FUNDAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL

UFMS

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

CURSO DE ARTES VISUAIS

Professor Dr. Isaac A. Camargo

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM:

www.artevisualensino.com.br

DESENHO ARTÍSTICO I

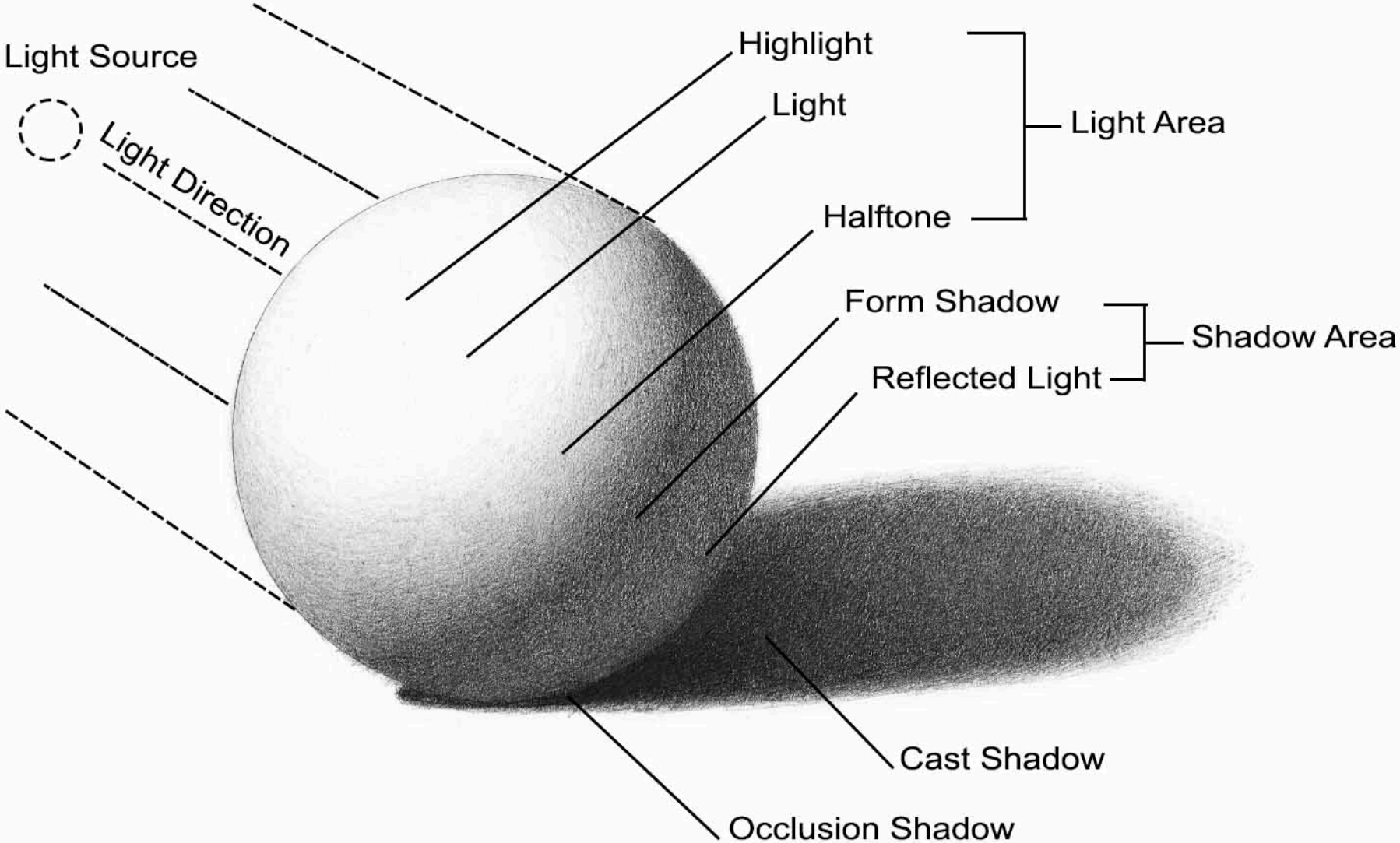
Desenho e Expressão Gráfica 4

Estudos de Luminosidade

O conceito de Luminosidade diz respeito à Luz e Sombra.
Os estudos relacionados à Luminosidade é um dos mais importantes para o processo representativo da Arte Visual desde seus primeiros tempos.
O modo de fazer isto mudou um pouco em relação aos períodos históricos, mas sempre tomou como referência o mundo natural e os efeitos da luz sobre ele.

Compreender o modo como a luz incide sobre as coisas sempre foi um dos campos de estudo necessários para a compreensão da visualidade e, em especial, para a criação das imagens, mesmo que fossem pouco parecidas com o mundo natural.

A incidência da luz cria, em contrapartida ou em oposição a ela a sombra que é, em última instância, a ausência da luz. A relação entre luz e sombra não é absoluta, ou seja, não há uma diferença de oposição máxima entre o que é visível e o que não é visível, mas gradativa, gradual, constituindo o que chamamos de *Gradil Tonal* ou *Tonalidade.* A distinção gradual entre a área iluminada e as menos ou não iluminadas cria a sensação de volume.

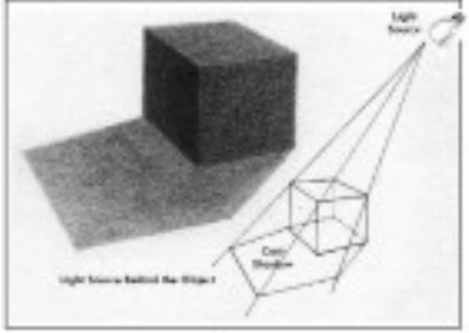

Light Source
Light Direction
Highlight
Light
Halftone
Light Area
Form Shadow
Reflected Light
Shadow Area
Cast Shadow
Occlusion Shadow

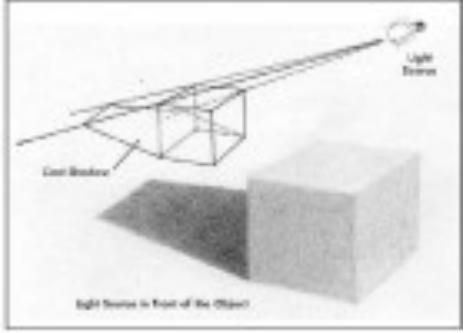
Para trabalharmos a Luminosidade podemos estabelecer alguns critérios de observação:

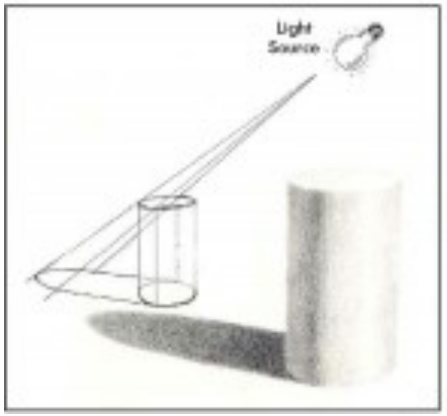
1. Intensidade da luz.
2. Direção da luz.
3. Reflexão da luz.
4. Modulação da luz.
5. Projeção de Sombras.

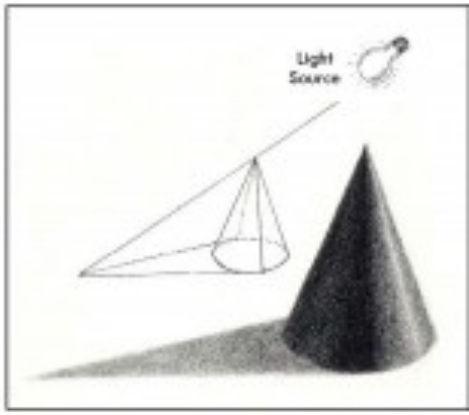
A direção diz respeito à origem da fonte luminosa. Em geral, acreditamos que a luz venha de cima, como a luz solar, e se projete para baixo. A tradição clássica define o ângulo de 45 graus para a incidência luminosa. Entretanto, pode-se variar os ângulos, o que também varia a expressividade das imagens

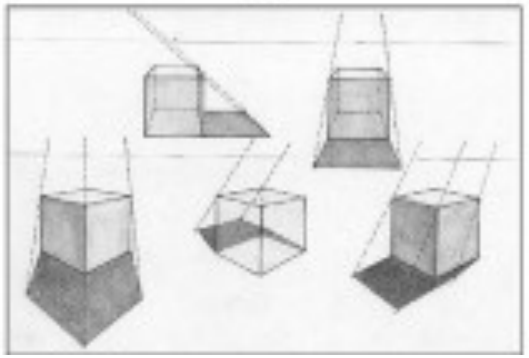
Cube

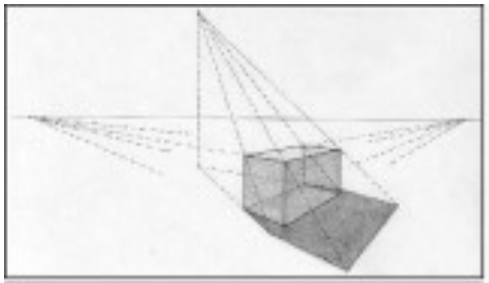


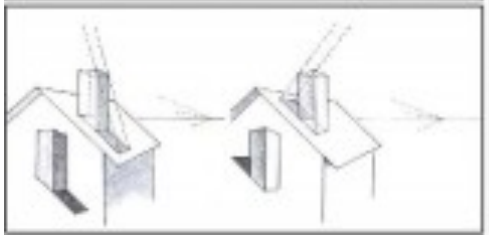


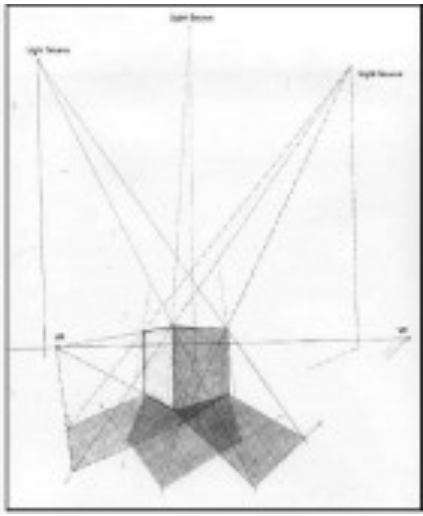


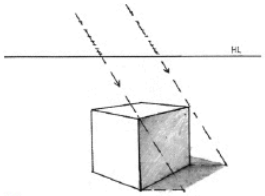




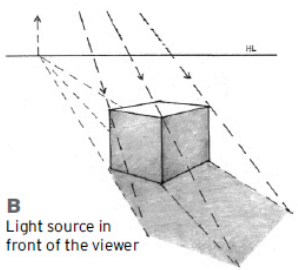




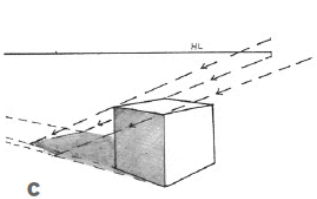




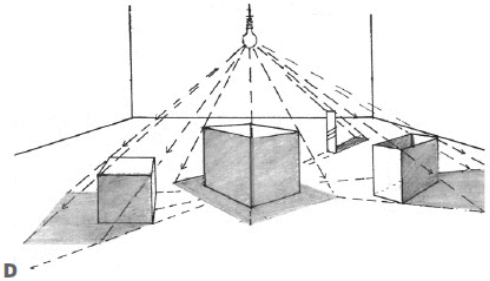
A
Light source parallel to the picture plane



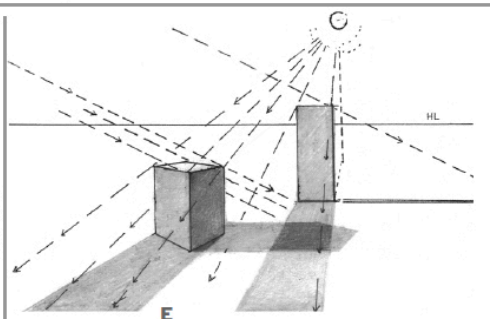
B
Light source in front of the viewer



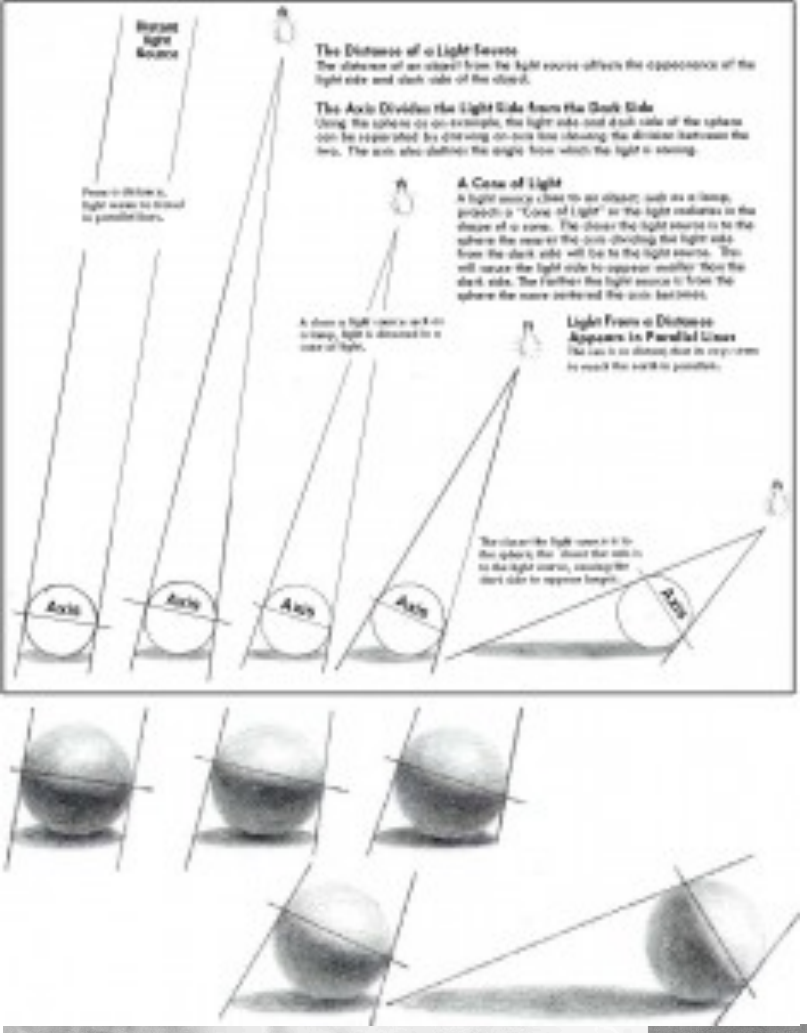
C
Light source behind the viewer

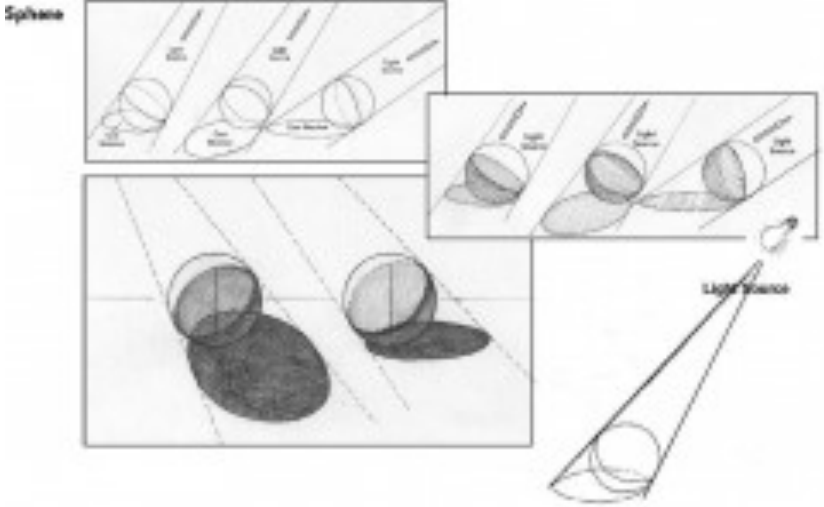


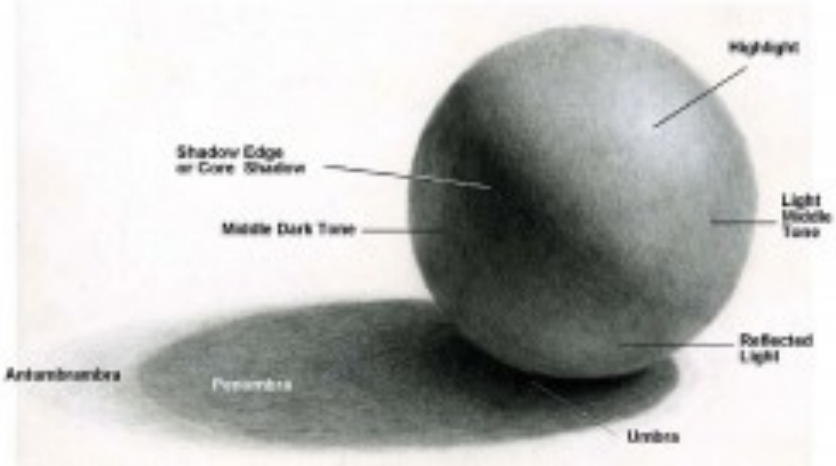
D
Light from a central radiating source

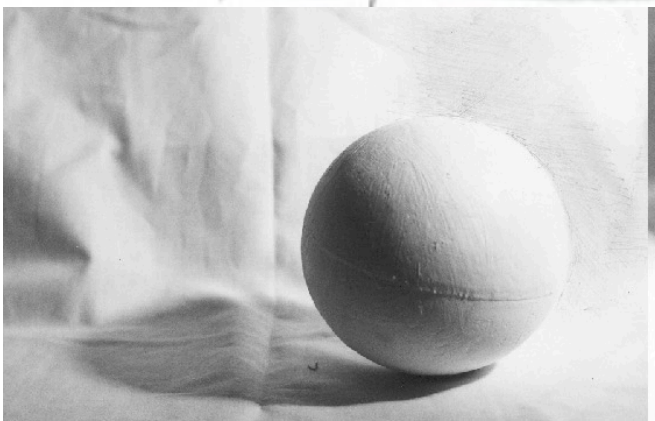


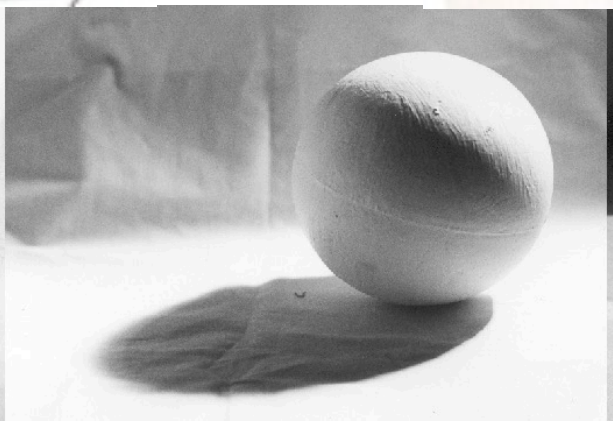
E
Light from multiple sources

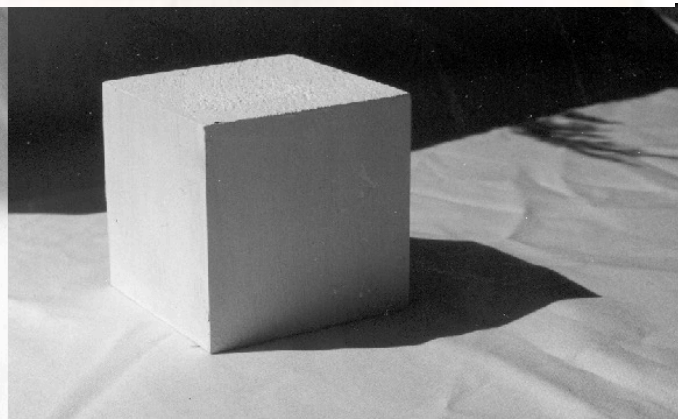

Parallel light Source
The Distance of a Light Source
The distance of an object from the light source affects the appearance of the light side and dark side of the object.
The Axis Divides the Light Side from the Dark Side
A Cone of Light
Light From a Distance Appears in Parallel Lines
Axis
Axis
Axis
Axis
Axis


