um modelo pode captar, solucionar e interpretar, com mais conhecimento de causa, os problemas relacionados com a anatomia, as proporções e a construção de modelo. Mas é que apesar disto existem muitos temas artísticos que sendo próprios para levar para a tela, exigem o desenho ou figuras de cor tais como os quadros de paisagens marinhas, recantos ou ruas estreitas duma cidade ou aldeia, nos quais muitas vezes, é imprescindível incluir uma ou mais figuras, que normalmente costumam ser de tamanho reduzido mas que têm de ser representadas correctamente como figuras vivas, em movimento, andando, falando, subindo e descendo, etc.

Proporções do rosto humano

O estudo das dimensões ideais e proporções existentes no corpo humano pode começar pela divisão deste em quatro partes iguais.

O estudo revela que a distância que vai do queixo à base do nariz corresponde a um da medida da cabeça.

A distância da base do nariz aos olhos corresponde a mais um da medida total da cabeça.

Uma medida que também se observa na distância que vai dos olhos à parte de cima da testa.

Finalmente, da parte de cima da testa até ao topo da cabeça temos mais 1/4.

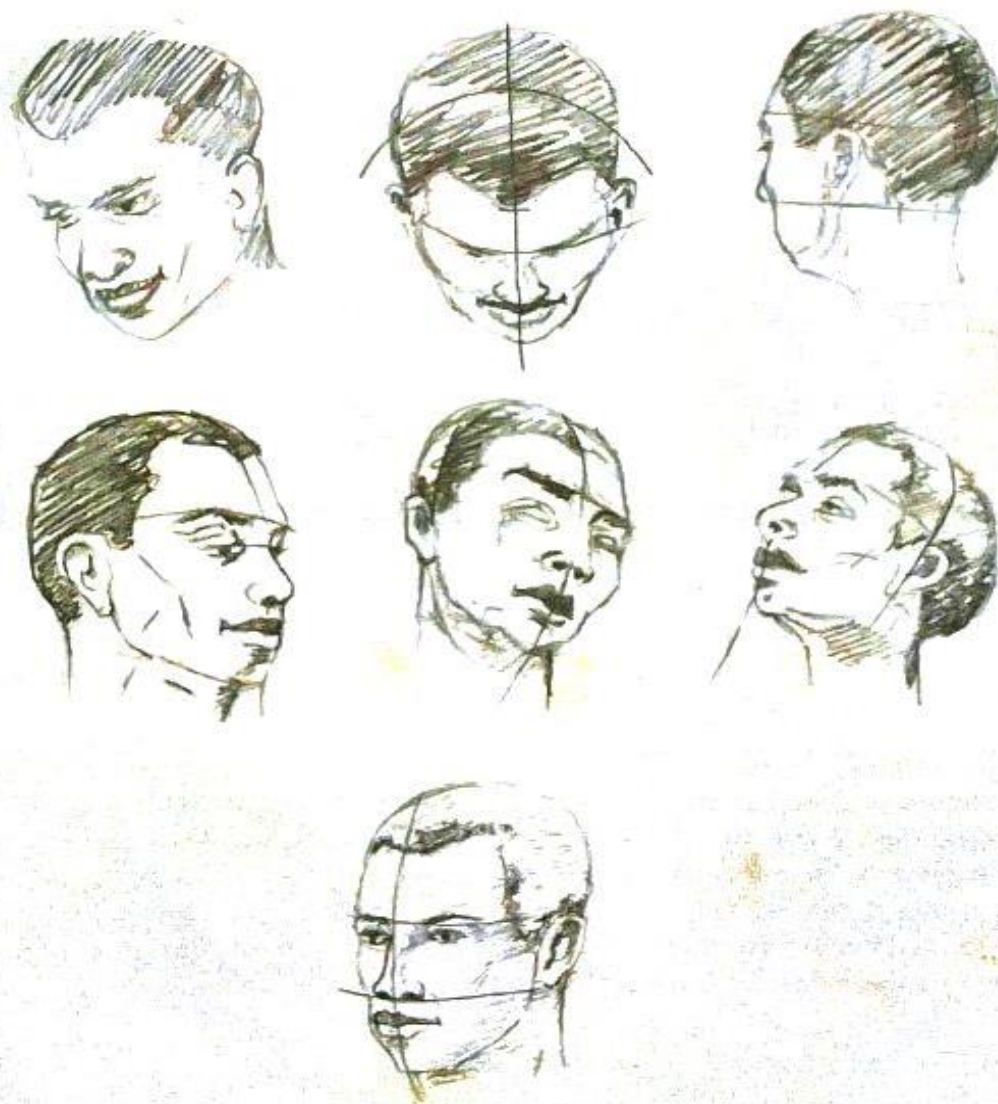
As orelhas situam-se, sensivelmente, entre a base do nariz e os olhos.

Estas linhas, ou eixos, esteja a cabeça em que posição estiver, acompanham sempre a forma do rosto.

Para desenharmos um rosto podemos por começar por traçar uma oval.

Definimos o eixo vertical e as linhas estruturais horizontais e verticais que nos vão ajudar a colocar os elementos que compõem o rosto humano, designadamente as orelhas, o nariz e os olhos. As linhas básicas devem respeitar as medidas e as proporções aplicáveis ao rosto humano.

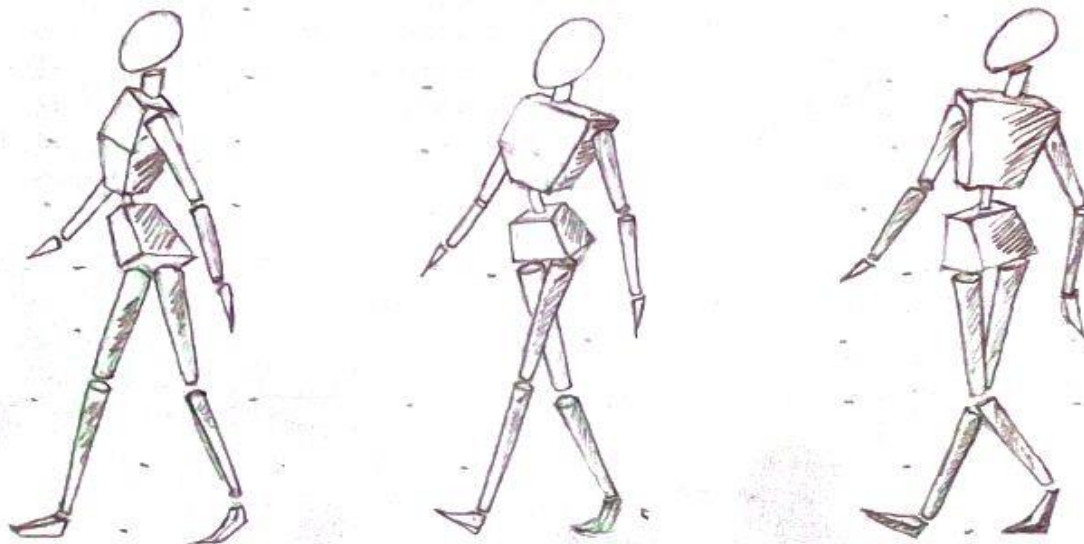
Desenhamos os elementos que compõem o rosto, envolvendo-as em formas básicas que a pouco e pouco vão ganhando forma e detalhe.



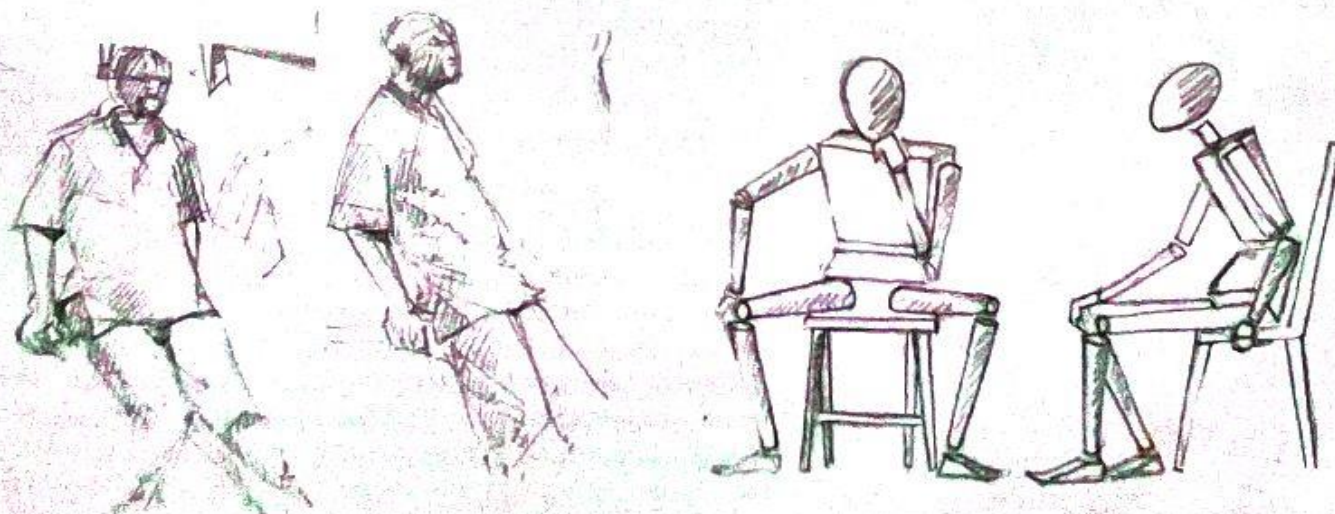
Representação do movimento da figura humana

Quando se quer representar uma figura humana em movimento pode-se simplificá-la reduzindo-a a linhas onde apenas marcamos as articulações, ou as ovas mais ou menos alongadas que se sobrepõem nas articulações.

Às vezes, o movimento que o corpo humano realiza pode ser bem sugerido representando o corpo numa posição oblíqua.



Desenha a figura em movimento, ainda em esquema mexendo-se com toda a liberdade, caminhando, correndo, subindo de pressa, abanando-se depois numa cadeira, sentada e pensativa, falando e gesticulando, lutando, deitada no chão.

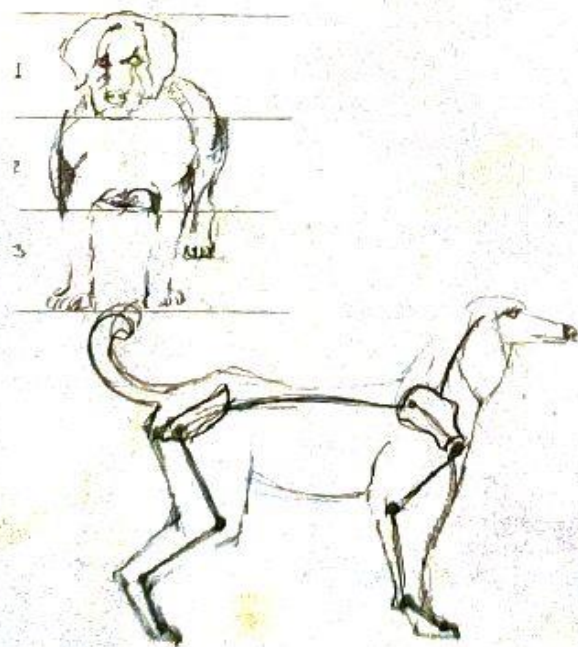


Desenhe estas posições imaginando novos gestos, outras atitudes, outros movimentos... mas cuidado com as proporções.

É importante desenhar bastante estes esquemas.



Desenho de animais



O aprender a desenhar depende da prática e da observação. Deve-se desenhar muito e tantas vezes quantas forem possível, treinando continuamente o teu olhar. Observa-se o animal enquanto dorme e estica o corpo, tudo o que ele esteja a fazer, o que pode ser favorável à sua concepção sobre o animal em causa.

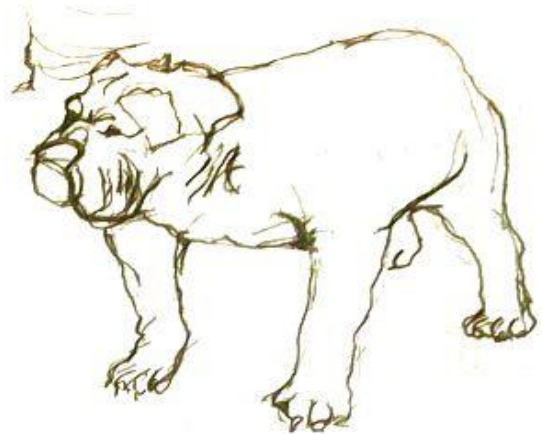
O conhecimento básico da anatomia do animal que pretende desenhar vai ajudá-lo a compreender a sua estrutura.

Se tiver um gato ou cão em casa pode observar os seus movimentos, assim como certas fotos de qualidade darão a possibilidade de recolher mais conhecimentos sobre a anatomia destes animais.

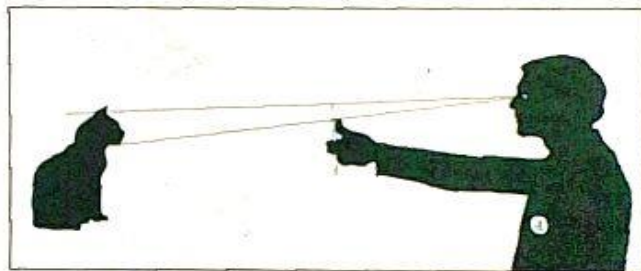
A expressão do gato é muito difícil de desenhar a partir de um modelo real. É por isso que as fotografias podem ser muito úteis, desde que procure descobrir nelas um volume tridimensional.

Quando se desenha a partir de fotografias deve-se procurar não cometer o erro de fazer figuras planas, mas uma figura arredondada, criando volume porque temos a vantagem de reproduzir as linhas de contornos da foto. Usando o jogo de luz-sombra pode-se encontrar melhores resultados.

Desenhar depende, essencialmente, de como se representam correctamente as proporções. Isto deve ser elaborado na fase inicial do desenho. O erro mais vulgar em desenhos consiste em representar mal as proporções. Uma maneira de evitar isso, reside em usar a cabeça do animal como unidade de medida. Segura-se no seu lápis verticalmente, com o braço estendido, alinhando a parte superior do lápis pelo topo da cabeça; em seguida, desloca o polegar de modo a marcar sobre o lápis a altura do queixo.



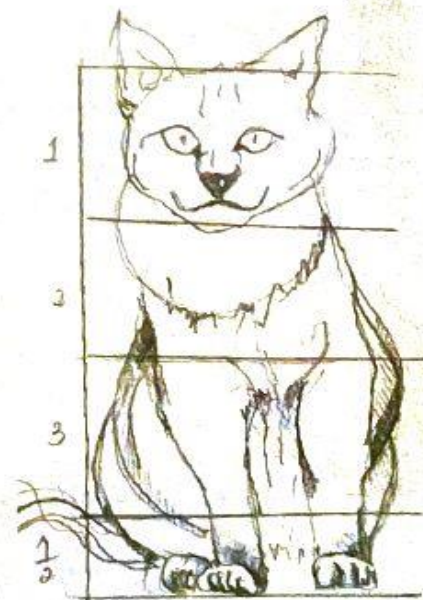
Utilize estas medidas para descobrir quantas cabeças cabem na altura do gato, mantendo o polegar na mesma posição. No gato, obteve-se uma altura de 3 cabeças e meia. Note que estas medidas podem variar dependendo da raça.



Desenhe a cabeça do gato, grosseiramente, e usando esta unidade de medida marque o número de cabeças necessárias para obter a altura apropriada.

Para obter a sensação de movimento contida na pose segure o lápis verticalmente, procurando mantê-lo perpendicularmente ao solo, alinhando-o pelo nariz do gato. Desça os olhos pelo lápis, anotando a posição e o ângulo das diversas partes do corpo relativamente à linha vertical produzida pelo lápis. Neste caso, a cabeça encontra-se directamente sobre a pata direita do animal, dando ao corpo uma curiosa ondulação.

Quando inicia um desenho tente observar primeiramente as linhas básicas. Pode ser útil semicerrar os olhos. No desenho do gato pode-se aproveitar a mistura de materiais, iniciando o desenho com lápis de carvão com um bastante leveza e terminando com uma aguada muito diluída de guache preto. Desenhe o gato numa posição bastante diferente e inesperada.



Movimento de animais

O animal deve ser representado de todas as posições possíveis e, para isso, deve-se desenhar sempre sem medo de errar.

Observe perfeitamente a posição relativa à cabeça e aos outros membros que podem ser diversificados. Comece por representar levemente, com traços macios.

O desenho de animais selvagens depende da possibilidade de vê-los ao vivo.

