

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho – UNESP Campus de Bauru
Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design - FAAC
Departamento de Artes e Representação Gráfica - DARG
Graduação em Artes Visuais

HIPER-REALISMO: ASPECTOS TEÓRICOS E PRINCIPAIS TÉCNICAS

ISABELA DONÁ RODRIGUES
Bauru
2022

ISABELA DONÁ RODRIGUES

HIPER-REALISMO: ASPECTOS TEÓRICOS E PRINCIPAIS TÉCNICAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharelado, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC UNESP/Campus Bauru, como requisito à conclusão da graduação.

Orientadora: Profa. Dra. Joedy Luciana Barros Marins Bamonte

Bauru
2022

R696h Rodrigues, Isabela Doná
 Hiper-realismo: Aspectos teóricos e principais técnicas /
 Isabela Doná Rodrigues. -- Bauru, 2022
 142 p. : tabs., fotos

 Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Artes
 Visuais) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade
 de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

 1. Desenho. 2. História da arte. 3. Livro com ilustração. 4.
 Técnica hiper-realista. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

ISABELA DONÁ RODRIGUES

Hiper-realismo: Aspectos teóricos e principais técnicas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharelado, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC UNESP/Campus Bauru, como requisito à conclusão da graduação, sob orientação da Profa Dra Joedy Luciana Barros Marins Bamonte.

Bauru, agosto de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Joedy Luciana Barros Marins Bamonte (Orientadora)
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC/UNESP)

Prof. Dr. José Marcos Romão da Silva
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC/UNESP)

Profa. Dra. Marta Luiza Strambi
Instituto de Artes Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação (IA/UNICAMP)

Dedico este trabalho ao meu querido avô
José Rodrigues (*in memoriam*), cuja
presença foi fundamental na minha vida.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Eric e Eliane, por sempre me apoiarem ao longo da minha trajetória e acreditarem em mim, sem vocês nada disso seria possível. Agradeço por não medirem esforços para que eu possa realizar meus sonhos.

Aos meus queridos avós, que mesmo muitos quilômetros distantes, me incentivaram durante esses anos de graduação e compreenderem a minha ausência enquanto me dedicava a este trabalho.

À Professora Dra. Joedy pela orientação, compreensão e apoio não só durante o desenvolvimento desta pesquisa, mas no decorrer de toda a minha graduação.

Ao meu primeiro professor de desenho por me apresentar ao incrível mundo das artes.

Aos meus amigos meus sinceros agradecimentos, em especial a Julia e Thaís por me acompanharem nestes 4 anos de graduação, o apoio de vocês foi essencial.

À Maithê pela amizade de longa data e por compartilhar as aflições e felicidades da vida comigo.

À Letícia, obrigada por toda sua gentileza, por estar comigo todos os dias me incentivando e fazendo com que esse sonho se tornasse realidade.

À Luna por sempre me fazer companhia até tarde enquanto desenhava e redigia este trabalho.

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

RESUMO

Advindo do fotorrealismo, o hiper-realismo critica as vertentes da arte minimalista e abstrata, trazendo para o holofote das galerias, para colecionadores e espectadores, os detalhes que não são tão facilmente notados no cotidiano, tornando cenas e objetos banais em obras de arte. Ao realizar uma pesquisa a partir dos principais periódicos e livros que abordam as artes visuais e o desenho, notou-se a escassez de referências bibliográficas acerca da técnica artística com abrangência teórica e técnica. Diante disso, observou-se a necessidade de mapear artigos em outros idiomas com referencial teórico e prático sobre o hiper-realismo, a fim de desenvolver um livro com ilustração relacionado aos aspectos sócio-históricos, culturais e principais metodologias para o estudo desta técnica. Ademais, o estudo visou contribuir para a acessibilidade e compreensão da técnica hiper-realista.

Palavras-chave: Desenho; História da Arte; Livro com ilustração; Técnica hiper-realista.

ABSTRACT

Approaching from photorealism, hyperrealism criticizes the strands of minimalist and abstract art; bringing to the spotlight of galleries, collectors and spectators the details that are not so easily noticed in everyday life, thus turning them into banal scenes and objects into works of art. When carrying out a search for the main Brazilian periodicals, it was noticed the scarcity of bibliographic references about the artistic technique, ranging from theoretical to technique. Therefore, there was a need to map articles in other languages with theoretical and practical references on hyper-realism, in order to develop a book with illustrations related to the socio-historical, cultural aspects and main methodologies for the study of this technique. Furthermore, the study aimed to contribute to the accessibility and understanding of the hyper-realistic technique.

Keywords: Drawing; Art History; Book with illustration; Hyper-realistic technique.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1	16
1.1 Aspectos sócio-históricos e culturais do hiper-realismo	16
1.2 Gênese do realismo	19
1.3 “Rompimento” com a representação realista.....	26
1.4 O fotorrealismo como suporte para o hiper-realismo	27
CAPÍTULO 2	33
2.1 Metodologia para o livro com ilustrações.....	33
2.2 Referências para a técnica do “passo a passo”	35
CAPÍTULO 3: Processo criativo.....	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS.....	51
APÊNDICES.....	55

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** - Paul Cadden, in Passing, lápis sobre papel, 54x36cm, sem data. Fonte: Galeria Plus One Gallery. Disponível em: <https://www.plusonegallery.com/artists/77-paul-cadden/works/2206/>. Acesso em: 16 ago. 2022.....19
- Figura 2** - Chuck Close, Big Self-Potrait, acrílica em tela, 270x210cm, 1967–1968. Fonte: Galeria Plus One Gallery. Disponível em: <https://www.plusonegallery.com/artists/77-paul-cadden/works/2206/>. Acesso em: 16 ago. 2022.....19
- Figura 3** - Adriana Varejão, Azulejaria “De tapete” em carne viva, óleo sobre tela e poliuretano em alumínio e suporte de madeira, 149,90 × 200,70 × 24,90 cm, 1999. Fonte: Lehmann Maupin (2022). Disponível em: <<https://anualdesign.com.br/blog/5180/o-novo-trabalho-de-adriana-varejao/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.....20
- Figura 4** - Edgar Degas, Bailarina arrumando sua sapatilha, grafite em papel, 53.3 × 40.6 cm, 1873. Fonte: Metropolitan Museum (2022). Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/333942/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.....22
- Figura 5** - Uma das primeiras ilustrações da câmara escura. Johann Zahn, 1685. Fonte: The Public Domain Review (2017).....23
- Figura 6** - Método de ampliação por grade de Albert Dürer. Fonte: The Public Domain Review (2017).....24
- Figura 7** - Jan Van Eyck, O casal Arnolfini, óleo sobre tela, 82 cm x 60 cm, 1434. Fonte: National Gallery (2022). Disponível em: <<https://www.nationalgallery.org.uk/search?area=&q=casal+arnolfini>>/. Acesso em: 15 ago. 2022.....25
- Figura 8** - Representação visual de como seria o cômodo utilizado por Vermeer. Fonte: Steadman (2001).....26
- Figura 9** - Johannes Vermeer. A Arte da Pintura, óleo sobre tela, 130 x 110 cm, 1666-73. Kunsthistorisches Museum, Viena. Fonte: Web Gallery of Art (1996).....26
- Figura 10** - Johannes Vermeer. O Concerto, óleo sobre tela, 69 x 63 cm, 1665-66.

Isabella Stewart Gardner Museum, Boston. Fonte: Web Gallery of Art (1996).....	26
Figura 11 - Johannes Vermeer. A Carta de Amor, óleo sobre tela, 44 x 38,5 cm, 1667-68. Rijksmuseum, Amsterdam. Fonte: Web Gallery of Art (1996).....	27
Figura 12 - Johannes Vermeer. Senhora Escrevendo uma Carta e sua Criada, óleo sobre tela, 71 x 59 cm, 1670. National Gallery of Ireland, Dublin. Fonte: Web Gallery of Art (1996).....	28
Figura 13 - Gustave Courbet. Château du Chillon, óleo sobre tela, 86 x 100 cm, 1874. Musée Gustave Courbet, Ornans. Fonte: Warburg UNICAMP (2022). Disponível em: < http://warburg.chaa-unicamp.com.br/ >. Acesso em: 20 abr. 2022.....	29
Figura 14 - Adolphe Braun. Château du Chillon, fotografia em albumina, 36,8 x 42,7 cm, 1863. Museum of fine arts, Boston. Fonte: Warburg UNICAMP (2022). Disponível em: < http://warburg.chaa-unicamp.com.br/ >. Acesso em: 20 abr. 2022.....	30
Figura 15 - Pablo Picasso, Les demoiselles d'Avignon, óleo sobre lona, 243.90 x 233.70 cm, 1907. Fonte: Museum of modern art (2022). Disponível em: < https://www.moma.org/collection/works/79766?sov_referrer=theme&theme_id=5135?/ >. Acesso em: 15 ago. 2022.....	31
Figura 16 - Don Eddy. Private Parking V, acrílico sobre tela, 121,9 x 167,6 cm, 1971. Oklahoma City Museum of Art. Fonte: Art and Culture (2022). Disponível em: < https://artsandculture.google.com/entity/don-eddy/m0b4l3v >. Acesso em 30 abr. 2022.....	32
Figura 17 - Isabela Doná, Obra 0 – O Tênis, lápis de cor sobre papel, 76 x 56cm, 2020. Fonte: Elaborado pela autora (2020).....	33
Figura 18 - Fábio Magalhães. Sem Título (Série Retratos Íntimos), óleo sobre tela ,150 x 150 cm, 2013. Coleção Particular. Fonte: Magalhães (2013). Disponível em: < https://fabiomagalhaes.com.br/ >. Acesso em: 01 mai. 2022.	35
Figura 19 - Luiz Escañuela. Chagas, óleo sobre tela, 25 x 25cm, 2020. Luis Maluf. Fonte: Luis Maluf (2022). Disponível em: < https://luismaluf.com/passadas/nao-se-	

esqueca-do-que-e-epico/>.	Acesso	em	01	abr.	
2022.....					35
Figura 20 - Marta Penter. Blue train reflection, óleo sobre linho, 190 x 250 cm, 2020.					
Fonte: Marta Penter (2020). Disponível em: < https://www.martapenter.com.br >.					
Acesso	em:		02	abr.	
2022.....					36
Figura 21 - Eduardo Kobra. Etnias, tinta de parede, 3.000m², 2016. Fonte: Julia Pimentel (2016).....					
36					
Figura 22 - Estruturação da obra de Oliver Sin. Fonte: Sin (2019).....					
39					
Figura 23 - Isabela Doná. Dalí 1, grafite sobre papel, 2015. Fonte: Elaborado pela autora (2015).....					
42					
Figura 24 - Isabela Doná. Dalí 2, grafite sobre papel, 2018. Fonte: Elaborado pela autora (2018).....					
42					
Figura 25 - Linha do tempo desenvolvida. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
44					
Figura 26 - Etapa 1 – Xícara. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
46					
Figura 27 - Processo de documentação. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
47					
Figura 28 - Processo de retoque na foto original. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
47					
Figura 29 - Métodos de passagens. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
48					
Figura 30 - Processo do desenho do olho. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
49					
Figura 31 - Colocando marcadores nos desenhos... Elaborado pela autora (2022).....					
50					
Figura 32 - Oficina de desenho ministrada. Fonte: Elaborado pela autora (2022).....					
51					

INTRODUÇÃO

O hiper-realismo, segundo Lambert (1981), surgiu em meados de 1960. Entretanto, a fim de compreender os aspectos sócio-históricos e a evolução das técnicas hiper-realista é de suma importância compreender as nuances que o precedem na história da arte.

Os estudos anatômicos e a criação de um dispositivo para transpor cenas para as telas no século XV foram recursos que possibilitaram que o realismo avançasse rapidamente. Posteriormente, com a invenção da fotografia no século XIX os artistas como Courbet e Degas amparavam-se neste recurso para referência de suas pinturas, observado também no século XX nos movimentos do Cubismo, Fauvismo, por exemplo.

No intuito de obter uma imagem para além daquela captada pela máquina fotográfica, o hiper-realismo surge como uma técnica que demonstra ideais e críticas à vida cotidiana fazendo da mesma o seu mote. Nota-se que pelo apoderamento das imagens originais o hiper-realismo as ressignifica em sua efetivação plástica.

Atualmente o hiper-realismo é reconhecido pela forma como percebe o mundo visual em que vivemos e celebra detalhes ignorados e intrincados, visíveis no cotidiano.

Diante do exposto este projeto consistiu no estudo e imersão no hiper-realismo, visando abordar os aspectos históricos, sociais e culturais associados às principais técnicas utilizadas. Amparando-se no referencial bibliográfico, desenvolveu-se um livro com ilustrações a fim de facilitar o acesso ao estudo do hiper-realismo. Toda a metodologia e processo criativo foram documentados no decorrer do presente trabalho.

A problemática desta pesquisa tem sua gênese ao mapear as principais obras brasileiras sobre o hiper-realismo, onde notou-se que muitos materiais careciam de fundamentação teórica, ou seja, não apresentam referências bibliográficas consolidadas na área e técnicas de ensino efetivas. Sant'Anna e Prates (2013) demonstram que o ensino da arte é frequentemente limitado à aprendizagem e replicação de técnicas artísticas utilizando materiais didáticos inadequados e, muitas vezes, sem relação alguma com a produção dos artistas em foco.

Ao acessar o portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e pesquisar a palavra-chave “hiper-realismo”, o resultado obtido foi de 19 artigos, sendo 4 em inglês e 14 sem correlação com a proposta do projeto. Como resultado, 1 artigo aborda aspectos teóricos do hiper-realismo: Fabris (2015). Na base de dados da Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo (FAPESP) identificou-se quatro artigos, sendo que apenas um que se encaixa neste projeto: Guelfi (2001). Dentre as referências bibliográficas encontradas nos portais e bases de dados da CAPES e FAPESP nenhuma faz menção às metodologias para a técnica hiper-realista.

Na biblioteca eletrônica da Scientific Electronic Library Online (SciELO), na base de dados Scopus e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) também não foram encontrados artigos, monografia, dissertações ou teses utilizando a palavra-chave hiper-realismo.

Paralelamente ao realizar um levantamento bibliográfico em outros meios de pesquisa acadêmica, como o Google Acadêmico, obteve-se três resultados: Malpas (2000), Pessoa (2019) e Dantas (2015) que explanam sobre os aspectos teóricos do hiper-realismo. Em inglês destacam-se os aspectos teóricos de Chase (1975) e Close (2014) e Lambert (1981), e práticos de Sin (2019). O livro autobiográfico de Close expõe o processo criativo e as origens do artista de forma a compreendermos as técnicas a partir de aspectos históricos, em complemento Sin apresenta técnicas didáticas para o estudo do desenho, sendo primordial como referencial e Malpas explicita um panorama do movimento realista, desde seus primórdios até 1987. Lambert (1981) estabelece um vínculo pertinente sobre a evolução da arte, passando por artistas como Salvador Dalí até chegar ao movimento fotorrealista, com Don Eddy e ao realismo social. Enquanto Chase (1975) retrata em seu livro um recorte pertinente do hiper-realismo desenvolvido principalmente a partir da *pop art* americana, a obra tem como singular, a introdução e correção feita por Salvador Dalí, que usava a técnica realista em suas obras. Em espanhol, a tese “O paradigma do hiper-realismo” aborda questões conceituais, filosóficas e produções das pinturas hiper-realistas, sendo de suma importância visto que apresenta e contextualiza a escassez de referencial para o estudo do hiper-realismo.

Como materiais complementares, foram utilizados Barthes (1984), Benjamin (2012), Bernardes (2007), Fabris (2004), Steadman (2001). Barthes em “A Câmera

escura” cria uma conversa casual em primeira pessoa sobre os efeitos e essência da fotografia no espectador; enquanto Benjamin disserta sobre a mecanização extinguir com o que ele denomina de “aura” da obra de arte; Annateresa Fabris, referência brasileira nos estudos acerca do hiper-realismo, analisa as técnicas de fotografia criadas no século XIX.

Desta forma, observa-se a necessidade de um material com fins didáticos para o estudo do hiper-realismo que seja acessível ao público em geral, promovendo uma democratização do acesso à informação. Ademais, vale ressaltar o aspecto relativo à formação pessoal, em um Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Artes Visuais, onde encontro-me em um momento oportuno de aproximar a teoria da prática, considerando a minha familiaridade com o tema escolhido.

Os objetivos do presente estudo foram identificar metodologias como objetos facilitadores no ensino do gênero hiper-realista, a fim de desenvolver um livro que abrange desde os aspectos teóricos a técnicas efetivas; mapear referencial bibliográfico nas línguas portuguesa, inglesa e espanhola; investigar metodologias efetivas para o ensino da técnica hiper-realista; desenvolver, a partir dos resultados do projeto de conclusão de curso e experiências próprias, um livro com ilustração prático e teórico que auxilie no ensino de hiper-realismo.

Seguindo as instâncias metodológicas para pesquisa no campo das artes visuais, este projeto classifica-se como de natureza exploratória quanto a seus objetivos. A pesquisa exploratória, conforme discorrido por Martelli et al. (2020), pode ser definida como uma metodologia que permite ao pesquisador, encontrar a solução de problemas sobre temas que ainda são pouco conhecidos ou pouco explorados, podendo ainda utilizar-se da união de outros tipos de metodologias. Pode-se dizer assim que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta (GIL, 2002).

Para Pimentel (2015), a pesquisa em arte e sobre arte pode ser definida como:

a pesquisa em Arte tem como objeto uma ação em que o próprio pesquisador está atuando. Assim, o cuidado com o registro se complexifica, uma vez que há um hiato de tempo entre a observação e o registro, devendo este ser feito de várias maneiras: por meio de relatos escritos, anotação de planejamento e memória das ações, por gravação e filmagem, enfim, todas as formas que possam ser disponibilizadas para que os dados possam ser levantados com confiabilidade. A pesquisa sobre Arte, o objeto

artístico está posto e é sobre ele que o pesquisador vai se debruçar, analisando dados já levantados e buscando outros possíveis de levantamento. Como a arte está em constante fluxo, tudo o que já foi pensado e produzido pode ser (re)visitado, possibilitando novas criações e novas formas de pensamento artístico. Pesquisar, por exemplo, uso de novos materiais tanto quanto o uso inusitado de materiais tradicionalmente utilizados faz parte desse fluxo constante de produções estéticas.