Sphere
Light Source

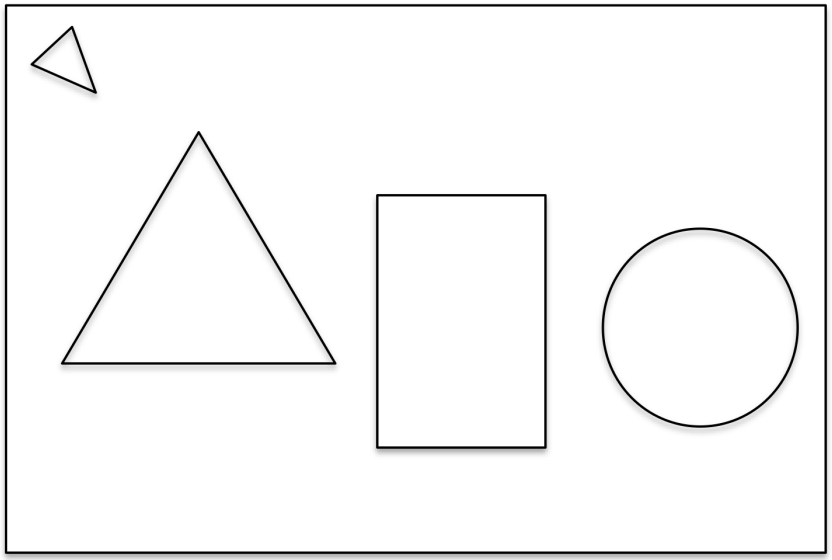

Highlight
Shadow Edge or Core Shadow
Middle Dark Tone
Light Middle Tone
Reflected Light
Antumbrumbra
Penumbra
Umbra

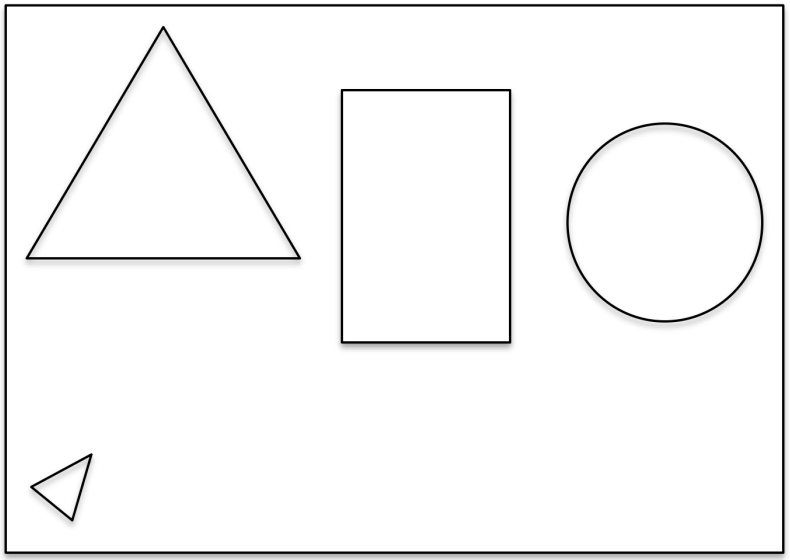


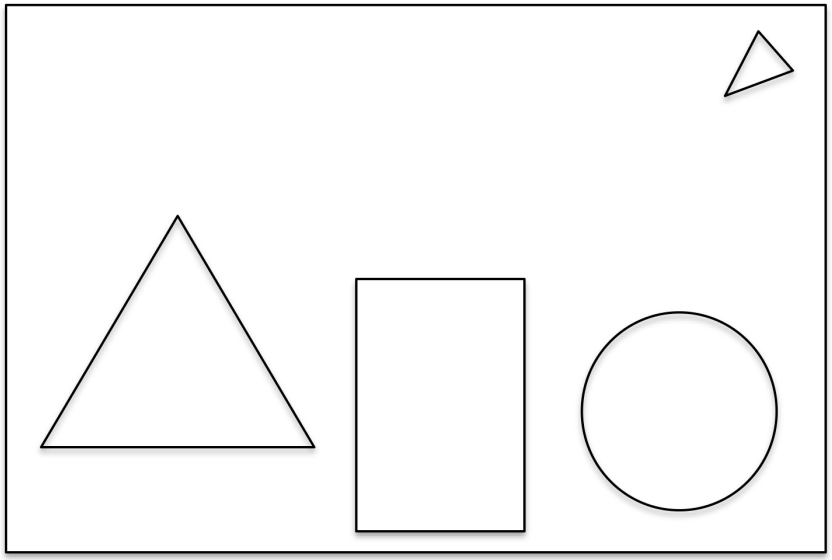


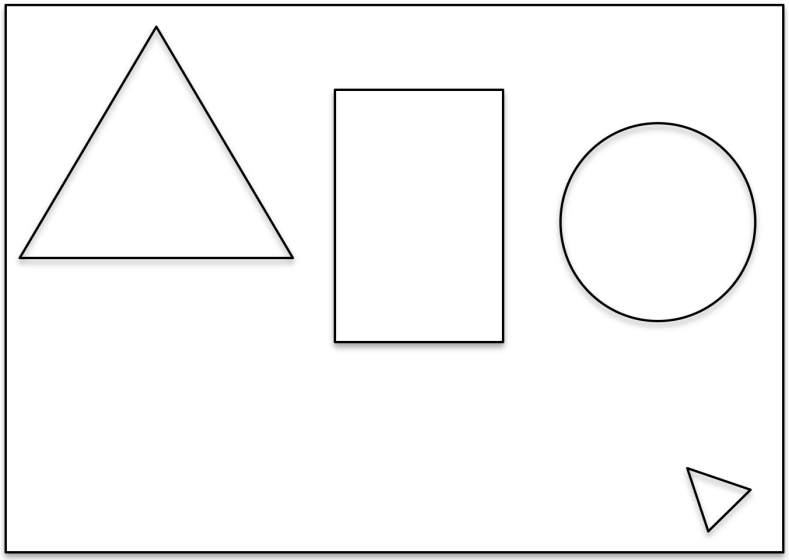


Técnicas de Desenho e Expressão Gráfica: Efeitos Visuais de Luz e Sombra para Produção de Sentido

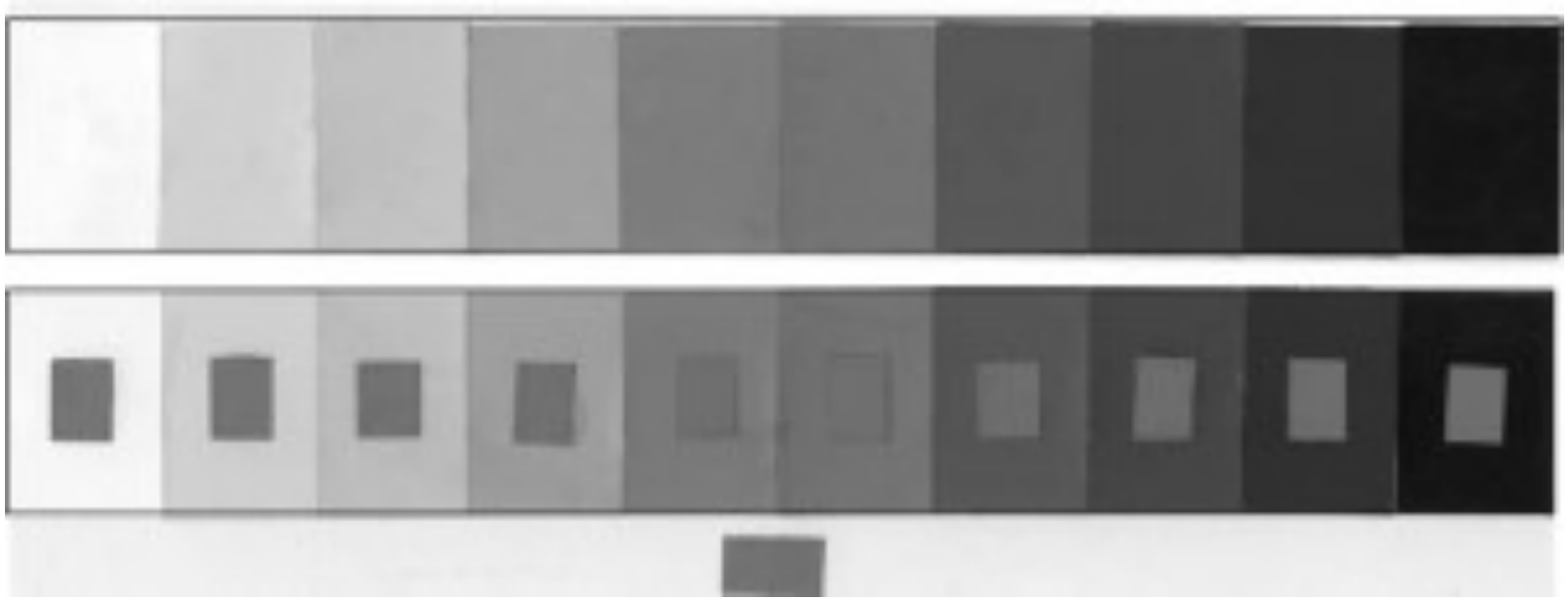


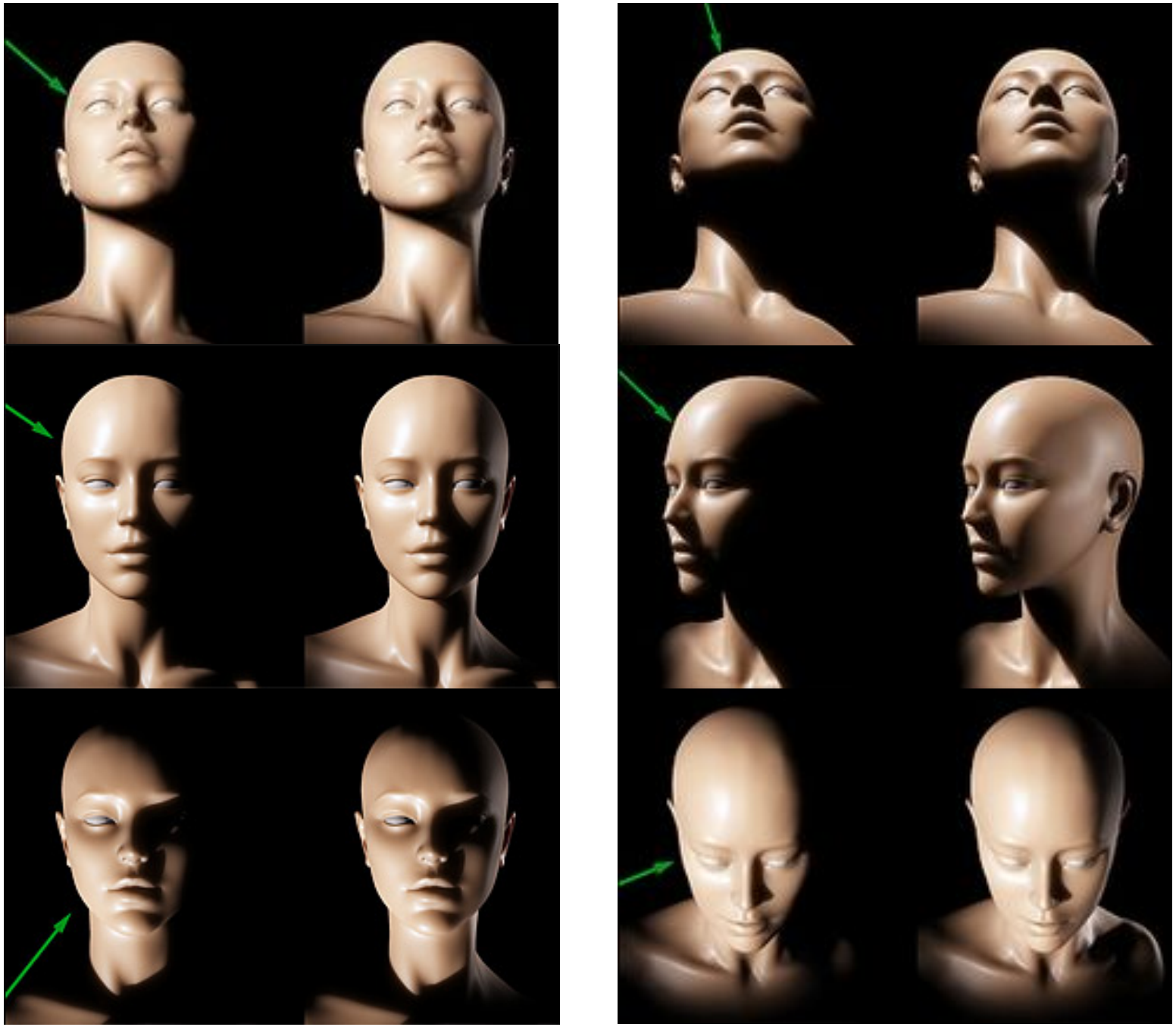


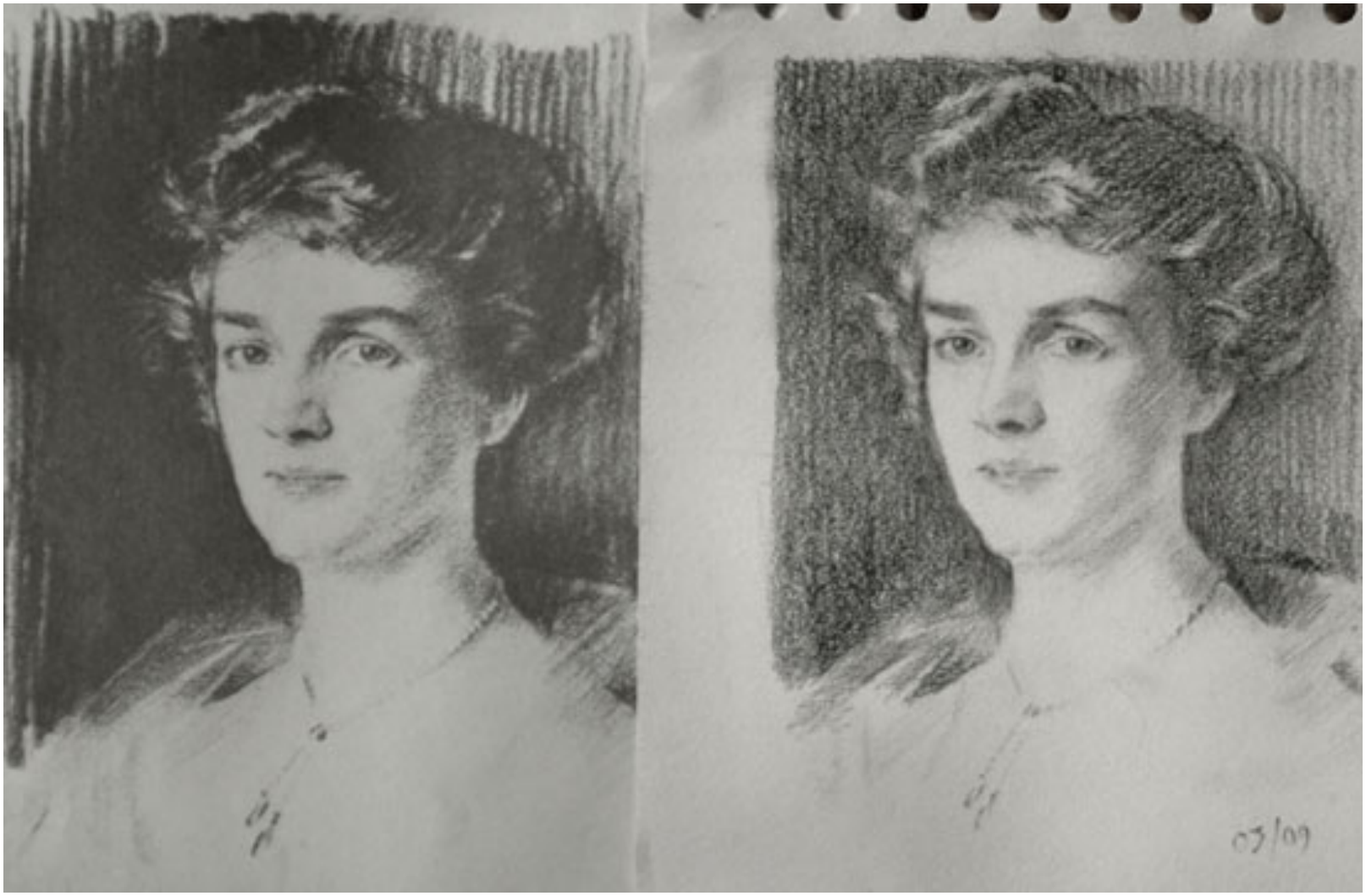


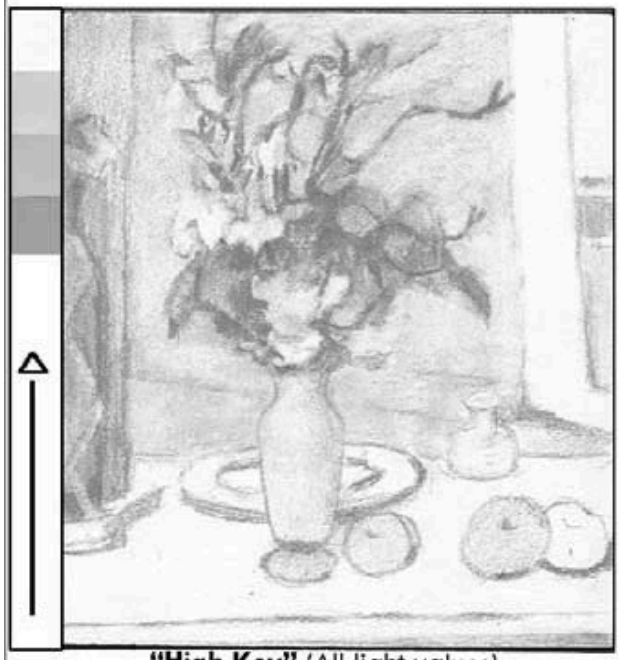


Luzes mais duras, mais diretas, proporcionam imagens mais dramáticas ao passo que luzes mais difusas suavizam o efeito visual.