Mas o uso de fotografias pode ser uma saída, colocando o papel vegetal sobre ela e desenhando as linhas de contorno das diversas partes do corpo do animal; certamente que aprenderá muito sobre a sua forma. Além disso, a expressão feroz de um tigre seria extremamente difícil de desenhar a partir de um exemplo vivo.



Pode-se aplicar os princípios de extração de medidas para qualquer animal que apareça em frente e pretenda desenhar.



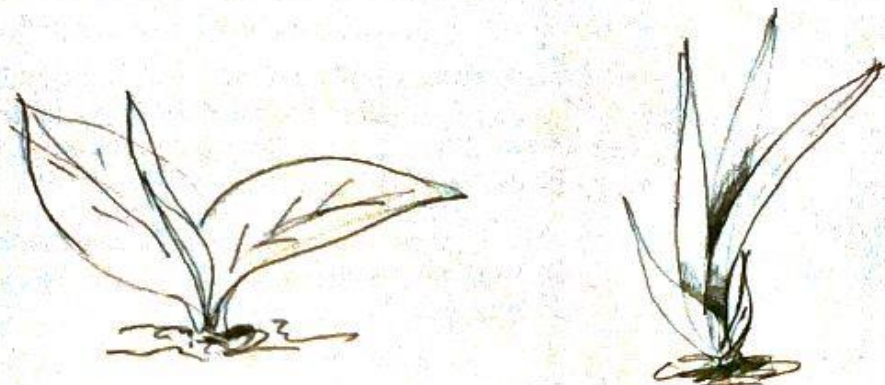
Desenho de plantas

Como já referimos, o aprender a desenhar qualquer coisa é uma questão de prática e observação.

Desenhar plantas não foge a esta regra. Aprende-se bastante a partir de temas observados directamente.

Tem a vantagem de encontrar os jardins botânicos com uma gama variada de plantas grandes, pequenas de complexas a simples.

Leve consigo um caderno de tomada de notas, simples, de tamanho A4 ou menor, e de fácil transporte. Seja atrevido: em qualquer parte pode-se parar por um minuto e tirar nota de algo que posteriormente será útil.



O desenho de plantas necessita de uma mão solta. Não tenha medo de errar, comece com traços leves e só quando tiver a certeza de que conseguiu encaixar a planta é que vai definir com maior rigor. Não apague as linhas de construção, estas dão um certo estilo.

Seja auto-crítico, não tenha medo de rasgar, borrar algo que parece errado e comece de novo. Repita quantas vezes for necessário para se sentir melhor. Evite usar borracha.

Pode usar lápis de cores, giz e canetas que podem dar uma outra visão das coisas.

Pode-se aprender copiando desenhos de outros artistas, mas só a partir de observações directas é que poderá obter a verdadeira aprendizagem e a educação da vista assim como o desenvolvimento da habilidade de representar figuras e tudo o que se aparecer pela frente.

Este truque pode ser útil até um certo ponto, como a compreensão de uma certa técnica, mas não deve ser hábito.

Comece por desenhar plantas em vasos, nos corredores da tua escola, as árvores do pátio ou o capim das bermas da escola. Se tiver essa possibilidade pode ir a um jardim, onde encontrará todo o tipo de plantas ao seu dispor sem grande esforço.





Procure escolher o material apropriado para o seu desenho: uma planta grande e pesada pode ficar melhor desenhada a carvão e uma pequena e delicada fica bem a lápis e num papel normal.

Repare que existem flores diferentes: o grande desafio está em escolher uma posição em que esta folha será facilmente identificada.

Se a planta tem uma cor clara e contornos simples, coloque-a sobre um fundo escuro, por exemplo, uma folha e cartolina negra, de tal modo que os volumes e texturas se notem mais claramente.

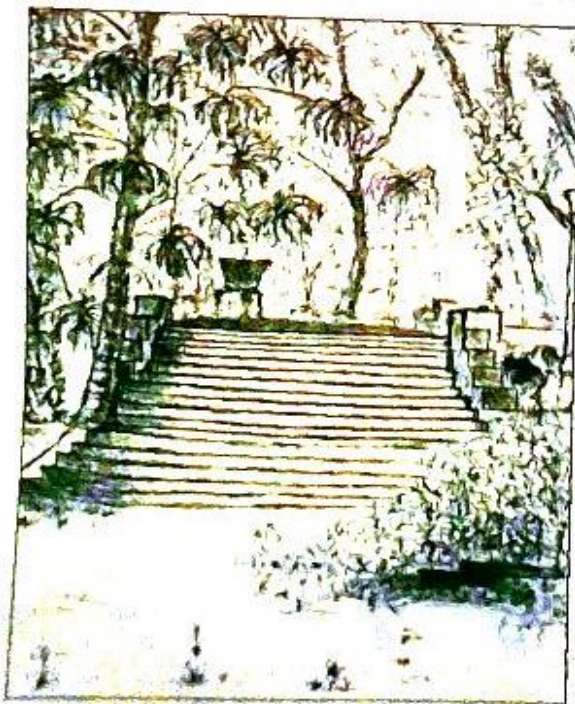
Comece a desenhar com traço fino afim de definir a figura na folha de papel, marcando as medidas externas do objecto.

Quando se desenha uma planta de folhagem densa, caso em que não é possível distinguir todas as folhas, e não se pode portanto desenhá-las todas individualmente, devemos concentrar-nos na forma global produzida por esse conjunto.

Depois de se ter marcado essa forma geral, comece a ser mais rigoroso e a definir as relações entre as diversas áreas, e entre os caules mais evidentes.

Se observar com atenção, o conjunto poderá descortinar caules, folhas e flores mais notórios no interior da massa global.

Gradualmente, constrói-se todo o desenho por este método, sendo representado um número cada vez maior de pormenores até se ter obtido uma imagem composta, englobando todos os pormenores necessários daquilo que inicialmente parecia um emaranhado de folhas e caules impossíveis de representar.



Desenho expressivo

A comunicação da realidade visual pela via do desenho depende fundamentalmente do que se pretende exprimir e também do nosso poder imaginativo.

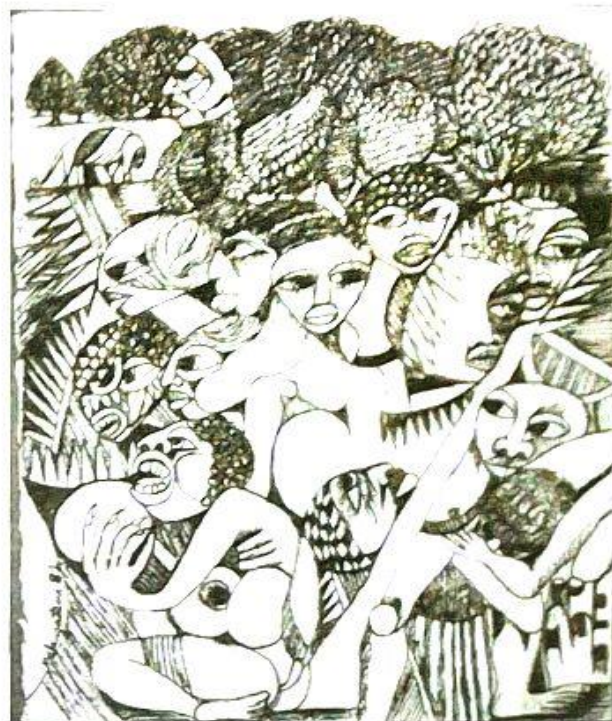
O desenho criativo tem uma marca pessoal, é um exemplo de diversidade cultural e é influenciado pela interacção do seu autor com a produção dos outros, com a produção realizada pelo homem ao longo do tempo, e pela interacção do autor com a realidade cultural multifacetada.

Para representar expressivamente o que nos rodeia, exprimir a nossa maneira de ver de sentir e de ser, podemos inspirar-nos no que observamos, e centrarmos a nossa atenção nos aspectos particulares que caracterizam a realidade observada. Procurando seleccionar os aspectos que melhor exprimem a nosso modo de ver, e de sentir para comunicar expressivamente a realidade.

A realização dum desenho criativo pode ser obtida também registando o que não existe, que nunca vimos, mas que resulta da nossa pura imaginação. O que é importante é a espontaneidade e a imaginação.

Este desenho é realizado com o esforço do desenhador e mostra a singularidade do pensamento e do sentimento. Por este motivo, não há o mínimo motivo para se copiar algo desenhado pelos outros.

A expressão das sensações, emoções e interpretações constitui uma forma pela qual surgem as obras de arte. Para chegar a ela é necessário a experimentação de instrumentos de desenho, visitas a galerias e núcleos de arte e museus para a familiarização com os processos estéticos e físicos que levam à produção artística.



Desenho no processo criativo

O desenho é importante por viabilizar a concretização da ideia imaginada facilitando a comunicação das pessoas envolvidas no processo, portanto, mostra-se relevante no processo de criação e de aperfeiçoamento constante; ele fomenta a criatividade.

Artistas plásticos, *designers* e arquitetos recorrem permanentemente ao desenho como um método para inventarem formas provenientes de pensamentos e de ideias. Eles utilizam materiais riscadores tais como o lápis, a esferográfica e a caneta na realização dos primeiros desenhos que correspondem a especulações formais, nomeadamente esboços, estudos prospectivos e a outras formas de experimentação.



Luis Cardoso

O desenho criativo exige grande poder de inspiração, criatividade, capacidade intuitiva, ousadia e originalidade para inventar novas formas ou transformar as já existentes.

O potencial criativo é algo que se deve procurar desenvolver constantemente. Devemos vencer todos os obstáculos que nos impedem de fazê-lo, nomeadamente o medo de errar, de ter coisas novas, de arriscar, de experimentar, de explorar e de nos exprimirmos espontaneamente. Temos de deixar de agir de forma estereotipada, de resto nada perdemos com a apresentação de novas propostas estéticas ou práticas.

Factores que podem afectar o trabalho criativo

Todos podemos ser criativos, mas podemos sofrer bloqueios que nos podem impedir de desenvolver o nosso poder criativo. Esses bloqueios podem ser nomeadamente:

- A pressão de se pensar que se está a ser constantemente vigiado pelo professor.
- Que tudo o que se realiza se vai reflectir na sua avaliação.
- A competição com os colegas da turma.
- A restrição de escolhas que são quase constantemente impostas em cada exercício que se realiza.
- O tempo ligado a prazos de realização de trabalhos rígidos.
- O medo de experimentar coisas novas, de arriscar e de exprimir espontaneamente.

Por causa disso, muitas das vezes rejeitamos ideias novas, coisas arriscadas, não temos a coragem de explorar o incerto e passamos a seguir o mesmo caminho que aquele seguido pelos outros, reproduzindo algo já existente.



Pintura

A pintura é uma representação que resulta da aplicação de tinta numa superfície. A realização da pintura requer sempre a presença dum suporte, de tinta e, se possível, de fixador. Todo o trabalho de pintura se caracteriza pela presença de cor.

Os aspectos visíveis que podem ser explorados através da pintura são a criatividade e a estética.

A criatividade prende-se com a necessidade de construir imagens pictóricas únicas, diferentes, nunca vistas. A estética, mesmo que seja percebida de formas diferentes pelas pessoas e varie em função do tempo histórico, é um valor ou uma qualidade que resulta das propriedades formais como o volume, a textura, a cor e as proporções e que acompanha sempre a pintura.

Outro aspecto importante, mas que se encontra implícito em qualquer pintura, é a necessidade de exprimir ideias ou exteriorizar uma visão do autor em relação à sociedade.

O sentido que uma obra de pintura assume, depende, em grande medida, do contexto sociocultural onde ela é produzida, pelo que a sua compreensão implica um exercício que exige, para além do senso de observação dos aspectos formais e estéticos, um exercício de reconhecimento e exploração da cultura e da sociedade a que a obra pertence. Nesse sentido, há um reconhecimento explícito da pintura como uma prática social.

Na mesma lógica podemos reconhecer a pintura como algo que estimula a consciência cultural e um instrumento de reafirmação da singularidade na diversidade.



Motivos que nos levam a pintar

Ao comunicarmos visualmente através da pintura somos movidos por várias motivações, portanto, pintamos porque queremos informar, ilustrar, decorar, proteger, exprimir uma ideia, um sentimento, entre outras.

Uma pintura é o meio pelo qual o seu autor exerce o seu exercício de cidadania. Pela pintura, o indivíduo mostra de forma crítica a sua visão do mundo, integra-se e emancipa-se na sociedade.

Por vezes, o objectivo da pintura é ilustrar. Deste modo, destina-se a acompanhar e a explicar uma informação transmitida por um texto. Trata-se do reconhecimento de que a imagem consegue tornar claras certas mensagens que, recorrendo apenas ao texto escrito, não explicam com eficácia da ideia.

Na sua idealização e concepção deve haver uma preocupação de tornar aquilo que se ilustra mais atraente, ou de criar um impacto visual nos observadores.



A função estética tem sido a que mais se destaca de imediato quando contemplamos uma pintura. Com efeito, é o valor estético da pintura que nos ressalta a vista causando admiração, prazer e espanto.

No nosso país, a pintura é uma das manifestações artísticas que contribui para valorizar o património artístico nacional, neste momento que na nossa sociedade se assiste a uma tendência para haver um conflito entre os valores impostos pela globalização e a nossa identidade cultural. O conhecimento da nossa pintura é pertinente para o conhecimento da nossa História e formação da nossa identidade.

O conhecimento não deve ser no sentido de avaliar as obras como boas ou más, mas sim para nos ajudar a mudar de atitude em relação ao trabalho dos nossos artistas.

Técnicas e materiais de pintura

As técnicas e as tendências de predominância dum determinado material de pintura sobre outros têm-se alterado ao longo do tempo.

Tal facto está ligado à evolução tecnológica, à disponibilidade do material e à vontade de experimentar novos materiais e técnicas.

O guache, a aguarela, os lápis de cor e o lápis de cera são os materiais de pintura mais conhecidos.



Guache

O guache é um material fácil de usar pelo que é óptimo para a iniciação na pintura. A tinta a guache apresenta-se em forma de pasta.

No mercado, o guache surge normalmente em bisnagas ou frascos, sendo as bisnagas as mais utilizadas.

Nas lojas existe disponível uma gama muito variada de cores, mas o mais emocionante é escolher apenas as cores primárias, o preto e o branco, e obter as outras cores a partir da mistura destas.

Para além da tinta, são necessários pincéis de pêlo macio, de ponta redonda ou achatada e espessura adequados ao trabalho a realizar, godés ou azulejos brancos onde se diluem e se misturam as tintas, e ainda panos para limpar os pincéis e um frasco de boca larga para lavar os pincéis, não devendo faltar recipientes com água.

Para pintar pode-se iniciar por um esboço a lápis que através de linhas suaves define as zonas a pintar.

Começamos por pintar as superfícies maiores que definem as figuras. O contorno da superfície que se pretende pintar deve ser marcado por um pincel de pequena espessura, começando pelos tons mais escuros. Quando essa camada já estiver seca, pintamos os pormenores utilizando cores claras e o branco.

Ao fazer a sobreposição de duas superfícies de tintas deve-se deixar secar a primeira e só depois colocar a outra camada de tinta.

Por fim, pintamos o fundo, tendo o cuidado de pintar da esquerda para direita (no caso dos destros) e de cima para baixo, para evitar que a nossa mão danifique a superfície já pintada.



Lápis de cor

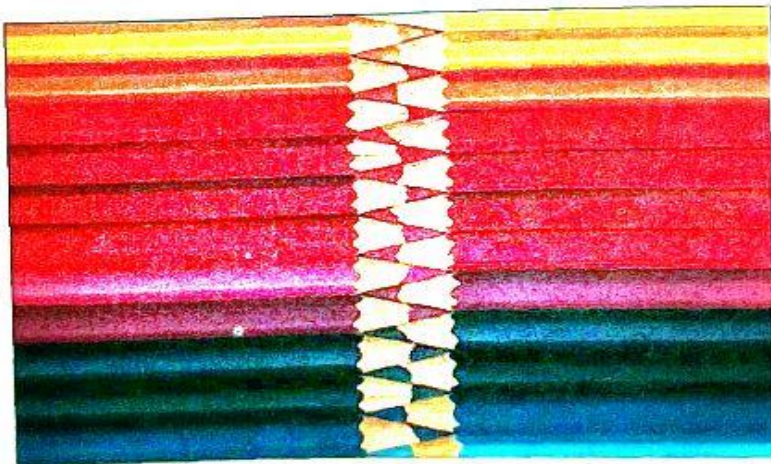
Os lápis de cor são dos materiais de pintura mais experimentados, devido ao seu baixo custo, à facilidade de uso, à maior disponibilidade, e por serem um material com o qual se pode aprender a misturar cores com facilidade.