De acordo com Pereira et al. (2018), com o objetivo definido, pode-se buscar subsídios na literatura: encontrar estudos semelhantes ou mesmo diferentes, mas centrados na temática em estudo e que possam complementar o saber necessário para a realização do estudo de caso. Foram pesquisados artigos, livros, dissertações e teses em diversos idiomas que abordassem os aspectos históricos, culturais e sociais do hiper-realismo e diferentes tipos de técnicas.

Salles (2008) enfatiza a ideia de criação artística como redes em construção, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que a mantém. A rede ganha complexidade à medida que novas relações são estabelecidas (SALLES, 2008). Deste modo, as diferentes teorias vão lançar luzes sobre o objeto e construção de uma percepção sobre o olhar processual como objeto de pesquisa.

Posteriormente, desenvolveu-se os trabalhos artísticos, fotografias e a produção. A aplicação dos parâmetros sistêmicos no campo das Artes, pode ser desenvolvida ao longo do processo de criação e depois, para avaliação e refinamento da obra “já pronta” (VIEIRA, 2013).

Dessa forma, a construção deste trabalho ficou dividida em quatro capítulos. O primeiro apresentará uma revisão bibliográfica acerca do hiper-realismo, partindo do realismo e como as técnicas desenvolvidas no decorrer dos séculos como, por exemplo, a câmara escura e a câmera fotográfica; o “rompimento” com o realismo no século XX, o fotorrealismo e o hiper-realismo na atualidade, partindo da discussão de técnicas. O segundo capítulo abordará a metodologia utilizada para o livro com ilustrações. O terceiro capítulo descreve todo o processo de criação e desenvolvimento dos exercícios, técnicas e desenhos.

CAPÍTULO 1

Aspectos conceituais, sócio-históricos e culturais do hiper-realismo

Existem diferentes tipos de técnicas e movimentos no âmbito das Artes Visuais que possibilitam alcançar o realismo nas mais variadas plataformas, das mais convencionais como, por exemplo, papel e tela, a suportes não convencionais, como uma experiência própria utilizando blocos de madeira de reuso, concreto e rolha de cortiça. Dentre estas técnicas, o hiper-realismo foi o escolhido para o desenvolvimento da presente pesquisa.

Além das influências diretas do *pop art*, o hiper-realismo é englobado pelo novo realismo, movimento derivado do realismo tradicional que surgiu no século XIX (COUCEIRO, 2020; FABRIS, 2006, PEARISO, 2013). Conforme discorrido por Beltrán (2017) o novo realismo no desenho nada mais é do que uma mudança de paradigma frente ao contexto sociológico e cultural diretamente vinculado ao tempo e ao lugar nos quais o realismo pictórico se desenvolve, sendo necessário analisar os conceitos e a visão particular que fazem parte da ideologia realista e que compartilham ou diferem do movimento hiper-realista.

O hiper-realismo desde sua “concepção de surgimento” divide opiniões. Uma questão central que permeia estas discussões é se podemos considerar o termo como uma técnica ou movimento, ao que podemos responder: o termo constitui uma técnica derivada de um movimento: o fotorrealismo. Neste, os artistas se amparam em fotografias para reproduzir exatamente os detalhes observados em suas obras.

Hockney (2001) demonstra, a partir de análises e reproduções de obras realistas, que os artistas desde o século XV já utilizavam artifícios fotográficos como, por exemplo, lentes e câmera escura para obter a cena retratada mais rapidamente e preservar a incidência de luz. A partir de 1826, com o advento da fotografia propriamente dita os artistas amparam-se nos registros como método de passagem, referência e para a desconstrução de formas observadas nas vanguardas europeias.

Partindo da semiótica de Barros (1996), o hiper-realismo é um método para exagerar as consequências do real, baseando-se nele mesmo e em nenhuma subjetividade a não ser as do olhar e do discurso de quem usa lentes de aumento para

ver com alto grau de detalhamento e diferenciação. Analisando a etimologia da palavra, segundo Bernardes (2007) o prefixo “hiper” é:

associado ao termo realismo significa alguma coisa que vai além do realismo. Ao expandirmos a sua tradução literal, veremos que o termo hiper-realismo pode servir para designar diferentes elementos que vão além, dependendo do contexto que a palavra está inserida. (BERNARDES, 2007, p. 88).

Barros (1996), ao definir o hiper-realismo conjectura que se pode admitir como suficiente à sua temática fundamental que é a ilusão da realidade e a realidade da ilusão. Para o autor, o lema do hiper-realismo pode ser sintetizado na frase que alguém certa vez usou para defini-lo: “mais verdadeiro que o real”, acrescentando ainda maior precisão e nitidez, mais força e expressão ao que está sendo focalizado, enquadrado. Annateresa Fabris afirma, em seu ensaio “O debate crítico sobre o hiper-realismo” que:

o hiper-realismo demonstra ser possível aceitar o desafio de confrontar a pintura com o real, sem restaurar, de maneira ingênua, uma suposta denotação absoluta do signo icônico e sua referencialidade imediata”. Trata-se de um ponto crucial, uma vez que nem todos os artistas associados à tendência evidenciam ter consciência do caráter problemático da relação entre imagem e objeto, representação e realidade representada. (FABRIS, 2006, p. 240).

O hiper-realismo é alvo de diversas críticas artísticas, conforme discorrido por Bernardes (2007). A mais comum diz que as obras de arte não contribuem com nada de novo à pintura do século XX, sendo apenas um regresso às formas acadêmicas que já haviam sido superadas. Antes do advento da fotografia, as “limitações” dos detalhes representados nas obras baseavam-se no que o artista conseguia observar a olho nu.

Em meados dos anos 1970, artistas como Chuck Close (1940-2021) trouxeram para o desenho a ampliação e aspectos que não eram representados anteriormente, como o desfoque proposital de partes do desenho; Paul Cadden (1964-atual) também teve êxito ao manipular os recursos para que pudesse chegar a um estilo não observado anteriormente, suas obras são provenientes de fotografias com enquadramento desproporcional.

Figura 1 - Paul Cadden, in Passing, lápis sobre papel, 54x36cm, sem data.



Fonte: Galeria Plus One Gallery. Disponível em: <<https://www.plusonegallery.com/artists/77-paul-cadden/works/2206/>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

Figura 2 - Chuck Close, Big Self-Portrait, acrílica em tela, 270x210cm, 1967–1968.



Fonte: Galeria Walker Art (2022). Disponível em: <<http://walkerart.org/collections/artworks/big-self-portrait/>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

O excesso de preocupação com detalhes na técnica hiper-realista acaba por “enganar o espectador” que acredita que se depara com uma fotografia com o enquadramento fora do comum e, após uma análise breve, nota que se trata de um desenho. Os artistas que se amparam na técnica hiper-realista partem de estudos das fotografias, os quais irão servir de base para o desenho, pintura ou escultura permitindo ao homem romper ainda mais com as barreiras e as limitações que o

separavam da reprodução quase perfeita da natureza, e consequentemente, da figura humana (BERNARDES, 2007).

Robert Longo (1953-atual) se baseia nas fotografias de protestos e do fotojornalismo para trazer ao circuito artístico discussões pertinentes, como a violência policial e a situação dos refugiados, utilizando os desenhos com carvão e lápis como uma plataforma para críticas sociais.

No contexto brasileiro, Adriana Varejão (1964-atual) ampara-se no hiper-realismo demonstrando o domínio das técnicas manuais e em suas obras, tanto esculturas, pinturas e desenhos que explicitam poéticas precisamente fundamentadas ao fazer críticas sociais ao mesmo tempo que impressiona os espectadores com a técnica. Na exposição “Suturas, fissuras e ruínas”, Varejão evidencia em suas obras a contradição entre uma superfície sólida e fria em contradição ao macio e quente da carne – ao abrir fissuras em suas telas, a artista possibilita diversas leituras como a herança colonial, história visual e exploração – ou, ainda, sobre racionalidade e erotismo, conforme demonstra a figura 4.

Figura 3 - Adriana Varejão, Azulejaria “De tapete” em carne viva, óleo sobre tela e poliuretano em alumínio e suporte de madeira, 149,90 × 200,70 × 24,90 cm, 1999.



Fonte: Lehmann Maupin (2022). Disponível em: <<https://anualdesign.com.br/blog/5180/o-novo-trabalho-de-adriana-varejao/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

Ambos os artistas rompem com a visão “tradicional” de que a arte não teria finalidade fora a apreciação, como discorrido por Wilde (1890) “o único propósito para se criar algo inútil é que seja apreciado, por que se for útil não deve ser admirado, concluindo que toda arte é em parte inútil”.

Para Hegel (1997), divergindo da estética kantiana, o momento central da estética do belo é a ideia, cabendo ao elemento sensível ser apenas um meio – aliás inadequado, no qual a verdade se torna perceptível. Dentro da filosofia do espírito do autor, é defendida a ideia de que o belo artístico é superior ao belo natural e para o mesmo o sentimento de beleza parte da essência do ser humano e não de algo fora. Em seu conceito, o belo também é a harmonia perfeita entre forma e conteúdo, convertendo seu primórdio plástico de beleza ideal para o princípio ativo e reflexivo do autoconsciente. Na arte, segundo Hegel, pode ser identificada a superioridade de espírito, o ideal é o produto do trabalho humano pelo argumento de que a natureza não possui uma forma ideal por não ter sido moldada.

Da arte medieval ao renascimento e barroco, o desenho era considerado apenas um estudo ou esboço. Artistas como Dürer (1471-1528), Da Vinci (1452-1519), Michelangelo (1475-1564) e Raffaello (1483-1520) não davam por terminadas obras feitas em ponta seca ou carvão. Exemplificando, os retratos e desenhos de animais feitos por Dürer atualmente são considerados como obras finalizadas, mas na época do artista tidos apenas como estudos; outrora Da Vinci registrava diversos desenhos em seus Codex apenas como um processo para a pintura e escultura. Conforme discorrido por Ramos (2006), o desenho estava subordinado ao fazer da pintura como projeto e, portanto, sua apreciação voltava-se unicamente a verificar o grau de técnica do artista.

Paralelamente, adentrando às vanguardas modernas a concepção de desenho como estudo foi desmistificada, trazendo obras como de Degas (1834-1917) e Gauguin (1848-1903) vistas como obras finalizadas, sem a necessidade de se tornar algo a mais que o desenho em papel com grafite ou carvão.

Figura 4 – Edgar Degas, Bailarina arrumando sua sapatilha, grafite em papel, 53.3 × 40.6 cm, 1873.



Fonte: Metropolitan Museum (2022). Disponível em:

<<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/333942/>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

Conforme percorrido por Bamonte (2012), em meados do século XX há o desprendimento do lado a representação de algo, para apresentar algo:

ao se falar de desenho além do campo bidimensional, busca-se referir ao momento da história da arte em que a obra deixa de ser representada para ser apresentada, o objeto artístico passa a ser substituído pelo conceito e o ato criativo, associado à manipulação do real (BAMONTE, 2012).

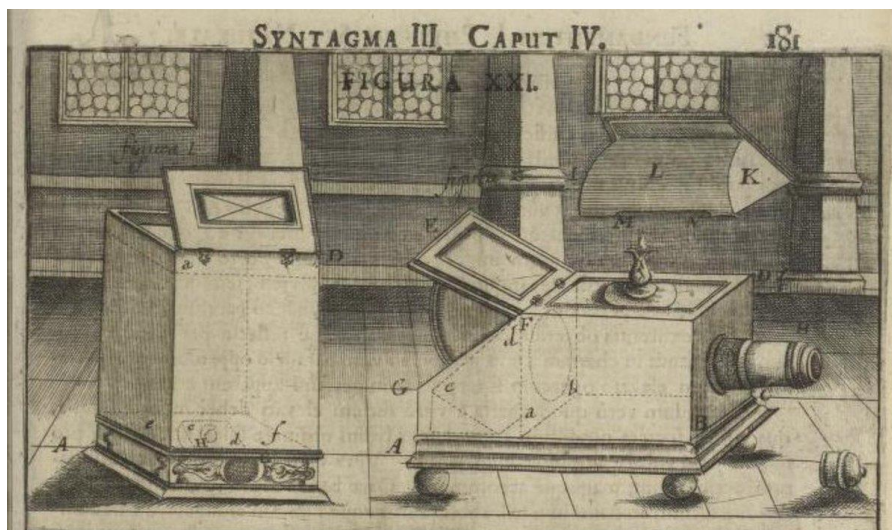
Segundo Poester (2005), a função do desenho é a expressão do corpo, registros do gesto humano sobre a superfície sensível em um mundo onde a tecnologia dispensa progressivamente o trabalho corporal e o sentido do tato é cada vez menos solicitado.

Desta forma, a fim de contextualizar as técnicas hiper-realistas, é necessário partirmos da sua base conceitual e filosófica (BELTRÁN, 2017). Compreende-se a importância de amparar-se nas obras produzidas do Quattrocento, nas técnicas de passagem desenvolvidas e utilizadas pelos artistas, assim como na história contemporânea e moderna.

1.1 A gênese do realismo

Para compreender as nuances do hiper-realismo é necessário abordar as técnicas ao longo da história da arte como, por exemplo, Leonardo Da Vinci no *Quattrocento*. Segundo Gombrich (2000), Da Vinci não se satisfazia apenas com o estudo da anatomia em segunda mão por meio de esculturas antigas, por este motivo prosseguiu com suas próprias pesquisas dissecando cadáveres e reproduzindo modelos, deixando de fora qualquer dúvida sobre o estudo do corpo humano. Com isso, Da Vinci pautou seu realismo em estudos anatômicos. Paralelamente, como discorrido por Kubrusly (1991), Leonardo já havia feito anotações sobre a câmara escura como instrumento auxiliar de desenho, nomeado pelo artista de “olho artificial”.

Figura 5 - Uma das primeiras ilustrações da câmara escura. Johann Zahn, 1685.



Fonte: The Public Domain Review (2017).

Concomitante a Leonardo Da Vinci no *Quattrocento*, Albrecht Dürer criou um dispositivo a fim de auxiliar artistas a transporem cenas com maior fidelidade de detalhes. O mecanismo tinha como finalidade auxiliar desenhos de perspectiva dentro das proporções com o ponto de vista físico, aramado vertical e horizontal quadriculado a frente e papel quadriculado a mão; assim, o artista era capaz de redimensionar e reproduzir em suas obras técnicas mais realistas (EDWARDS, 2014; HOCKNEY, 2003).

Figura 6 - Método de ampliação por grade de Albert Dürer.



Fonte: The Public Domain Review (2017).

Adentrando ao realismo nos países baixos, Vasari (2020) afirma que Jan Van Eyck (1390-1441) foi o inventor da tinta a óleo, o qual teria possibilitado ao artista elevar suas pinturas a outros patamares através da criação de camadas e detalhes quase imperceptíveis.

Van Eyck obteve sucesso ao reproduzir cenas como “O casal Arnolfini”, como discorrido por Letts:

o artista esmerou-se em cristalizar, como que imobilizando-o entre duas chapas de vidro, o momento que estava registrando, as pequenas informalidades de um instante de vida: a boca do cachorrinho firmemente fechada, sustentando um latido, os chinelos do casal displicentemente abandonados, os frutos no parapeito da janela e sobre a arca, as dobras da colcha na cama, a almofada há pouco afogada ; tudo isso reforçando o testemunho do artista de que estava presente – “*fuit hic*” – no exato momento em que os votos soleníssimos foram pronunciados entre Giovanni Arnolfini e Giovanna Cenani, sua noiva (LETTS, 1982).

Figura 7 - Jan Van Eyck, O casal Arnolfini, óleo sobre tela, 82 cm x 60 cm, 1434.



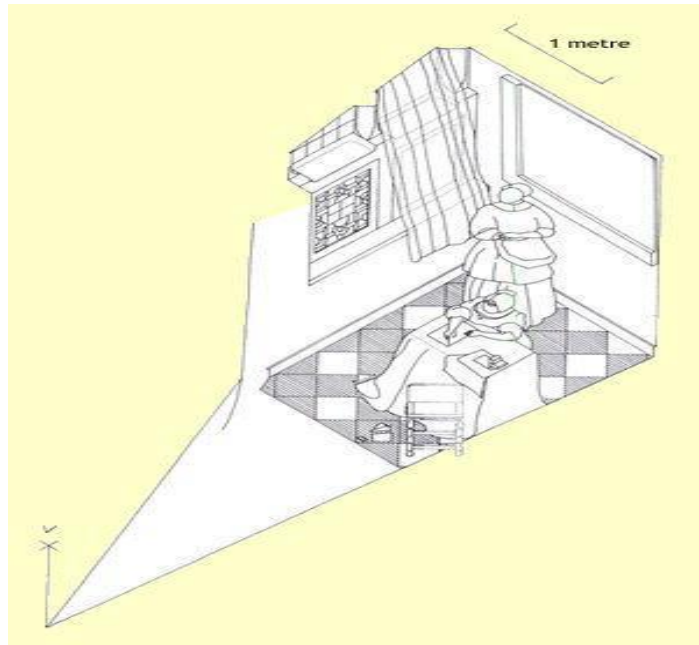
Fonte: National Gallery (2022). Disponível em:

<<https://www.nationalgallery.org.uk/search?area=&q=casal+arnolfini>>/. Acesso em: 15 ago. 2022.

Posteriormente, Michelangelo Merisi, conhecido como Caravaggio (1593-1610), utilizou dois recursos para que a representação realista avançasse ainda mais: o primeiro foi o início do uso da técnica denominada *chiaroscuro* colocando a cena em primeiro plano sob uma luz forte, direcionando-a e rodeando-a de um tom escuro, como sombra (LETTS, 1981); o segundo artifício utilizado foi a câmara escura, estudos demonstram que Caravaggio, Johannes Vermeer (1653-1675) e Parmigianino (1503-1540) faziam uso de diferentes lentes e espelhos para projetar a cena desejada diretamente na tela assim, facilitando o trabalho inicial dos artistas (HOCKNEY, 2003).