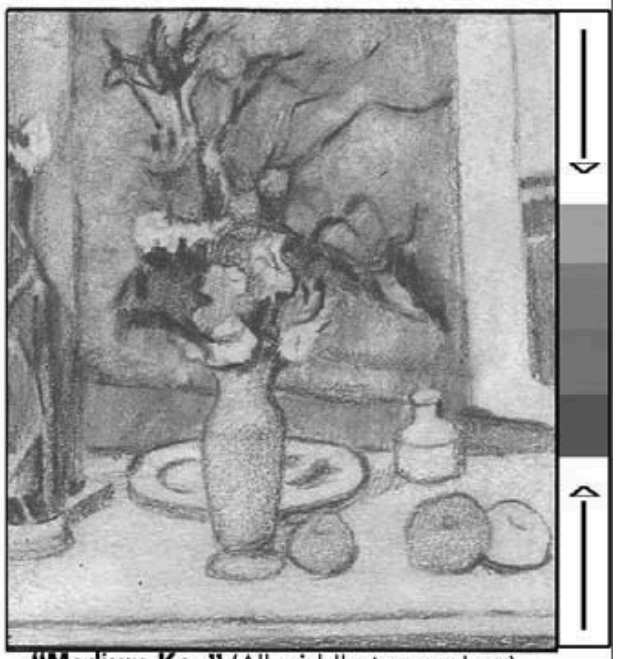




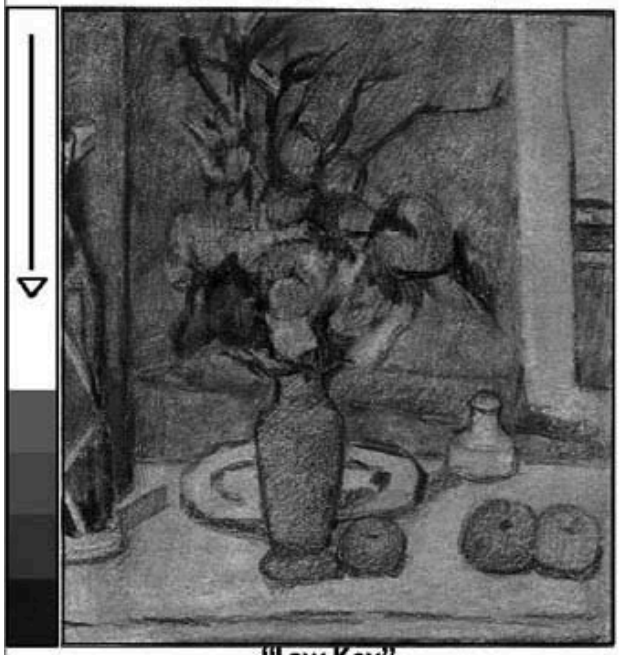

03/09



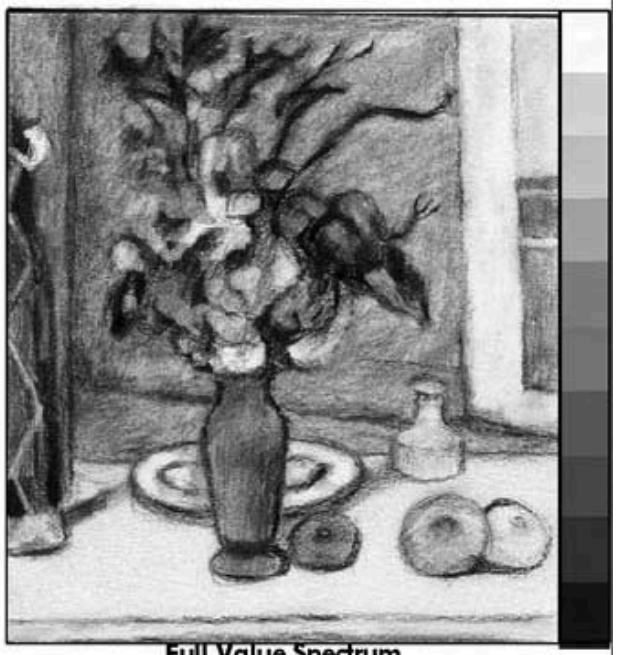
"High Key" (All light values)



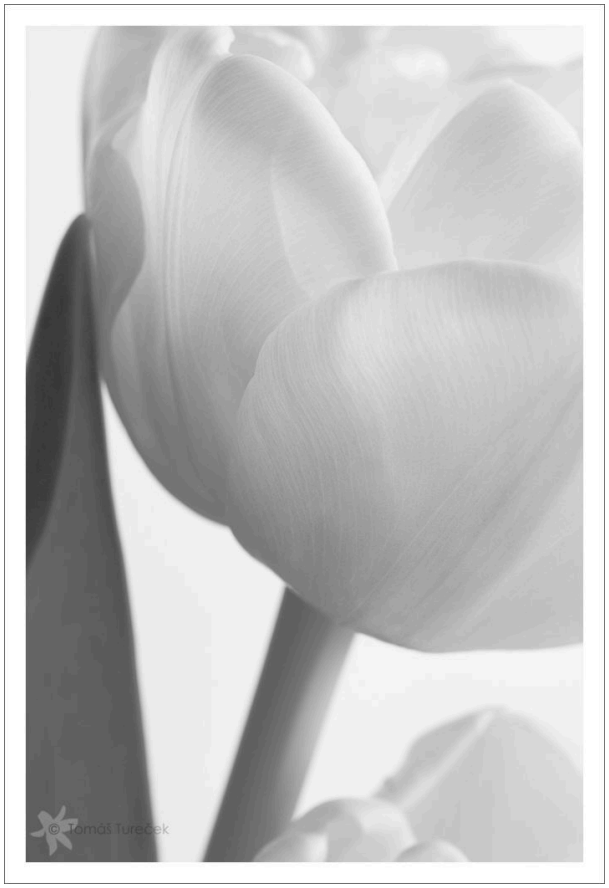
"Medium Key" (All middle tone values)

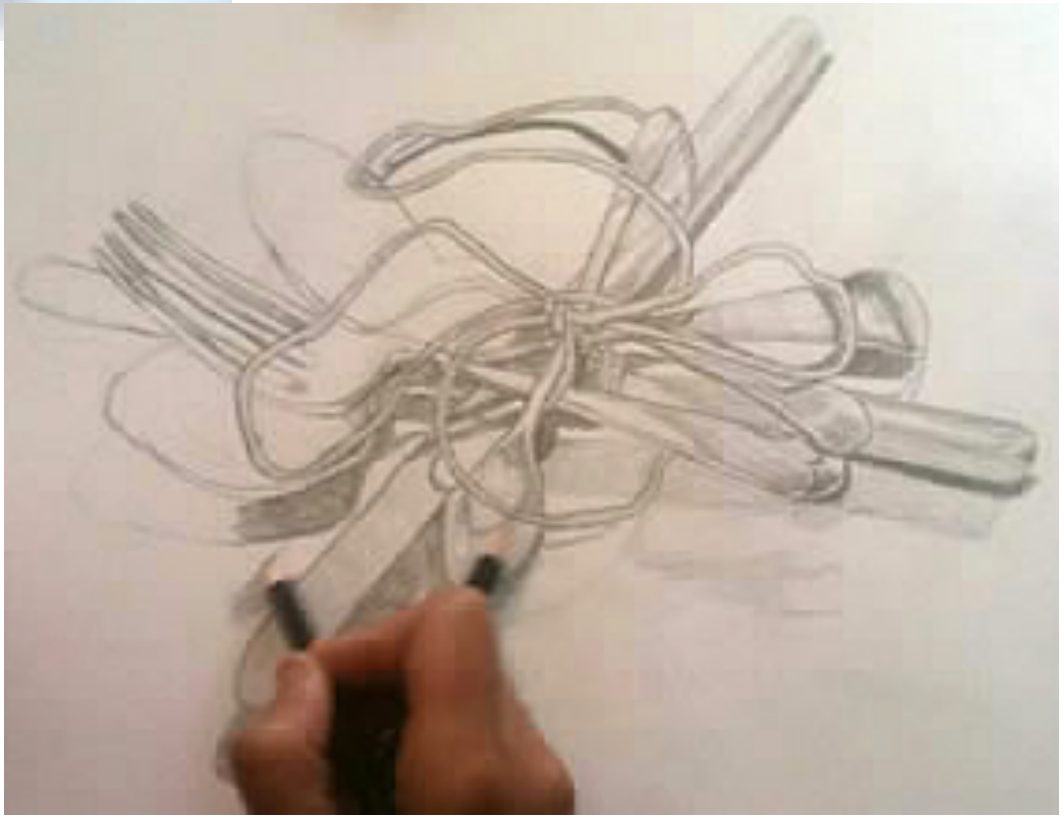


"Low Key"
(All dark values including black)



Full Value Spectrum
(All values from white to black)


© Tomáš Tureček



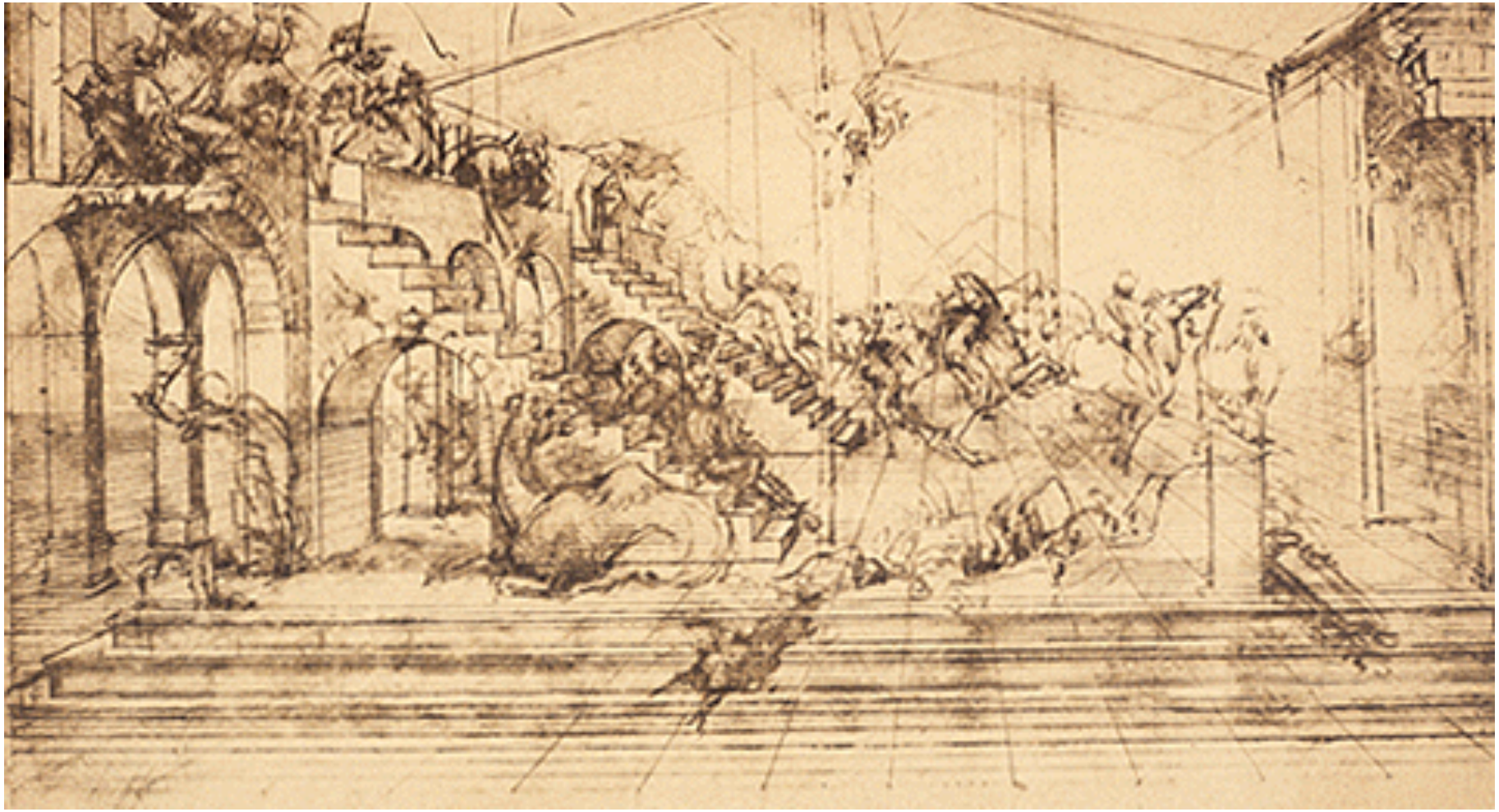
Estudos de Espacialidade

O espaço é entendido como o ambiente no qual estamos inseridos: o nosso entorno.
Este espaço é composto por diferentes elementos: natureza, coisas, objetos, construções etc.
Ao apreender estes elementos também somos capazes de representá-los ou simulá-los por meio de sistemas de representação, criação ou expressão.

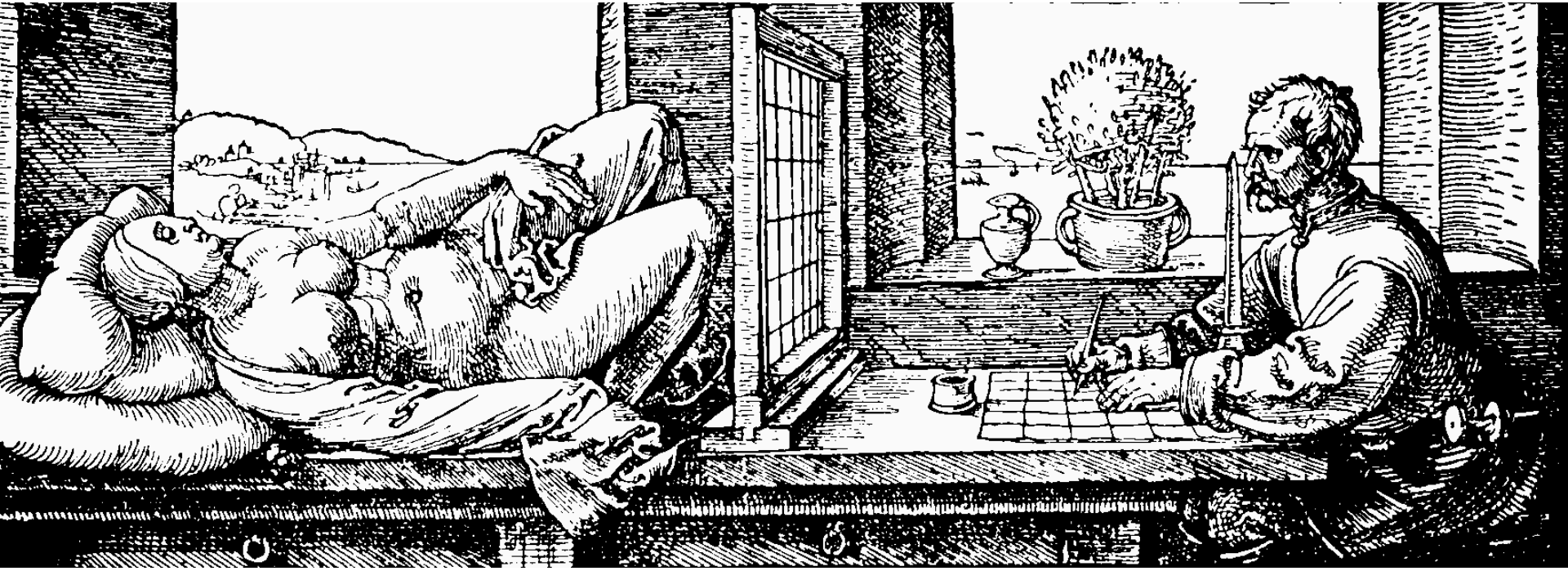
O conceito de Espaço no desenho é representado pelas áreas delimitadas na superfície bidimensional na qual o desenho é instaurado entretanto, ao representar, é necessário criar o efeito visual de tridimensionalidade. Para isto há, pelo menos, duas estratégias discursivas no desenho: uma é criar a ilusão de Luz e Sombra por meio da variação tonal, outra é a Perspectiva.

Os estudos de Luz e Sombra são realizados no contexto da Luminosidade e os de Espacialidade dependem de projeção o que nos leva obrigatoriamente ao contexto da Perspectiva.