Podem ser encontrados lápis de cor duros ou macios de acordo com a tarefa a executar, aconselhando-se a escolher os lápis de cor duros para definir contornos e marcar a nitidez das figuras. Os mais macios têm a vantagem de cobrir com facilidade grandes superfícies e de obter efeitos de claro-escuro.

Para pintar começa-se pelas cores mais claras para os tons mais escuros para se obter melhor resultado, sendo que antes de se colorir as superfícies deve-se marcar os contornos, explorando a variação da inclinação do lápis e a pressão que se exerce sobre o papel, dando origem a efeitos interessantes, como por exemplo, a textura do papel, ou a variação da vivacidade da cor.

O papel a utilizar deve ser de grão regular.

Tal como o referido em relação ao guache, não é imprescindível dispor de muitas cores, sendo suficientes as cores primárias, nomeadamente o preto e o branco e o recurso a misturas.



Aquarela

O que é mais comum na técnica de aquarela é a experiência de trabalhar com uma gama bastante limitada de cores, podendo ser interessante trabalhar com uma cor e explorar a obtenção de várias que dela resultam.



Para pintar com aquarela podemos começar por fazer um desenho com poucos detalhes, mas marcamos suavemente as zonas que deverão ficar brancas (na técnica de aquarela o branco não se pinta, deixa-se visível o branco de papel, não aplicando tinta nessas zonas)

Aplicamos a cor de base e, seguidamente, as cores mais escuras, tendo o cuidado de as dissimular para que não pareçam manchas.

Pintamos as cores escuras, para definir as formas.

Se quisermos realçar as zonas iluminadas, devemos pintar o fundo. Este pode aparecer numa aguada mais escura junto das zonas iluminadas da figura, e mais clara junto das zonas escuras da figura, diluindo até desaparecer, sem necessidade de apresentar contornos definidos.



Como realizar uma pintura

A necessidade de pintar surge quando pretendemos representar algo que tenha impressionado a nossa retina e que queremos deixar registado através de imagens gráfico-plásticas. Esta vontade também pode ter como origem a necessidade de exprimir uma ideia, um sentimento.

Para realizarmos uma pintura podemos seguir vários passos e procedimentos.

Na representação do que vemos, temos duas escolhas a fazer:

Tentar imitar a realidade, procurando uma representação com um elevado grau de realismo e objectividade ou, pelo contrário, enveredar por um caminho que leva à interpretação da realidade, ou dando ênfase à fantasia e à subjectividade.

Para representar fielmente a realidade devemos seguir os passos seguintes:

1. Começamos por ver, observar, prestar atenção e explorar o campo visual para melhor o compreendermos. Neste momento é importante captar as características daquilo que observamos, nomeadamente a forma, a cor, o tamanho e a textura.
2. Escolhemos um suporte (papel, cartão, tela...), esboçamos, com qualquer material riscador (carvão, grafite...), o que pretendemos representar e estudamos a melhor organização dos elementos que queremos pintar no suporte.
3. Escolhemos os materiais com que vamos pintar, as cores que vamos empregar e a técnica ou os efeitos plásticos que correspondem à nossa intenção.



Doutro modo, a pintura pode ser resultado daquilo que nos vai na alma. Neste caso, abandonamos a realidade e privilegiamos aquilo que sentimos e imaginamos.

1. Podemos começar por esboçar no suporte as ideias a fim de estruturá-las.
2. Escolhemos os materiais com que vamos pintar, as cores que vamos empregar e a técnica ou os efeitos plásticos que correspondem à nossa intenção.



Uma pintura pode, em algumas vezes, ser o resultado de um trabalho espontâneo. Neste caso, o autor do trabalho é levado a realizá-lo por um impulso de pintar sem seguir um plano ou um ensaio prévio. Ele segue a sua intuição e a sua obra resulta da experimentação de materiais sobre o suporte.

Muitas vezes, quem pinta espontaneamente não está condicionado ao resultado, que tanto pode ter um carácter figurativo como abstracto.



Como pintar um mural

Os benefícios da pintura de murais são uma maneira criativa de mudar o aspecto visual das paredes frias e dos espaços privados ou públicos.

O trabalho de concepção e de realização de um mural colectivo é uma actividade colectiva em que cada elemento do grupo deve participar com o que pode, com a finalidade de realizar uma obra que se identifica com todos os autores.

O mural será tanto melhor quanto maior for a importância e a relevância que cada elemento atribuir à sua realização.

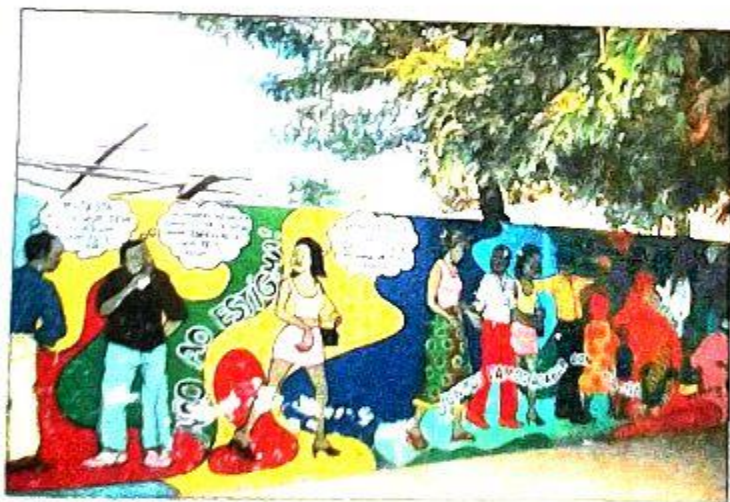


Para pintar um mural é necessário seguir os seguintes passos:

1. Seleccionar a obra.
2. Preparar a parede para receber o mural.
3. Tomar uma decisão sobre a forma de transferir a obra para a parede. Existem várias maneiras de fazer essa transferência.

Uma das formas é utilizar um dispositivo de projecção para difundir a imagem no muro onde se pretende realizar o mural, mais adequada a pequenos murais.

A outra forma de transferência consiste em construir uma quadrícula numa cópia da obra e transferir a grelha para o muro.



Materiais alternativos para desenho e pintura

Para se realizar um desenho e uma pintura com material não convencional tem de se produzir os meios alternativos, baseados no que a Natureza e o meio nos oferecem, para além de contribuir com ideias, técnicas e conhecimentos adquiridos a partir de experiências aprendidas em classes anteriores.

Para o efeito, temos de aprender a investigar e a produzir materiais a partir de elementos naturais e recuperados.

Trata-se de um exercício simples, agradável e eficaz. Precisamos apenas de conhecer os recursos e técnicas acessíveis e baratas como:

Lembrar as formas de produção de tintas aprendidas nas classes anteriores.

Como fazer?

Tomando como base as formas de execução aqui referidas, vamos usar quatro técnicas fundamentais que poderão ajudar-nos nesta actividade que são:

- Pintura directa
- Riscagem directa
- Trituração
- Combinação

Pintura directa

1. Selecciona alguns frutos ou vegetais com bastante suco e esprema-os em separado em alguns recipientes de modo a não misturar as cores.
2. Aplique o suco sobre o papel com o auxílio de pincéis, cartões e outros materiais.



Riscagem directa

1. Após seleccionar alguns tubérculos como cenoura, batata-doce, laranja, ou frutos duros, descasque-os e corte-os de modo a obter pedaços como paus de giz ou carvão que facilitem a riscagem.
2. Risque directamente sobre o papel, criando traços ou formas na base de linhas ou manchas, usando os pedaços obtidos.



Trituração

1. Para a trituração moem-se certos vegetais a partir do seu estado natural ou seco, transformando-os em pó ou massa homogênea
2. Mistura-se o pó ou massa homogênea com água de modo a obter-se um líquido pastoso para usar como guache, ou ligeiramente aguado para usar como aguarela.
3. Aplica-se a tinta sobre o papel com o auxílio de pincéis, cartões recortados e outros materiais.

Combinação

Mistura de materiais diferentes para a obtenção de um único resultado na representação da imagem.

Outras experiências

Começamos primeiro por focalizar o material riscador próprio de desenho, depois veremos outros de pintura na representação da imagem.

Carvão

É a técnica mais antiga utilizada no desenho. Já os artistas da Pré-História utilizaram paus queimados para desenhar nas cavernas, nas grutas e nas rochas encontradas na zona da África Austral e em Moçambique, em particular.

Existem sob a forma de lápis, barras ou paus e podem ser macios, médios ou duros.

Estas diferentes apresentações permitem também obter diversas expressões.

Este material produz um impressionante preto intenso e velado. Deve-se usar papel de grão médio mas qualquer outro tipo serve com exceção do liso por causa do seu efeito escorregadio. Pode-se usar papéis de embrulho que tenham uma textura semelhante.



Devido a sua fragilidade, o carvão pode ser apagado com muita facilidade soprando ou usando uma borracha. Se pegamos num bocado de miolo de pão e o amassarmos com os dedos, obteremos uma boa borracha.

Pode ser que haja dificuldades em encontrar o carvão em barras ou paus, com formas cilíndricas, com várias espessuras e graus de dureza, pois estas são qualidades oferecidas industrialmente.

É importante lembrar sempre que a natureza nos oferece várias possibilidades e é necessário que a experimentação seja uma constante antes de se usar qualquer recurso.

Carvão e sua aplicação

A procura de formas suaves no carvão é feita friccionando numa superfície sólida com uma textura rugosa, como, por exemplo, pavimentos, paredes ou numa pedra.

O carvão vegetal, quando bem aplicado, pode produzir também manchas por meio de linhas paralelas cruzadas ou arabesco, assim como pode ser arrastado de modo a produzir uma mancha.

Pode fazer desenhos com um pedaço de carvão de cozinha sobre um suporte bem seleccionado. **Exemplo:** papel de cópia, de embrulho, etc.

Este material poderá proporcionar-lhe resultados espectaculares, não apenas pela qualidade do material que se revela de alto nível mas também pela criatividade e técnica aplicadas na sua execução.

Algo importante que não se deve perder de vista é o facto de que no fim de um trabalho/desenho executado a carvão é preciso aplicar sobre ele um fixador (se não tiver fixador próprio, como alternativa pode usar laca de cabelo que é um bom substituto) ou clara de ovo assim como verniz industrial ou alternativo obtido a partir da mistura de gasolina com esferovite.

A clara de ovo é um excelente fixador de fácil acesso no mercado, só que tem a desvantagem de manchar o desenho quando mal aplicada (em demasia).

Aplique o fixador (clara de ovo) com um pincel sobre o desenho começando por fazê-lo nas zonas mais claras (de luz) do desenho.

Depois de aplicar a clara deixe-a secar antes de conservar.

NB: Deve ter o máximo de cuidado para que no momento de passar a clara de ovo não se espalhem os traços de carvão.

Produção de cores a partir de vegetais

É certo que nas classes anteriores aprendeu a produzir tintas com algumas folhas de plantas e árvores mas tem agora uma oportunidade para aprofundar o seu conhecimento nesta área usando plantas e flores para obter algumas cores básicas.

Como fazer?

Cor vermelha

Para a obtenção da cor vermelha usa-se como principal material a flor da buganvilia. Geralmente, tal planta encontra-se nos jardins públicos, no campo ou em ornamentações particulares como muros de plantas podadas. Siga os seguintes passos:

1. Seleccionar as flores mais frescas e separar-as das restantes
2. Seguidamente, juntar as flores seleccionadas e pilá-las num recipiente que lhe parecer cómodo
3. Após obter-se a massa triturada, misturá-la com água (geralmente na proporção de 1:1).
4. Obtido o líquido (tinta) pode usar um pincel ou outro material (penas de aves, escovas de dentes, etc.) para pintar.
5. O último passo é deixar o trabalho secar durante 10 a 15 minutos.

NB: Para pilar as flores ou plantas, pode usar diferentes técnicas ou instrumentos (pedras, madeira e metais).



Cor azul/cor de vinho

Para a obtenção da cor usa-se como principal material o jambalão.

Primeiro, retira-se a casca e fricciona-se a parte externa da mesma sobre a superfície do papel que se pretende pintar. Em seguida, deixa-se secar por cerca de 10 a 15 minutos.

Esta técnica também pode ser conjugada com outras para a obtenção de outras tonalidades pretendidas.

Na técnica da pintura directa também pode usar-se a beterraba, o abacate, a amêndoa, os figos, dentre outras, produzindo-se outras tonalidades (púrpura, lilás).



Jambalão



Cor verde

Para a produção da cor verde, pode-se usar vários vegetais como: folhas de mafurreira, bolmeria, cacana, etc., dependendo do tom da cor que se pretende obter. Isto significa que é preciso ter em conta que a cor das folhas ou das flores determinará a cor e a tonalidade da mesma.

O processo de obtenção da cor verde segue os mesmos procedimentos da produção do vermelho.



Cacana.



Cores suplementares

Neste caso, o processo é o de produzir tintas a partir de vegetais diversos (flores, folhas, frutos, carvão) fazendo várias combinações para se obterem outras cores suplementares.

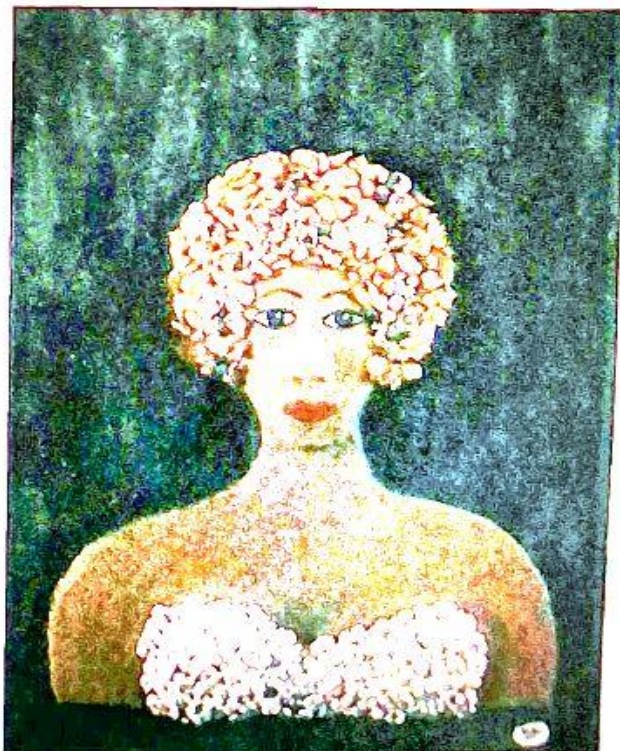
Produção de tintas usando elementos recuperados

Os elementos recuperados são pedaços de tijolos, pedras, cinzas e poeiras. Mas neste grupo podemos incorporar o carvão, o giz a cor e o barro.

Para a obtenção da cor a partir dos elementos mencionados é necessário reduzi-los a pó (pigmentos) e misturá-los com gema ou clara de ovo podendo produzir-se deste processo uma tinta pastosa que pode funcionar muito bem na falta de guache.

É preciso ter em conta que o uso destes materiais exige certos cuidados que evitem a sua inalação quando triturados em seco para não representarem um risco para a sua saúde e a dos outros.

O elemento recuperado e transformado em pigmento é uma substância colorida que passa o seu efeito de cor a outro material, quer quando misturado, quer quando aplicado sobre a superfície.



Quando misturar o pigmento em pó com água para formar tinta, ele não dissolve facilmente. Por isso, é bom usar a clara de ovo, se for possível, para obter a tinta.

Neste processo, os elementos recuperados funcionam como pigmentos (matéria corante) enquanto a gema e a clara de ovo como meio de fixação ou aderência da tinta no suporte a ser usado.

NB: Esta tinta tem uma boa aderência no papel e facilita o processo de impressão ou de pintura.

Não é aconselhável o uso desta tinta nos tecidos utilitários pela sua incapacidade de fixação no tecido, mas pode aplicar-se em tecidos de adorno.



Pincéis alternativos

Para a construção de pincéis alternativos selecciona-se o material necessário (caniço ou pedaços pequenos de bambu, navalhas, cola de madeira ou resina de árvores, pêlos de animais como o boi, o cabrito, ou penas de aves assim como fibras de sacos de juta).

Depois da recolha e selecção cortam-se os pêlos e introduz-se uma parte no caniço ou bambu deixando a outra de fora, dando um aspecto de vassoura pequena.