Comparando as principais obras de Vermeer, todas reproduzem os mesmos cômodos mudando apenas itens do cenário ou o enquadramento. Steadman (2001) recriou os cômodos da residência do artista (Figura 3), demonstrando a partir de cálculos e amparando-se na geometria, que todas as obras têm um único ponto de vista, como ocorre na fotografia, visando assim comprovar o uso da câmara escura por Vermeer.

Figura 8 - Representação visual de como seria o cômodo utilizado por Vermeer.



Fonte: Steadman (2001).

Figura 9 - Johannes Vermeer. *A Arte da Pintura*, óleo sobre tela, 130 x 110 cm, 1666-73. Kunsthistorisches Museum, Viena.



Fonte: Web Gallery of Art (1996).

Figura 10 - Johannes Vermeer. *O Concerto*, óleo sobre tela, 69 x 63 cm, 1665-66.

Isabella Stewart Gardner Museum, Boston.



Fonte: Web Gallery of Art (1996).

Figura 11 - Johannes Vermeer. *A Carta de Amor*, óleo sobre tela, 44 x 38,5 cm, 1667-68.
Rijksmuseum, Amsterdam.



Fonte: Web Gallery of Art (1996).

Figura 12 - Johannes Vermeer. *Senhora Escrevendo uma Carta e sua Criada*, óleo sobre tela, 71 x 59 cm, 1670. National Gallery of Ireland, Dublin.



Fonte: Web Gallery of Art (1996).

Nota-se que todos os enquadramentos possuem só um ponto de observação fixo (Figura 9, 10, 11 e 12), reforçando a hipótese de que o artista teria uma câmera escura - onde está a lente e por onde passa a luz, como em uma fotografia. Hockney (2003) também apresenta a informação de que Van Leeuwenhoek, microscopista e fabricante de lentes, foi vizinho e testamenteiro de Vermeer.

Partindo do pressuposto da teoria formulada por Hockney: qual seria o motivo dos artistas manterem o uso da câmera escura em sigilo entre os séculos XV e XIX? Acredita-se que os artistas escondiam sua maneira de captar e fixar a referência imagética para resguardar seus métodos e proteger-se da concorrência com outros artistas (que era muito acirrada), e mesmo para se precaver dos perigos da Inquisição (PESSOA, 2019).

Posteriormente no século XIX, com a invenção da fotografia propriamente dita surgiu um receio sobre o fim dos pintores, como discorre Benjamin (2012):

deve-se considerar, de resto, para compreendermos completamente a forte influência exercida pelo

Daguerreótipo na época de sua descoberta, que nessa mesma ocasião a pintura ao ar livre estava começando a abrir perspectivas inteiramente novas aos pintores mais progressistas. [...] No momento em que Daguerre logrou fixar as imagens da câmera obscura, os técnicos substituíram, nesse ponto, os pintores (BENJAMIN, 2012, p.103).

Entretanto, diversos artistas souberam aproveitar a nova tecnologia como Courbet (1819-1877) e Toulouse-Lautrec (1864-1901). Segundo Junchem (2009), Courbet foi um dos artistas censurados por ter sua arte aproximada demais de uma fotografia, precisamente por buscar a representação exata do que via, negligenciando a visão romântica da arte na época.

Em *Château du Chillon* (Figura 8), produzido em 1874, Courbet pinta o castelo setecentista utilizando como referência uma fotografia produzida por Adolphe Braun (Figura 9). A composição é praticamente idêntica, diferindo em poucos detalhes quase imperceptíveis como: uma pequena mudança de perspectiva onde se nota a linha do horizonte mais baixa; um suave aumento nas montanhas que são veladas com uma névoa; o artista retirou um pouco da árvore que se localiza no canto do lado esquerdo, deixando mais a mostra o caminho de pedras; e criou reflexos mais turvos no lago. Apesar da referência ser em monocromático, a pintura utilizou cores que se assemelham às que seriam as reais do ambiente.

Figura 13 - Gustave Courbet. *Château du Chillon*, óleo sobre tela, 86 x 100 cm, 1874.

Musée Gustave Courbet, Ornans.



Fonte: Warburg UNICAMP (2022). Disponível em:

<<http://warburg.chaa-unicamp.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2022.

Figura 14 - Adolphe Braun. *Château du Chillon*, fotografia em albumina, 36,8 x 42,7 cm, 1863.
Museum of fine arts, Boston.



Fonte: Warburg UNICAMP (2022). Disponível em:
<<http://warburg.chaa-unicamp.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2022.

Os artistas posteriores a Courbet expressavam menor apego as técnicas acadêmicas presando pela experimentação.

1.2 “Rompimento” com a representação realista

Segundo Gombrich (2012) o rompimento com o realismo data anteriormente a Revolução Francesa em 1789. Neste período, os artistas começam a trabalhar a autoconscientização da problemática do “estilo”, iniciando debates e experimentações que originariam novos movimentos. No início do século XX, os artistas procuraram inspiração na arte oriental e africana por acreditarem que estas continham algo que a europeia já não possuía mais, a expressividade intensa, clareza de estrutura e a simplicidade na técnica (GOMBRICH, 2012). Para o autor, os artistas modernos precisaram se tornar inventores em prol de garantir a atenção desejada, prezando pela originalidade das obras em detrimento ao domínio das técnicas que costumeiramente observamos nos artistas nos séculos anteriores.

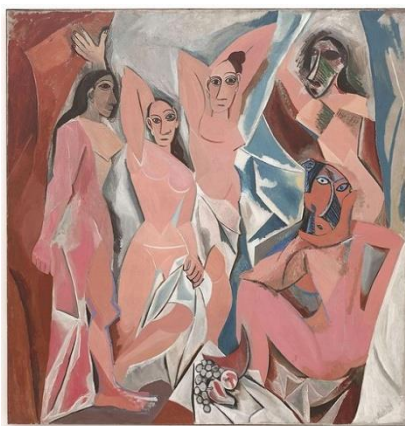
Lambert (1981) discorre sobre a atitude tomada pelos artistas do século XX em pintar somente o que os cativava, visto que não acreditavam que os temas aceitos pela academia e salões, como mitologia ou religião, eram parte de suas vidas; assim, modificando a produção do “esperado” é que se iniciou a arte moderna. De acordo com o autor, os artistas utilizavam artifícios que não seriam aceitos anteriormente

como, por exemplo, exagerar um aspecto para dar ênfase em detrimento de outros, usar cores não convencionais para objetos ao invés da cor real. fragmentar os objetos e montar em outra visão que não da realidade são alguns dos aspectos que podem ser observados neste “rompimento” da arte. Durante o período, ocorreram a formação de coletivos artísticos, onde diversos artistas se juntavam para realizar experimentações e desenvolver abordagens artísticas respondendo como um só.

Segundo Pessoa (2019), durante o século XX a fotografia ainda é utilizada como referência no processo criativo de artistas das vanguardas fauvistas, futuristas e cubistas, mas seu papel é muito mais de apoiar a desconstrução do real do que o de auxiliar a representação. Conforme discorrido por Lambert (1981), com a intenção de fugir dos desenhos de perspectiva, onde o que está maior está em primeiro plano e o que está menor está mais ao fundo, artistas como Paul Cézanne (1839-1906) experienciaram e observaram paisagens, identificando formas geométricas em casas, relevos e árvores, redistribuindo-os da forma que agradava nas obras.

Desta forma, diversos artistas foram inspirados a retornarem para os primórdios da arte, partindo de formas básicas. Exemplificando, Pablo Picasso (1881-1973), o precursor do Cubismo, foi um dos primeiros artistas a fazer esse resgate no passado, utilizando de referências para suas principais obras como *Les demoiselles d'Avignon* as máscaras de tribos africanas e as fotografias com diversos ângulos da mesma cena - sendo capaz de criar uma visão distorcida da realidade vista de diversas nuances.

Figura 15 – Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon*, óleo sobre lona, 243.90 × 233.70 cm, 1907.



Fonte: Museum of modern art (2022). Disponível em:

<https://www.moma.org/collection/works/79766?sov_referrer=theme&theme_id=5135?/>. Acesso em: 15 ago. 2022.

1.3 O fotorrealismo como suporte para o hiper-realismo

Os fotorrealistas surgidos nos anos 1970 como Richard Estes (1932-atual) e Don Eddy (1944-atual) ao utilizarem da fotografia como base para suas pinturas, esquivavam-se do enquadramento mais formal, utilizando a linha do horizonte, centralizando o objeto ou fazendo o uso da regra dos terços; diferenciando-os do modo de enquadramento de Caravaggio ou Van Eyck, por exemplo, com o personagem de destaque no centro e com a iluminação quase sempre em cenas montadas.

Figura 16 - Don Eddy. *Private Parking V*, acrílico sobre tela, 121,9 x 167,6 cm, 1971.
Oklahoma City Museum of Art.



Fonte: Art and Culture (2022). Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/entity/don-eddy/m0b4l3v>>. Acesso em 30 abr. 2022.

O gênero hiper-realismo surgiu em Nova York e deriva de uma tendência artística do final da década de 1960, o fotorrealismo. Segundo Malpas (2000), o hiper-realismo resultou de uma colisão entre o culto do *pop art* pelo objeto iconográfico – moderno, fabricado e, sempre que possível, novo e reluzente – e a resposta equivalente da fotografia diante destes objetos, sob uma luz artificial e estática. Como discorrido por Lambert (1981) os realistas sociais utilizavam de fotografias como referencial para suas obras.

Desta forma, buscando obter uma imagem para além daquela captada pela máquina fotográfica, o hiper-realismo demonstra ideais e críticas à vida cotidiana fazendo da mesma o seu mote. Os pioneiros do hiper-realismo acreditavam que cabia à arte o registro da ordem e das formas existentes no mundo no lugar da expressão de sentimentos ou emoções internas. Para isso, os artistas representavam o real, mas eliminavam o caos (MALPAS, 2000).

Há uma veracidade no uso da técnica hiper-realista, resgatando nos seus primórdios o fotorrealismo, quando analisados podemos notar um certo nível de cópia da referência fotográfica não aplicada em sua totalidade. Ocorre um descarte do significado original da fotografia quando esta passa pelo processo manual plástico de ser desenhada, criando um sentido a ela. Assim, nota-se que pelo apoderamento das imagens originais o hiper-realismo as ressignifica em sua efetivação plástica.

Figura 17 - Isabela Doná, Obra 0 – O Tênis, lápis de cor sobre papel, 76 x 56cm, 2020.



Fonte: Elaborado pela autora (2020).

A figura 18, parte de meu acervo pessoal, integra a série “Fetichismo Contemporâneo” que trabalha a poética acerca da massificação e o valor que as marcas trazem para a sociedade. Exemplificando, a obra 0 evidencia um fanatismo de infância. A partir da fotografia, as imagens foram manipuladas digitalmente e reproduzidas a mão amparando-se na técnica hiper-realista. Há uma ressignificação de um objeto material ordinário, como demonstrado por Benjamin (2012), utilizando-os como plataforma para criar uma espécie de “aura”.

Benjamin (2012) descreve a concepção de aura sobre as distinções entre original e cópia, englobando todas as circunstâncias de perfeição e técnica; assim a eliminação do contexto fixo de uma obra artística resultaria na perda da aura. Segundo o autor, a obra está saindo do seu contexto quando ocorre uma distribuição nos meios de comunicação em massa e nas redes de reprodução. Trazendo esta discussão para os dias atuais, podemos exemplificar a massificação das obras de Van Gogh (1853-1890) na mídia, as obras do artista, em especial “A Noite Estrelada”, foram incorporadas a uma exposição imersiva, estampa de roupas, cadernos, canecas, chaveiros e outros objetos com o intuito de lucrar sem se importar com a poética ou sua história de vida.

Concomitante Benjamin (2012) compreende que a cultura de massa, intencionalmente ou não, destina-se à aniquilação do contexto da obra original e prioriza apenas a reprodução da imagem da produção, destruindo assim a sua aura.

A autenticidade de uma obra de arte é a essência desde a sua criação e tudo o que ela transmite ao público; sua duração material e sua marca na história. Todos os elementos que compõem essa essência que marca a obra de arte podem ser resumidos em uma palavra: aura (BELTRÁN, 2017).

Após 1970, os hiper-realistas contemporâneos e, sobretudo a partir dos anos 80, exploram os aspectos intimistas e expressionistas da imagem realista, como o desconforto e o visceral, o orgânico e o estranhamento. Desvinculando do início do movimento, onde não se mantinha um compromisso social pertinente com as obras, Evan Penny (data) distorce a realidade em personagens humanos onde parece se assemelhar ao uso de filtros em fotos. Ron Mueck (1958-atual), artista australiano de escultura hiper-realista de grandes dimensões traz em sua poética personagens e cenas que não seriam comumente aceitas antes, como um bebê recém-nascido.

Fábio Magalhães (1982-atual) em sua série de pintura *Retratos Íntimos* e *Superfícies do Intangível*, trabalha o visceral do corpo humano e da carne de animal juntos, demonstrando uma associação entre estados psíquicos e situações banais, buscando ressaltar condições inimagináveis de serem tratadas se não por meio de ilusões da realidade.

Atualmente, o hiper-realismo é reconhecido pela forma como percebe o mundo visual em que vivemos e celebra detalhes ignorados e intrincados, visíveis no

cotidiano (BOLLAERT, 2019).

Figura 18 - Fábio Magalhães. Sem Título (Série Retratos Íntimos), óleo sobre tela ,150 x 150 cm, 2013. Coleção Particular.



Fonte: Magalhães (2013). Disponível em:
< <https://fabiomagalhaes.com.br/>>. Acesso em: 01 mai. 2022.

Figura 19 - Luiz Escañuela. Chagas, óleo sobre tela, 25 x 25cm, 2020. Luis Maluf.



Fonte: Luis Maluf (2022). Disponível em:
<<https://luismaluf.com/passadas/nao-se-esqueca-do-que-e-epico/>>. Acesso em 01 abr. 2022.

Figura 20 - Marta Penter. Blue train reflection, óleo sobre linho, 190 x 250 cm, 2020.



Fonte: Marta Penter (2020). Disponível em: <<https://www.martapenter.com.br>>. Acesso em:
02 abr. 2022.

Direcionando para a arte de rua, Kobra (1975-atual) utiliza-se do hiper-realismo para criar murais de grandes dimensões em laterais de prédio. Partindo do método de passagem quadriculado de Albert Dürer para que a proporção seja exata, o artista cria degradês em tinta primeiro em preto e branco para depois vir com as cores que são a marca registrada de seu trabalho.

Figura 21 - Eduardo Kobra. Etnias, tinta de parede, 3.000m², 2016.



Fonte: Julia Pimentel (2016).

CAPÍTULO 2

2.1 Metodologia para o livro com ilustração

Para Barthes (1990) a imagem carrega em si três tipos de mensagens: a linguística, a icônica codificada e a icônica não codificada. A função *relais* (tradução próxima de retransmitir) de uma imagem aproxima-se do objetivo deste estudo, sendo o código verbal e visual complementares, as palavras são, segundo Barthes (1990), partes de um sintagma mais geral.

Andrade (2013) discorre sobre a ilustração de livros infanto juvenis e a função *relais*, que ofereceria à imagem uma codificação maior, dando ao leitor mais signos para a interpretação; ao invés de espelhar o que já foi escrito, a imagem atuaria como um elemento paratextual e enriqueceria a narrativa, ao mesmo tempo em que seria enriquecida por ela.

Apesar deste projeto não ser destinado a uma faixa etária específica, como os livros infanto juvenis são, a estruturação pode ser utilizada como um suporte para o desenvolvimento da obra. De acordo com Lins (2003), o livro infantil deve ser pensado com um todo, envolvendo pesquisa, conhecimento técnico, harmonia entre texto e imagem, sendo resultado de um projeto de *design*.

O livro com ilustrações, produto gráfico desta pesquisa, apresenta diversas possibilidades, como o desenvolvimento de conceitos textuais de uma forma mais didática e simplificada. Esta relação de colaboração se baseia na “complementaridade” (LINDEN, 2011) de modo que texto e imagem se e constroem articulam um único discurso.

Diferente do livro com ilustrações, no livro ilustrado a linguagem visual se sobrepõe sobre a escrita e que em alguns casos pode estar ausente na produção gráfica. Segundo Andrade (2013), o livro ilustrado cria uma simbiose entre as linguagens de forma conotativa e interpretativa.

Após o levantamento bibliográfico em outros idiomas, a obra que se aproximou com o ideal procurado para o livro com ilustrações foi “Drawing the Head for Artists: Techniques for Mastering Expressive Portrait”, produzido pelo artista húngaro Oliver Sin (2019). O livro, com cerca de 250 páginas, contém um número de ilustrações suficientes para que o leitor compreenda as técnicas que o artista busca demonstrar.

Sua estrutura é minimalista e objetiva, deixando claro em imagens os materiais utilizados, os métodos ensinados e exercícios.

Figura 22 - Estruturação da obra de Oliver Sin.



Fonte: Sin (2019).

No decorrer da estruturação do livro Sin traz fotografias reais das obras e de toda a sua criação, possibilitando ao leitor analisar o desenho sem retoques de *softwares*, por exemplo. Na figura 15, é possível observar uma sombra no canto inferior esquerdo, a qual é comum ao fotografar desenhos devido ao reflexo do grafite ou carvão.

Desta forma, inspirada na obra de Sin, optei por inserir no livro as fotos reais utilizadas como referências e os desenhos “crus” sem filtros ou edições, trazendo mais qualidade para que possa ser observado a textura das folhas, os resíduos que são deixados pelos lápis e outros pequenos detalhes. Sin também aborda sobre os elementos que considera essenciais para o desenho, descrevendo sobre as fundamentações, técnicas e métodos desde o básico ao mais avançado que na perspectiva do artista são de suma importância para o aprendizado do hiper-realismo.