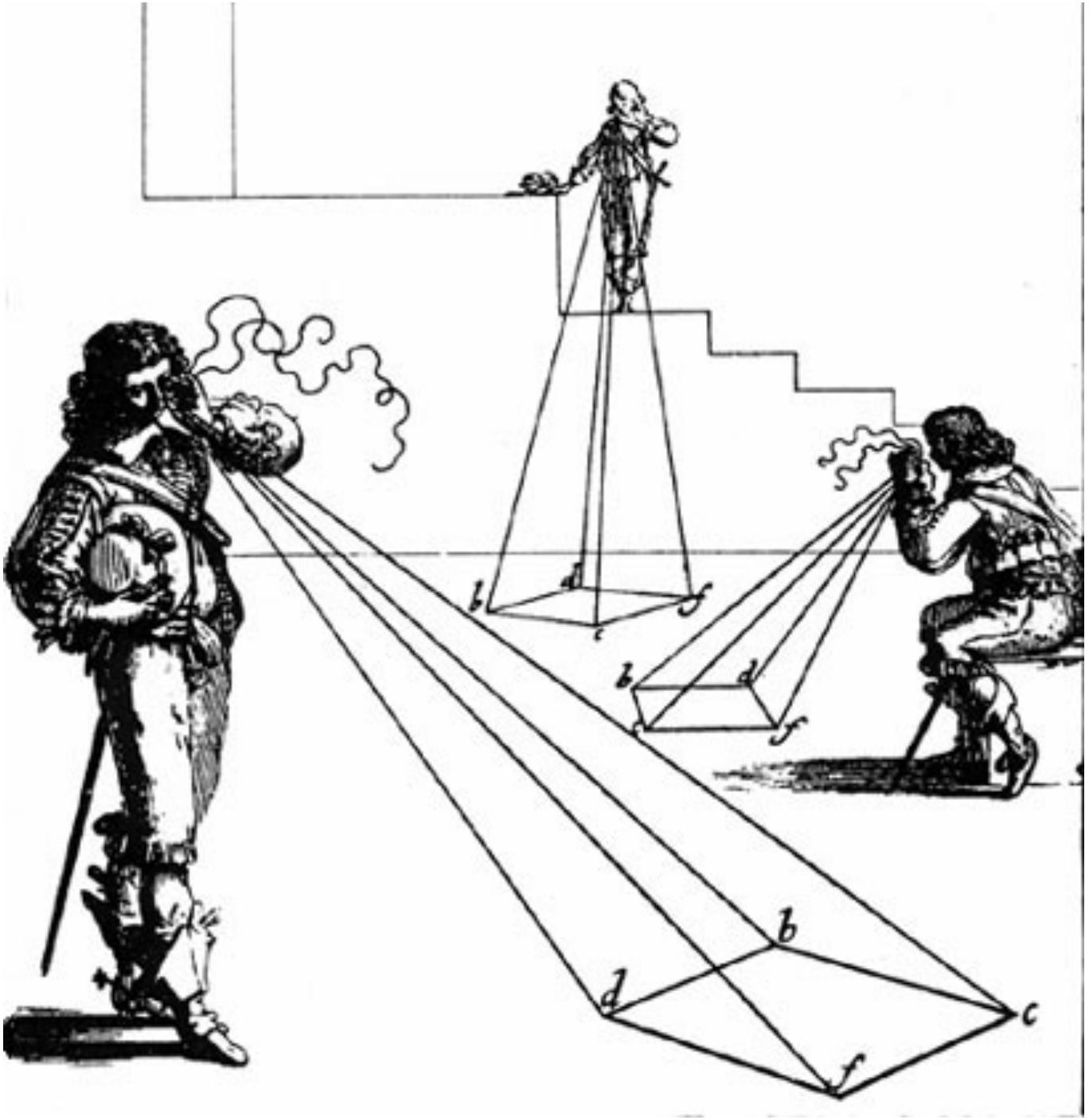
A representação em perspectiva é um dos recursos obtidos a partir da observação da posição dos elementos no mundo natural e transformado numa estratégia discursiva utilizada pelas manifestações artísticas para produzir efeito de sentido de Espacialidade comum na apreensão da realidade com objetividade e naturalidade.

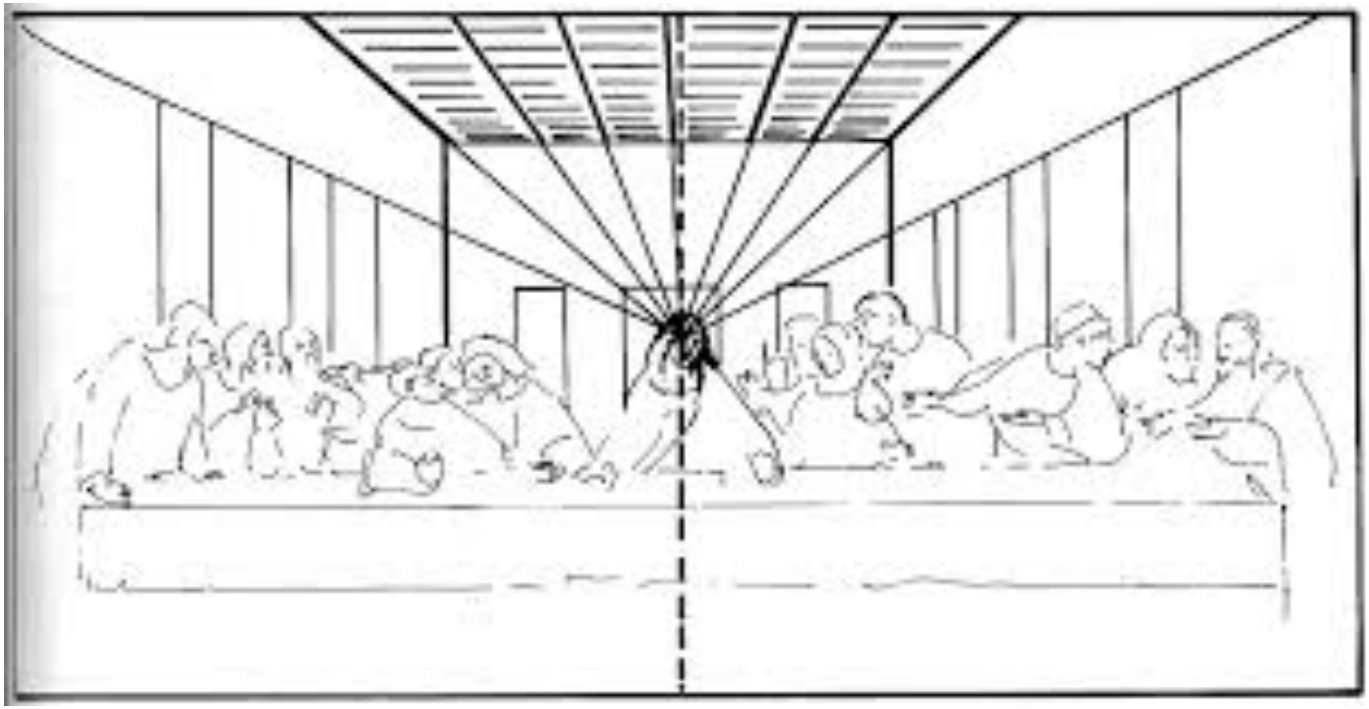


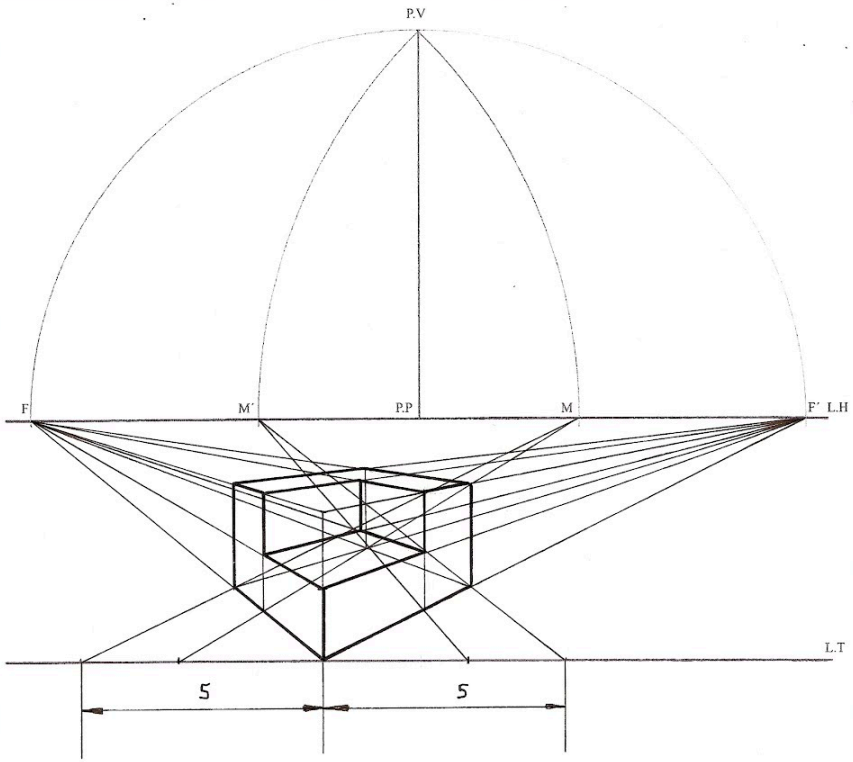
Leonardo Da Vinci, Estudo para Adoração dos Magos

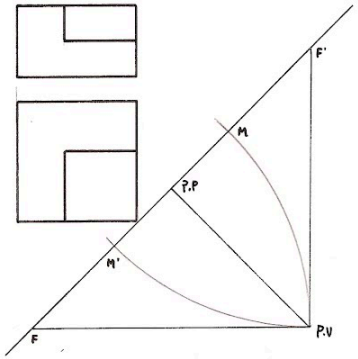


Albrecht Dürer

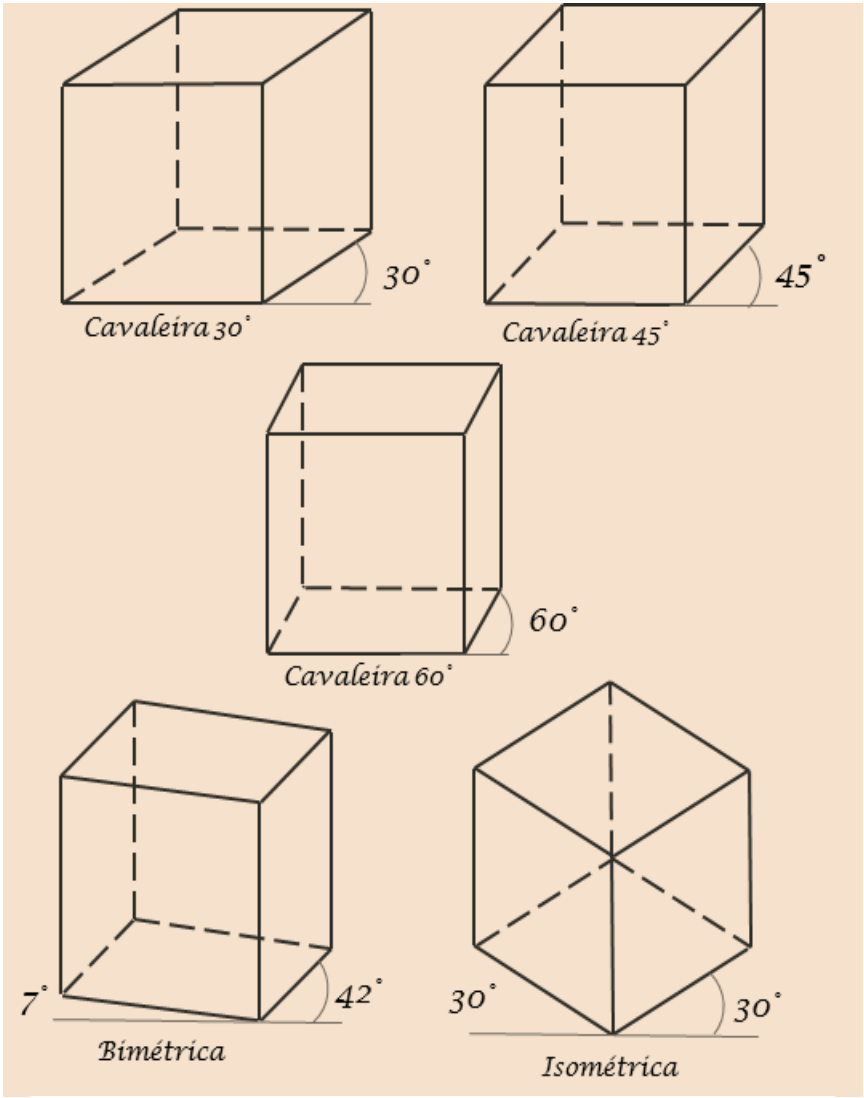

b
d
f
c
b
d
f
b
d
c
f

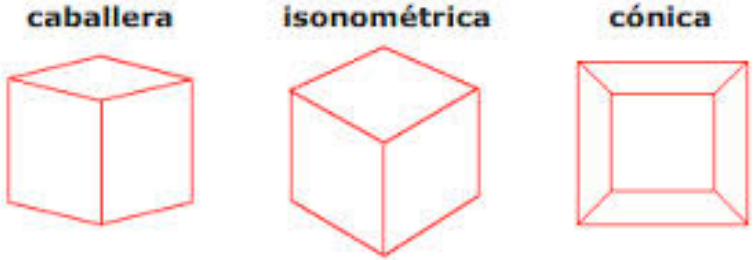


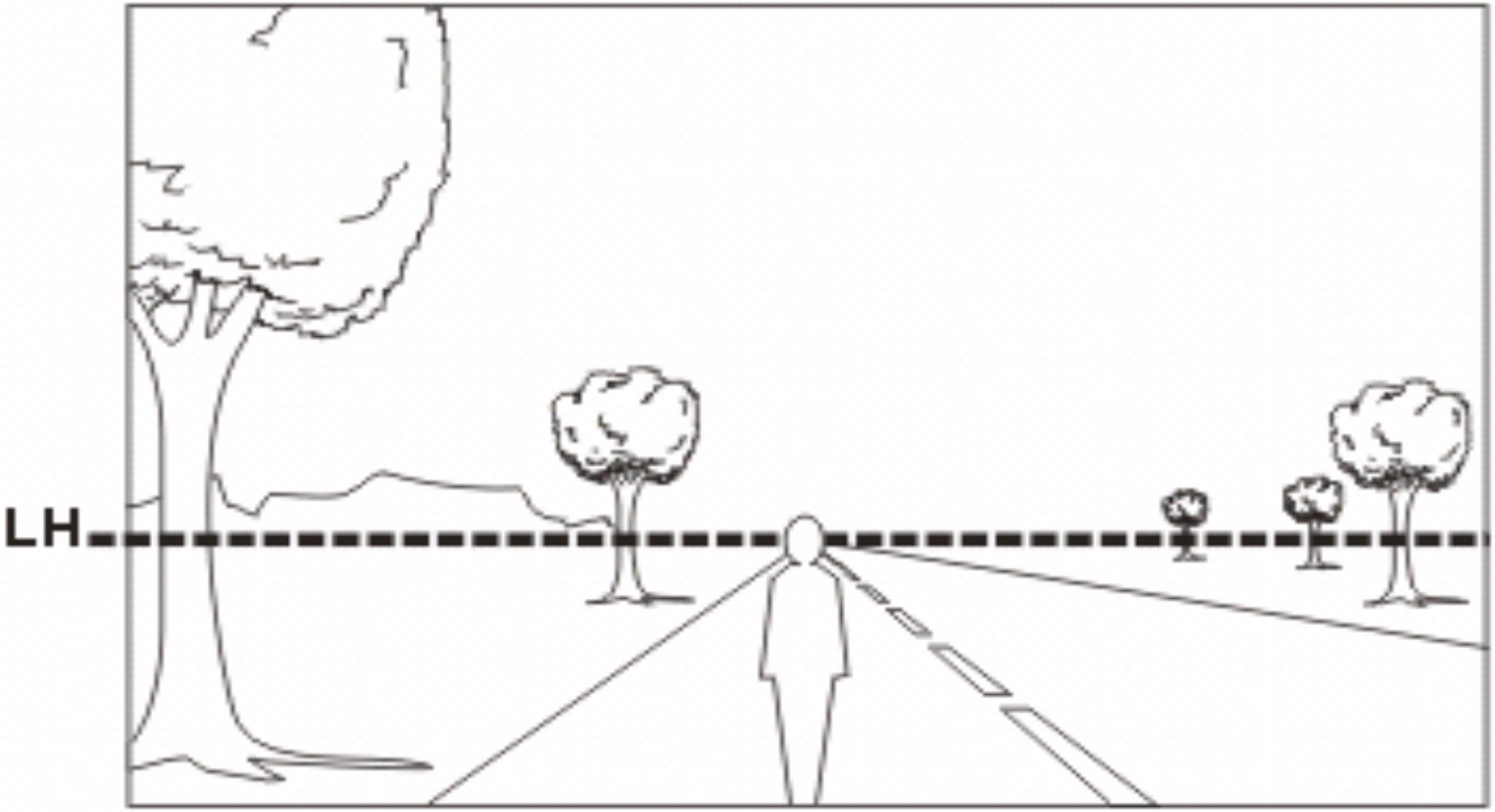




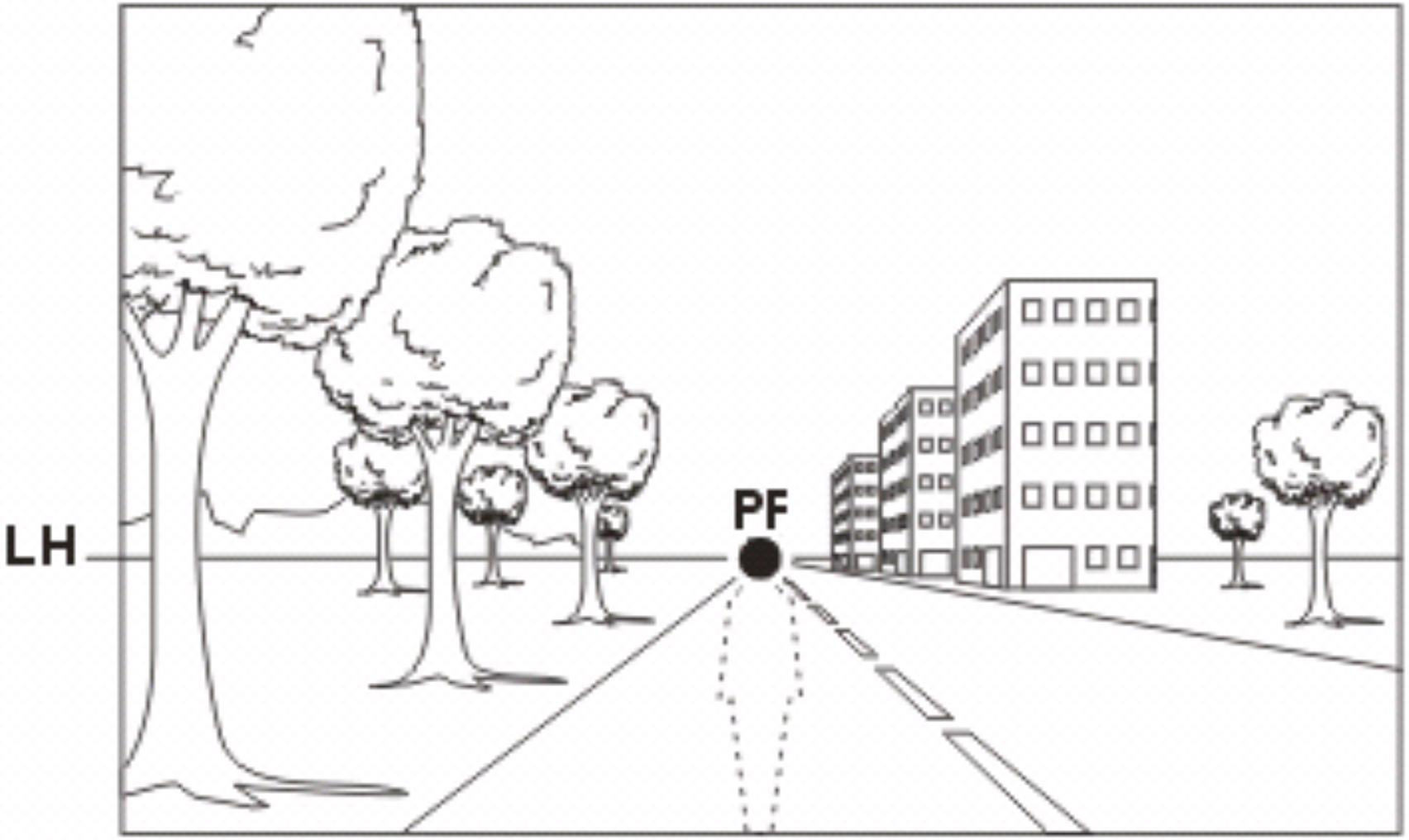
2011-12	Alumno: curso:	
Lámina nº	PERSPECTIVA CÓNICA OBLICUA:	