Exercícios propostos

1. Organize um caderno de memórias, constituído pelos registos de observações em relação aquilo que observa constantemente. Podem ser registos de viagens, pesquisas, descrições de lugares que mais o tenham impressionado e das características de coisas (forma, texturas, cor).
2. Realize uma pesquisa em desenho para recolher informação gráfica relacionada com um tema visando a divulgação e a protecção do património da sua comunidade ou da sua região.
3. Realize uma pesquisa sobre a forma predominante das casas na sua região e os materiais utilizados na sua construção. Procure saber porque é que predominam esses materiais. Elabore esquemas, gráficos, organigramas e diagramas como forma de sintetizar a informação e estruturar as ideias.
4. Invente formas, utilizando diferentes suportes, materiais e riscadores tais como lápis, esferográfica, carvão e caneta.
5. Crie uma ficha para o levantamento do património artístico da sua região, onde para além da imagem (pintura, ou fotografia) possa registar o nome do autor, o local onde o encontraste, quais os materiais utilizados, a técnica escolhida, as cores predominantes e se as formas representadas são abstractas ou reais.
6. Apresente propostas de murais para: um hospital, uma escola, seja no pátio, entrada, refeitório, etc. Opte por temas como a cólera, o HIV/SIDA, o abuso de crianças.
7. Experimente as seguintes combinações ou misturas:
 - a) Amêndoa e jambalão.
 - b) Beterraba e folha de mafurreira.
 - c) Buganvília e califra.
 - d) Cacana e outra planta que quiser.Fazendo várias combinações obterá outras cores, como o castanho, a cor de vinho, a violeta, etc.
8. Observe e desenhe as plantas em qualquer sítio onde estiver.
9. Faça um desenho de tema livre usando a técnica que mais gosta.
10. Faça o retrato do seu colega de lado a carvão.
11. Escolha um lugar movimentado da cidade, aldeia ou vila e desenhe o que observa.

Perspectiva

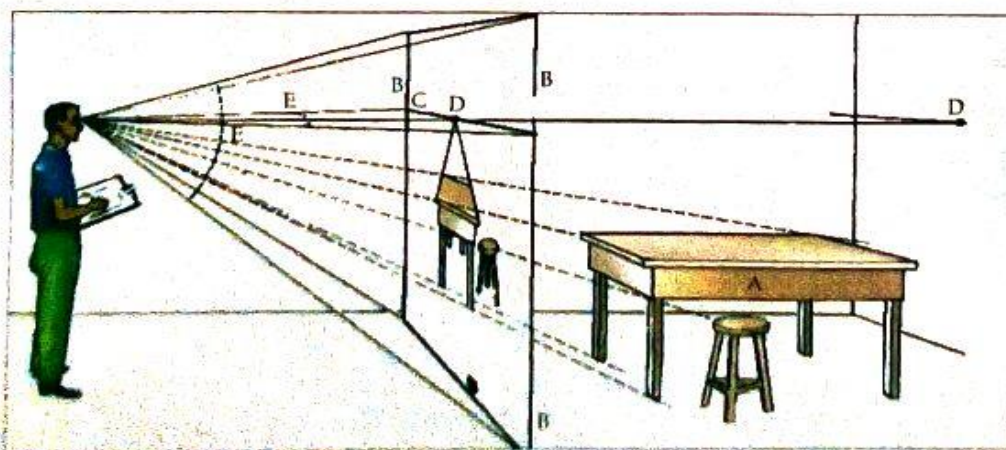
Perspectiva é um método de representação num plano bidimensional, de objectos num sistema parecido como estes podem ser visualizados pelo ser humano a partir de um determinado ponto de vista, conferindo a ilusão de proximidade e distância desses objectos do observador. Segundo Ostrower (1987), a posição do espectador corresponde ao plano frontal de onde os objectos parecem afastarem-se alterando cores, tamanhos e nitidez. Uma diminuição constante e graduada de objectos e espaços intermitentes dão a ideia de afastamento progressivo para o fundo, resultando numa visão integrada da profundidade do espaço na forma de uma sequência única, unificada e causal.



Representação gráfica da perspectiva

A representação perspectiva não serve para observar fielmente as características métricas de um objecto ou espaço, mas para visualizá-los de uma forma semelhante à captada pela nossa visão.

Por último, o objectivo é mostrar como desenhar em perspectiva, suas regras básicas de construção e demonstrando de maneira fácil e sucinta, que a representação em perspectiva não tem mistério algum. Com alguma habilidade e visão espacial qualquer pessoa pode representar qualquer objecto tecnicamente. A perspectiva é ensinada em cursos técnicos e é usada por desenhadores e arquitectos para desenhar peças, casas, edifícios, mobiliário e qualquer objecto para posterior fabrico.



- A. Temos o objecto a ser desenhado.
- B. O plano, a folha que se encontra no pega-folhas.
- C. Linha do horizonte.
- D. Ponto de vista.
- E. Angulo ou cone visual.

Observação

Na observação de objectos, deve-se destacar o efeito visual que dá o sentido de distância, de terceira dimensão de tudo aquilo que é observado. Esse efeito recebe a designação de perspectiva e a sua aplicação na representação de formas permite realizar um desenho muito próximo do objecto tridimensional.

Dá que, ao desenhar, temos de considerar que:

As linhas horizontais, que na prática são paralelas, têm uma tendência para convergir à medida que a distância em relação ao ponto de vista aumenta. Esta convergência cria o efeito de perspectiva e sugere a existência da linha de horizonte que na prática não existe. Com efeito, a convergência de linhas paralelas é uma regra muito importante para sugerir o efeito de perspectiva e da linha de horizonte, embora não exista na prática ajuda a dar à noção de profundidade.

- **Ponto de vista** é o ponto a partir do qual o observador vê o objecto.
- **Linha do horizonte** é a linha que se encontra à altura da vista, quer estejamos sentados quer de pé.
- **Ponto de fuga** é o ponto em que convergem as linhas paralelas horizontais e perpendiculares, quando prolongadas ao infinito

Devemos saber olhar para compreender melhor a realidade que queremos registar. Mesmo quando se trata de coisas que estão em permanente contacto, precisamos de observá-los como se se tratasse da primeira vez. Isto significa abandonar as ideias preconcebidas que temos, olhando-os como se estivéssemos em contacto com eles pela primeira vez, para não nos deixarmos influenciar pelo preconceito que resulta das observações anteriores.

Uma observação atenta e demorada é extremamente importante porque ela nos vai ajudar a melhorar o conhecimento que temos acerca do motivo a registar, com ela vamos descobrir as qualidades das coisas: a forma, a cor, a textura das superfícies, as linhas de contorno, os detalhes, a variação de tons de claro-escuro em função da incidência da luz, e a sombra projectada pelo objecto sobre as superfícies onde está assente.

Algumas formas de desenhar

Tal como podemos aprender a ler e a escrever, também podemos aprender a representar aquilo que vemos. Assim como a aprendizagem, de um modo geral, o registo de forma é uma aprendizagem contínua e permanente. Um registo nunca deverá ser considerado definitivo, mas sim uma forma de pesquisar e analisar o envolvimento.

A aprendizagem do registo de formas que pertencem ao mundo real depende principalmente da integração de dois aspectos: uma boa observação e prática.

Devemos saber olhar para compreender melhor a realidade que queremos registar. Mesmo quando se trata de coisas que estão em permanente contacto, precisamos de observá-los como se se tratasse da primeira vez. Isto significa abandonar as ideias preconcebidas que temos, olhando-os como se estivéssemos em contacto com eles pela primeira vez, para não nos deixarmos influenciar pelo preconceito que resulta das observações anteriores.

Uma observação atenta e demorada é extremamente importante porque ela nos vai ajudar a melhorar o conhecimento que temos acerca do motivo a registar, com ela vamos descobrir as qualidades das coisas: a forma, a cor, a textura das superfícies, as linhas de contorno, os detalhes, a variação de tons de claro-escuro em função da incidência da luz, e a sombra projectada pelo objecto sobre as superfícies onde está assente.

Embora a exploração possa ajudar na compreensão do objecto a representar, convém realçar que o desenho de observação corresponde a um olhar fixo da forma a partir de um ponto também fixo, parecido com aquilo que nos dá a máquina fotográfica.

Na observação de objectos, deve-se destacar o efeito visual que dá o sentido de distância, de terceira dimensão de tudo aquilo que é observado. Esse efeito recebe a designação de perspectiva e a sua aplicação na representação de formas permite realizar um desenho muito próximo do objecto tridimensional. O desenho que se obtém aplicando as regras da perspectiva visual corresponde à imagem do objecto que é captado quando olhamos para ele a partir de um determinado ponto de vista.

Daí que, ao desenhar, temos de considerar que:

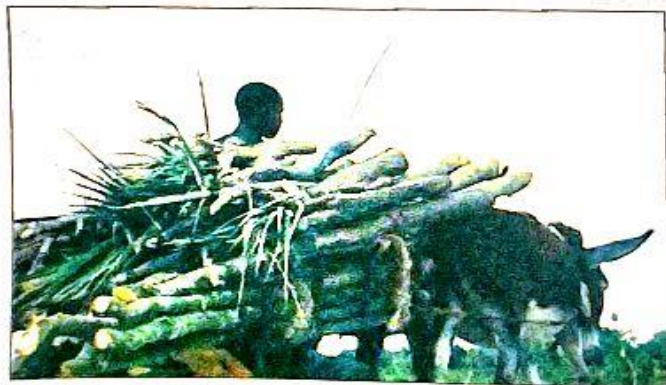
- As linhas horizontais que na prática são paralelas têm uma tendência para convergir à medida que a distância em relação ao ponto de vista aumenta. Esta convergência cria o efeito de perspectiva e sugere a existência da linha de horizonte que na prática não existe. Com efeito, a convergência de linhas paralelas é uma regra muito importante para sugerir o efeito de perspectiva e da linha de horizonte, embora não exista na prática ajuda a dar à noção de profundidade.

As distâncias que separam elementos que se sabe estarem a igual distância dão-nos a aparência de diminuir à medida que se afastam do observador

A diminuição das dimensões dos objectos em função da sua colocação em relação ao observador.

As três regras enunciadas atrás constituem os pilares importantes na representação em perspectiva, contudo, há outros aspectos que podem reforçar a ideia da profundidade e da tridimensionalidade dos objectos. As sombras do objecto ajudam a clarificar certos aspectos relacionados com a configuração dos objectos. A sombra própria é aquela que aparece nas superfícies do objecto que não são atingidos pela luz e a sombra projectada é a que o objecto produz noutras superfícies.

O nível de detalhe varia em função da distância do objecto em relação ao observador. Um objecto muito próximo do observador apresenta um grau de detalhe muito elevado, caso da textura, em relação ao objecto situado longe do observador. A forma diminui a sua clareza à medida que se afasta do observador e a configuração essencial tende a reduzir-se.



Representação

A representação tem a ver com a transposição para o suporte daquilo que foi cuidadosamente examinado pela visão.

Um desenho bem executado pode ser obtido quando for superada a dificuldade de se estar a pensar na forma como se desenha e quando maior concentração for direccionada para o que se está a desenhar optando-se, às vezes, por destacar certos aspectos e não valorizando outros.

Quem quer desenhar bem deve ser bastante autocrítico avaliando permanentemente o seu trabalho. Deve ser persistente e possuir vontade de começar sempre de novo em todas as alturas que um determinado resultado não satisfaz. Notará que cada nova tentativa resulta num trabalho melhor que o anterior.

Deve desenhar as vezes que puder e usar constantemente os olhos.

Às vezes deve semicerrar os olhos de modo a poder captar melhor o claro-escuro e as características da forma.

Mais importante do que longas explicações, é necessário lançar mãos à obra saindo à rua a busca de motivos para desenhar.

Como o olhar «não dobra esquinas», só vemos uma, duas ou três faces de um cubo opaco, dependendo do ponto de vista, nunca poderemos ver quatro ou mais faces ao mesmo tempo. Sempre haverão faces do cubo que teremos que imaginar que lá estão. O facto de só observarmos só em linha recta explica a diminuição de tamanho com a distância.

Os sentidos devem ser educados para perceber uma representação em perspectiva. Por exemplo, se um oriental.



Gombrich (1995) também diz que não se pode estimar um tamanho exacto em perspectiva, se não houver um objecto conhecido por nós para avaliarmos em escala seu tamanho. Muitas pessoas confundem-se ao avaliarem as dimensões de um peixe desconhecido nas ilustrações de uma enciclopédia, visto que todas as gravuras são mais ou menos do mesmo tamanho, peixes grandes ou pequenos. Portanto, a menos que se tenha referência de medidas em cada ilustração, não se pode dizer se o referido peixe é do tamanho de uma sardinha ou de um tubarão. Não se pode avaliar o tamanho também, se não se sabe a distância que um corpo está do observador, assim como vice-versa, é a relação «tamanho-distância.»

Um outro exemplo de como somos facilmente iludidos, é nos filmes de monstros, mas não essas versões recentes com o recurso da computação gráfica, mas sim os mais antigos, onde aparece um lagarto ou um gorila enorme destruindo uma pobre cidade. Na tela do cinema ou da televisão a cidade parece real, comparando os prédios com os que vemos todos os dias, como os mesmos são grandes, então o monstro é gigantesco. Como não existem lagartos desse tamanho no mundo real, e não se destrói uma cidade de verdade só para fazer um filme, é óbvio que a cidade é uma miniatura e o monstro era de brinquedo ou uma roupa de borracha vestida por um homem. Portanto, se olharmos por um orifício na parede e virmos uma mesa farta, talvez até seja realmente o que parece, mas pode ser também uma pintura que esteja pouco além do orifício, cujo ponto de fuga da perspectiva do ambiente esteja estrategicamente colocado na altura do olho do observador.



O crítico neo-clássico Quatremere de Quincy refei-se ao grande prazer do espectador que é o estorço em diferenciar a arte da realidade, mas esse prazer não existiria quando a ilusão é perfeita. O *trompe l'oeil* (ilusão de olho) era destinado a criar uma ilusão completa, que só seria desmascarada se olhassemos a pintura de um ângulo não previsto pelo artista, ou se a tocássemos. O *trompe l'oeil* é uma técnica pictórica já usada pelos Gregos, Romanos e no Renascimento, que tem como finalidade tornar um ambiente fechado e estreito, mais amplo através da ilusão da perspectiva, esmero e detalhes da pintura, geralmente directo na parede.

O *trompe l'oeil* também foi um dos pontos fortes da teatralidade barroca. Consiste na análise da luz do ambiente e no melhor ponto de vista, o horizonte das paisagens pintadas deve coincidir com o horizonte subjectivo de uma pessoa normal, de 1,60 a 1,70 m e o ponto de fuga deve corresponder ao melhor ponto de observação, por exemplo a porta de entrada do ambiente, para causar impacto logo que o observador entrar. O *trompe l'oeil* não deixa muita opção de interpretação criativa da cor, as cores devem corresponder o mais fielmente possível ao tema e aos materiais e serem representados, madeiras, metais, pedras, mármore, etc.» (Escola de arte, 1998).



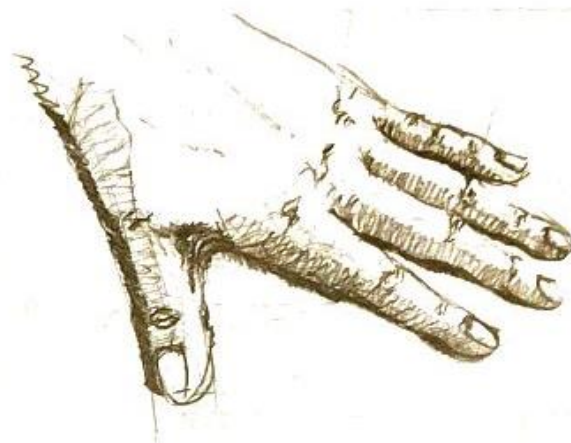
Um recurso que dá ilusão de maior profundidade a ambientes pode ser representado, se as paredes, tecto e piso forem construídos normalmente com ângulos rectos, observando-se assim um ambiente com profundidade normal. Mas, se as paredes convergirem para trás, o tecto convergir para baixo e o piso para cima, visualiza-se o ambiente com mais profundidade, pois a abertura frontal é maior que a parede do fundo. Esse artifício é usado por cenógrafos e por certos estilos arquitectónicos quando se quer dar maior profundidade a ambientes que fisicamente não é possível.

O contexto cultural que o ser humano vive determina certos padrões. De acordo com Gombrich (1995), um exemplo de sentidos não educados é o de uma pessoa que nunca viu uma foto ou pintura da figura humana, só vê ao vivo onde pode observar de vários ângulos. Se lhe apresentarmos uma foto de perfil do rosto de uma pessoa, talvez a primeira reacção seja o de olhar para o outro lado da foto, e ao não ver mais nada, vai deduzir que aquela pessoa do retrato só tem meio rosto.



Desenhar através da captação dos contornos da forma

O desenho começa por linhas suaves que se vão modificando e aproximando cada vez melhor das linhas que definem os limites das formas do objecto que estamos a desenhar. Comparando as direcções das linhas desenhadas com as linhas que definem o objecto e fazendo correcções, se necessário, vai-se atingir um momento em que haverá uma analogia entre o registo e a forma do objecto captado. Pelo traçado de várias linhas, o desenho vai melhorando e se aproximando cada vez mais da realidade.