Concomitante, para a criação do livro com ilustrações, me baseei no “Manual do Artista” de Ralph Mayer (1996), “Dominando a Técnica do Esboço” de Judy Martine (2014) e nos materiais audiovisuais produzidos pelo pintor norte-americano Bob Ross (1942-1995). Mayer (1996) demonstra o necessário para se criar um material do zero, desde a composição química até a refração da luz nas cores. A obra de Martine (2014) é extremamente acessível e de fácil compreensão, possuindo cores para chamar a atenção para as dicas e inúmeras fotografias dos desenhos estabelecendo comparações. Enquanto os materiais audiovisuais de Bob Ross demonstram que, com a técnica certa, qualquer pessoa pode reproduzir as pinturas.

Desta maneira, a proposta do livro com ilustrações é possibilitar que as técnicas hiper-realistas sejam acessíveis e desmistificar sua complexidade, convidando todos que tenham interesse a experienciar.

O livro com ilustrações foi segmentado por juízo de complexidade, instigando o leitor primeiramente a conhecer um pouco mais da técnica com base nos aspectos históricos, para então discorrer sobre os materiais necessários e as práticas utilizadas.

A ideia de escrever um capítulo sobre os materiais é indicar o melhor custo-benefício evita que o leitor gaste dinheiro desnecessariamente com materiais que não serão muito utilizados. Por experiência, se soubesse quais são esses materiais, teria facilitado meu percurso - no início optei por comprar os lápis, papéis e materiais em geral mais baratos que encontrei e estes não me atenderam tão bem quanto eu esperava, por outro lado os mais caros também não são tão acessíveis.

A melhor opção foi evoluir o material em conjunto com a técnica. Com o desenvolvimento da prática comecei a sentir que os lápis já não me possibilitaram tantas opções, assim investi um pouco em um material com ótimo custo-benefício que me auxiliou bastante.

2.2 Referências para a técnica do “passo a passo”

Martin (2014) discorre sobre a importância do domínio da técnica, que pode ser atingida a partir da construção de experiências. Amparado nas referências bibliográficas e em vivências construídas ao longo dos anos dedicados ao estudo do desenho, o livro com ilustrações foi progressivamente construído.

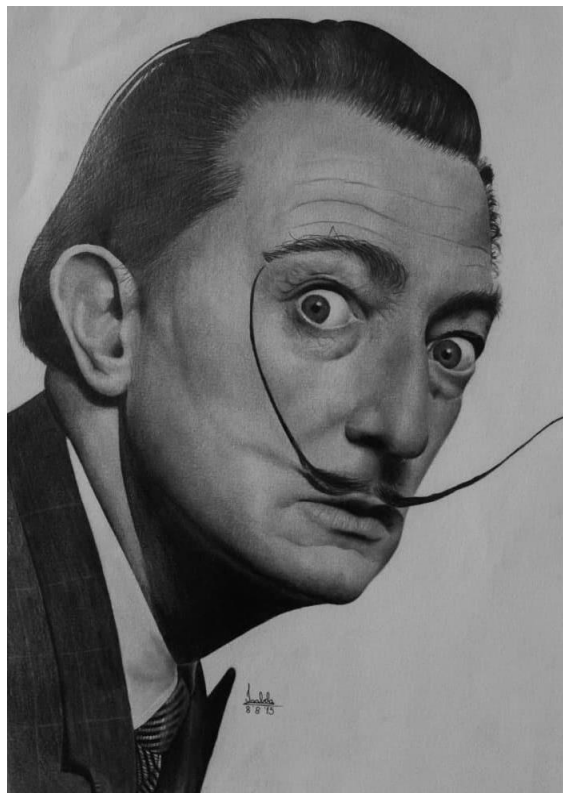
Há 10 anos, ao começar a desenhar, minha maior dificuldade encontrada era “isolar” na mente que a fotografia utilizada como referência era apenas uma junção de linhas, pontos e degradês e que, ao seguir à risca linha por linha, este se tornaria quase perfeito como a foto.

Com exercícios diários de degradê e linha progressivamente construí uma memória de longo prazo e familiaridade com os padrões e materiais. Para uma técnica cada vez mais refinada, o método empírico de testar diferentes materiais e modos de execução, anotando os resultados, pode servir como um guia para futuros desenhos, visto que seria documentado qual técnica é mais adequada para a execução de cada obra.

Algo significativo em minha trajetória, foi utilizar exercícios de técnica hiper-realista para estimular o córtex esquerdo, considerado como o lado responsável pela criatividade e trabalhos manuais. “Treinar” a visão observando atentamente os detalhes, texturas, iluminação, etc. me auxiliaram a transformar o tridimensional para bidimensional e de colorido para preto e branco.

Em teoria, após anos de prática a dificuldade para executar um retrato ou objeto em hiper-realismo é a mesma, o que difere é a quantidade de linhas, pontos, degradês e o tempo de execução. Comparativo entre dois desenhos realizados nos períodos de 2015 (Figura 16) e 2018 (Figura 17).

Figura 23 - Isabela Doná. Dalí 1, grafite sobre papel, 2015.



Fonte: Elaborado pela autora (2015).

Figura 24 - Isabela Doná. Dalí 2, grafite sobre papel, 2018.



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Em ambas as figurações é possível observar alguns aspectos de evolução da técnica, enquanto na primeira a anatomia do personagem estava deformada e a pele não apresentava textura, o segundo se assemelha mais a fotografia, pela maior preservação de iluminação e detalhes

Ao recorrer a estes desenhos depois de alguns anos, consigo notar onde seria possível fazer mudanças e melhorias que talvez na época não eram visíveis. Como descrito no livro, após anos de treino o olhar do artista evolui e se torna mais minucioso, assim tornando-o de certa forma mais “rígido” com seu próprio trabalho.

Por exemplo, na figura 24 do lado direito da orelha, estabelecendo um comparativo com a fotografia original, é possível perceber a necessidade de um sombreamento melhor; para a correção poderíamos utilizar um lápis 4B ou 6B. Ainda na figura, é notável que o tecido do terno apesar de estar mais detalhado em comparação a figura 23, foge do real ao deixar as sombras claras tanto em destaque, tornando-o menos realista e destacando mais a gravata, rica em detalhes.

Paralelamente, observando a figura 23, a proporção da testa em comparação com a fotografia está errada. Neste caso, faltou um estudo sobre a anatomia para perceber que a disposição do cabelo e testa em cima do crânio não seria naturalmente deste modo.

CAPÍTULO 3: Processo criativo

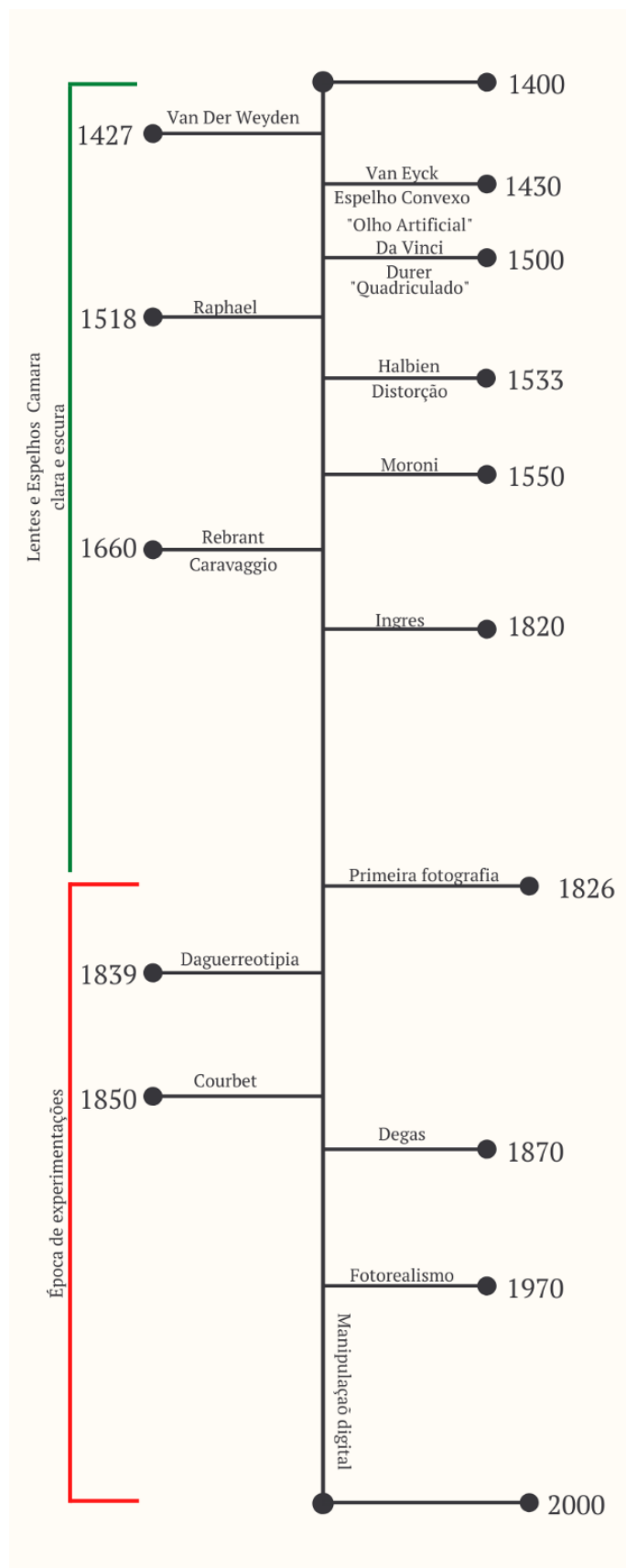
Dentre os artigos utilizados como referencial teórico estão os escritos de Fabris (2015) sobre as raízes do hiper-realismo e a fotografia como plano de fundo, recuperando o debate da década de 1970. Fabris (2004) problematiza o conceito corriqueiro de retrato, analisando-o também no âmbito artístico. Fabris (2011) propõe uma reflexão e discussão sobre a ligação direta entre a fotografia e as artes visuais; esta temática também se faz pertinente no âmbito deste projeto visto que, a imagem técnica é o ponto inicial para a compreensão do hiper-realismo.

O catálogo da exposição “50 anos do Realismo” (2019), desenvolvido pelo Banco do Brasil, com um compilado de textos curatoriais por Maggie Bollaert, Boris Röhl e Tereza de Arruda sobre aspectos históricos, atualidade e contextualização sobre a visão de uma arte póstuma do hiper-realismo.

O contexto histórico da história da arte e hiper-realismo foi baseado na obra de Gombrich (2012), focalizando em artistas renascentistas como Da Vinci, Dürer e Michelangelo; e Argan (2006), com o contexto histórico da fotografia para a arte e seu uso por Courbet, Degas e Toulouse, a obra também estabelece um parâmetro para a arte nas décadas de 1960 e 1970, período de transição entre o fotorrealismo e o hiper-realismo.

A linha do tempo foi montada com base nas pesquisas de Hockney (2001) e Steadman, contemplando acontecimentos históricos como, por exemplo, a criação da fotografia e o mapeado os artistas que utilizaram destes artifícios. O esquema produzido marca concomitante períodos em que ocorreriam experimentações, uso de lentes e espelhos e a manipulação digital.

Figura 25 - Linha do tempo desenvolvida.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

A obra de Ralph Mayer (1996) tornou-se uma referência indispensável na questão prática do livro com ilustração, visto que a produção concomitante descreve e demonstra o uso de diversos materiais e métodos essenciais para o hiper-realismo.

Após os procedimentos descritos anteriormente em relação a estruturação deste projeto, iniciei o processo criativo de montagem dos desenhos para o livro com ilustrações. Para tal, foi necessário:

1-) A escolha dos objetos ilustrados, na qual utilizei os seguintes parâmetros: tridimensionalidade, objetos com menor complexidade estrutural, que favorecessem o estudo de sombra e luz.

Figura 26 - Etapa 1 – Xícara.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

2-) Quando necessária, foi realizada a montagem do cenário para a fotografia. Para tal, foram necessárias um ponto de luz (luminária de mesa de 15W), fundo neutro e câmera fotográfica (Canon EOS Rebel T100).

Figura 27 - Processo de documentação.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

3-) A foto utilizada como referência foi manipulada por meio do Adobe Photoshop apenas para corrigir menores erros e, quando necessário, converter para monocromático;

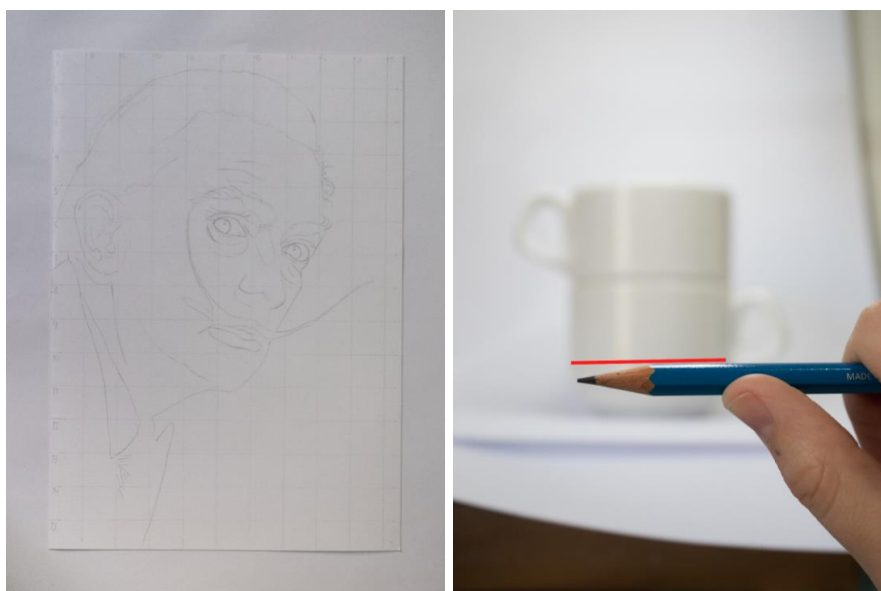
Figura 28 - Processo de retoque na foto original.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

4-) Foram utilizados diferentes métodos de passagem para os desenhos, sendo demonstrados no livro;

Figura 29 - Métodos de passagens.

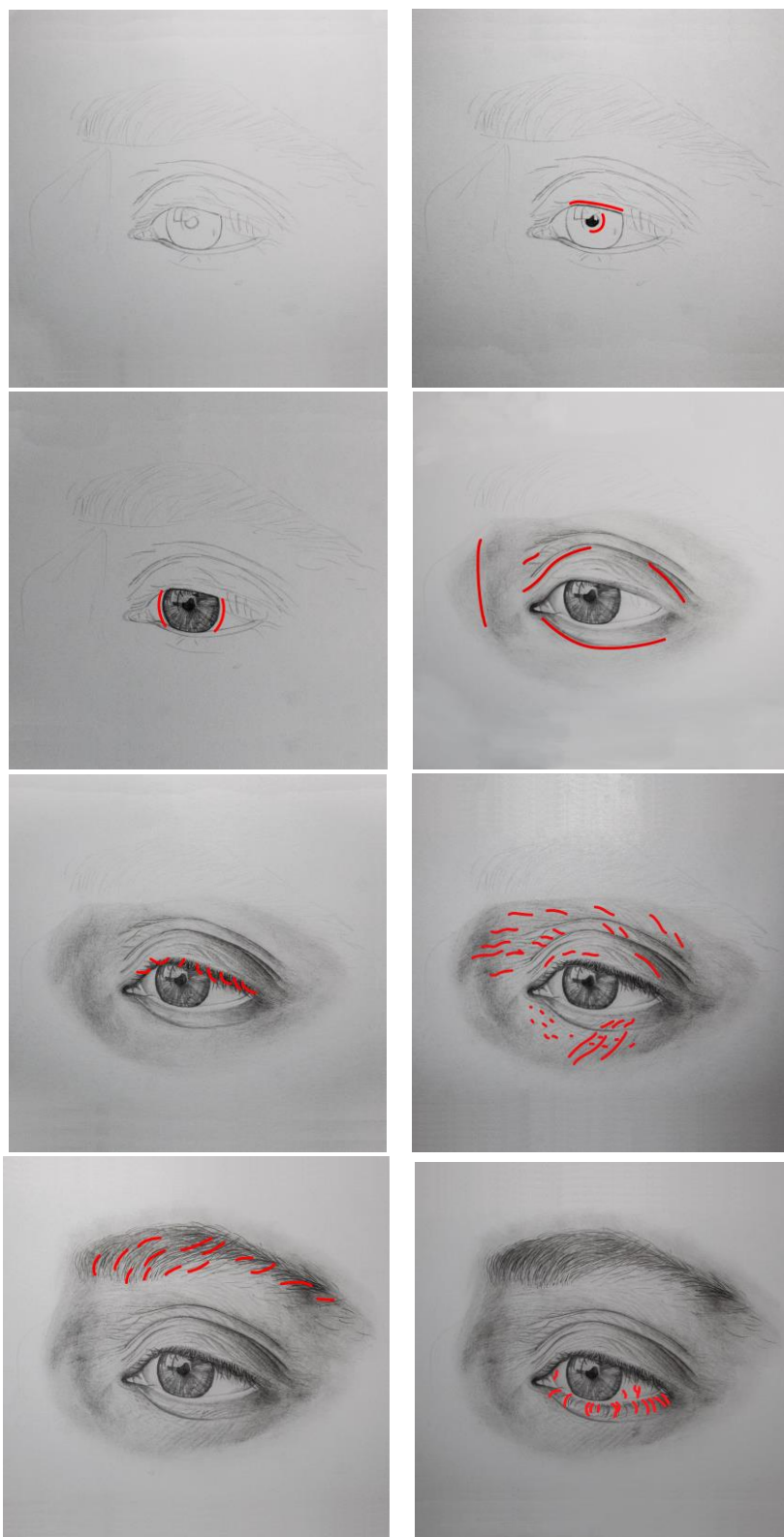


Fonte: Elaborado pela autora (2022).