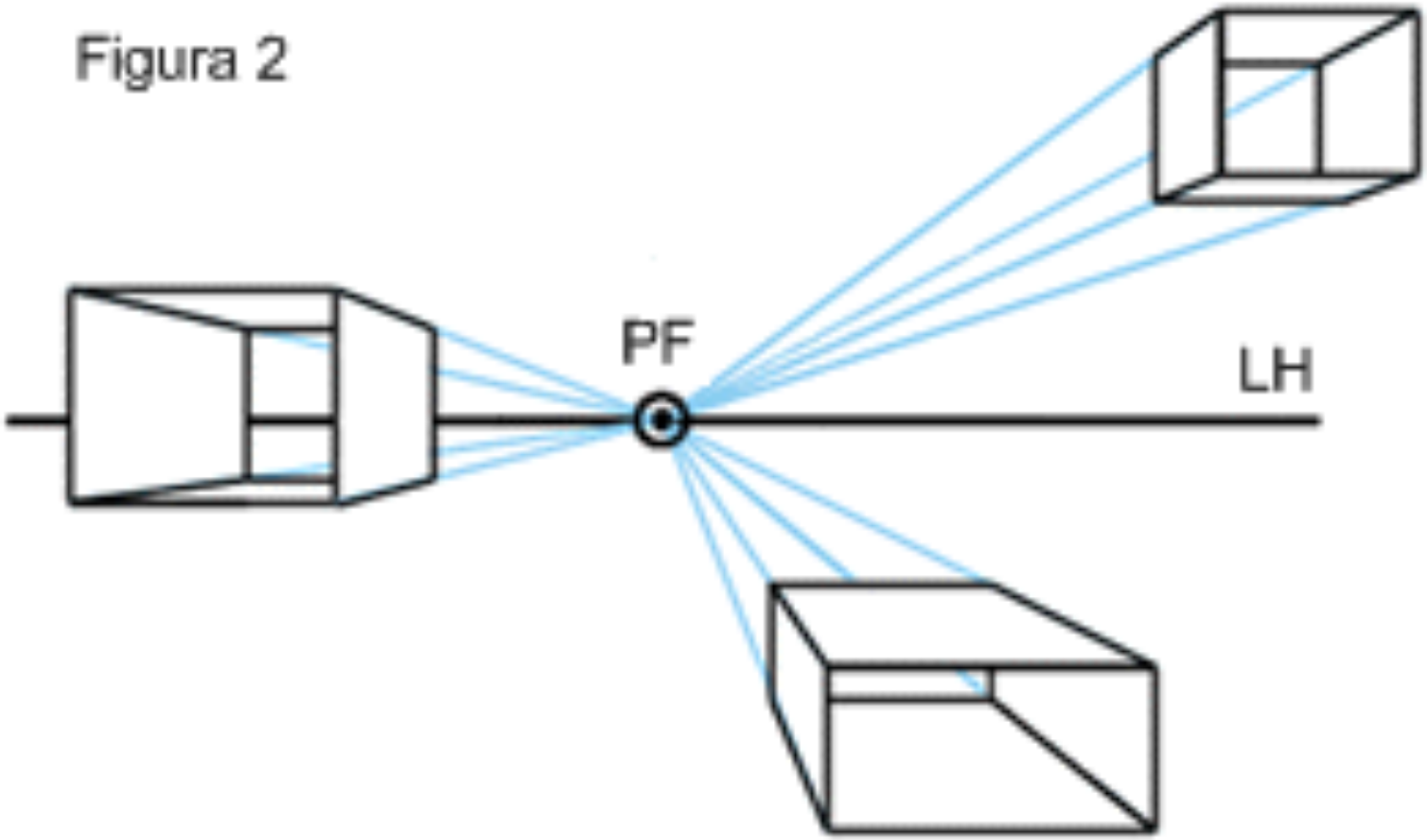




A linha de Horizonte, à altura dos olhos do observador, é a principal referência para construção da perspectiva.



O Ponto de Fuga é o lugar geométrico, localizado na Linha de Horizonte, onde as linhas paralelas, diagonais, apontam



Projeção utilizando um ponto de fuga

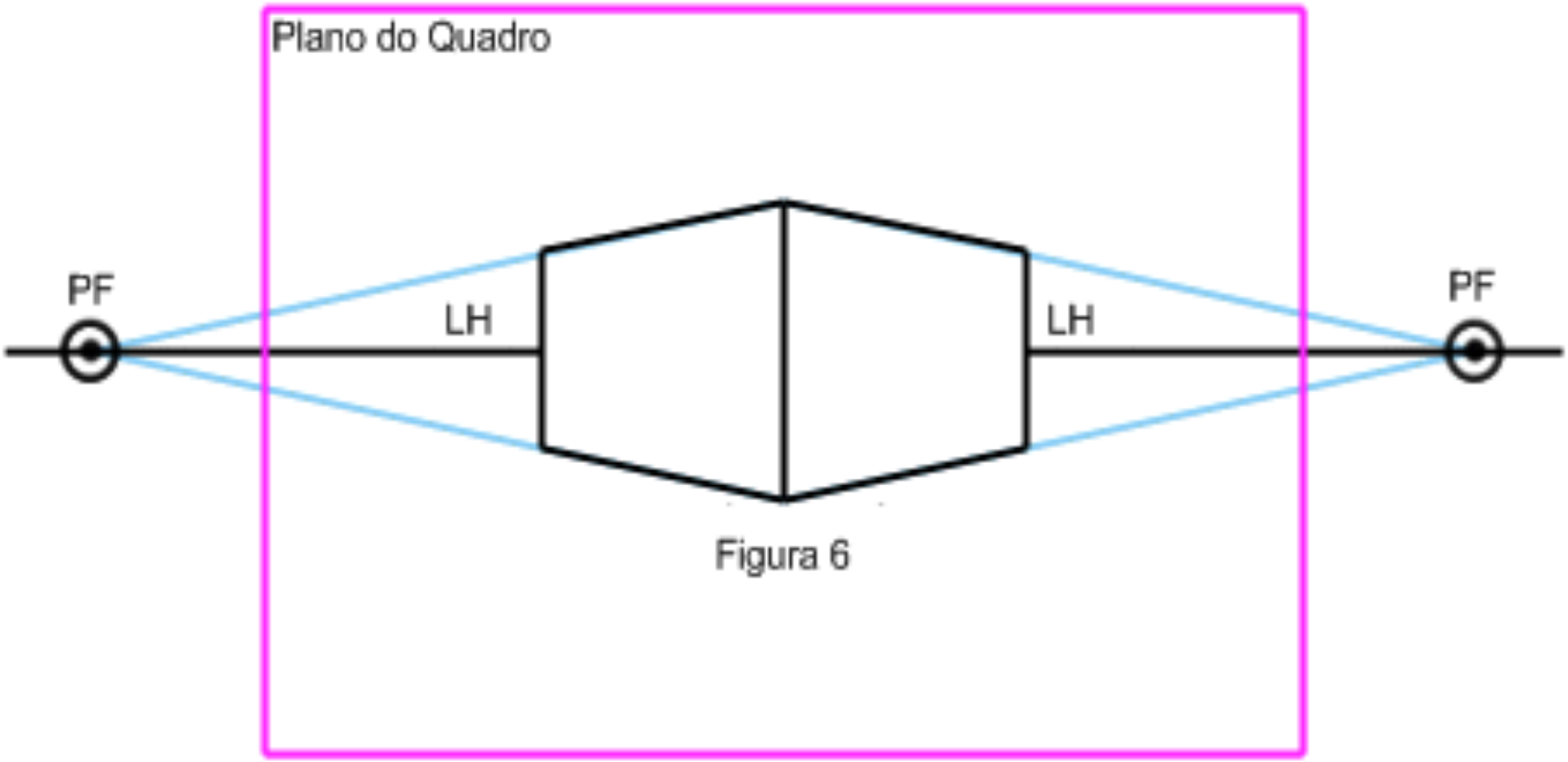
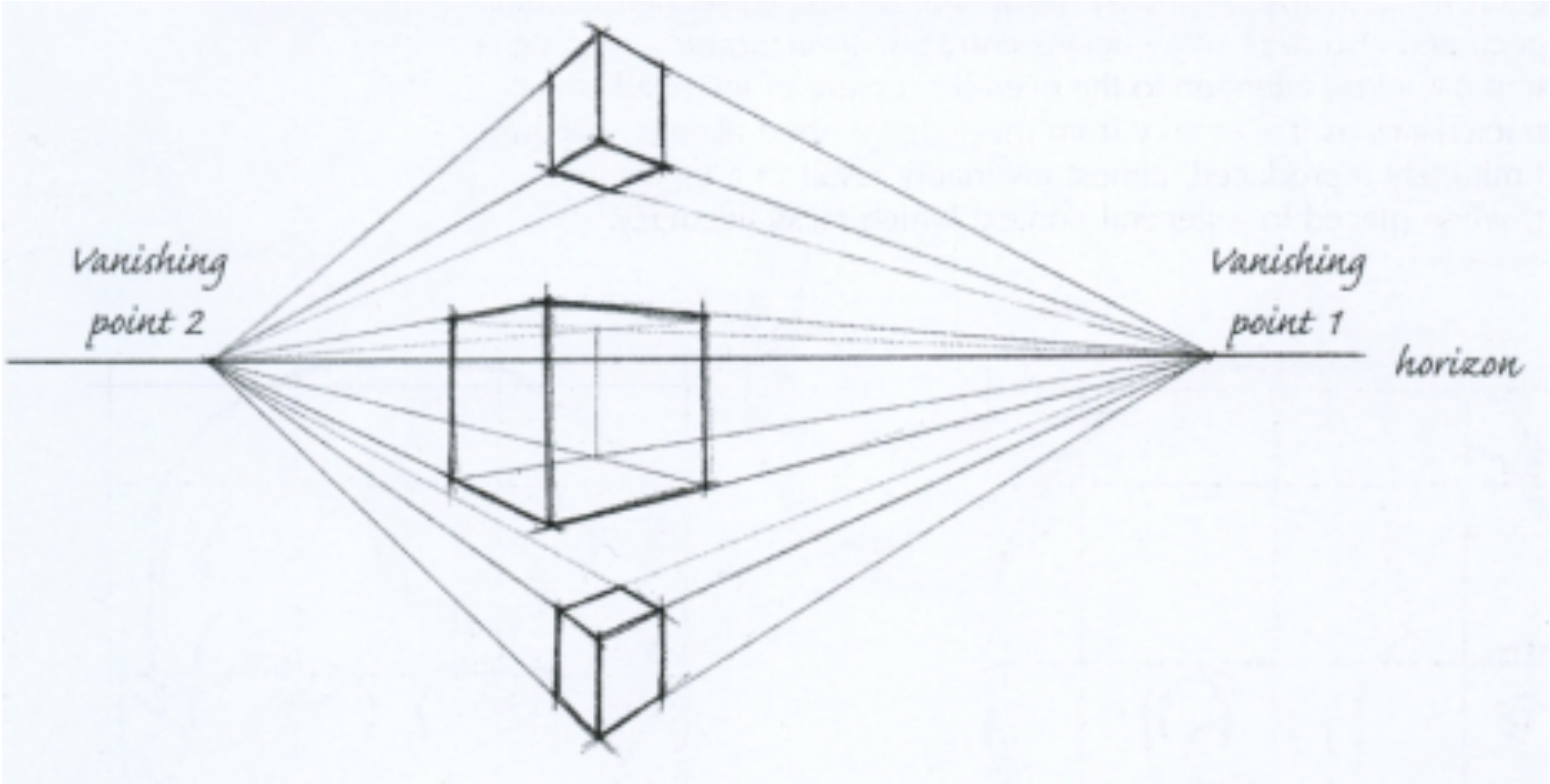
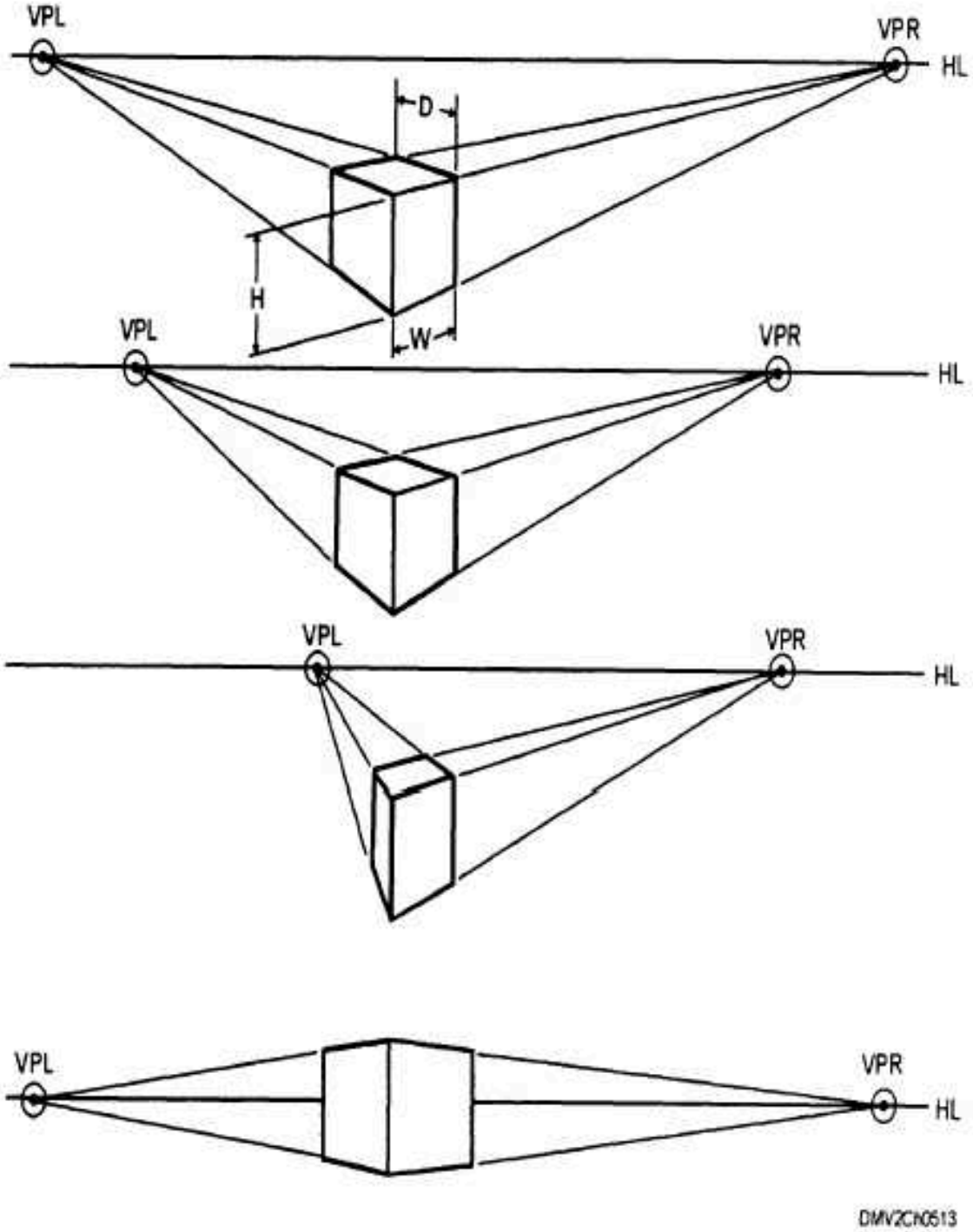


Figura 6

Podem ser definidos um ou mais Pontos de Fuga, dependendo da complexidade do ambiente e dos elementos a serem projetados

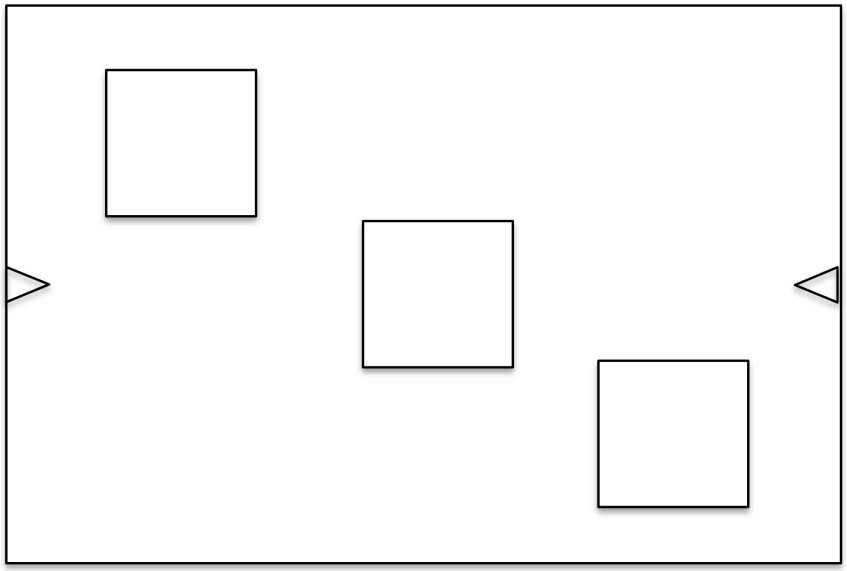


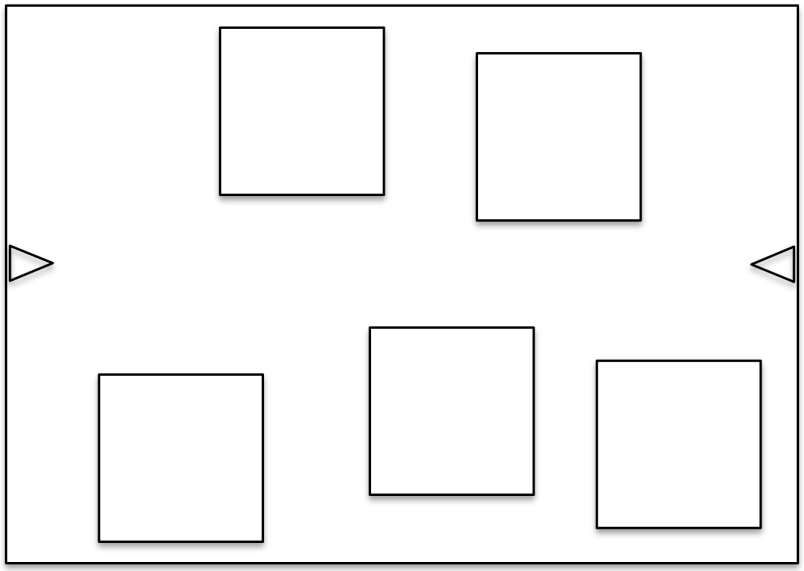
Os objetos que estão acima da Linha de Horizonte são representados como se estivessem sendo vistos por baixo deles. Os que estão abaixo da Linha de Horizonte, são vistos como se o observador estivesse acima deles. Os objetos representados na Linha de Horizonte, são representados com se estivessem sendo visto à frente do observador.