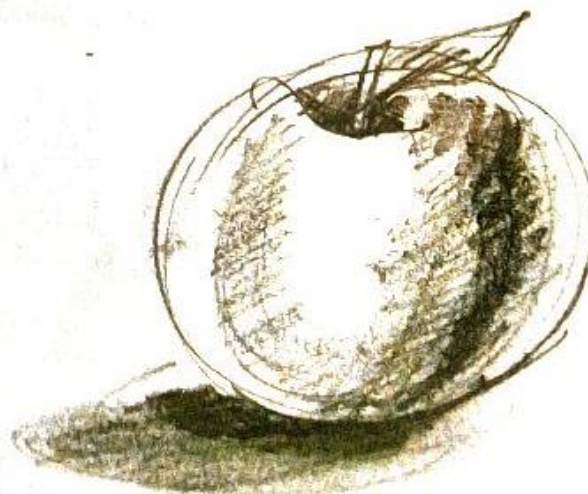
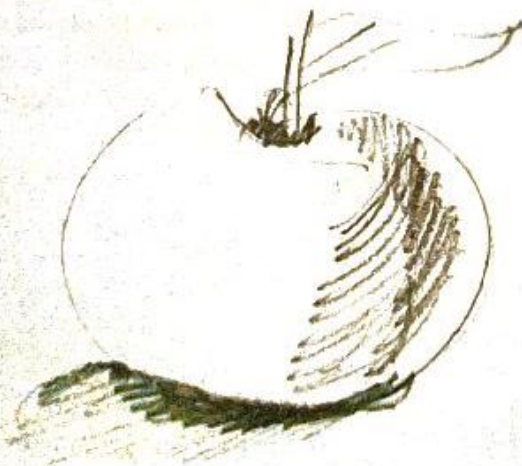
Antes de riscar, às vezes realizamos gestos no ar com o instrumento riscador que acompanham as direcções das linhas que definem os limites do objecto que queremos desenhar e transferimos esses gestos para o suporte, obtendo linhas paralelas as linhas do contorno da forma.

A seguir trabalhamos os pormenores, e fazemos o tratamento das superfícies com texturas e com tons de claro-escuro.

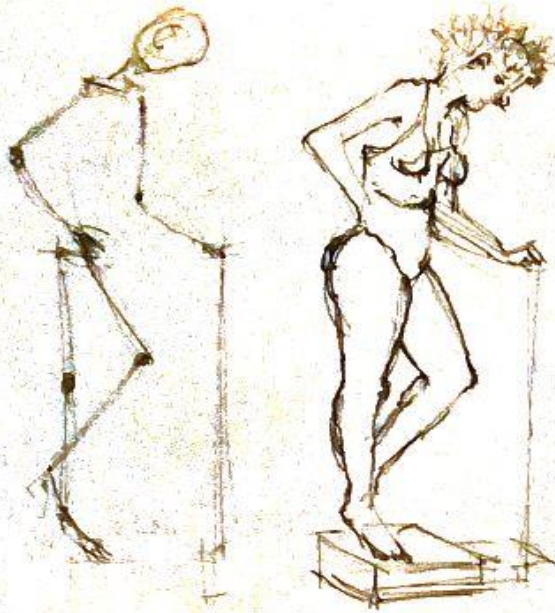
A diferenciação entre zonas claras e zonas escuras através de tons de claro-escuro ajuda a conhecer melhor os aspectos dum objecto, nomeadamente a textura, a forma e os seus pormenores.

No tratamento do claro-escuro as zonas interiores do objecto são as que aparecem com os tons mais escuros e as zonas mais expostas a luz apresentam maior claridade.

Para além da sombra que a luz provoca na forma, temos também de marcar a sombra que ele projecta na superfície onde se encontra assente.



Desenhar a forma com base nas suas linhas de estrutura



O desenho começa com a captação das linhas principais que estruturam o objecto, registando-as com traços muito suaves. Depois desenhamos as formas que definem as partes que são fundamentais para definir a característica do objecto, com base de formas geométricas, e procurando sempre fazer comparações de dimensões.

Depois de termos as formas adequadamente registadas passamos aos pormenores e ao desenho das sombras própria e projectada.

O modo de registo a partir das linhas estruturantes da forma é o mais adequado ao registo de formas compostas por elementos simétricos e exige capacidade para fazer a síntese do objecto a desenhar e para a definição rápida das partes que melhor caracterizam o objecto. Tal capacidade ganha-se com muito exercício.

Condições ambientais

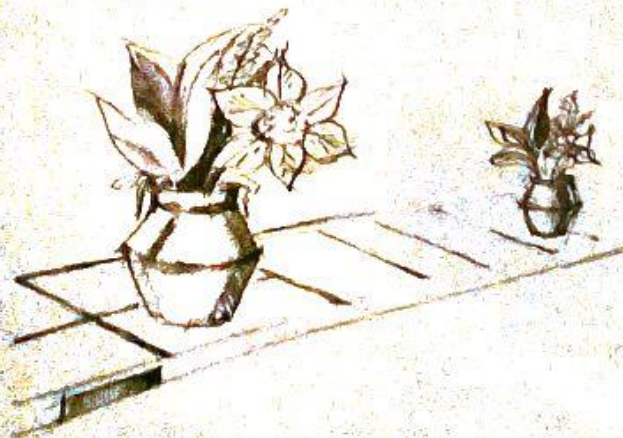
As condições ambientais do espaço onde o trabalho decorre são muito importantes porque têm benefícios directos sobre a saúde, a qualidade do trabalho e sobre a produtividade. Caso a actividade de desenho seja realizada num espaço interior, será necessário verificar ou criar condições de conforto visual, mas não descurando também cuidados a ter com o conforto térmico e com a ventilação.

Ao desenhar deve-se ter atenção à direcção donde a luz provém. Se é da direita provoca sombra sobre as mãos, escurecendo o campo de trabalho e prejudicando a visibilidade. Deve haver iluminação difusa na sala complementada por uma iluminação da área de trabalho com luz vinda da esquerda e do alto da janela ou lâmpada incandescente.

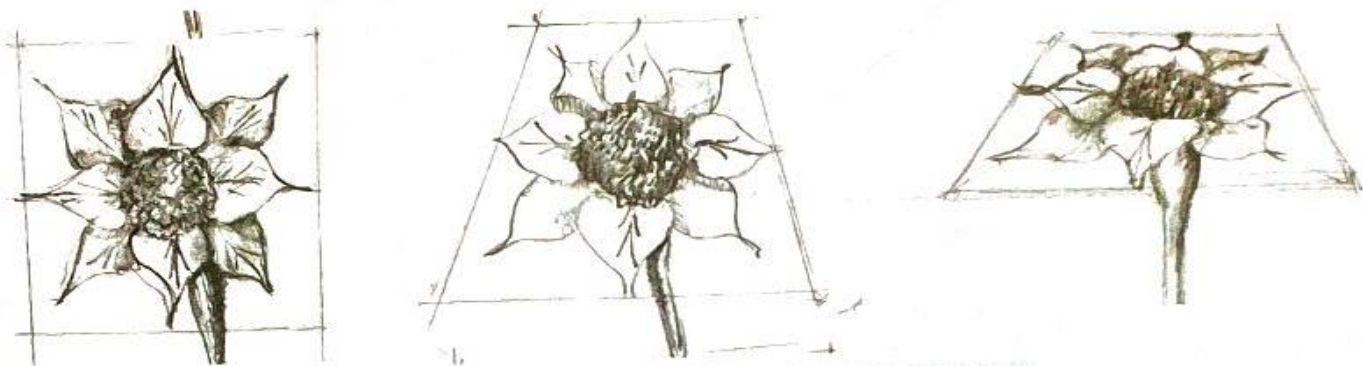
Se desenha no exterior, cuidados com excesso de luz são importantes para não cansar a vista, pois luz deficiente obriga-o a fazer um esforço que o pode prejudicar.

Aplicação da perspectiva nas plantas

Na representação de plantas existe a necessidade de aplicarmos a perspectiva. Algumas regras podem ser estabelecidas:



- Quanto mais o objecto se encontra afastado, mais pequeno se parece.
- Todas as linhas horizontais que se encontram a nossa frente, perpendicularmente a nossa linha de visão, mantêm-se paralelas.
- Todas as linhas horizontais que se afastam de nós parecem convergir ao nível do olhar num mesmo ponto de fuga colocado no horizonte.
- As linhas que se encontram acima de nós parecerem o descer em direcção a esse ponto de fuga; as linhas que se encontram abaixo de nós parecerem subir. Pode-se verificar quais são os ângulos produzidos por estas linhas usando um lápis colocado horizontalmente ao nível do olhar.



- No desenho de uma forma circular que esteja num plano frontal ou de frente é necessário, em primeiro lugar, desenhar um quadrado envolvente e depois traçar o círculo que deverá ser tangente aos pontos médios dos lados do quadrado.
- À medida em que o plano se vai inclinando, o círculo vai ficando deformado, passando a apresentar a forma de uma oval. Assim, para desenhá-lo, o quadrado envolvente deverá igualmente sofrer a mesma deformação, devendo-se sempre garantir que a oval toque os pontos médios de cada um dos lados da forma envolvente.

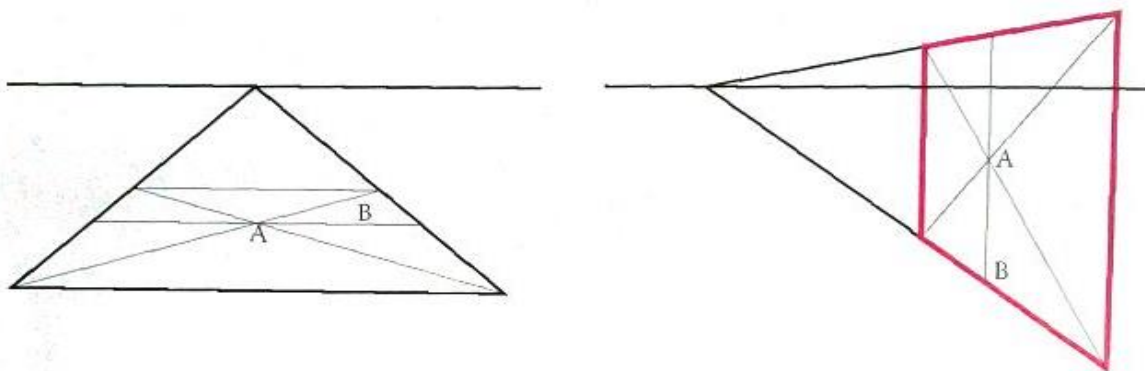
Perspectiva paralela (dum só ponto)

A imagem ilustra uma mala vista de frente. Como se pode constatar, as linhas verticais mantêm a sua posição, pelo são paralelas entre si e, as linhas horizontais mantêm igualmente a sua posição. O efeito de profundidade é obtido através das linhas que convergem no ponto de fuga (trata-se de perspectiva a um ponto de fuga).



Centro perspectivo dum quadrado ou dum rectângulo

Consiste em traçar-se, duas diagonais, cruzando-se no interior do quadrado ou rectângulo (observa a figura abaixo). Assim, conseguimos o centro perspectivo (A), podendo dividir em duas partes o espaço dado (linha divisória B).

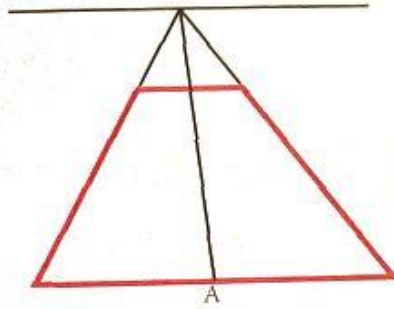


A separação dos pilares mostra a necessidade de conhecer as normas de bem representar em desenho.

Divisão da profundidade dum espaço em partes iguais

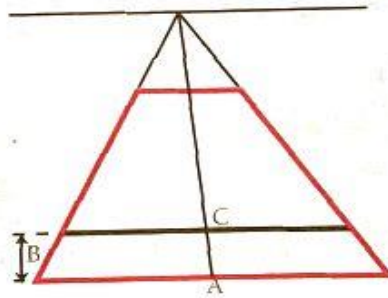
Passo 1

Identifique o centro da linha de horizontal mais próxima, traçando a partir desse ponto (A) uma linha perpendicular ao ponto de fuga.



Passo 2

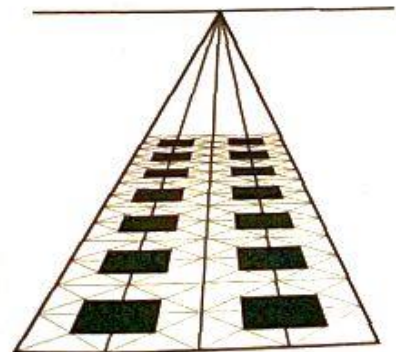
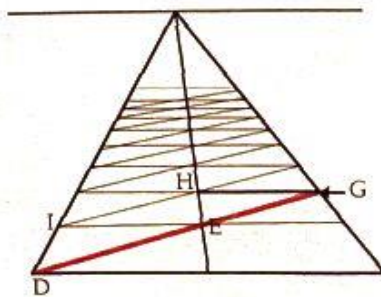
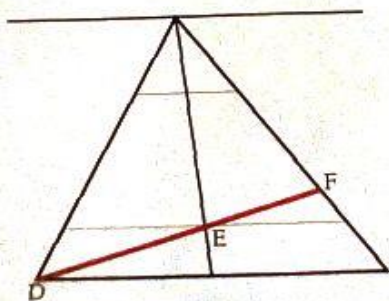
Calcule a profundidade do primeiro espaço (distância B), traçando a primeira linha horizontal divisória, apanhando o ponto C. Este cálculo é a olho.



Passo 3

Trace uma diagonal que sai do vértice D e que, passando pelo centro anterior E, lhe permite situar o ponto F. Desenhe a linha horizontal G e já tem outro espaço igualzinho ao anterior, mas mais pequeno pelo efeito da perspectiva.

Esta linha dar-lhe-á, por sua vez, o ponto H, pelo qual passa outra diagonal que sai do vértice I, e assim em diante.



Nesta imagem colocamos a linha do horizonte e fazemos a demonstração, nomeadamente das arcos na divisão entre elas e da separação dos quadrados no chão

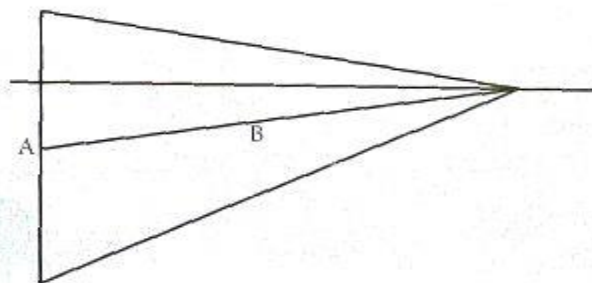


Divisão da profundidade de um espaço vertical (uma parede)

A forma de dividir é praticamente igual à anterior.

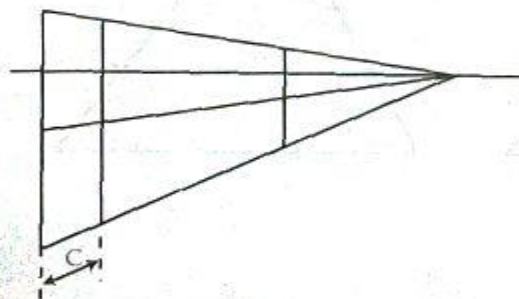
Passo 1

Calculamos primeiro o centro da vertical mais próximo, determinando o ponto A e traçando a linha B.