5-) Cada etapa do desenho foi fotografada e os respectivos materiais para as diferentes técnicas foram descritos;

6-) Posteriormente, o desenho foi digitalizado e anexado ao livro como exemplo; a inspiração das linhas de guia sob a fotografia do desenho foi baseada em Hockney (2001).

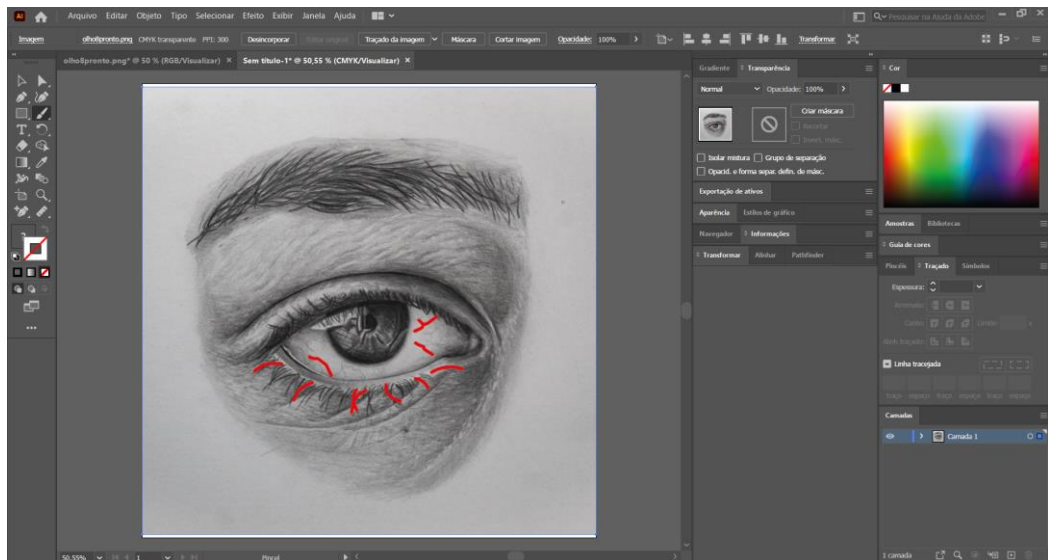
Figura 30 - Processo do desenho do olho.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

7-) Com o auxílio do Adobe Illustrator, foram inseridas linhas guias em cor vermelha para servir como um norte para o leitor.

Figura 31 - Colocando marcadores nos desenhos.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Esses procedimentos me auxiliaram a perceber as técnicas e materiais que utilizava para cada método e desenho, servindo como um diário de bordo. Por exemplo, ao realizar o passo a passo da técnica para os olhos percebi que tenho costume de criar os dois extremos de sombra antes de continuar o desenho, fazendo primeiro a parte mais escura e depois a parte mais clara, organizando assim um referencial.

Desde quando iniciei os meus estudos em desenho nunca mantive um registro de métodos ou de preferência em relação ao material que utilizo. Durante este ano, tive que realizar todos os desenhos com outros olhos e adotei o método de após colocar os passos no livro, realizar novos desenhos a cegas seguindo as instruções.

Em relação ao material, realizei diversos testes de camadas, texturas, resistência e resposta com várias combinações de papéis e lápis. Desta forma, pude concluir quais os melhores para recomendar no livro levando em consideração a eficiência, durabilidade e custo-benefício.

Além disso, tive a oportunidade de aplicar algumas das técnicas do livro com ilustrações em uma oficina de desenho realizada na Semana de Recepção aos Ingressantes de 2021 e 2022 do curso de Artes Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC/UNESP).

Figura 32 - Oficina de desenho ministrada.



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

No decorrer da atividade, notei que recorrendo aos métodos de formas básicas e desconstruindo um objeto para entender como o mesmo é construído, mostrou-se um método eficiente para a compreensão dos estudantes. Como nem todos possuíam régua durante a oficina, utilizei a todo o momento o método de aferição com o lápis para que pudessem construir relações de tamanhos básicos do rosto, então optei por inserir no livro. A ideia era descomplicar ao máximo o primeiro contato com desenho na faculdade, para que não causasse alarde e instigasse a vontade de ter um maior contato com este estilo de arte; mostrando que o desenho não precisa ficar só na parte do esboço e que com treinos constantes para desenvolvimento de bagagem visual é possível eles transporem para o papel tudo o que imaginam.

Notei que majoritariamente as dificuldades se instalavam quando começamos a adentrar detalhes passando de um desenho simples para um semi-realista, visto que nem todos tinham desenvolvido o “olhar” para perceber todas as nuances dos degradês e pequenos detalhes. É visível a diferença do traço dos estudantes que já exercitavam seu desenho com os que ainda não tinham tanta prática, por esta razão adicionei os exercícios e técnicas de bases para servirem como um suporte que abrangesse a todos.

Com anos de prática e observando obras, desenhos e imagens é possível que o artista possa distinguir automaticamente, por exemplo, a técnica utilizada, a perspectiva, a qualidade do sombreado e a proporção. Por exemplo, passei a notar este desenvolvimento quando fazia desenhos mais livres, sem muitas marcações onde me amparava mais pelo imaginário do que por fotografia. Assim, a bagagem

visual e o “olhar de artista” me ajudaram para que tivesse uma ideia melhor do que estava criando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo objetivou documentar todo o processo de criação e desenvolvimento de um livro com ilustrações acerca do hiper-realismo visando descomplicar a técnica e apresentar um panorama sócio-histórico. De antemão, definiu-se o conceito e a estruturação de um livro com ilustrações, partindo da literatura infantil, como discorrido ao longo do Capítulo 2.

Os aspectos históricos foram abordados integralmente, partindo do realismo, ao novo realismo, fotorrealismo, hiper-realismo e contemporaneidade, associando-os ao uso das técnicas fotográficas e da fotografia propriamente dita e práticos em como desenvolver a técnica hiper-realista partindo de exercícios básicos até as composições mais complexas explicando como e o porquê de realiza-las para desenhar olhos, cabelo, texturas, tecidos, dentre outros.

O desenvolvimento desta pesquisa possibilitou um panorama com algumas das técnicas que são mais utilizadas para o desenho hiper-realista e outras que também uso em meu cotidiano. Durante os anos em que desenho, não havia documentado o processo por inteiro, tanto com fotografias, audiovisual e anotações por escrito, o que me possibilitou uma reflexão e análise posterior do material coletado.

A partir disso, notei alguns pontos em que possuo mais familiaridade e outros que preciso praticar mais – que é contínuo e interminável. Ademais, pude adentrar em uma visão mais didática ao meu fazer artístico, possibilitando uma reflexão acerca do processo ensino-aprendizado.

Uma das maiores dificuldades encontradas no processo de desenvolvimento foi com relação ao tempo pré-estabelecido para realizar um levantamento bibliográfico em diferentes idiomas a fim de coletar obras que auxiliassem o estudo do hiper-realismo e a produção dos desenhos, uma vez que continham mais nuances do que o esperado. Por conseguinte, alguns pontos que estavam no planejamento original, como o estudo e passo a passo para desenhar paisagens na técnica hiper-realista, acabaram não entrando na versão final do livro com ilustrações visto que não houve tempo hábil para a finalização.

Nesta pesquisa, os objetivos foram alcançados por meio da reflexão da prática do fazer artístico, aprendi muito sobre meu processo de criação e técnicas hiper-realistas.

Diante disso, espero que o livro com ilustrações possa contribuir de alguma forma para o aprendizado de qualquer pessoa que se interesse por esta técnica, independente da faixa etária, o ensino da arte deve ser um direito de todos.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Júlia Parreira Zuza. O papel da ilustração no livro-ilustrado: uma discussão sobre autonomia da imagem. **Anais do SILEL**, v. 3, n. 1. Uberlândia: EDUFU, 2013.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. 2ª edição. São Paulo: Companhia das letras. 1994. 736 p.

BAMONTE. Joedy Luciana Marins. **O lugar do desenho no século XXI: Dimensões e conceito**. V World Congress on Communication and Arts. April 15 - 18, 2012, Guimarães, Portugal.

BARROS, Artur Távola. A cultura do hiper-real: expressionismo e pós-modernidade na mídia. **Revista Logos**, v. 3, n. 1. 1996.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. 3ª Edições. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1984. 185 p.

BÉLTRAN, Fernando José Pérez. **El paradigma del hiperrealismo: características propias de la reciente pintura española**. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Universitat Politècnica de València, Valencia, 2017.

BENJAMIN, Walter. Pequena história da fotografia. In: **Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras Escolhidas, v. 1. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012, pp. 97-115.

BERNARDES, Saimon. **Mulheres digitais: uma tendência na comunicação visual pós-moderna**. 2007. 248 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio, 2007.

ARANHA, Carmen S. G.; CANTON, Katia. **Espaços da mediação: a arte e seus públicos**. São Paulo : Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2013.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Catálogo 50 anos do realismo. Do fotorrealismo a realidade virtual**. 2019. São Paulo.

CHASE, Linda. **Hyperrealism**. New York: Rizzoli. 1975. 80 p.

CHIODETTO, Eder. **Geração00 - A nova fotografia brasileira**. São Paulo – SESC São Paulo, 2013.

CLOSE, Chuck. **Work**. Prestel: Munich, 2014.

COUCEIRO, Luiz. Etnografia hiper-realista: uma proposta para interpretar processos

de ensino e aprendizagem. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 15, n. 32, 2020. Disponível em: <doi.org/10.20500/rce.v15i32.31554>. Acesso em: 05 mar. 2022.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. 4ª edição. Rio de Janeiro: Ediouro, 2014.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **Hiper-realismo**. 2017. Disponível em: Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo329/hiper-realismo>. Acesso em: 10 set. 2021.

FABRIS, Annateresa. **A fotografia e a crise da modernidade**. Belo Horizonte: C/Arte, 2015.

FABRIS, Annateresa. **O debate crítico sobre o hiper-realismo**. São Paulo: Edusp. 2006

FABRIS, Annateresa. **O desafio do olhar**. São Paulo: WMF Martins Fontes. 2011

FABRIS, Annateresa. **Identidades virtuais**. uma leitura do retrato fotográfico. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2004.

GIL, Antônio Carlos. **Como classificar as pesquisas?** São Paulo: Atlas, 2002.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da Arte**. 16ª Edição. São Paulo: LTC. 2000. 714 p.

HEGEL. Georg Wilhelm Friedrich. **Lições sobre a estética**. São Paulo: Ed. USP, 1997.

HOCKNEY, David. **O conhecimento secreto**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. 298 p.

JUCHEM, Marcelo. E fez-se a luz: contribuições do *medium* fotográfico para a instauração do realismo literário. **Contingência**. UFRGS. v. 4, n. 1. 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/contingencia/article/view/8659/5030>. Acesso em: 07 de Abr. 2021.

KUBRUSLY, Cláudio A. **O que é fotografia**. São Paulo: Brasiliense. 1991.

LAMBERT, Rosemary. **A arte do século XX**. São Paulo: Círculo do livro S.A. 1981

LETTTS, Rosa Maria. **O renascimento**. São Paulo: Círculo do livro S.A. 1981.

LINS, Guto. **Livro Infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

MALPAS, James. **Realismo**. São Paulo: Cosac & Naif, 2000.

MARTELLI, Anderson; OLIVEIRA-FILHO, Alexandre José; GUILHERME, Carolina

Doricci; DOURADO, Fábio Francisco Mazzocca; SAMUDIO, Edgar Manuel Miranda. Análise de Metodologias para Execução de Pesquisas Tecnológicas. **Brazilian Applied Science Review**, [S.L.], v. 4, n. 2, p. 468-477, 2020.

MARTIN, Judy. **Dominando a técnica do esboço**. Martins Fontes: São Paulo, 2014. 173 p.

MAYER, Ralph. **Manual do artista**. 5ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1996. 838 p.

NETTER, Frank H. **Atlas de anatomia humana**. 7ª ed. RIO DE JANEIRO: Elsevier, 2019.

PECK, Stephen Rogers. **Atlas of human anatomy for the Artist**. New York: Oxford University Press. 1982.

PEARISO, Craig. J. Styleless style? What photorealism can tell us about the sixties. **Journal of American Studies**, v. 47, n. 3, p. 743-57, 2013. doi.org/10.1017/S0021875812002071

PEREIRA, Adriana Soares; SHITSUKA, Dorlivete Moreira; PARREIRA, Fábio José SHITSUKA, Ricardo. **Metodologia da pesquisa científica**. Santa Maria: UFSM, NTE, 2018. 119 p.

PESSOA, Priscila Paula. Fotografia como referência visual em processos criativos na pintura: buscando uma tradição. **XIV EHA – Encontro de História da Arte**, Universidade Estadual de Campinas, 2019.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Processos artísticos como metodologia de pesquisa. **Ouvirouver**, v. 11 n. 1 p. 88-98, 2015.

POESTER, Teresa. Sobre o desenho. **Revista Porto Alegre**, v. 3, n. 23, 2005.

RAMOS, Adriana Sottomaior. **Desenho brasileiro quatorze artistas contemporâneos**. 2006. 86 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais - Abordagens Teóricas, Históricas Culturais Arte) - Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2006.

RUIZ, Tássia; MARTINS, Rosane de Freitas. The function of format: the influence of the dimensions in the organization of the message in the book illustrated. **Proceedings Of The 6Th Information Design International Conference**, [S.L.], v. 6, p. 2-8, maio 2014. Editora Edgard Blücher. <http://dx.doi.org/10.5151/designpro-cidi-35>

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. 2. ed. Vinhedo: Horizonte, 2008.

SANT'ANNA, Renata; PRATES, Valquíria. **Coleção Arte à primeira vista: um projeto editorial para a formação em artes**. In: Espaços da Mediação: A Arte e Seus Públicos. ARANHA, Sylvia Guimarães.; CANTON, Katia. São Paulo: Museu

Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2013. 259 p.

SIN, Oliver. **Drawing the head for artists**. Techniques for Mastering Expressive Portraiture. Massachusetts: Quarto Publishing Group USA Inc. 2019. 160 p.

SIPE, Lawrence R. How picture books work: a semiotically framed theory of text-picture relationships. **Children's literature in education**. v. 29, n. 2, p. 97 -108, 1998.

LINDEN, Sophie Van Der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac & Naif, 2011.

VASARI, Giorgio. **A vida dos artistas**. São Paulo: WMF Martins Fontes. 2001. 856 p.

VIEIRA, Jorge. Metodologia, Complexidade e Arte. **Revista do Lume**, n. 4, 2013.

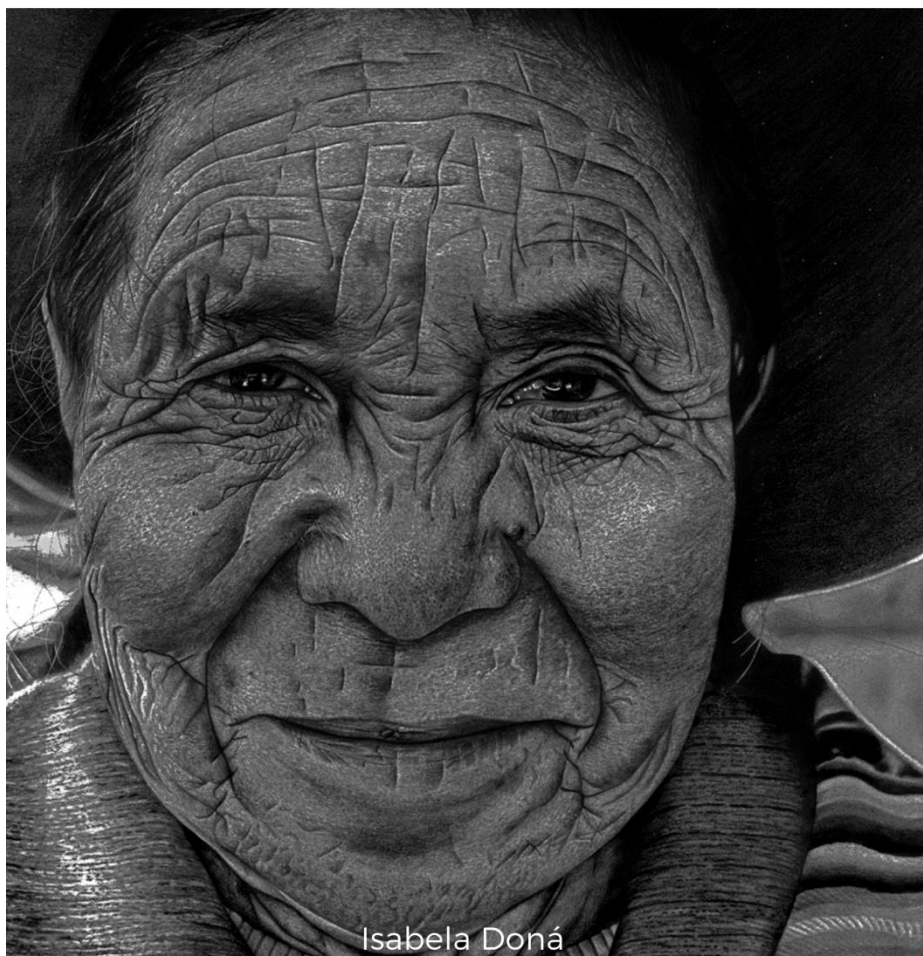
STEADMAN, Philip. **Vermeer's Camera: Uncovering the Truth Behind the Masterpieces**. Oxford: Oxford University Press, 2001. 232 p.

WILDE, Oscar. **O Retrato de Dorian Gray**. Rio de Janeiro: L&PM, 2001.



HIPER- REALISMO

DESCOMPLICADO: UM LIVRO COM ILUSTRAÇÕES



Isabela Doná

SUMÁRIO

- 1. Epílogo | 3**
- 2. A história do hiper-realismo | 4**
- 3. Materiais | 8**
- 4. Técnicas básicas e exercícios | 14**
- 5. Fundamentos das artes | 23**
 - Linhas
 - Pontos
 - Luz e sombra
 - Textura
- 6. Métodos de passagem | 37**
- 7. Animais | 45**
- 8. Proporções básicas e anatomia | 53**
- 9. Elementos do retrato | 58**
- 10. Retrato | 60**

A HISTÓRIA DO HIPER-REALISMO

O hiper-realismo é um gênero artístico (ou técnica) surgiu em meados de 1960, derivado de um movimento chamado fotorrealismo¹ (Lambert,1981). Entretanto, para compreendermos todos os aspectos históricos e a evolução das técnicas hiper-realistas, precisamos voltar um pouco na linha do tempo para o estilo realista.