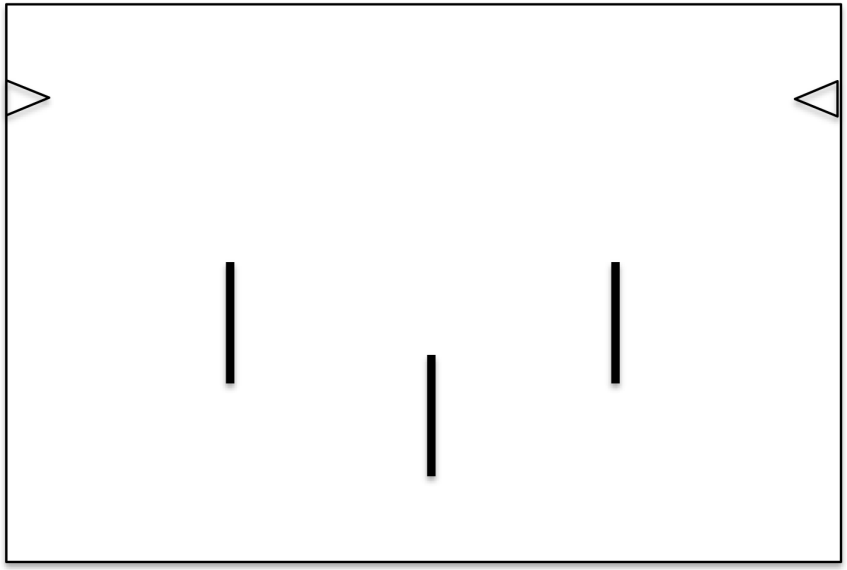


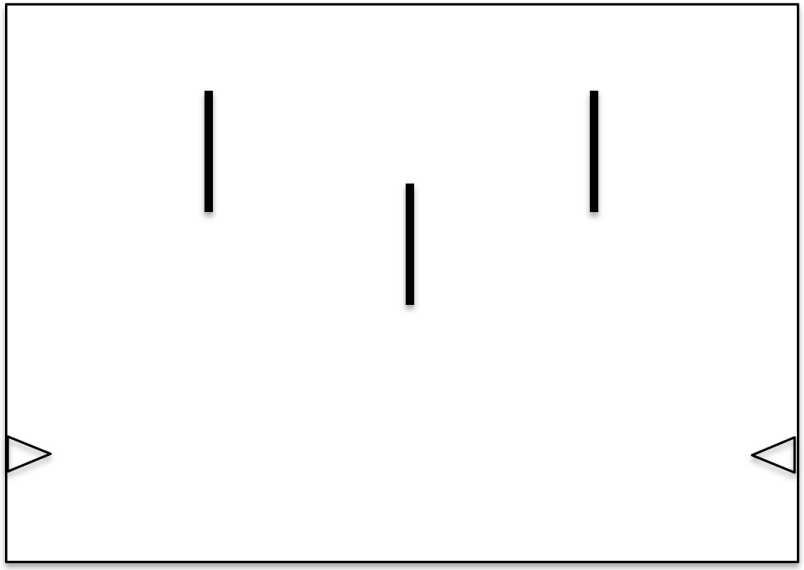
A definição dos pontos de fuga, na Linha de Horizonte, devem preservar a forma, posição e a inclinação dos objetos projetados.

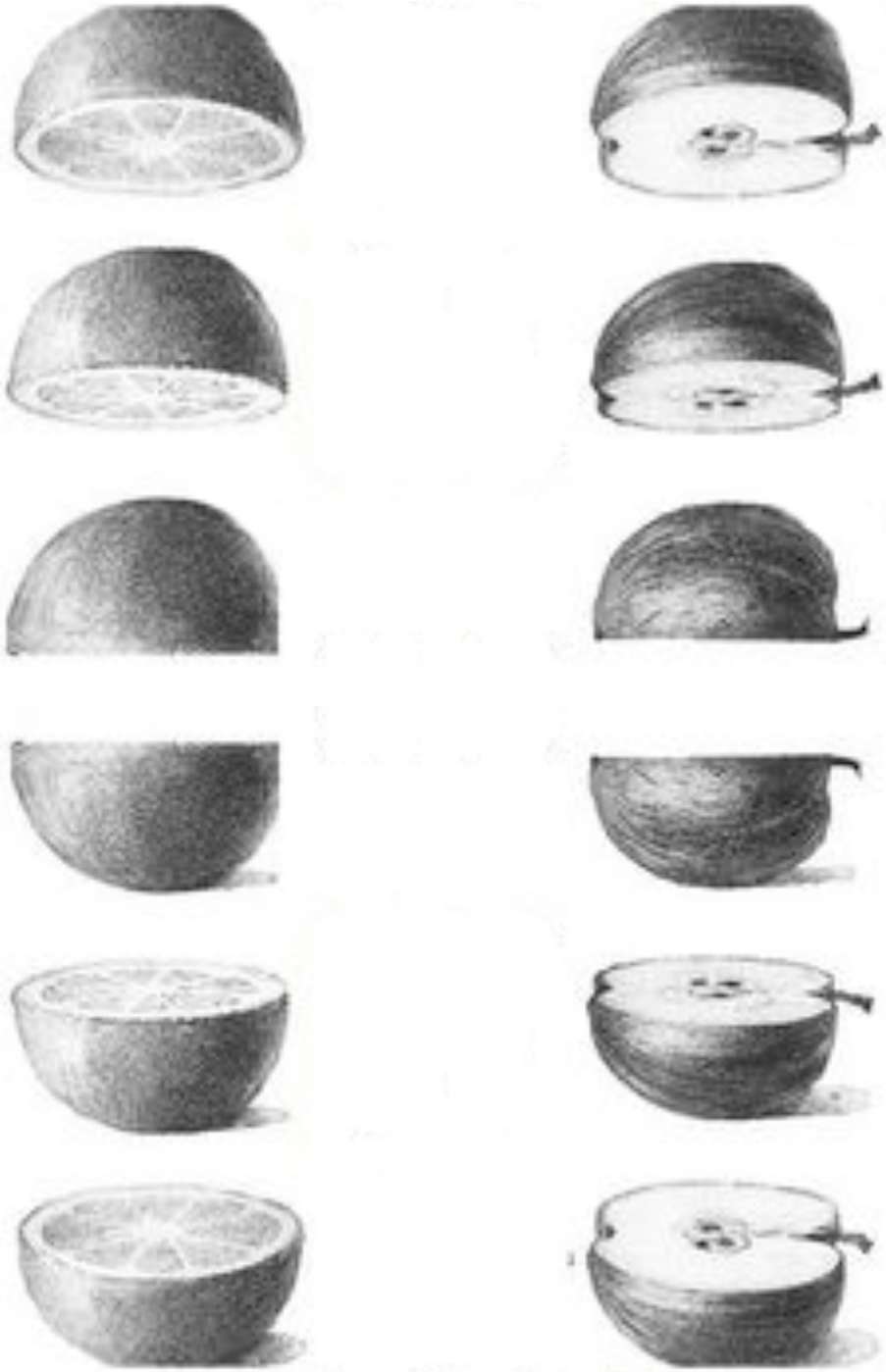
Técnicas de Desenho e Expressão Gráfica: Efeitos Visuais de Perspectiva com 1 e 2 pontos de vista para Produção de Sentido

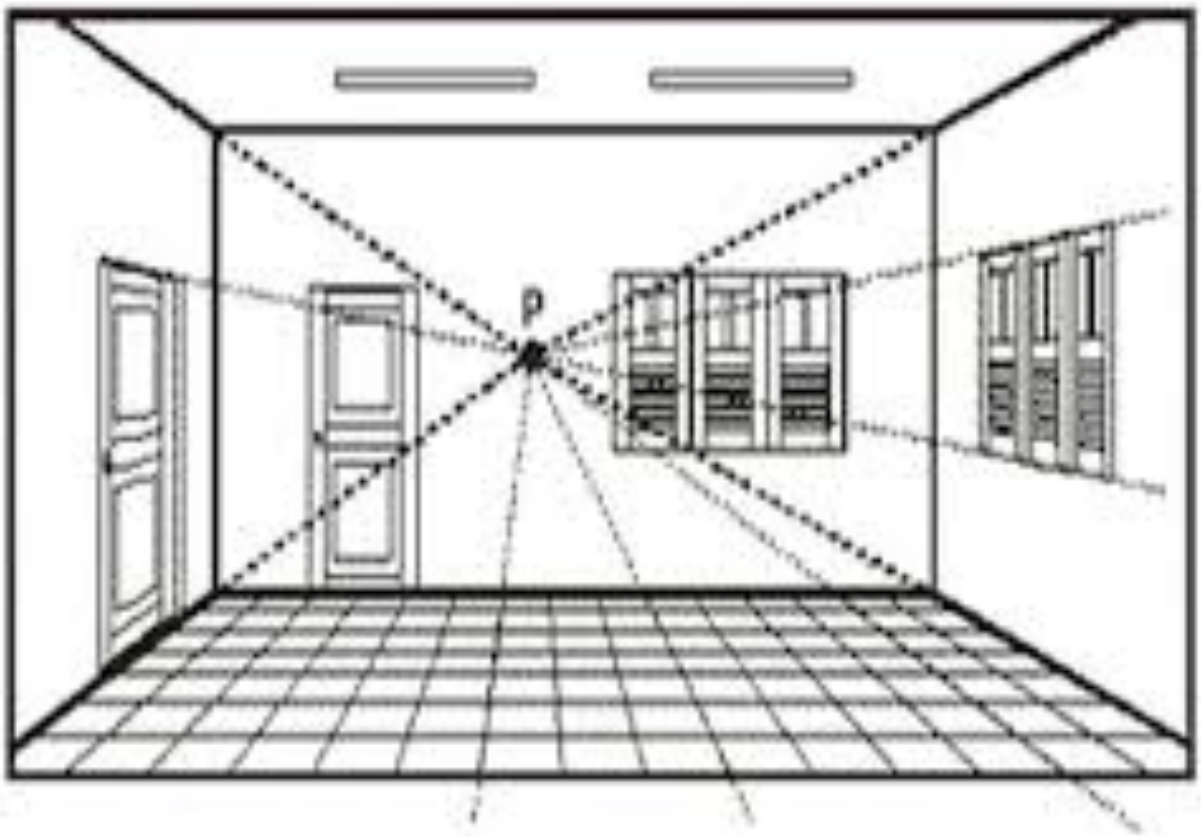






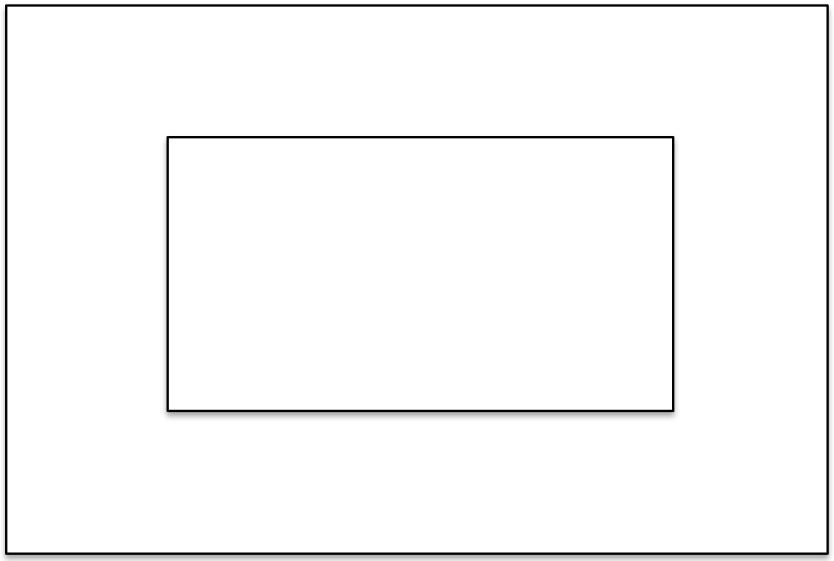


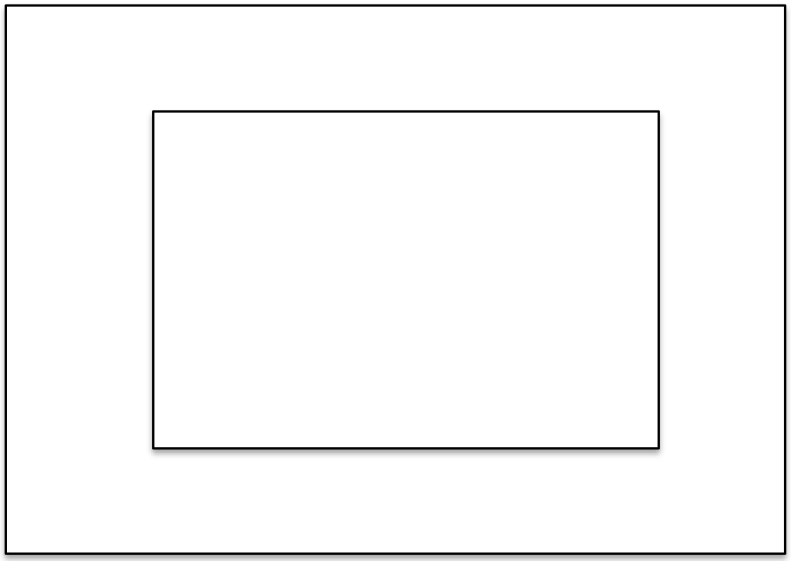


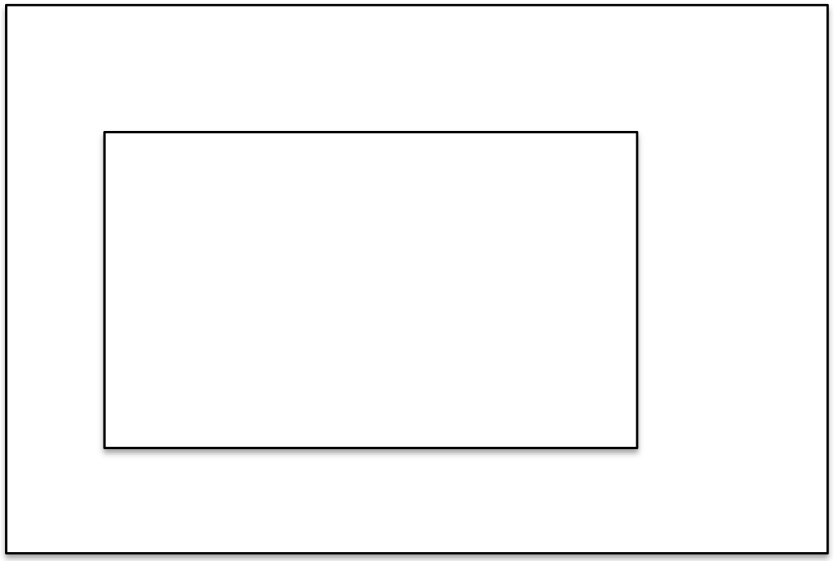


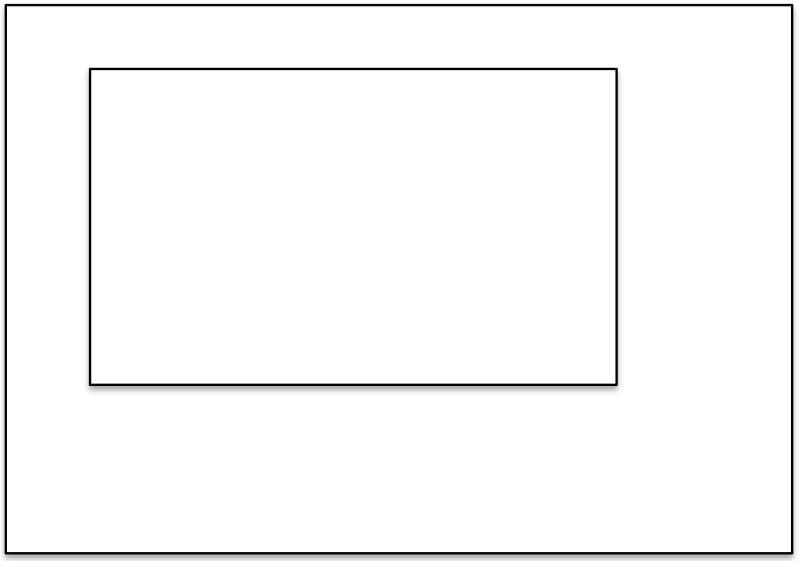
Todas as linhas frontais paralelas entre si, são representadas como diagonais concentradas no Ponto de Fuga identificado como a direção do olho do observador.