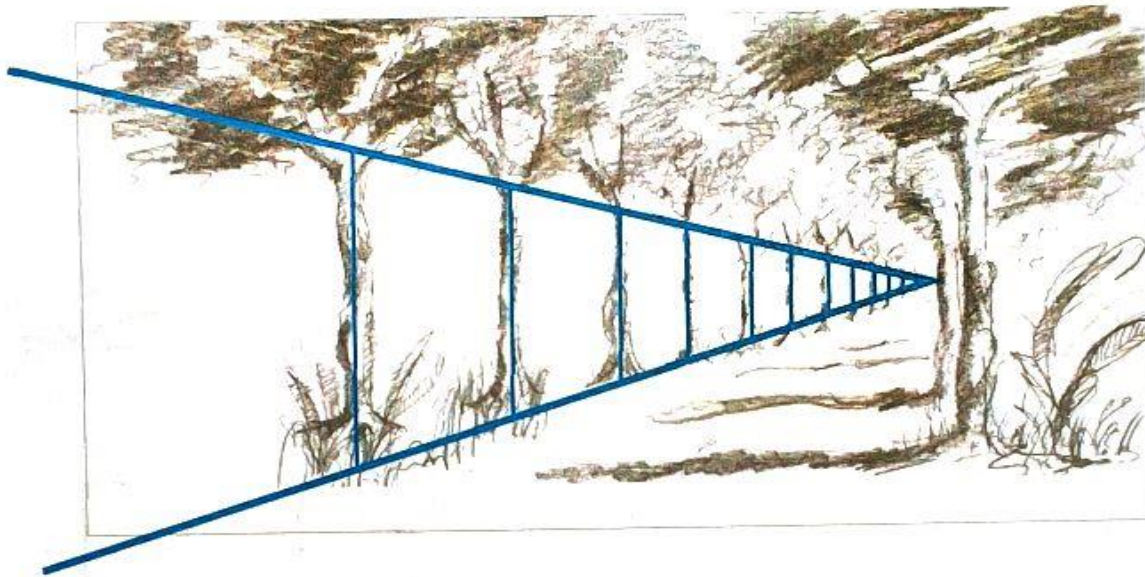
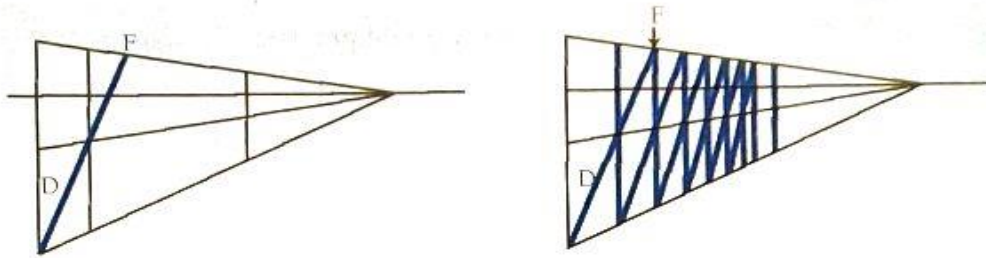
Passo 2

Determinamos a olho a profundidade do primeiro espaço (distância C)



Passo 3

Traçamos a diagonal D, obtendo o ponto F e assim em diante



A barragem de Macaretane mostra-nos a necessidade de conhecermos a divisão de partes em perspectiva.

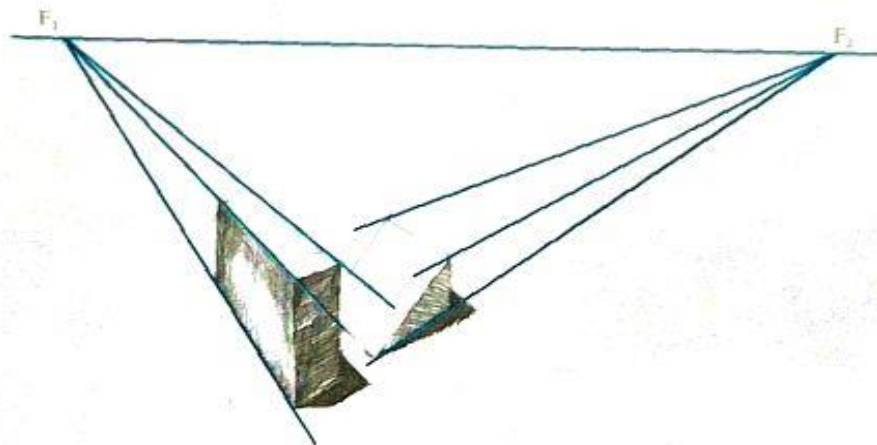


Perspectiva oblíqua (de dois pontos de fuga)

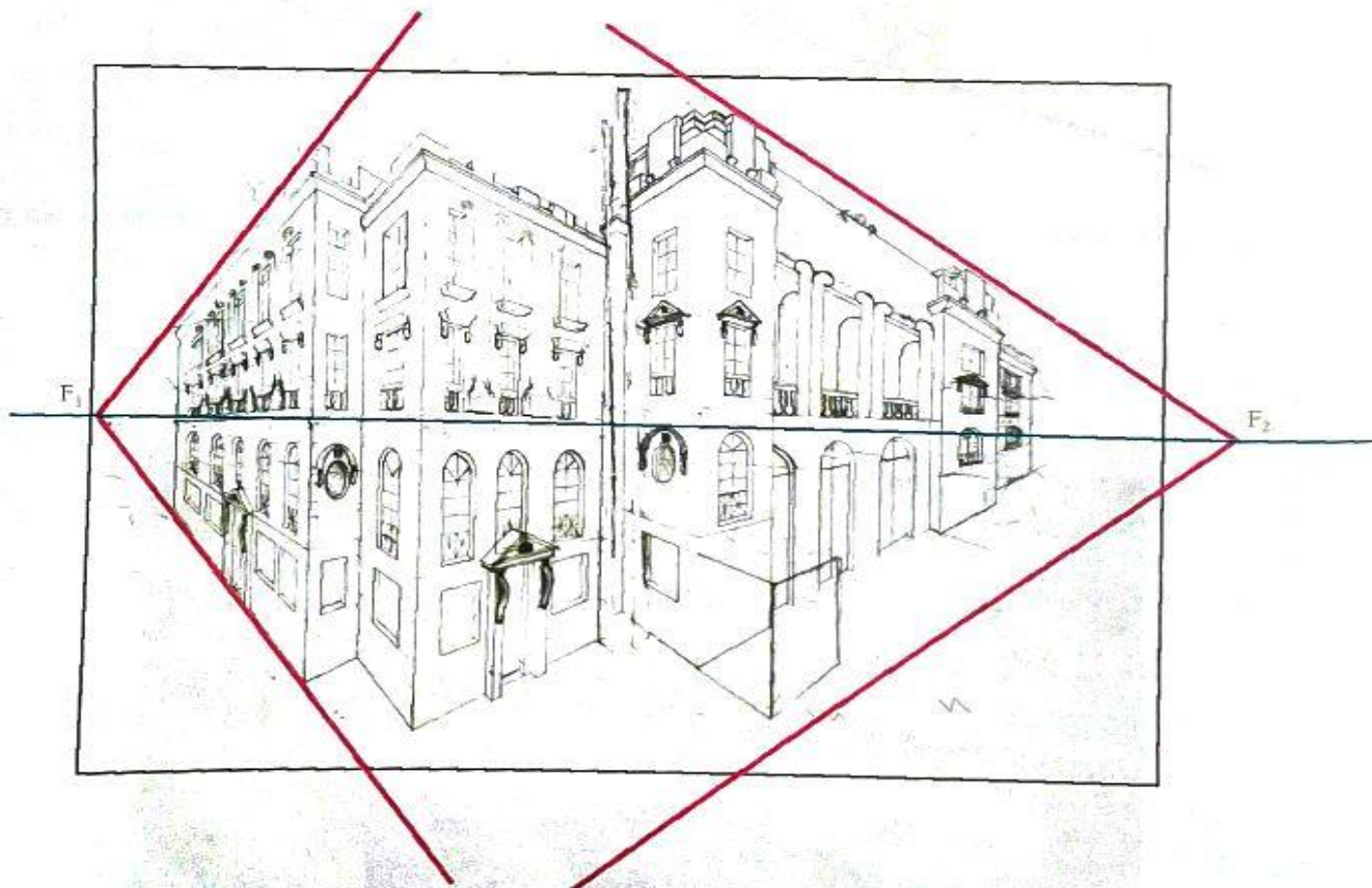
Somente as linhas verticais se mantêm como tal e paralelas entre si.

O resto é fuga para o horizonte formando-se duas séries (dois grupos) de linhas em profundidade, e reunindo-se cada série no seu ponto.

A sensação é perfeita e normal. É por isso que este é o tipo de perspectiva mais usado.



Perspectiva a dois pontos de fuga





Banquinho observado acima da linha do horizonte.

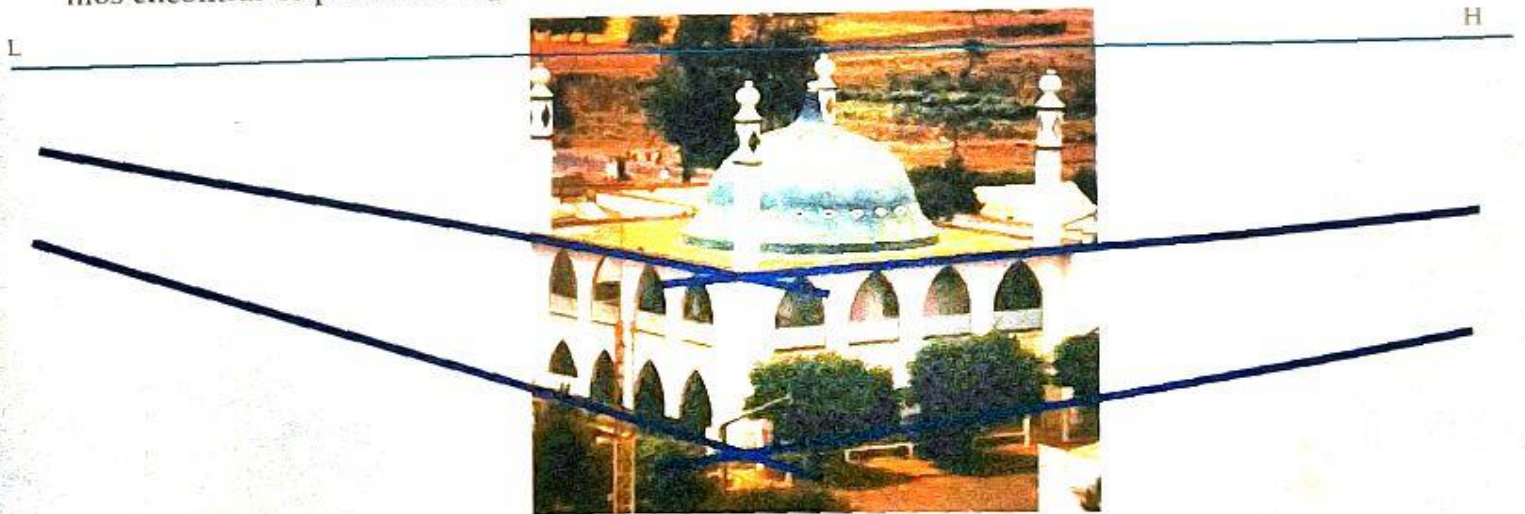


A primeira figura está acima da linha do horizonte.
 A segunda está assente na linha do horizonte.
 Na terceira, a linha do horizonte passa a meio.
 A quarta e a quinta são analogas a primeira e a segunda posições.



Esta imagem dá-nos a possibilidade de colocar a linha do horizonte e mostrar que estamos abaixo dela.

Na figura abaixo não é possível visualizar os pontos de fuga pois eles encontram-se no infinito, o que significa que ao prolongarmos as linhas de construção em direcção a LH (linha de horizonte) poderemos encontrar os pontos de fuga.



A imagem mostra-nos um edifício de Xai-Xai que vemos abaixo da linha do horizonte.

As obras de arte sempre estiveram a serviço dos poderosos, assim como a escrita, com a finalidade de contar e retratar seu modo de vida. A Igreja usou da arte para cativar o povo. Normalmente, a arte tinha a função de representar, e com o uso da perspectiva representava os objectos e os espaços mais realisticamente. A maneira de representar o espaço mudava de acordo com cada período histórico, cultura, civilização e religiosidade.

No século XIX, com a invenção da fotografia, tirou a obrigação do artista de fazer o registo social, o que deu ao artista uma liberdade enorme de criação. Estas tecnologias recentes, TV, vídeo, computador, trazer de volta a representação figurativa, tornando mais simples, rápida e perfeita a representação do mundo real, do que no desenho e na pintura. Esses avanços tecnológicos estão ampliando as nossas possibilidades, abrindo as nossas mentes. É evidente que a máquina não faz arte, mas a máquina é um instrumento à disposição do homem; e o homem faz a arte. Com o uso dessas tecnologias permite-se a captação de ângulos inusitados e nunca imaginado antes, dando um novo olhar, uma nova projecção.

Os estilos artísticos, antigamente, duravam muito tempo até serem substituídos por outro. A partir do início do século XX ocorreram uma série de movimentos (não mais estilos) artísticos, sucedendo rapidamente um sobre o outro. Actualmente, as coisas andam mais depressa e é natural a mudança da representação espacial na pintura. O artista contemporâneo não faz uso da perspectiva realista porque não faz sentido esse maneirismo, estamos em outra época, os recursos técnicos e a visão do mundo é outra.

O facto da maioria das pessoas não apreciar a arte moderna e de vanguarda, tem origem na representação do espaço Renascentista. A representação semelhante à que é captada pela visão humana ainda é a mais aceitável para essas pessoas que ainda não estão preparadas para o novo, o inusitado, o imaterial, o efêmero, o mutável e o interactivo.

Admitimos que antes de aprofundarmos o nosso conhecimento sobre a história da perspectiva, e consequentemente da arte, tínhamos certas restrições sobre a sua aplicação pelos artistas contemporâneos, pensávamos que pelo facto de haver uma interpretação mais sensível do espaço, os artistas desconheciam as regras de perspectiva. Um engano da nossa parte, esses artistas não usam regras fixas de perspectiva realista exactamente por conhecê-las bem, pois a perspectiva só é usada actualmente para fins técnicos, para descrever e visualizar ambientes e objectos.

Actualmente, a arte não se prende a regras, há uma crescente liberdade de expressão; liberdade que não só permite uma época representar à sua maneira a arte, mas possibilitando essa mudança de artista para artista. Cada artista pode usar as cores, suportes, enfim, materiais que mais se identifiquem com a sua sensibilidade e necessidade criadora. A arte, actualmente, é expressão, não limitando-se a definir um espaço convencional, mas sim questioná-lo, usando ou não a perspectiva.

Exercícios propostos

1. Desenhe um prato, uma garrafa e um copo com água em cima da mesa.
2. Sente-se na esteira e desenhe o mesmo cenário.
3. Posicione-se numa duna ou superfície alta, e desenhe os objectos ao seu redor.
4. Coloque-se no meio da rua e desenhe as casas e árvores.
5. Desenhe a cadeira escolar a dois pontos de fuga.
6. Desenhe a entrada da sua escola a dois pontos de fuga.
7. Desenhe um dos cruzamentos da sua vila ou distrito a dois pontos de fuga.
8. Copie os edifícios e apresente nitidamente os seus respectivos pontos de fuga.
9. Descreva o que acontece em perspectiva em relação às linhas horizontais e às linhas verticais.



Comunicação visual

A comunicação está presente em todos os momentos da vida humana.

Quando falamos com os nossos colegas, pais, professores, conversamos com os nossos amigos, comunicamos duma forma voluntária.

A maneira como nos vestimos, a forma como nos exprimimos e, os gestos que fazemos são formas de comunicação.

A comunicação visual está presente em tudo o que emite informação visual, nomeadamente a pintura, o desenho, a arquitectura, a cerâmica, o vestuário, a fotografia, o cinema, a escultura,; todas essas linguagens têm uma componente de comunicação visual.

A comunicação visual é um tipo de linguagem que o Homem utiliza para transmitir ideias, informações e exteriorizar os sentimentos ou emoções. A comunicação visual é feita através da imagem.

O cartaz, o desenho, a fotografia, a banda desenhada, a pintura, a escultura e o autocolante são meios de comunicação visual mais conhecidos que o Homem utiliza para divulgar ideias, sentimentos e projectos, através da imagem e outras vezes associando a imagem à escrita.

Cartaz

Ao longo da sua história, o cartaz acompanha diferentes correntes artísticas, sofrendo, por isso, modificações com o tempo.

O cartaz dos dias de hoje procura criar maior impacto utilizando cada vez um menor número de elementos, buscando eficácia, acessibilidades e facilidade de compreensão. Ele aposta na simplicidade e no reforço do carácter expressivo.

O **cartaz** é um dos principais suportes gráficos visuais presentes em várias épocas da civilização humana. Nos primórdios da sua existência (finais do século XIX) começou por ter funções meramente decorativas, com fortes tendências para a ilustração. Os primeiros produtores de cartazes foram artistas famosos.

Mais tarde, o cartaz assumiu-se como meio de registo gráfico eficaz para anunciar produtos da indústria e do comércio.

Com a sua expansão agregou novas funções, passando a desempenhar um papel importante na divulgação de eventos culturais, e a ser utilizado em campanhas de carácter social e político, como eleições e campanhas sanitárias.