Leonardo Da Vinci (1452-1519) não se satisfazia apenas com o estudo da anatomia utilizando as esculturas antigas, por este motivo prosseguiu com suas próprias pesquisas dissecando cadáveres e reproduzindo modelos, deixando de fora qualquer dúvida sobre o corpo humano. Paralelamente, Da Vinci já havia feito anotações sobre a câmara escura como instrumento auxiliar de desenho, nomeado pelo artista de “olho artificial”.

No mesmo período, Albrecht Dürer (1471-1528) criou um dispositivo a fim de auxiliar artistas a transpor cenas com maior fidelidade de detalhes. O mecanismo tinha como finalidade auxiliar desenhos de perspectiva dentro das proporções com o ponto de vista físico, aramado vertical e horizontal quadriculado a frente e papel quadriculado a mão; assim, o artista era capaz de redimensionar e reproduzir em suas obras técnicas mais realistas.

Posteriormente Caravaggio (1571-1610), utilizou dois recursos para que o realismo avançasse ainda mais: o uso da técnica denominada *chiaroscuro* colocando a cena em primeiro plano sob uma luz forte direcionando-a e rodeando-a de um tom escuro, como sombra; o segundo artifício, utilizado também por Vermeer e Parmigianino, foi a câmara escura com diferentes lentes e espelhos para projetar a cena desejada diretamente na tela assim, facilitando o trabalho inicial do artista.

Comparando as principais obras de Vermeer, todas reproduzem os mesmos cômodos mudando apenas itens do cenário ou o enquadramento. Um estudioso no campo das artes visuais recriou os cômodos da residência do artista, demonstrando a partir de cálculos e amparando-se na geometria, que todas as obras têm um único ponto de vista, como ocorre na fotografia, visando assim comprovar o uso da câmara escura por Vermeer.

Mas qual seria o motivo dos artistas manterem o uso da câmera escura em sigilo entre os séculos XV e XIX? Acredita-se que os artistas escondiam sua maneira de captar e fixar a referência imagética para resguardar seus métodos e proteger-se da concorrência com outros artistas (que era muito acirrada), e mesmo para se precaver dos perigos da Inquisição.

Posteriormente no século XIX, com a invenção da fotografia propriamente dita surgiu um receio sobre o fim dos pintores. Entretanto, diversos artistas souberam aproveitar a nova tecnologia como Courbet e Toulouse-Lautrec. Courbet inclusive foi um dos artistas censurados por ter sua arte aproximada demais de uma fotografia, precisamente por buscar a representação exata do que via, negligenciando a visão romântica da arte na época.

O rompimento com o realismo data anteriormente a Revolução Francesa em 1789. Neste período, os artistas começam a trabalhar a auto conscientização da problemática do “estilo”, iniciando debates e experimentações que originariam novos movimentos.

Os artistas do início do século XX procuraram inspiração na arte oriental e africana por acreditarem que estas continham algo que a europeia já não possuía mais, a expressividade intensa, clareza de estrutura e a simplicidade na técnica. Assim os artistas modernos precisaram se tornar inventores em prol de garantir a atenção desejada, prezando pela originalidade das obras em detrimento ao domínio das técnicas que costumeiramente observamos nos artistas nos séculos anteriores. Durante este período, a fotografia ainda é utilizada como referência no processo criativo de artistas das vanguardas fauvistas, futuristas, cubistas, entre outras; mas seu papel é muito mais de apoiar a desconstrução do real do que o de auxiliar sua reprodução.

Nos anos 1970 artistas fotorrealistas como Richard Estes e Don Eddy, ao utilizarem da fotografia como base para suas pinturas, se esquivavam do enquadramento mais formal, utilizando a linha do horizonte, centralizando o objeto ou fazendo o uso da regra dos terços. Diferenciando, por exemplo, do modo de enquadramento de Caravaggio ou Van Eyck que utilizavam do enquadramento formal com o personagem de destaque no centro, com a iluminação quase sempre em cenas montadas.

Em Nova York, alguns anos depois, surge a técnica hiper-realista com suas

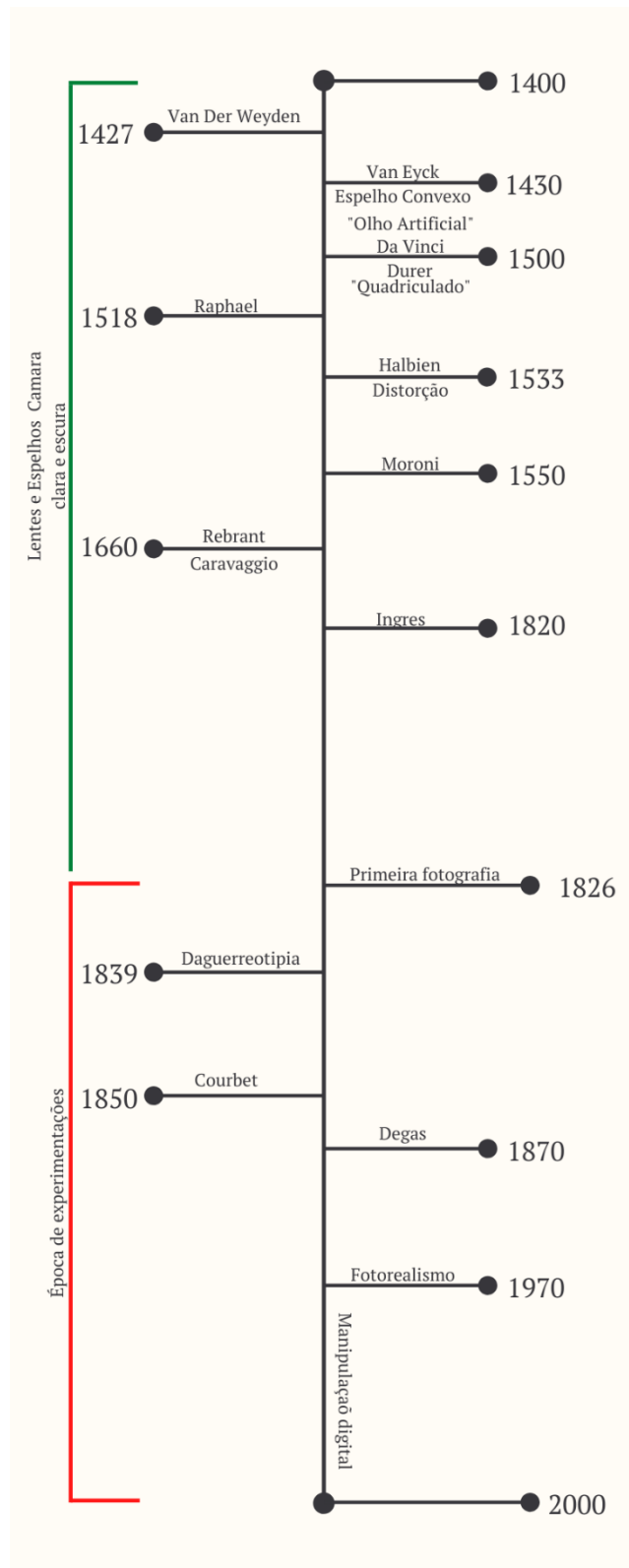
raízes no fotorrealismo, resultado de uma colisão entre o culto da arte pop pelo objeto iconográfico – moderno, fabricado e, sempre que possível, novo e reluzente – e a resposta equivalente da fotografia diante destes objetos, sob uma luz artificial e estática. Embora os realistas sociais utilizassem as fotografias como referencial para suas obras.

Buscando obter uma imagem para além daquela captada pela máquina fotográfica, o hiper-realismo demonstra ideais e críticas à vida cotidiana fazendo da mesma o seu mote. Os pioneiros do hiper-realismo acreditavam que cabia à arte o registro da ordem e das formas existentes no mundo no lugar da expressão de sentimentos ou emoções internas. Para isso, os artistas representavam o real, mas eliminavam o caos.

Há uma veracidade no uso da técnica hiper-realista, resgatando nos seus primórdios o fotorrealismo, quando analisados podemos notar um certo nível de cópia da referência fotográfica não aplicada em sua totalidade. Ocorre um descarte do significado original da fotografia quando esta passa pelo processo manual plástico de ser desenhada, criando um sentido a ela. Assim, nota-se que pelo apoderamento das imagens originais o hiper-realismo as ressignifica em sua efetivação plástica.

Atualmente o hiper-realismo é reconhecido pela forma como percebe o mundo visual em que vivemos e celebra detalhes ignorados e intrincados, visíveis no cotidiano.

LINHA DO TEMPO



Linha do tempo

MATERIAIS

Lapiseira

As lapiseiras são essenciais para criar a noção de peso e pressão da mão, sendo as ferramentas mais indicadas na realização de pequenos detalhes como, por exemplo, cílios, cabelos e pelos, que necessitam de traço fino e limpo. Uma boa lapiseira pode durar anos e um desenhista experiente é capaz de produzir uma obra realista inteiramente só com o uso desta ferramenta.

É preferível adquirir lapiseiras de marcas já conceituadas no mercado, como Pentel de fabricação japonesa, em especial a Graphgear 500, que apresenta o melhor custo benefício, e a Graphgear 1000, com grip antideslizante, ponta retrátil que não acarreta danos a mina e balanceamento que auxilia no traço.



Graphgear 1000



Graphgear 500

Lápis graduado

O domínio do uso das graduações de lápis grafite é a parte mais importante em todo conceito de desenho hiper-realista, sendo o manuseio essencial para alcançar o efeito desejado. Os lápis de consistência mais duras, como os de 10h a h, podem ser utilizados para amassar o papel assim tornando-o liso, enquanto os mais macios, classificados de B ao 12B, chegassem a tons de preto extremamente sólidos. A suavidade de troca entre as graduações cria degradês que são a parte principal do desenho realista; uma outra categoria de lápis, os intermediários, HB e F, são ideias para esboços e desenhos bases.

As marcas Mars Lumograph da Staedtler possuem lápis de todas graduações citadas acima, tendo um grafite com mistura homogênea e minas não tão porosas, tornando-os adaptáveis a qualquer estilo de papel.



Borrachas

As borrachas escolares podem ser divididas em cores: branca e pretas, sendo recomendadas para grafite e papéis coloridos, respectivamente. Com relação ao tamanho, as pequenas comuns são utilizadas para apagar espaços grandes onde não é necessária muita precisão. As borrachas em formato de caneta, como a Monozero da Tombow, possuem a espessura de 2.3 mm a 2.5 mm e são recomendadas para detalhes extremamente pequenos e vitais a técnica hiper-realista, como poros, fios de cabelo e brilho nos olhos. As borrachas maleáveis, como uma consistência similar à massa de modelar, podem ser utilizadas para clarear determinadas áreas, formar esfumados ou criar detalhes.



Apontadores

Os apontadores de mesa são os mais indicados para a manutenção dos lápis, visto que possuem diversas lâminas em seu mecanismo e não danificam a mina, aumentando a vida útil já que os fios são perdidos mais tardiamente. Os apontadores de uma lâmina só, como os escolares, criam uma grande pressão sob a mina e danificam o material a curto e longo prazo.

Estilete

Os estiletes também podem ser utilizados para apontar os lápis, apresentando como vantagem uma maior da exposição da mina - o que irá desperdiçar menos material. O estilete de tamanho médio fará o trabalho mais suavemente, acompanhado de uma lâmina bem afiada e um pouco de treino. Em contrapartida, como a mina estará mais exposta, faz-se necessário o uso moderado de força no lápis; assim este tipo de corte é indicado para a cobertura uniforme de grandes regiões do desenho.



Esfuminhos

Os esfuminhos são rolos cilíndricos de papel prensado, análogos ao formato de um lápis, que são usados para esfumar sombras nos desenhos com um pouco mais de pressão. Apesar de existem vários tamanhos disponíveis no mercado, o aconselhável é adquiri-los em tamanhos espaços, como nº 2 e nº 5, visto que a diferença de tamanho entre os números não é tão discrepante e são materiais que duram por longos períodos.



Boleador

Com a ponta em formato redondo e em tamanhos variados, os boleadores podem ser utilizados para fazer barbas, pelos, cabelos, fios brancos e até mesmo rugas. Usando a técnica de afundamento do papel com o lápis de ponta lixada, o grafite não entrará nos sulcos criados pelo boleador e preservará as partes demarcadas em branco.



Pincel

O pincel de cerdas macias serve para esfumar delicadamente em lugares onde o esfuminho criaria marcas fortes de mais. O pincel pode ter variadas espessuras, sendo a maciez a parte mais importante deste material. Como alternativas, podem ser utilizados pincéis de maquiagem.

Caneta branca e nanquim

Canetas em gel brancas são ideais para pequenos detalhes em branco, como nos olhos.

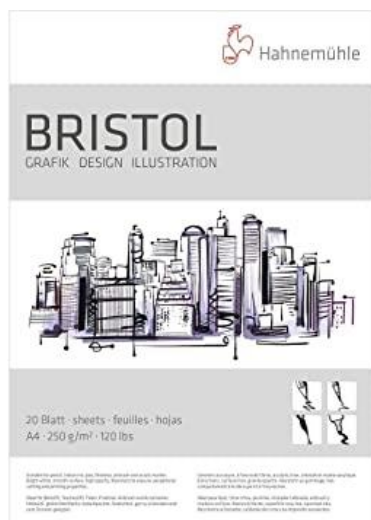
Papéis

O papel é a escolha mais crucial para um ótimo resultado do desenho. Os melhores papéis são aqueles que possuem 100% de algodão e não foram tratados com tantos reagentes. Existem diversas texturas e gramaturas do papel, sendo que os mais grossos, como de 300 gramas por metro quadrado (g/m^2), suportam tantas mais passadas de lápis e borracha em comparação aos simples, de 180 g/m^2 . Os papéis feitos no estilo *Hot Press* possuem menos textura, já os *Cold Press* possuem bastante textura.

Os papéis feitos totalmente com celulose ou com pouca porcentagem de algodão oferecem características que podem ser utilizadas a favor do desenhista, visto que as superfícies mais lisas são ideais para retratos de pessoas mais jovens e animais com pelos. Por exemplo, o papel Bristol de 250 g/m^2 da Hahnemühle, com cor mais fria, acetinada e sem textura, precisa ser trabalhado com lápis mais macios sem usar a força para amassar bem o papel e responde bem a borracha para detalhes; mas por ser liso é necessário que se use diretamente o lápis correspondente a graduação no local pois se no mesmo local construirmos camadas das mais claras para as mais escuras pode haver umas resistências ao escurecer devido ao acúmulo de grafite no local.

Para os desenhos onde a textura é aliada, como paisagens ou pessoas com idade mais avançada e muitos detalhes no rosto, o papel Fabriano 4 L, de 220 g/m^2 pode ser utilizado. É imprescindível que em papéis com textura, o máximo de detalhes possíveis em branco sejam preservados, pois como a técnica utilizada requer lápis

mais duros o uso da borracha pode ser dificultado; em contrapartida este estilo de papel permite a construção gradual de camadas de grafite.



Bristol



Fabriano 4L

Verniz

Os vernizes são utilizados pelos artistas para preservar a obra do passar do tempo, raios UV e pequenas impurezas que podem entrar em contato com a produção.

Existem alguns tipos de vernizes com diversos objetivos, sendo os comumente encontrados com efeito de brilho e fosco. Para desenhos, que são realizados majoritariamente em papel, o verniz em spray é o mais indicado. O número de camadas irá depender de quanto grafite tem sobre o papel.

O efeito fosco faz com que o desenho de grafite produza menos reflexo quando observado pelo espectador, a falta de brilho excessivo, torna a obra mais realista.

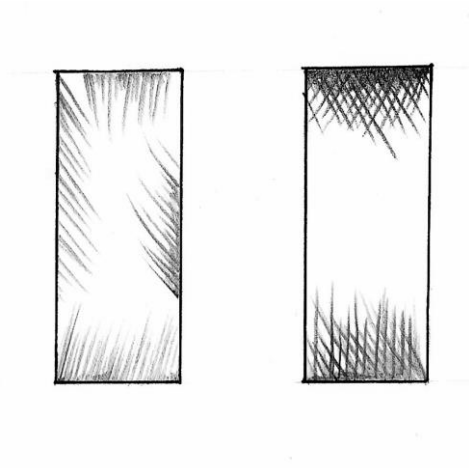
A aplicação deste protetor deve ser feita com cuidado exagerado, assim que a má aplicação pode molhar ou manchar o desenho.

Agradeço às marcas por me permitirem o uso de imagem neste trabalho e por todo o apoio que recebi.

TÉCNICAS BÁSICAS E EXERCÍCIOS

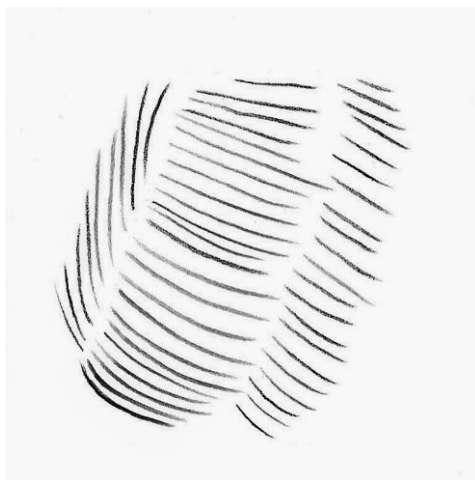
Hachuras

As hachuras são mais visíveis na construção de textura ou planos de fundo. Para a execução correta, é necessário seguir um padrão de riscos, podendo ser um uma só direção ou se cruzando, como demonstrado na figura abaixo.