Técnicas de Desenho e Expressão Gráfica: Efeitos Visuais de Perspectiva em Ambiente para Produção de Sentido





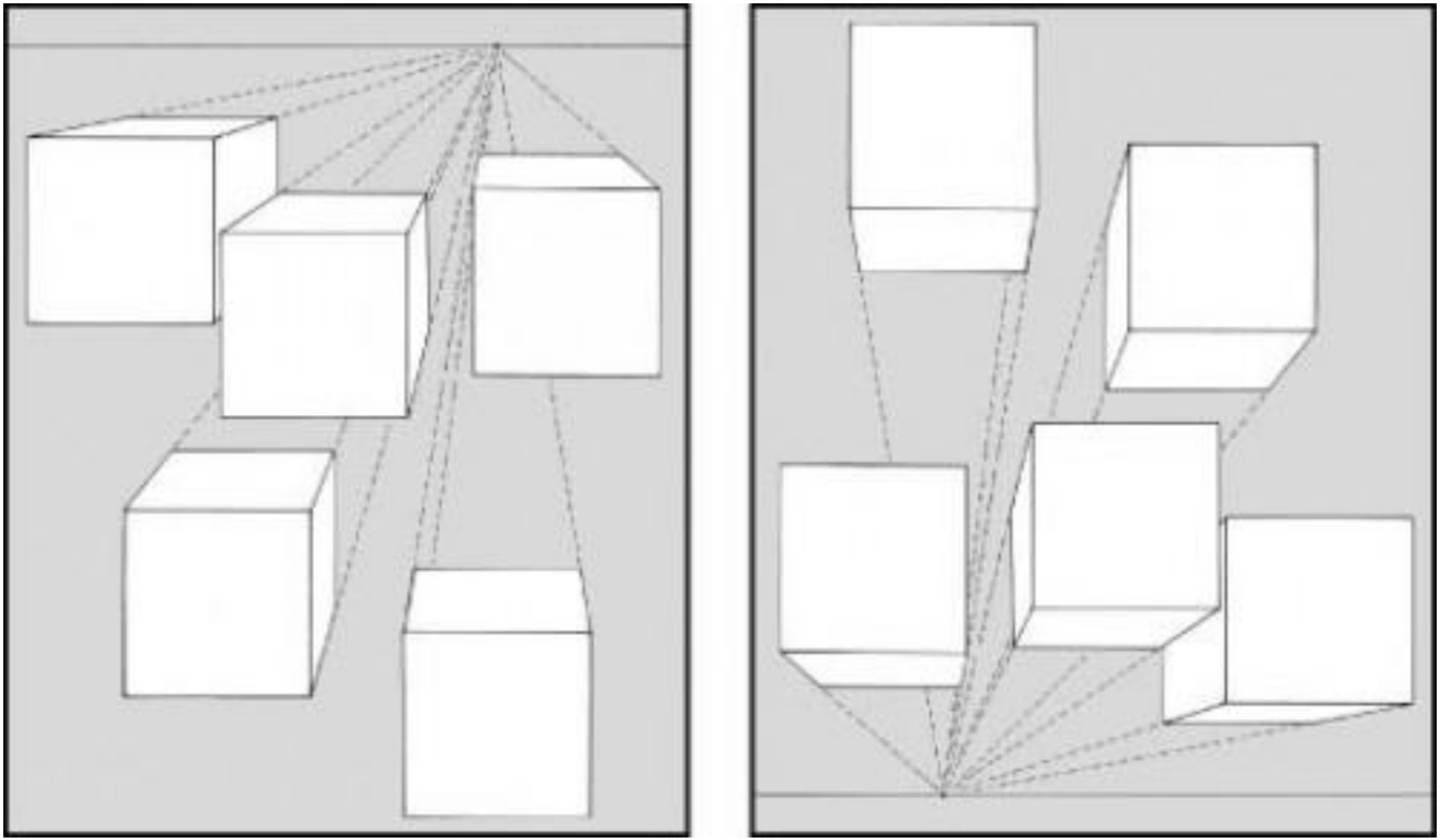




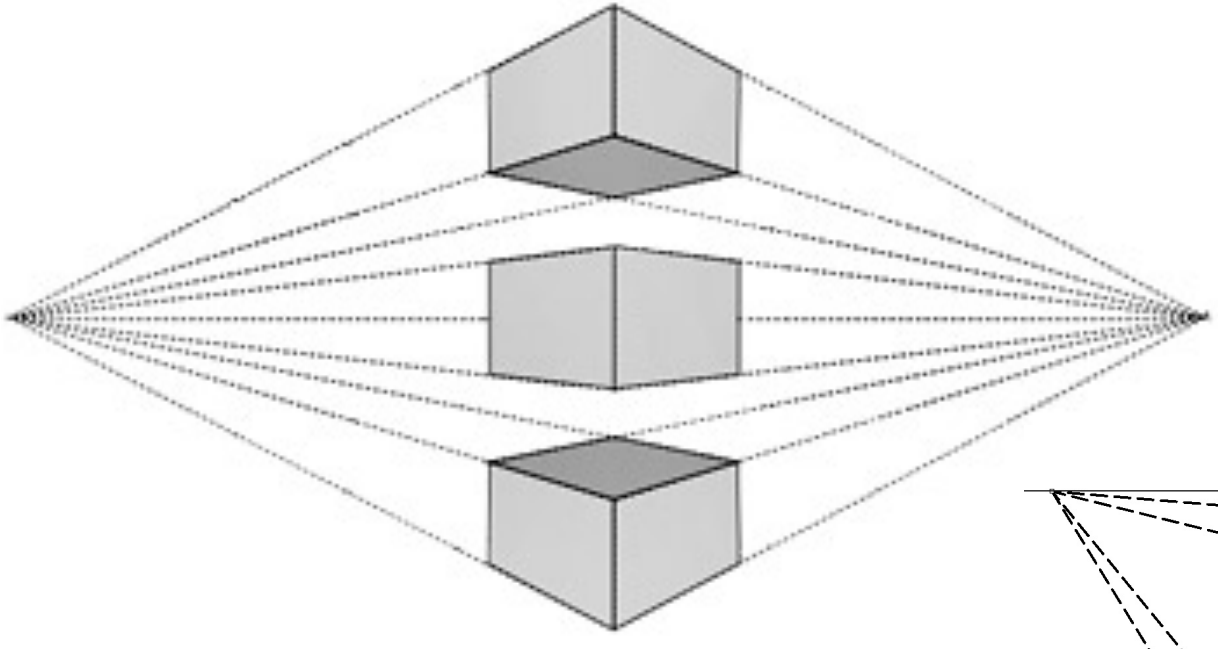
A Perspectiva é um sistema de construção visual para representação do espaço tridimensional e suas técnicas remontam a Euclides, filósofo grego que viveu por volta de 300 a.C. e organizou os conhecimentos sobre os princípios da geometria.
Os sistemas de representação da perspectiva seguem alguns modelos:

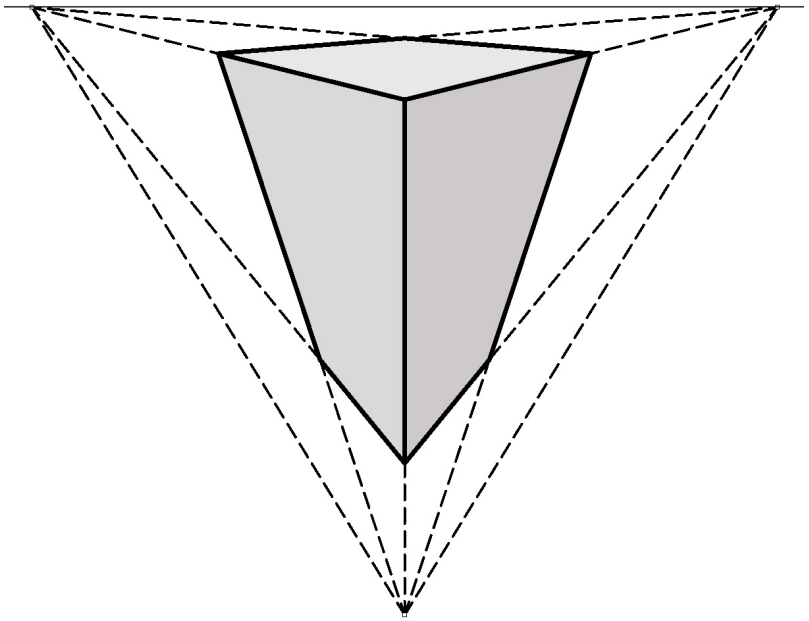
Perspectiva geométrica ótica ou cônica, que se assemelha ao modo humano de identificar o espaço no mundo natural, logo, nos parece mais intuitiva e espontânea. Nela as projeções sofrem deformação, especialmente nas linhas diagonais, criando Anamorfoses. É o método mais comum de representação visual para a Arte Visual.

Este tipo de perspectiva tem caráter mais expressivo e pode ser representado com um, dois ou mais pontos de vista:



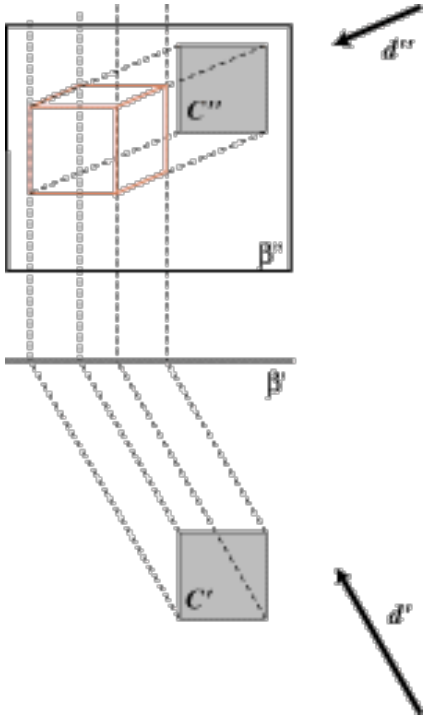
Perspectiva com um Ponto de Vista

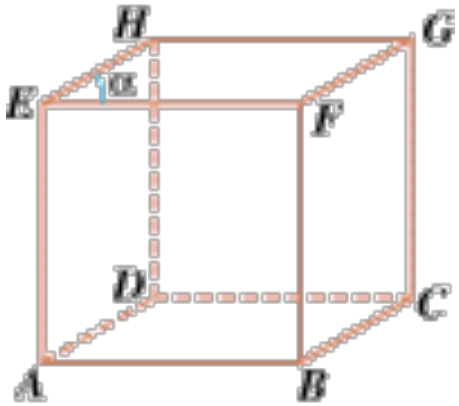


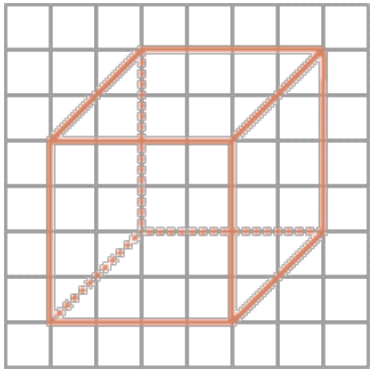


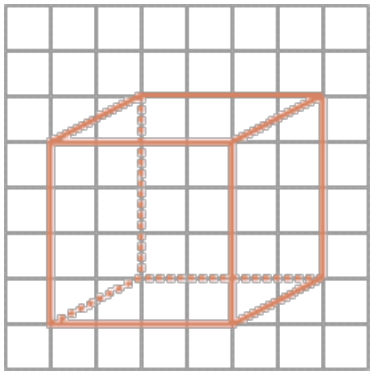
Perspectiva com 2 e 3 pontos de vista

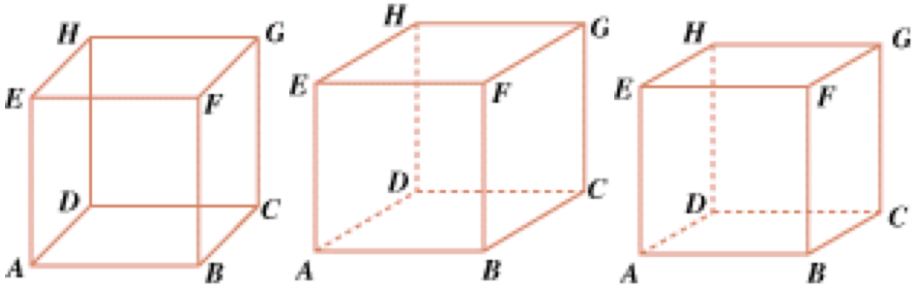
A Perspectiva A Cavaleira, é uma projeção Cilíndrica que mantem as grandezas paralelas à vertical e horizontal em tamanho real e não deformadas como na perspectiva cônica. É usada quando se quer definir dimensões dos objetos representados, tem caráter mais técnico e menos expressivo.







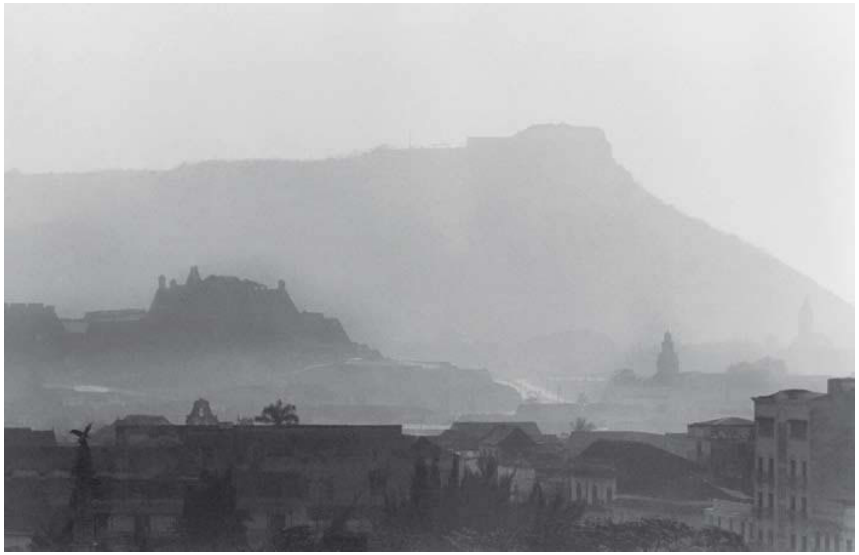




Na perspectiva A Cavaleria, os ângulos de projeção diagonais mudam, logo, muda o efeito de perspectiva, mas as grandezas horizontais e verticais permanecem

A Perspectiva Aérea ou Atmosférica foi um método defendido por Da Vinci ao observar que as cores sofriam os efeitos da atmosfera no ambiente e esmaeciam ou pareciam mais difusas ao se afastarem de nós e se aproximarem do horizonte, chamou a este efeito de *sfumatto*

Perspectiva aérea ou atmosférica utilizada por Leonardo da Vinci



Efeito de esmaecimento, esfumamento do horizonte

Sandro Boticelli também utiliza a perspectiva atmosférica para criar a sensação de profundidade na cena.

Todos os sistemas de perspectiva tem por meta criar a sensação de Espacialidade, de tridimensionalidade (3D) nas representações visuais.
Como estamos inseridos no meio ambiente, percebemos os efeitos de tridimensionalidade, esta espacialidade é internalizada em nossa mente, estabelecendo comparações com as imagens que criamos.

No contexto da criação artística é possível ignorar as relações naturais e óticas entre os elementos do meio ambiente e as manifestações artísticas em função dos efeitos expressivos que se quer obter.

Estudos de Temporalidade

O Conceito de Tempo é abstrato e complexo, é um tema explorado desde os primeiros momentos da humanidade. Mobilizou tanto os filósofos gregos quanto os demais pensadores da antiguidade, medievais, modernos e contemporâneos. É possível concordar com duas coisas: uma que sua apreensão depende da vivência e, outra, a constatação de que é contínuo, uma espécie de fluxo permanente no qual tudo está inserido e se submete.

A sensação de Temporalidade, se relaciona à percepção de ciclos como os astronômicos obtidos a partir do deslocamento da terra em relação ao sol que produz conceitos como de noite e dia, semanas, meses, anos. As estações do ano são marcos relativamente bem definidos e geram períodos que se repetem, daí podem ser contados, mensurados em termos de duratividade.

A possibilidade de mensurar os ciclos também proporciona o surgimento de aparelhos para medir o tempo como os relógios que fracionam o período de duração de uma rotação da terra em torno de si em um dia com 24 horas, cada hora fracionada em 60 minutos, cada minuto em 60 segundos. Portanto é possível definir o tempo transcorrido desde o surgimento de algo ou fenômeno como idade.

Na Física é estudado na Mecânica Newtoniana é absoluto de uniforme, e seus estudos vinculam o deslocamentos dos corpos no espaço. Neste caso, tempo e espaço estão intimamente ligados e fazem parte de um mesmo contexto de estudo.

Se tomarmos o conceito de Temporalidade como o deslocamento das coisas no espaço, isto implica em movimento.

A ideia de movimento vem do *Kinetikós* grego, do Cinético. Na física o estudo do movimento é chamado de Cinemática.

O mundo se move, desde os átomos, moléculas, até os astros.