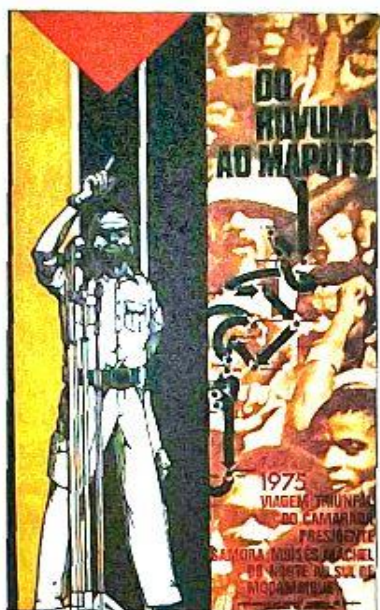
Quase todos os sectores da actividade humana não dispensam o cartaz para transmitir com eficácia, a um grande número de receptores, as mensagens das suas realizações.

O cartaz é, normalmente, composto por texto e imagem (utiliza uma linguagem mista).

O texto e a imagem de um cartaz podem resultar de desenho, pintura, recorte e colagem, fotografia e outras formas de obtenção de imagem e de texto.

A imagem do cartaz deve chamar a atenção, ser legível e cativar a atenção do público a longa distância e ser lido de forma rápida.

A imagem e o texto devem completar-se, ajudando a transmitir a imagem de forma adequada. Embora o cartaz seja, normalmente, composto por texto e imagem, é possível encontrar cartazes compostos por imagem apenas, (cartazes icónicos), e cartazes compostos apenas por texto (cartazes verbais).



Tendo em conta a função que o cartaz desempenha, ele pode ser informativo ou apelativo. É informativo quando pretende apenas informar e é apelativo quando apela para que façamos algo.

Destes dois tipos de cartaz derivam os outros:

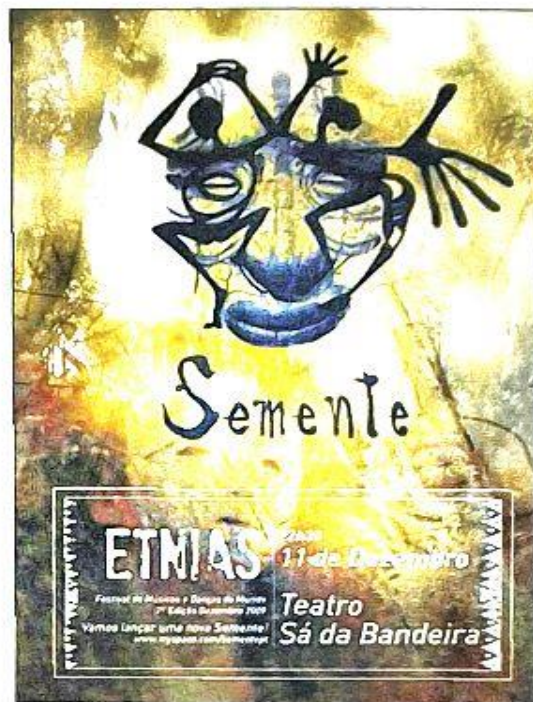
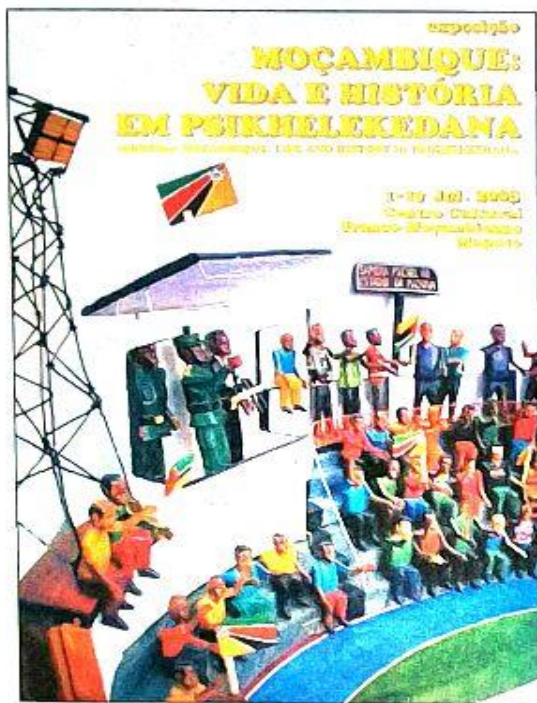
Cartaz social

O cartaz social é aquele que informa sobre algo que interessa a comunidade a que pertencemos.



Cartaz cultural

Trata-se de um cartaz que anuncia um determinado evento cultural: um filme, uma peça de teatro, uma exposição, um concerto, etc.



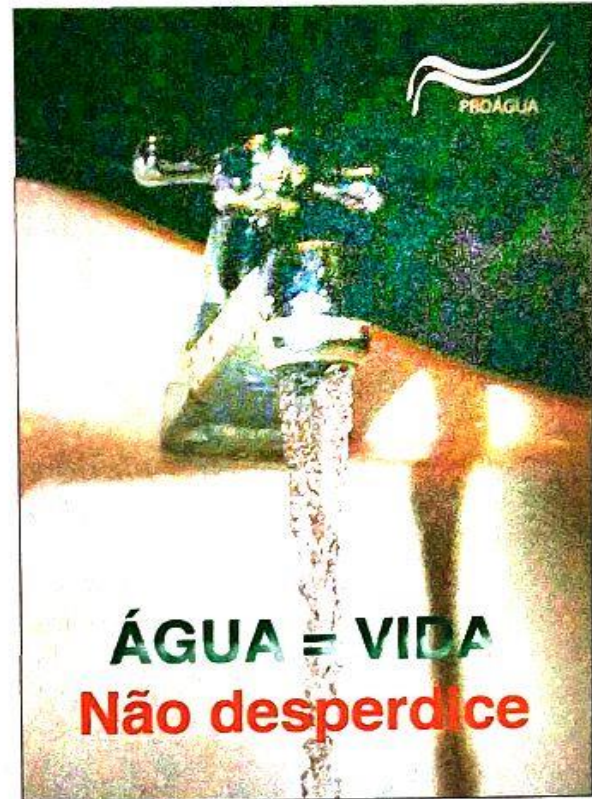
Cartaz político

É a referência que se dá ao cartaz que pretende passar mensagens sobre uma causa, defender ideias, ou apelar à participação numa acção (comícios, manifestações, votação, eleições, etc.)



Cartaz didáctico

Este tipo de cartaz comunica mensagens destinadas a informar, a advertir ou a ensinar algo a um determinado conjunto de receptores.



Modificação da imagem no cartaz

Na actualidade é muito frequente encontrar casos em que a imagem que o cartaz apresenta é o resultado duma modificação, tendo em vista torná-la mais expressiva, ou para criar um determinado efeito.

A deformação da imagem consegue-se recorrendo a operações como deformação, simplificação e fragmentação.

Deformação

O acto visual não se deve limitar a um registo passivo do que se observa.

A capacidade de representar busca referência nas imagens mentais e permite alterar a estrutura habitual dos corpos, alongando, comprimindo, torcendo, etc., construindo uma nova imagem que responde à intenção pretendida.

Simplificação

Para transmitir uma mensagem visual limpa, podemos recorrer ao método selectivo que consiste em concentrarmo-nos apenas nas características essenciais das formas, desprezando elementos que possam torná-las particulares, assumindo-as como formas padronizadas.

Fragmentação

Uma composição é normalmente constituída por várias partes que em termos visuais procuram equilíbrio. A fragmentação consiste em dividir essas partes e alterar a sua disposição, destruindo esse equilíbrio e criando novo arranjo. Podemos, por exemplo, modificar o tamanho habitual de um elemento em relação a outro, reduzir ou aumentar apenas uma parte, alterar a cor ou a textura habitual de uma parte substituindo-a por outra.

Como elaborar um cartaz

Quando pretendemos transmitir uma mensagem através do cartaz é necessário considerar que este vai ser afixado, visto e lido simultaneamente por muito observadores.

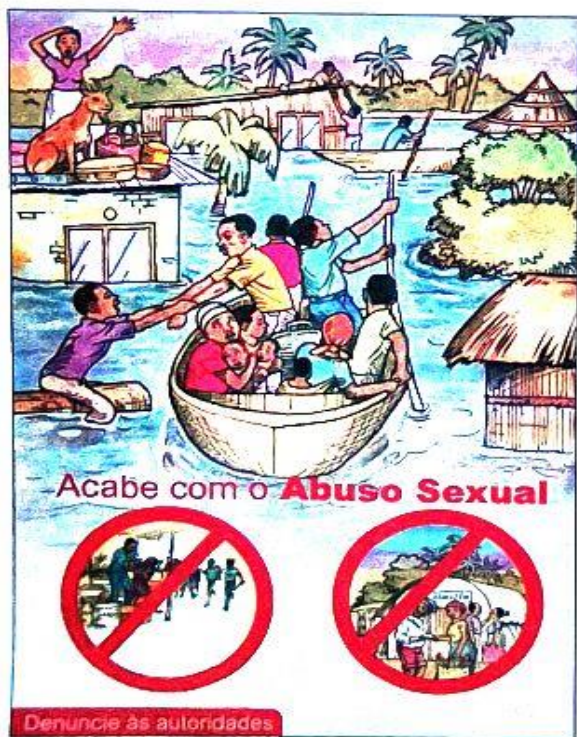
Outras considerações têm a ver com a selecção do local adequado para afixar o cartaz, o público a que ele se destina e o tempo que o cartaz vai ficar afixado.

A elaboração do cartaz é um processo criativo que deve incluir planeamento, projecção concepção com uma forte presença da criatividade, pois esta torna-se indispensável em todas as fases de realização do cartaz.

É a criatividade que motiva e nos impulsiona para o novo.

O cartaz deve ser algo surpreendente, original.

No cartaz deve haver contraste entre a cor da letra, a cor da imagem e o fundo. O tamanho da letra e a distância entre as palavras devem ser convenientemente definidos para garantir uma boa legibilidade sendo necessário haver uma relação entre as imagens e as parte escrita para que possa haver uma boa leitura.



1. **Estudo do problema:** antes de mais nada devemos equacionar correctamente o problema. Portanto, devemos definir com a máxima certeza o que queremos transmitir na mensagem. Esta mensagem irá condicionar o que vai acontecer nas fases seguintes.
2. **Recolha de dados:** o projecto de elaboração de um cartaz é um trabalho de criação, pelo que é preciso mobilizar a nossa imaginação e os nossos conhecimentos. Devemos procurar todas as fontes de informação – livros, pessoas, jornais, revistas, cartazes já construídos e fazer uma recolha de elementos que nos podem ajudar a melhorar as nossas ideias.

A pesquisa vai-nos ajudar a seleccionar os materiais e as técnicas adequadas e, mais importante, vão enriquecer a nossa imaginação quanto à imagem ou imagens e textos que melhor transmitem a ideia do que queremos que o nosso cartaz transmita.

3. **Esboço do cartaz:** esta é a fase de realização de estudos prévios e de procura de ideias. A partir da informação recolhida vão nascer as primeiras ideias e, deste modo, começamos a poder fazer as opções.

Construção da imagem

Experimentamos várias imagens para seleccionarmos a adequada e os vários processos de obtenção de imagem: desenho, pintura, fotografia, colagem, etc.

Estudo do texto

Nesta fase é importante fazer estudos para o texto que deve ser curto e de fácil leitura a alguma distância.

Estudo dos materiais

Uma boa selecção de materiais passa pela consideração de vários factores, a saber:

- Exploração da expressividade dos materiais.
- Disponibilidade dos materiais no local.
- Avaliação dos custos.
- Impacto dos materiais sobre o ambiente.
- Escolha do tipo de reprodução a utilizar na produção do cartaz.
- Condições ambientais do local onde o cartaz será exposto.
- Duração da exposição do cartaz.

Estudo do formato

Escolhe-se entre um formato ao alto ou ao baixo. A escolha é condicionada pela imagem que foi seleccionada.

Síntese do texto e imagem e sua disposição no suporte

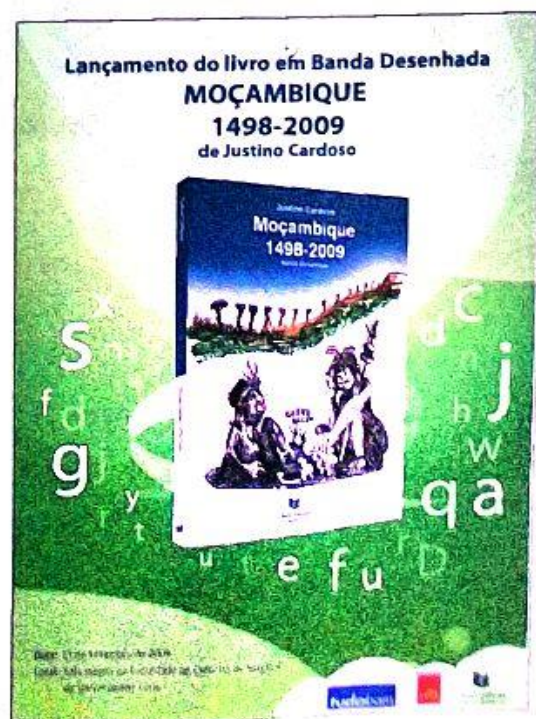
Fazer uma síntese consiste na combinação do texto escolhido com as imagens e a cor a fim de se estudar a proposta como um conjunto que se pretende equilibrado, rapidamente compreendido, e facilmente memorável.

Realização do cartaz

É a fase de desenvolvimento da ideia escolhida. Decididos os materiais e a técnica adequados, passa-se à construção do cartaz, tomando-se decisões sobre os pontos onde afixar o cartaz.

Avaliação/Testagem

A avaliação do cartaz deverá ser feita durante o tempo em que ele estiver exposto, procurando-se captar a reacção do público.

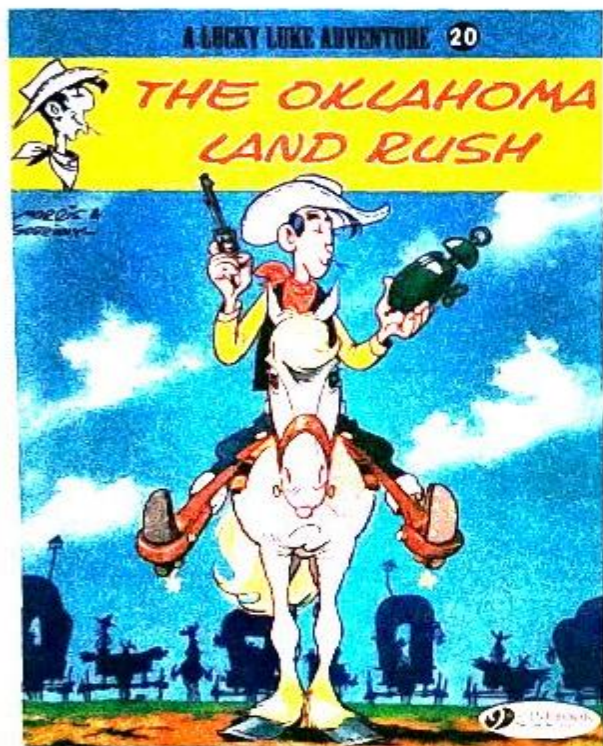


Banda Desenhada

A banda desenhada surgiu nos Estados Unidos, nos finais do século XIX, em suplementos de jornais diários, fazendo publicidade à venda de sabões. Ela surgiu através de pequenos quadrinhos que procuravam sintetizar uma determinada história.

Os momentos mais salientes da história da banda desenhada estão associados ao surgimento de personagens conhecidas em histórias de aventura. Surgem nessa época nomes de personagens como Tarzan e Popeye.

Destacam-se aqui as categorias de banda desenhada como as policiais ou de espionagem, de ficção científica (Flash Gordon), de aventuras (Super-Homem, Batman) de *western* (Lucky Luke), salientando-se o surgimento dos personagens de banda desenhada com o nome de Tintim (criado por Hergé) e Spirou.



Heróis da banda desenhada

Os heróis são seres que possuem poderes superiores aos normais.

Um super-herói, no sentido mais tradicional, é: bonito, bom, saudável, prestável, aventureiro... desloca-se em veículos especiais, que muitas vezes voam, transformam-se, etc., tem a possibilidade de navegar no tempo, transportando-se para outras épocas, tem força ilimitada conseguindo levantar prédios arrancar florestas... e o seu objectivo é lutar contra as forças do mal.

Ao longo do tempo, no entanto, este tipo de heróis foi sendo acompanhado por novos personagens, mais falíveis nas suas acções, mais críticos em relação à realidade ao seu redor, atraindo, assim, para a banda desenhada temas como desigualdades sociais e problemas ecológicos.