Linhas

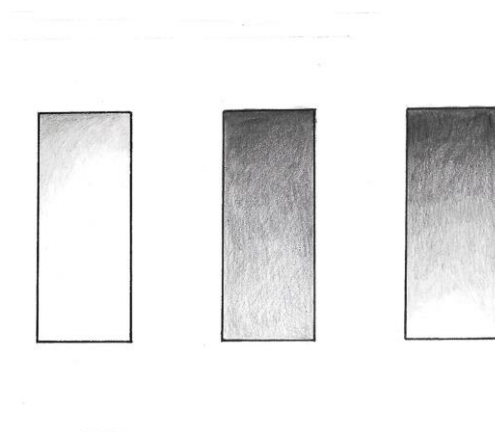
As linhas são mais utilizadas na criação de cabelos, pelos e servem como exercício para o controle do peso da mão sobre o papel. É importante o domínio da pressão no lápis para que possa iniciar o fio sem pressão para não marcar a entrada, aplicar pressão no meio e aliviar ao sair.



Preenchimento com círculos

Este estilo de preenchimento será recorrente em desenhos que possuem superfícies lisas ou retratos.

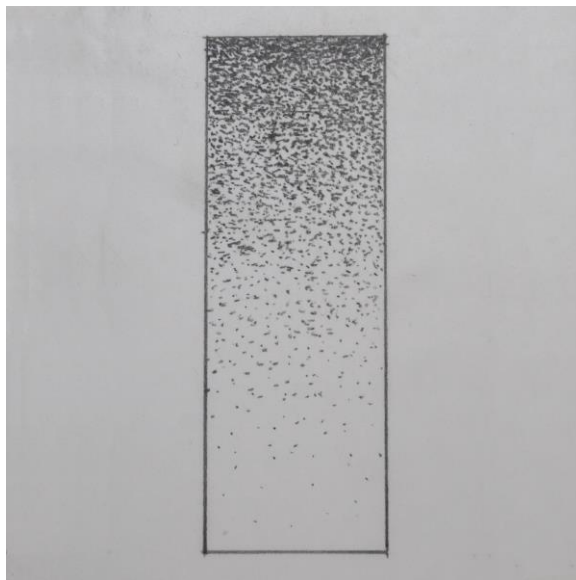
O preenchimento em círculos é o mais eficiente para áreas grandes, visto que é possível preenchê-las sem deixar marcas. Uma dica para executar esta técnica é fazer um chanfro na ponta do lápis, pois a ponta fina pode acabar riscando o desenho.



Pontos

A técnica de pontilhismo é empregada geralmente em detalhes como, por exemplo, poros ou pelos. Para executar o degradê em pontilhismo, é necessário aumentar o número de pontos e diminuir a distância entre eles para deixá-los mais escuros, como demonstra a figura 1. Para deixar o desenho mais claro, deve-se fazer o processo inverso diminuindo o número de pontos e aumentando a distância entre eles, como observado na figura 2.

Lembre-se que é mais fácil construir o pontilhismo desta forma, executando primeiro os dois extremos e gradualmente completando-os dos dois lados do degradê.

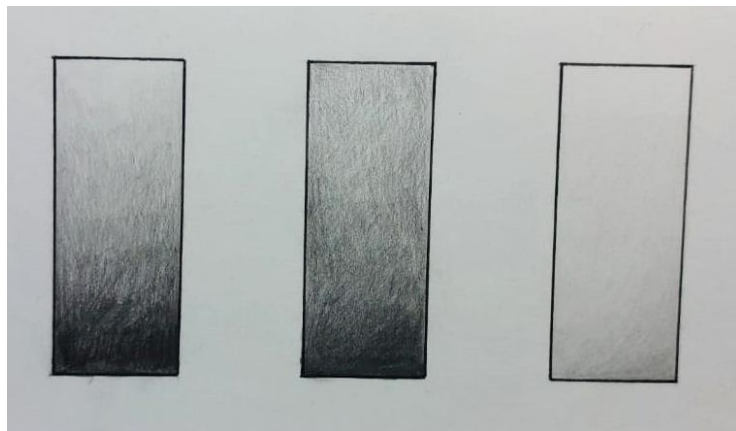


Degradês

O degradê pode ser considerado como o “coração do desenho realista”. A execução perfeita e suave do degradê fará com que as nuances do desenho se tornem mais realistas dando forma e profundidade à obra. É essencial para um desenhista o domínio desta técnica, seja na utilização de apenas uma graduação ou na mistura delas. Para tal, a familiaridade com o material é conveniente e quanto mais a prática se torna frequente, melhor o conhecimento da técnica.

Em espaços grandes, como é o caso dos rostos, o degradê de preenchimento em círculos com a ponta chanfrada é o ideal, enquanto para pequenos e detalhes, utilize da ponta do lápis afiada e o preenchimento em círculos.

Na imagem observa-se três tipos de degradês: o primeiro com a utilização do lápis graduado 2H, o segundo com o lápis 6B e o terceiro com a mistura dos dois. O objetivo deste exercício é não aplicar pressão no lápis quando não for para textura lisa, pelo fato de que priva da possibilidade do uso da borracha para iluminação ou detalhe, utilize das misturas para todos os desenhos e adquira o hábito de treinar os degradês de uma ou mais graduações antes de cada desenho.

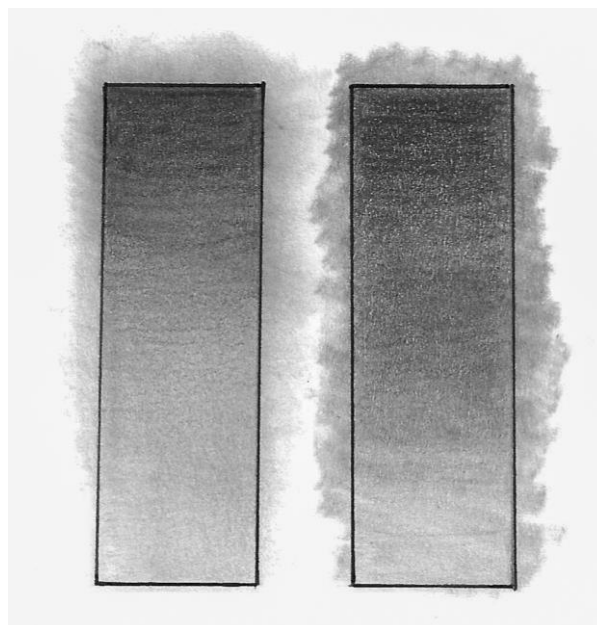


Esfumar

A importância de se esfumar o desenho é homogeneizar o degradê ou torná-lo com aspecto mais uniforme.

Na figura, é possível observar que o esfumado em pincel é mais suave podendo ser utilizado como ferramenta para a construção de luz e sombra em superfícies onde a textura do papel pode ser aparente como, por exemplo, paisagens ou retratos. Pode ser utilizado para a prolongação de degradês suaves ou em marcações de sombras no início do desenho.

O esfumado com esfuminho amassa a textura e fecha os poros do papel, promovendo um aspecto mais sólido. Para superfícies como metal ou vidro que possuem pouca ou nenhuma textura, o esfuminho se faz ideal para complementação da técnica de textura lisas (elemento das artes, texturas).

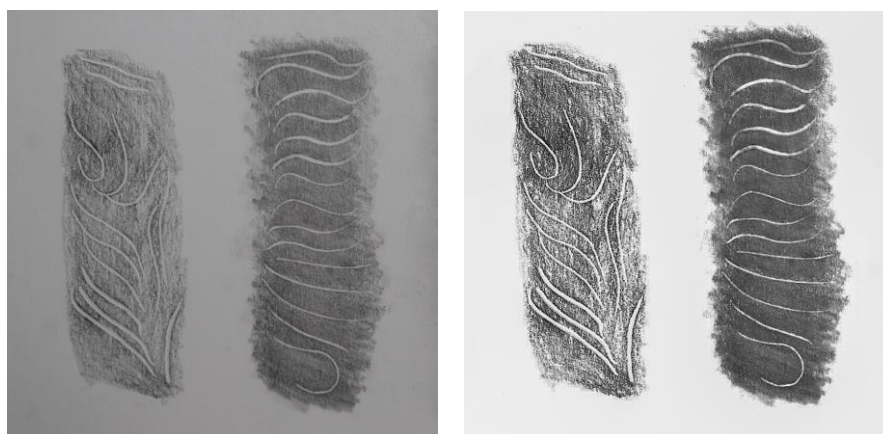


Pincel

Esfuminho

Fios brancos com boleador

Esta técnica em especial será utilizada em grande parte para a preservação de iluminação, principalmente em retratos onde há a presença de fios brancos, como em barbas e cabelos.



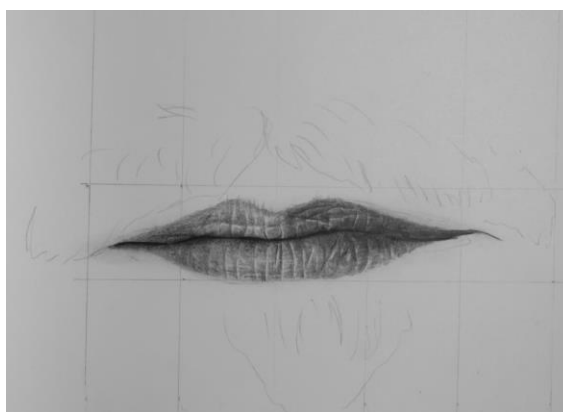
- 1-) Iniciar riscando o papel aplicando pressão com o boleador do tamanho desejado;
- 2-) Passar o lápis com a ponta chanfrada;
- 3-) Finalizar esfumando.

Na imagem, nota-se o processo feito apenas passando o lápis e finalizando com o esfumado.

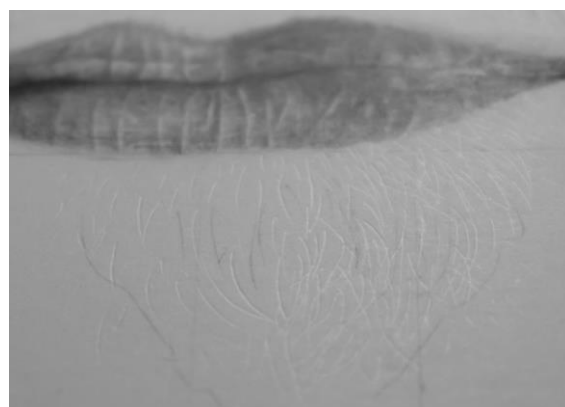
Com a foto a ser reproduzida e mãos, faça a passagem das marcações para o suporte.



Passo 1. Com a referência, você pode utilizar um dos métodos de passagem para fazer as marcações.



Passo 2. Utilize o boleador e aplique pressão para fazer os pelos.



Passo 3. Use um lápis de graduação média e ponta chanfrada para fazer uma base homogênea. Nota: é importante a ponta chanfrada para que o grafite não entre nos sulcos criados pelo boleador.



Passo 4. Para obter os degradês que darão profundidade ao nosso desenho, você pode utilizar diferentes graduações, cautelosamente para não obstruir os sulcos.



Passo 5. Por fim, use a lapiseira e um lápis macio, como o 8B com ponta afiada, para criar os fios de cor preta e o pincel para amenizar o contraste.



Exemplo de desenho no qual utilizei o boleador para fazer os fios brancos:



Todas as técnicas abordadas neste capítulo serão utilizadas posteriormente nos desenhos, sendo importante o seu estudo.

FUNDAMENTOS DO DESENHO

(linhas, pontos, luz e sombra, textura)

Chiaroscuro

O *chiaroscuro* é uma técnica que se assemelha aos holofotes e iluminação de cena utilizados no teatro, pois as luzes são pensadas diretamente para o destacar o principal, podendo ser mais brusco como nas obras de Caravaggio ou mais tênue como em Vermeer.

Na arte contemporânea o *chiaroscuro* é utilizado por alguns artistas, mesmo que sutilmente, como é possível notar na obra Murundu (2019) de Luiz Escañuela.



O Chiaroscuro pode ser observado também nas obras do artista americano Robert Longo.



Sem título 2014.

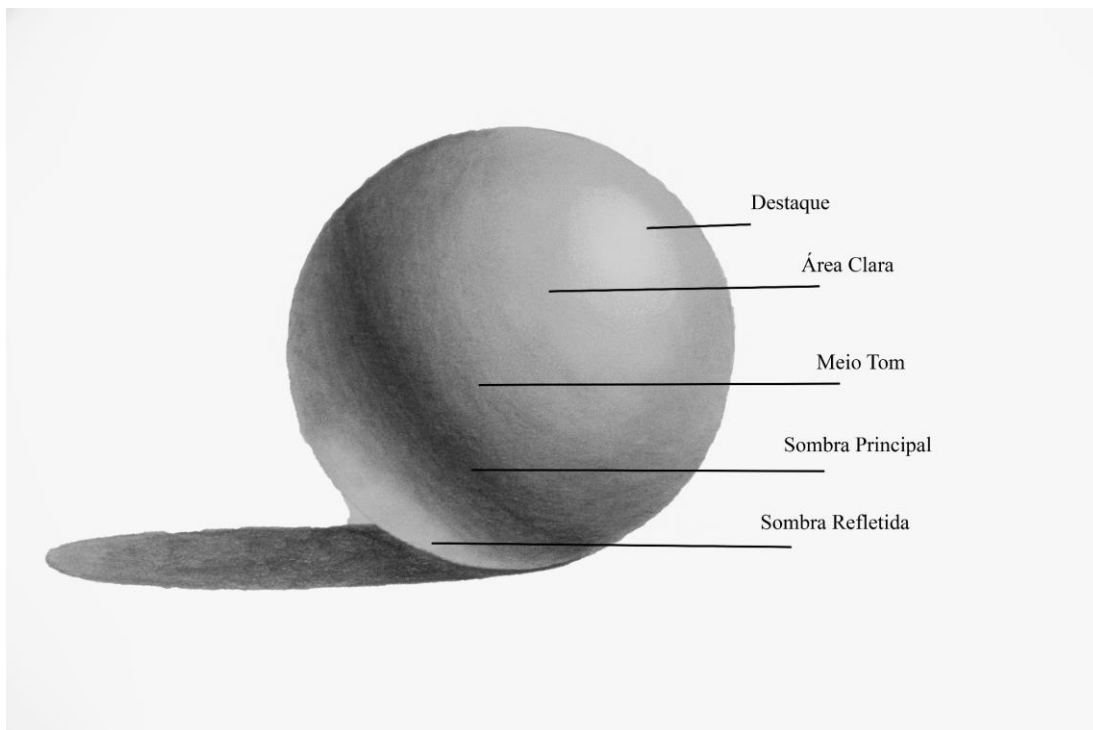
Luz e sombra

Para trabalhar com a luz e sombra, utilize a técnica de valores - todos os desenhos têm valores claros, médios e escuros. Os desenhos realistas deste livro têm, em média, ao menos 5 valores.

Os valores no desenho são responsáveis por dar a forma no objeto, consequentemente torná-lo mais realista e estão diretamente relacionados à iluminação.

Os olhos recebem a luz refletida dos objetos, que é enviada e interpretada pelo cérebro.

Seguindo a premissa de que um desenho tem 5 valores, sendo:



Destaque ou parte mais branca

O destaque ficará posicionado em direção a luz, podendo ser representado com a ausência de grafite no local (técnica em que se preserva o branco no desenho). Esse elemento tem como função o nivelamento entre os pontos claros, já que deverão ser mais escuros que o destaque.

Área clara

É uma técnica caracterizada por ser mais escura em comparação ao destaque. O objeto é posicionado levemente em diagonal com a direção da luz a área clara com uso de grafite,

Dica: na maior parte dos casos, a autora utiliza as graduações de lápis 2H ou HB.

Meio tom

O meio tom é o segmento onde nota-se que a luz incidente não é mais direta em comparação às demais técnicas.

Dica: graduações de lápis HB a 3B.

Sombra principal

O ponto mais escuro do desenho, onde não há a incidência de luz, serve de referência extrema para as demais sombras,

Dica: pode ser realizada com graduações de lápis 6B a 12B.

Luz refletida

Parte do desenho onde a iluminação é proveniente da luz refletida de outras regiões do desenho.

Formas Básicas

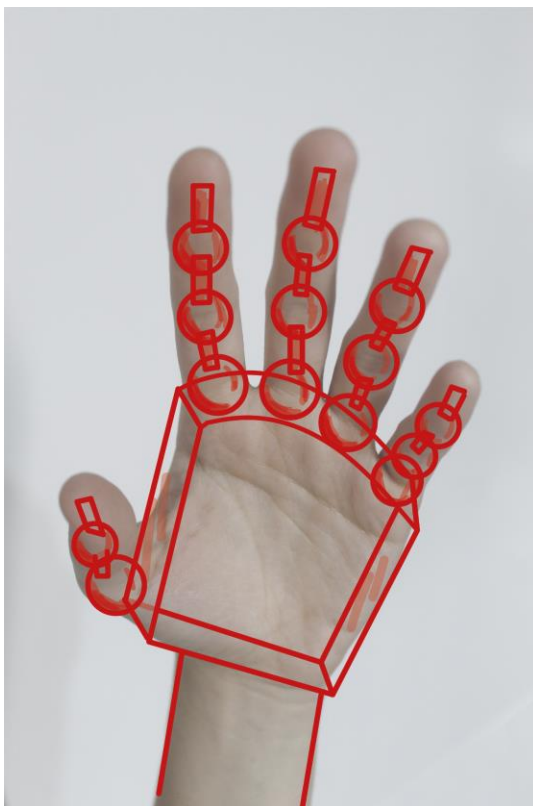
O método de formas básicas ensina a replicar qualquer coisa que esteja em sua observação a partir de forma geométricas básicas, desconstruindo e simplificando objetos para que possam ser representados com maior profundidade.

Este método também auxilia ao passar o que imagina para o papel, a prática constante desta técnica, combinada com a desconstrução de objetos, pessoas e cenas ajuda no aumento da bagagem visual do artista, assim conforme mais vezes ele replica mais fácil se torna.