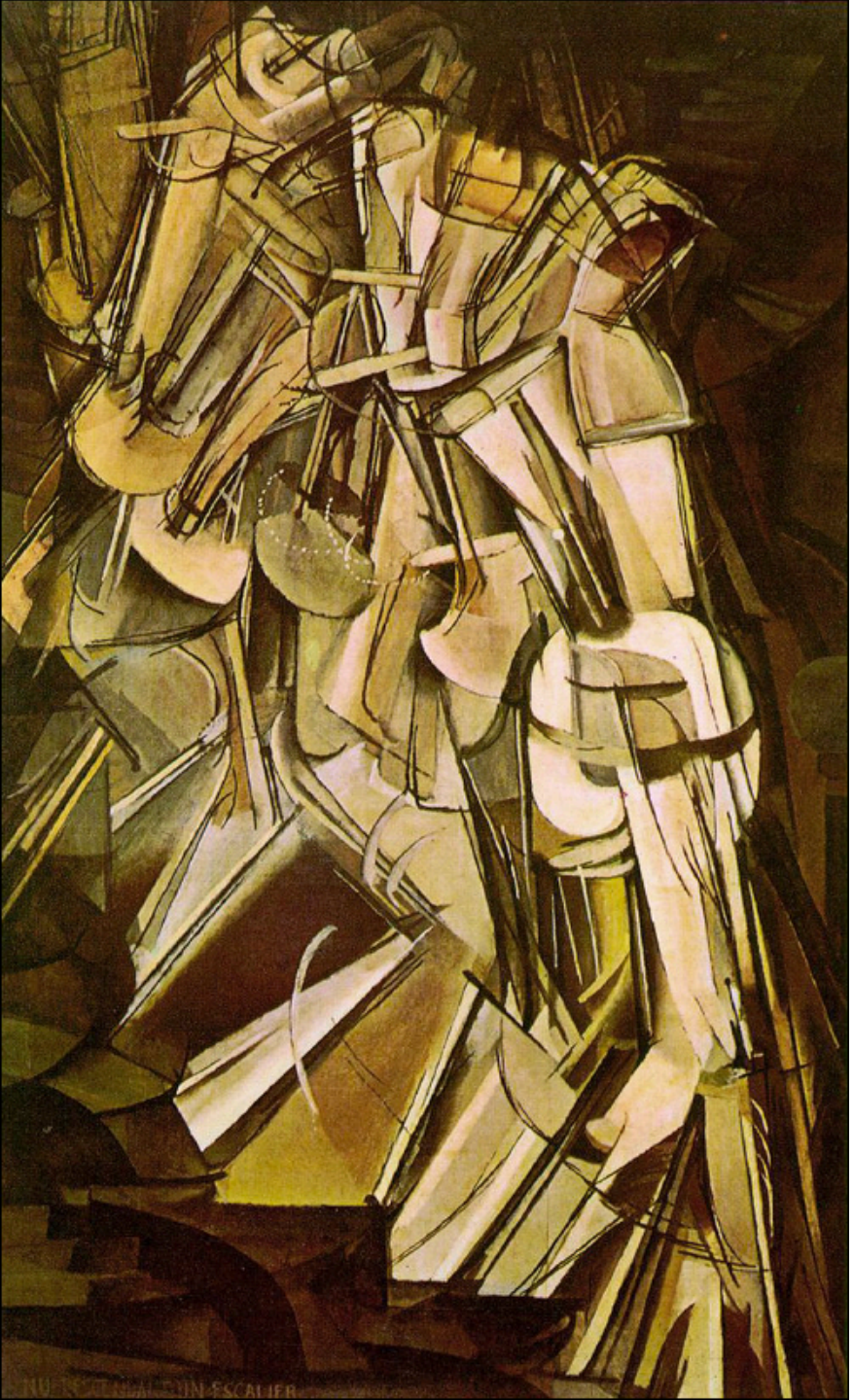
No contexto da Arte Visual, em especial no Desenho, por ser planar e fixa, só é possível sugerir a ideia de movimento por meio de estratégias gráfico-discursivas.
Ao longo do tempo a criação artística recorreu a alguns recursos gráficos como sucessão, rebatimento, justaposição de linhas para produzir efeito de sentido de movimento.

Perceber o movimento das coisas é simples. Somos capazes de estabelecer relações de deslocamento dos corpos e de nós mesmos em relação ao espaço. O problema é que, para representar o movimento em superfícies planas e fixas, temos que utilizar algumas estratégias discursivas recorrentes e bastante utilizadas ao longo do tempo pelos artistas.

Para criar a sensação de que as coisas se movem ou estão em movimento os criadores usam alguns recursos como a gestualidade das figuras, a repetição de seus contornos, colocação de estrias direcionais como se as imagens tivessem rastros, fazem também rebatimento das figuras, duplicação em paralelo, superposição, redução ou ampliação de contornos entre outros recursos.

No contexto da Arte Visual bidimensional, desde a pré-história a ilusão de movimento tem sido importante para a representação visual.

A representação da gestualidade e das ações dos animais e seres humanos foi um dos meios mais eficientes para criar esta ilusão.



A representação de Duchamp, batizada de Nú Descendo a Escada é um exemplo da estratégia Cubista para criar a sensação de movimento

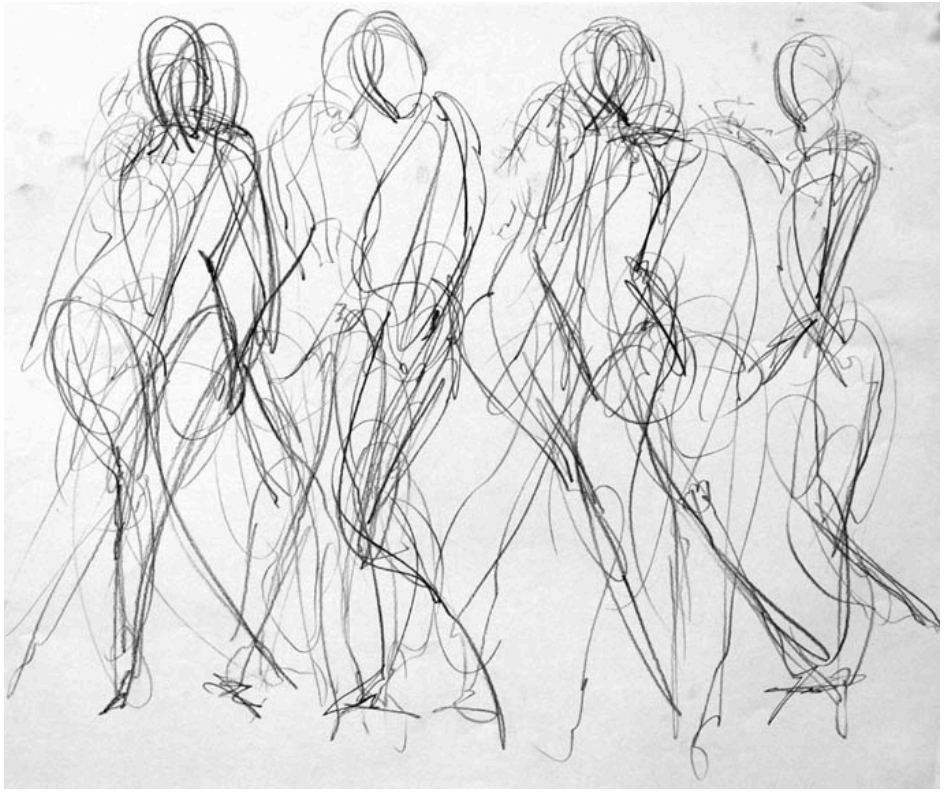
A Garota com Bandolim de Picasso mostra também a estratégia de rebatimento dos planos como meio de produzir a sensação de movimento

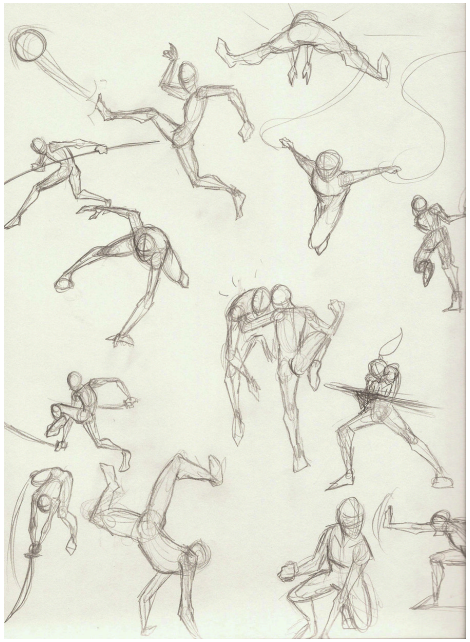
Os rebatimentos do Futurismo de Luigi Russolo

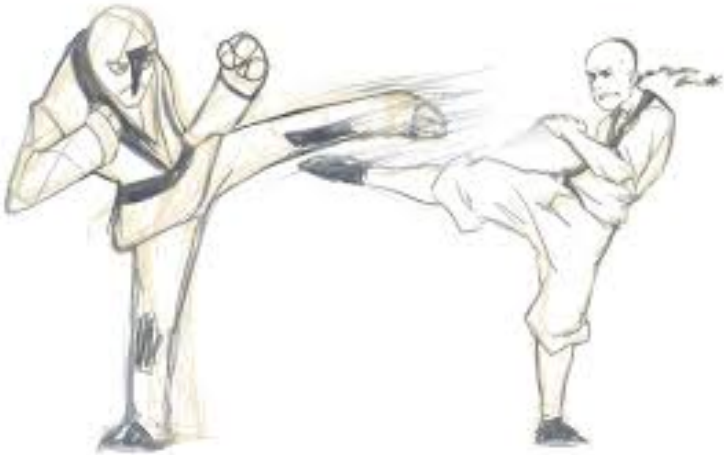
O ciclista de Natalia Sergeevna

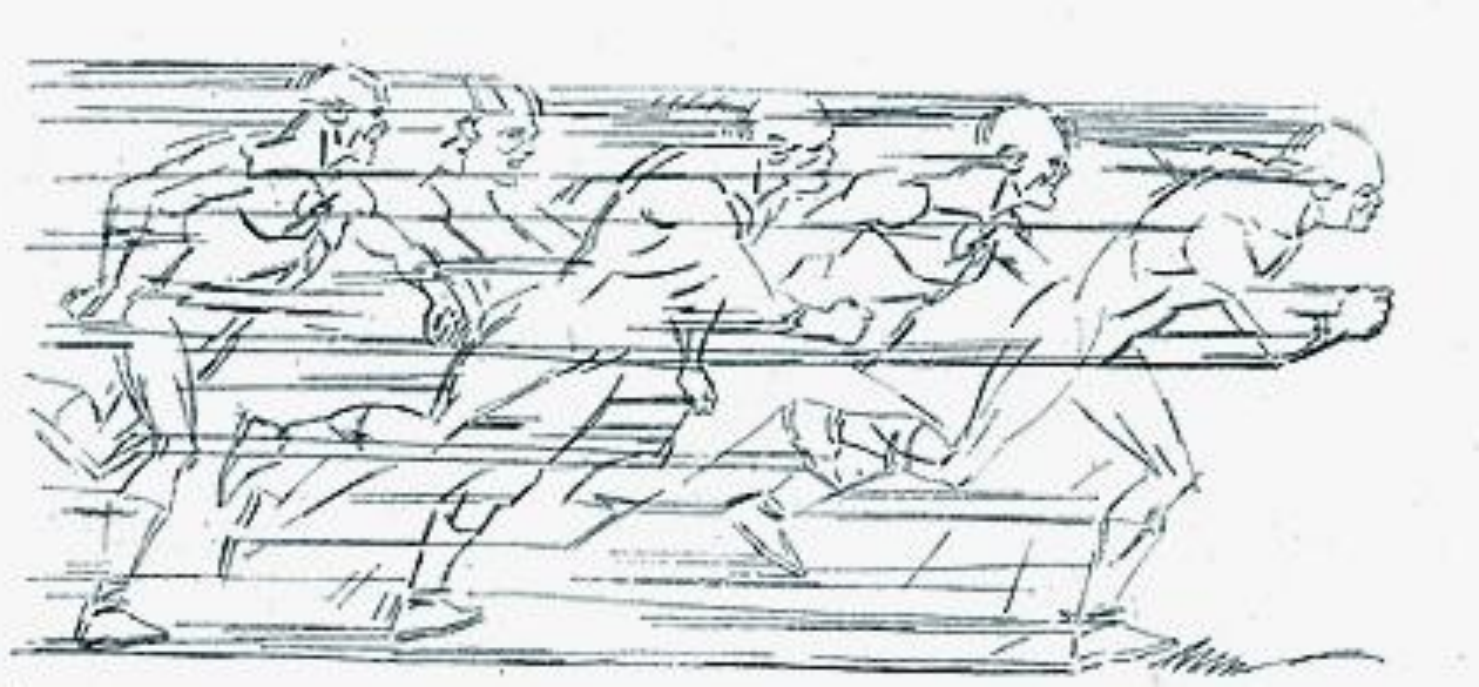
O deslocameto de uma figura no espaço de Boccioni

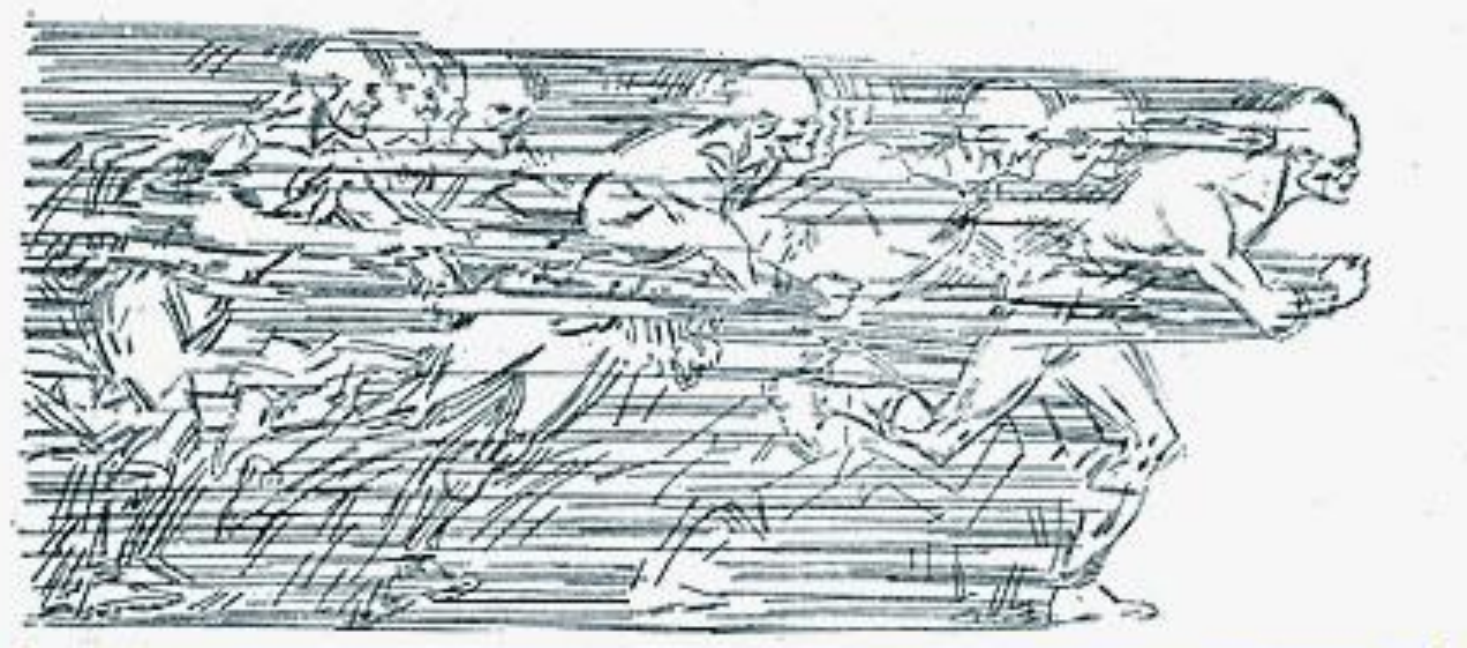
Enfim criar o efeito de movimento também é possível por meio das estratégias constitutivas da imagem e, uma boa parte destas estratégias, podem ser realizadas por meio da Expressão Gráfica, do Desenho. Tais estratégias gestuais são usadas tanto pelos artistas como produtores gráficos, inclusive das Histórias em Quadrinhos e da Animação.

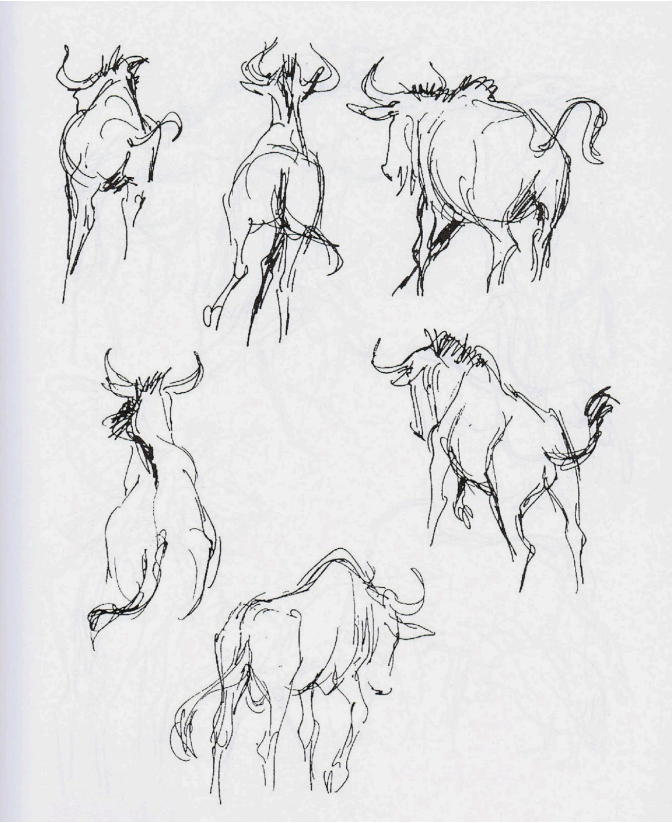
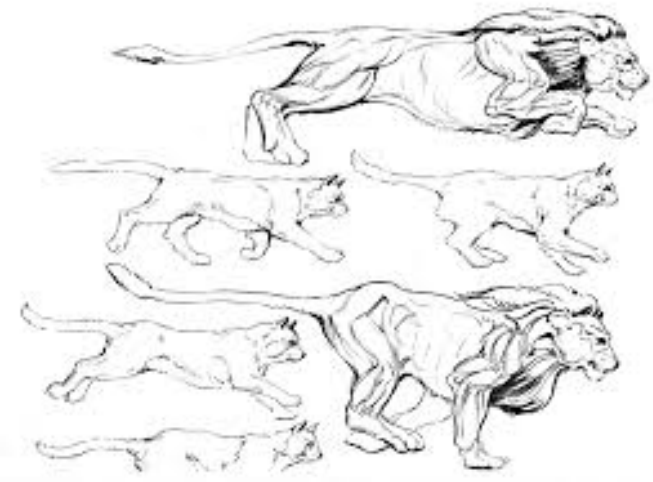
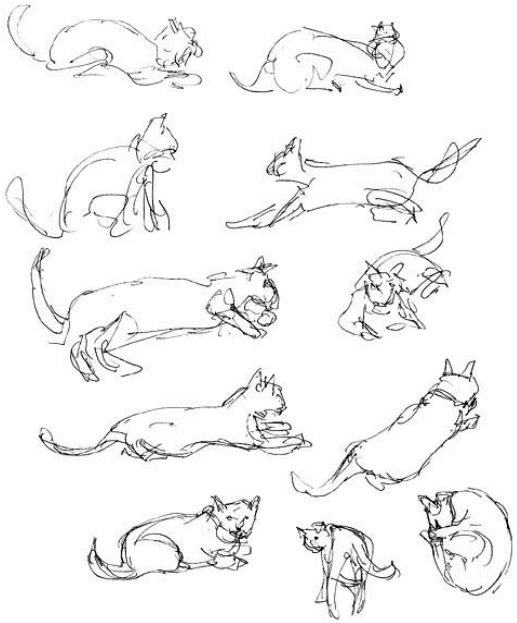












#1
?
#2
#5
#3
#6
#4