Elementos da banda desenhada

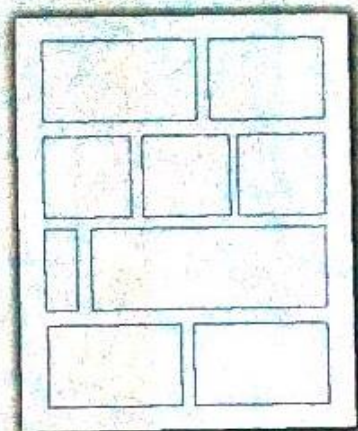
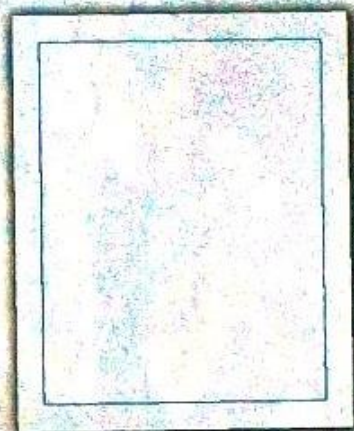
Prancha

É o formato de uma página de banda desenhada, onde são desenhadas tiras subdivididas em vinhetas de tamanho variável.

Quadrado ou vinheta

Unidade de montagem de uma banda desenhada, muitas vezes de forma rectangular, que varia de dimensões conforme as conveniências do desenhador.

Cada quadrado constitui uma unidade narrativa (cena da história).



Legenda e cartucho

Trata-se de um breve texto narrativo colocado sobre (ou sob) a imagem.

Espaço com a forma de rectângulo, com a mesma altura que a vinheta mas bastante mais estreito, situado ao lado desta, e que se destina igualmente a conter um breve texto explicativo.

*A prisão de Mukuttu-Munu!
Por força mágica dos seus mais próximos e por pena e amor
à sua querida irmã, Mukuttu-Munu entregou-se aos portu-
gueses no Fortim de Mossuril.*



Metáforas visualizadas

As metáforas visualizadas são convenções gráficas que servem, por exemplo, para expressar o estado de espírito do personagem.



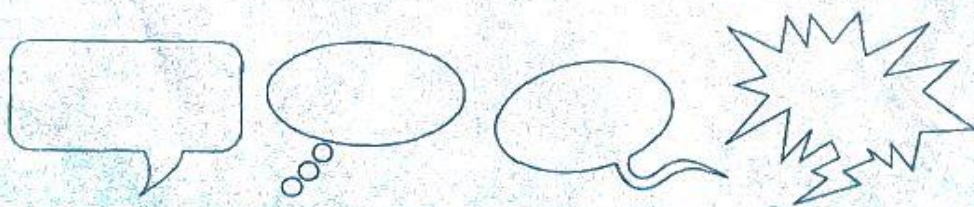
Balão

Uma convenção específica da banda desenhada e destina-se a integrar graficamente o texto dos diálogos e/ou pensamentos, sentimentos expressos pelos personagens.

No balão encontra-se um apêndice que indica o personagem a que pertence o texto que está no balão.

A variação das formas e tipos de balões serve para diferenciar a natureza da fala, e do pensamento, derivando daí vários tipos de balões: balão de fala colectiva, de transmissão, de fala alta, de pensamento, balão off, e de fala baixa.

O contorno do balão pode ajudar a exprimir ou a acentuar o conteúdo do texto.



Onomatopeias

São registos gráficos com forte poder expressivo que nos sugerem os sons ou ruídos resultantes de uma acção (um motor a funcionar, um cavalo a galope, o impacto de um objecto sobre a superfície, etc.).



Signos cinéticos

Convenção em formato gráfico que tem a finalidade de dar a ideia de movimento.



Tempo

A visualização da passagem do tempo num mesmo espaço pode conseguir-se através da repetição de um mesmo cenário ao longo de vários quadradinhos, em que as únicas alterações dizem respeito à evolução da acção (ou narrativa).

Enquadramento de cenas na vinheta

Ao pretendermos enquadrar ou encontrar o melhor ângulo para representar o que pretendemos, temos de nos lembrar de que a realidade que nos rodeia contém inúmeros aspectos, e que não podemos representá-los todos.

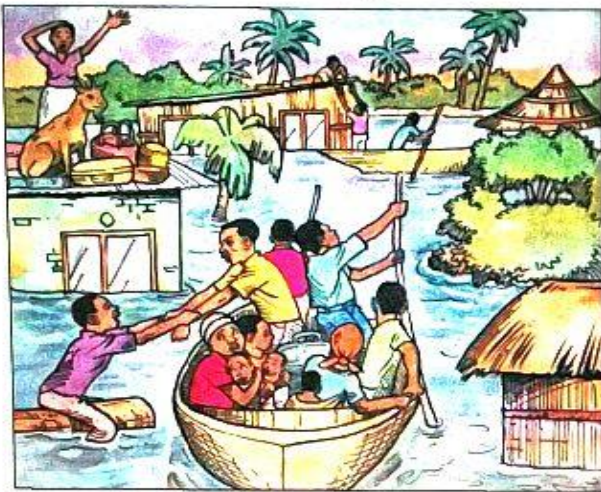
Então, temos de começar por escolher o motivo principal, a parte que mais nos interessa, combinando com a escolha do ponto de vista. Enquadrar significa muitas vezes fragmentar, deixar de fora aquilo que não nos interessa de momento e que nos pode impedir de ver o que é essencial.

O enquadramento das imagens na vinheta é muito importante por permitir dar o merecido destaque ao que se pretende mostrar numa determinada circunstância.

Os enquadramentos ou planos de visão mais habituais são:

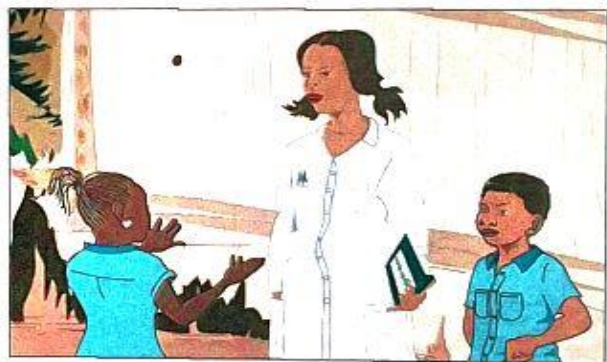
Plano geral

Localiza o ambiente em que a história se desenrola.



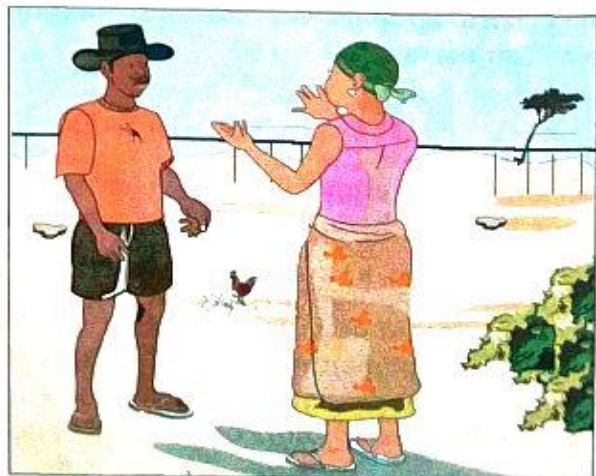
Plano de conjunto

Localiza os personagens no cenário onde ocorre a história.



Plano médio

No plano médio, os personagens têm quase a mesma altura da vinheta.



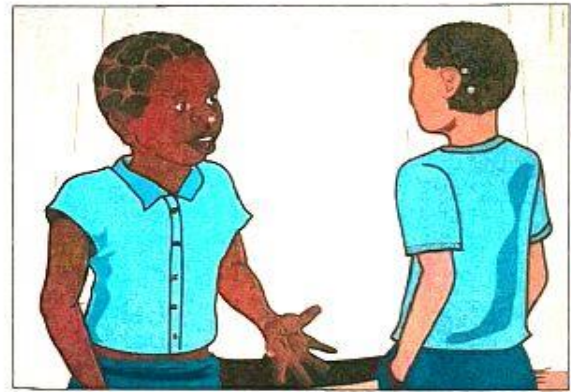
Plano americano

Os personagens aparecem cortados à altura do joelho.



Plano aproximado

Aqui vemos os personagens a partir da cintura.



Primeiro plano

Vemos dos ombros para cima.



Grande plano

Neste caso apenas aparecem os rostos dos personagens.



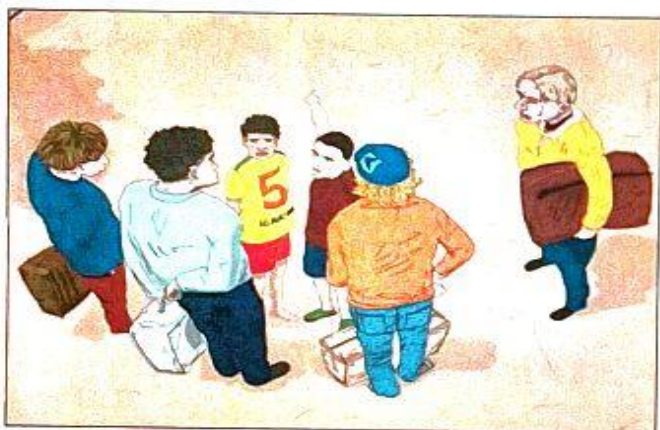
Plano de pormenor

Aqui focaliza-se um pormenor importante da cena.



Ângulo picado

Apresenta a cena a ser observada de cima para baixo.



Ângulo contra-picado

Neste ângulo de visão apresenta-se a cena sendo observada de baixo para cima.



Postal

Conforme podemos perceber o cartaz é um meio de comunicação muito importante em muitas sociedades do mundo particularmente na nossa, pois como sabes muita gente ainda não sabe ler nem escrever para além de nos dias de hoje precisarmos mais de imagem do que texto, pois, segundo reza o velho ditado chinês «uma imagem fala mais de mil palavras».

Para além do cartaz usamos outros meios como o postal para comunicarmos com amigos ou pessoas por nós estimadas por vários motivos (felicitar pelo seu aniversário, pela época festiva do Natal, Fim do Ano, etc.).

Pois bem! Vejamos o que é um postal.

Podemos chamar postal a um pequeno cartão que contém imagens, e serve para comunicar com as outras pessoas.



Este pode circular pelo correio sem precisar de envelope, daí que alguns contêm numa das suas faces um espaço destinado ao endereço do destinatário, e mensagem do remetente.

Para fazer uma postal é preciso seguir alguns princípios básicos como:

1. Pensar no suporte (cartolina, papelão)
2. Forma que pode ser rectangular, quadrangular, triangular, circular, etc.
3. Imagem pintada ou gravada
4. Texto a preto e branco ou a cores.
5. Material (tesoura, cola, lápis de cor, tinta, etc.).

A estes princípios, pode adicionar outros elementos que eventualmente irá usar de modo a obter resultados satisfatórios no seu trabalho. Contudo, importa destacar que os postais mais comuns no mercado são rectangulares, muitas vezes por obedecerem a algumas normas regulamentadas pelos correios mas existem outros com formas bem sugestivas o que significa, que pode criar as suas próprias formas usando a técnica de pintura que achar mais adequada à imagem e à mensagem pretendida.



Exercícios propostos

1. Escolha um tema e faça um cartaz.
 - a) Informe sobre os malefícios do consumo de drogas e álcool.
 - b) Apele ao voto nas eleições.
 - c) Divulgue as manifestações artísticas da sua comunidade.
 - d) Divulgue a beleza das nossas praias.
 - e) Mostre a diversidade cultural do nosso País.
 - f) Anuncie um novo sumo de caju.
 - g) Anuncie a venda de um produto muito apreciado na sua comunidade.
2. Participe num trabalho em grupo formado por 3 a 5 membros.
 - a) Pense com os membros do grupo num evento que a vossa escola irá realizar em coordenação com um dos seus professores de preferência o seu Director de Turma.
 - b) Já em grupo façam uma pesquisa de modo a realizar um trabalho comum como, por exemplo, o anúncio de uma actividade festiva alusiva ao dia da sua escola.
 - c) Distribuam os temas e em seguida elaborem esboços alusivos ao evento escolhido.
 - d) Apresentem os esboços e a vossa ideia aos colegas de modo a seleccionarem as melhores propostas.
 - e) Elaborem um cartaz individualmente ou um grupo com o tema escolhido segundo os princípios básicos de construção de um cartaz.
3. Pense num postal que gostaria de oferecer a uma pessoa por si estimada.
 - a) Seleccionem diferentes cartolinas de cores e tamanhos variados.
 - b) Escolha uma como suporte do postal a realizar.
 - c) Desenhe e recorte a forma do seu postal.
 - d) Pinte uma face do postal deixando a outra sem pintar para colocar a dedicatória ou mensagem.

NB: A face pintada pode conter um pequeno texto alusivo como: Feliz Aniversário, Felicidades, Feliz Festa, etc.

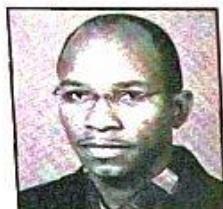
B i b l i o g r a f i a

- Abreu, Maria Helena P. de; Miranda, F. Pessegueiro. *Compêndio de Desenho para o 2.º Ciclo dos Liceus*, 3.ª Edição, Porto Editora.
- Brown, David. *Como Desenhar Gatos*, Editorial Presença, Lisboa, 1984.
- Horton, James. *Introdução ao Desenho*, Editorial Presença, 2.ª Edição, Lisboa, 2002.
- Parramon, José Maria. *Casa de Desenho e Pintura*, Centro de Ensino por Correspondência Álvaro Tomás, Lisboa.
- Seymour, Mar. *Como Desenhar Flores e Plantas*, Editorial Presença, Lisboa, 1984.
- Raysmith. *Desenhar a Figura Humana*, Editorial Presença, 2.ª edição, Lisboa 2004.
- Raysmith. *Introdução à Pintura em Acrílico*, Editorial Presença, 2.ª edição, Lisboa, 2002.



Rangel Manjate

Bacharel em Desenho pela Universidade Pedagógica.
É docente da disciplina de Desenho e Educação Visual em várias instituições de ensino da capital.



Marcos Muthewuye

É licenciado em Artes Plásticas com perfil de escultor pelo Instituto Superior de Artes (ISA) em Havana, Cuba. Actualmente é docente na Escola Superior Técnica (ESTEC) da Universidade Pedagógica (UP).
É membro fundador do Movimento de Arte Contemporânea de Moçambique (MUVART); tem desenvolvido várias actividades artísticas no País e no estrangeiro.



Pedro Augusto

Licenciado em Arquitectura e Planeamento Físico, pela U.E.M.
É professor de Desenho e Geometria Descritiva no Ensino Secundário. Tem colaborado com o INDE na reforma curricular das disciplinas de: Desenho, Educação Visual, Oficinas e Desenho e Geometria Descritiva. Desenvolve projectos na área de arquitectura.



HINO NACIONAL

Pátria Amada

Na memória de África e do Mundo
Pátria bela dos que ousaram lutar
Moçambique o teu nome é liberdade
O sol de Junho para sempre brilhará.

Coro

Moçambique nossa terra gloriosa
Pedra a pedra construindo o novo dia
Milhões de braços, uma só força
Ó pátria amada vamos vencer.

Povo unido do Rovuma ao Maputo
Colhe os frutos do combate pela Paz
Cresce o sonho ondulado na Bandeira
E vai lavrando na certeza do amanhã.

Flores brotando do chão do teu suor
Pelos montes, pelos rios, pelo mar
Nós juramos por ti, ó Moçambique
Nenhum tirano nos irá escravizar.



EV 11



Programas
Actualizados

Já à venda:

História 11

DGD 11

Inglês 11

Biologia 11

Brevemente:

Filosofia 11

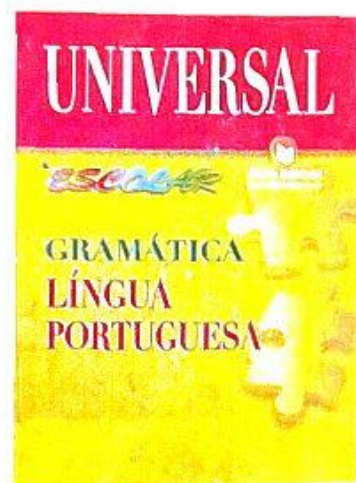
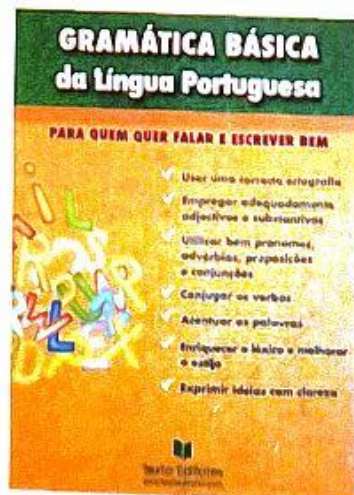
Física 11

Matemática 11

Português 11

Química 11

Publicações de referência
para apoio ao ensino



978-902 47 5436 6