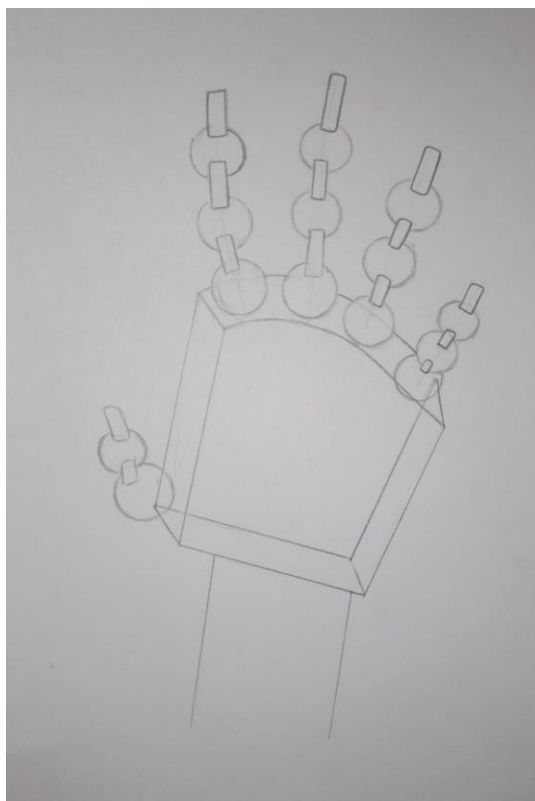
Passo 1. Para realizar inicie selecionando algo para desenhar, neste caso escolhemos uma mão.



Passo 2. Observe e assim desconstrua em sua mente quais formas se encaixam na mão.



Passo 3. Inicie fazendo todas as formas básicas que observou.



Passo 4. Em seguida, apague levemente as linhas e trabalhe no contorno das formas, no formato real do objeto a partir do que observa e do que já foi desenhado.



Passo 5. Para finalizar, baseando-se no que você observa, crie sombras para dar mais profundidade ao objeto.



Texturas

Lisa e metal

Para a criação da textura lisa, como é o caso do exemplo em metal ou vidro, a chave para a execução é o uso do lápis graduado de grafite duro de H a 12H e a aplicação de pressão - responsável por amassar o papel e retirar a textura completamente.

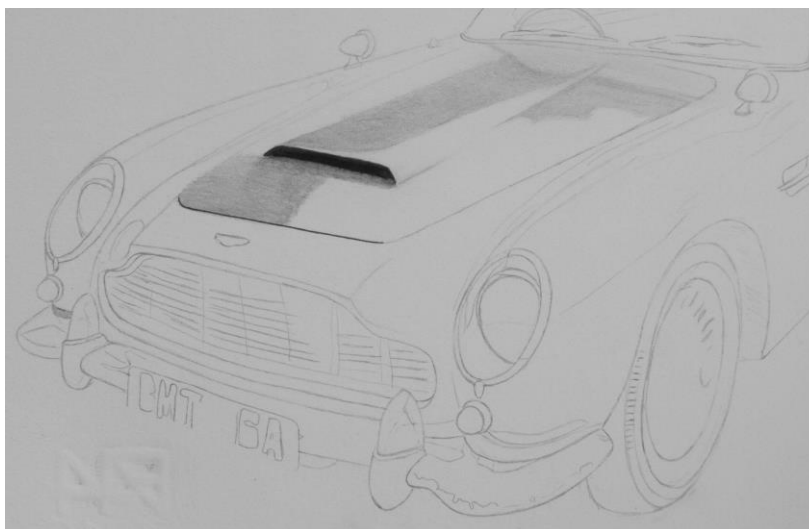
Foto utilizada como referência.



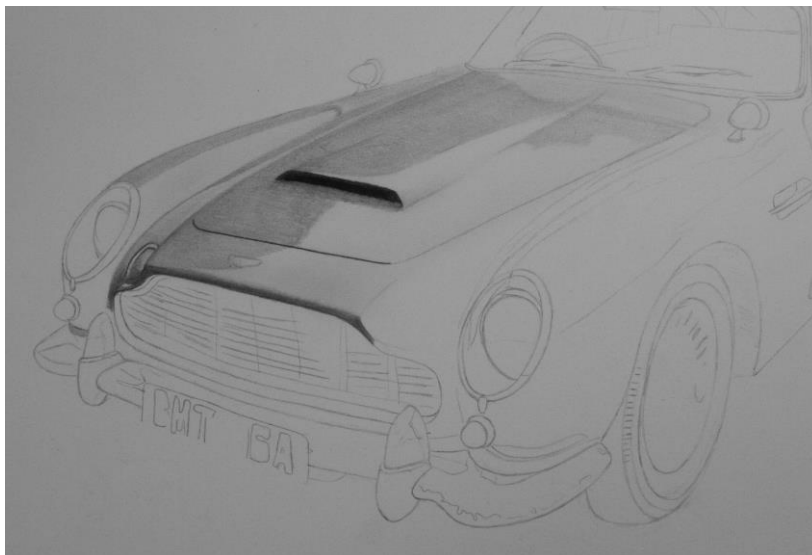
Passo 1. Delimitar bem onde serão os brancos preservados da imagem (como discutido nos capítulos anteriores).



Passo 2. Utilizando a quina do lápis com a ponta chanfrada, aplique uma camada utilizando pressão uniformemente amassando o papel com um grafite duro com o 2H ou 4H



Passo 3. Realize o degradê, como demonstrado na foto de referência, utilizando a ponta afiada e grafites mais medianos (sugestões 2B e HB) sem uso excessivo de pressão.



Passo 4. Utilize esfuminho tamanho 2 para uniformizar, certifique-se que este está limpo para não manchar o desenho. Nas áreas mais claras do desenho, use o auxílio do pincel.



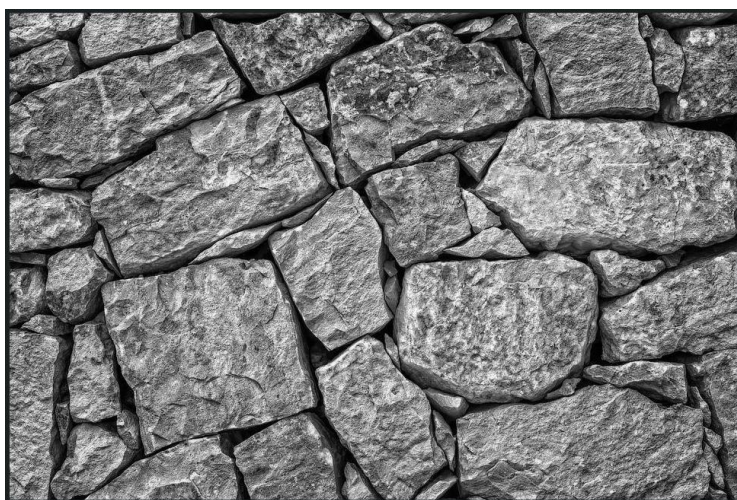
Passo 5. Ao final, utilize a borracha para intensificar os brancos preservados e iluminar detalhes do carro.



Pedra/Texturizado

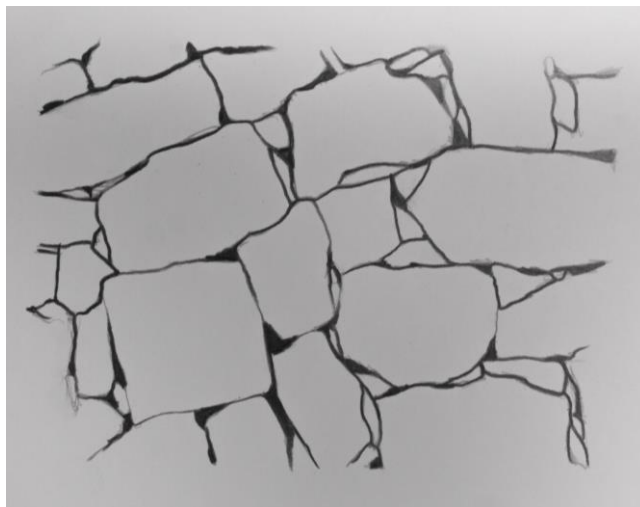
A textura arenosa pode ser utilizada para objetos ou superfícies com textura ou rugosidades sem padronização.

Para a demonstração, foi utilizada uma fotografia de uma parede rochosa.

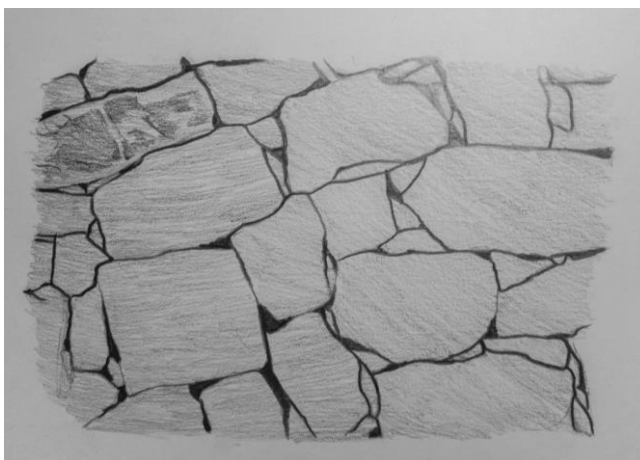


Dica: Escolha um papel com textura e gramatura alta, como o Fabriano 4L.

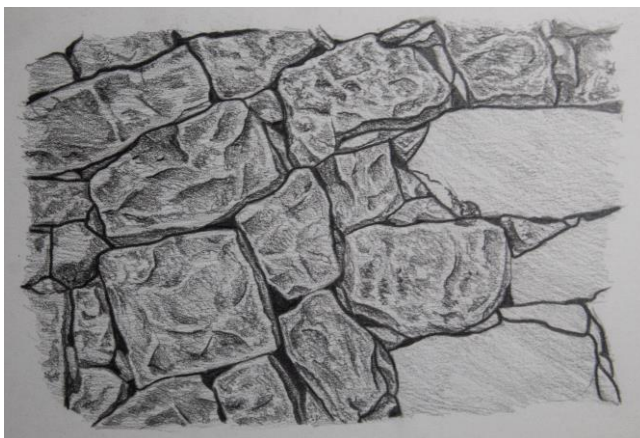
Passo 1. Com os métodos de passagem, faça os contornos das pedras utilizando lápis de graduação macia alta, como 6B e o auxílio de uma lapiseira 0.3.



Passo 2. Use um lápis macio, como o 8B, com a ponta fina e sem colocar pressão para criar textura no papel. Dessa forma, evita-se amassar o papel para não cobrir todos os pontos brancos na estrutura do papel.



Passo 3. Com o mesmo lápis e seguindo os padrões que possam ser observados na fotografia, aplique levemente pressão no lápis para criar a textura da pedra. Utilize pontos, riscos e degrados para criar profundidade.



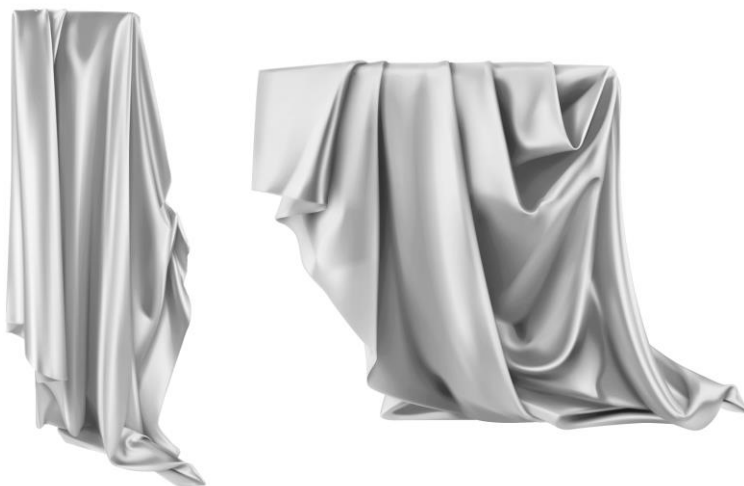
Passo 4. Utilize a borracha TomBow para ressaltar pontos de luz e dar profundidade ao muro.



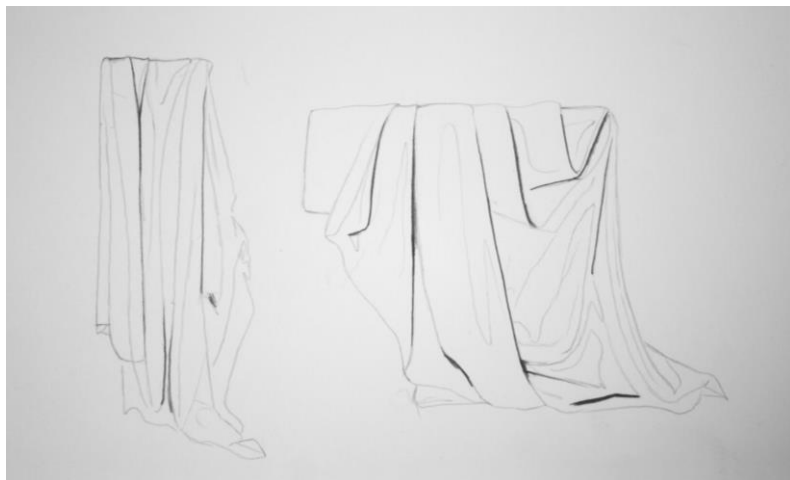
Drapeado

O drapeado é um elemento amplamente utilizado desde os primórdios da arte, servia também de demonstrativo de técnica dos artistas e simboliza riqueza. As dobras e vincos que fazem parte do drapeado, tornam o tecido mais realista.

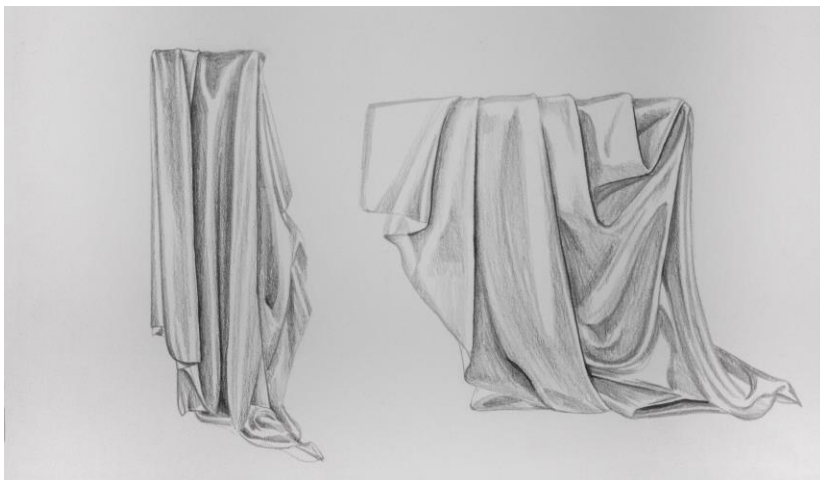
O segredo do drapeado é a sutileza na hora de executar o degradê para que não tenha sombras bruscas.



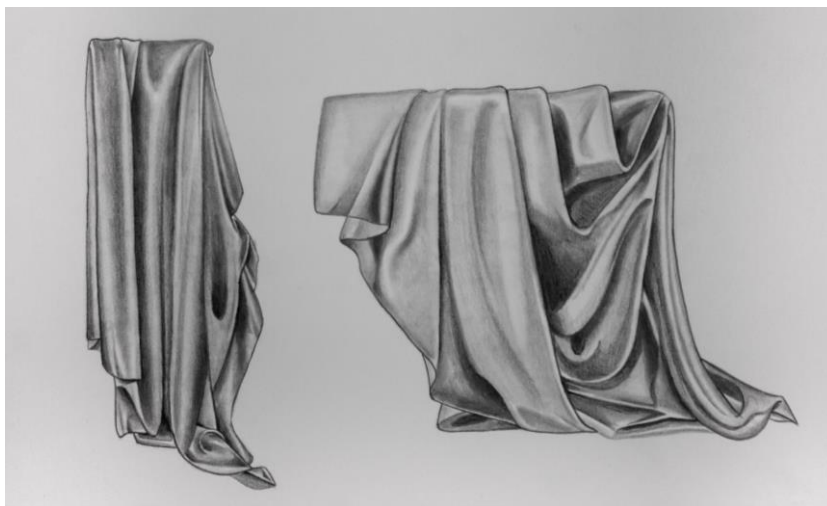
Passo 1. A partir da foto original, faça o esboço em lapiseira com grafite HB. Marque com lápis 6B ou 8B os vincos e linhas mais escuras.



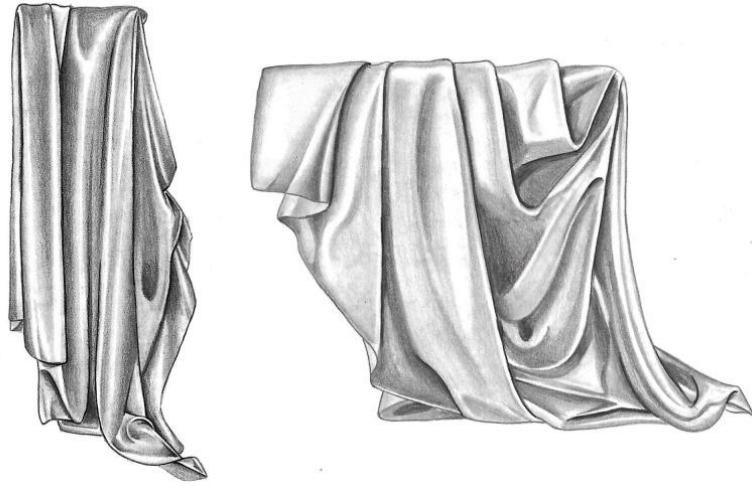
Passo 2. Em seguida, vá para a parte mais clara e comece a preencher o espaço com a técnica circular, vá aos poucos escurecendo onde necessário.



Passo 3. suavize todo o desenho com esfuminho e pincel e sature as partes escuras se necessário.



Passo 4. Finalize com a borracha maleável para iluminar



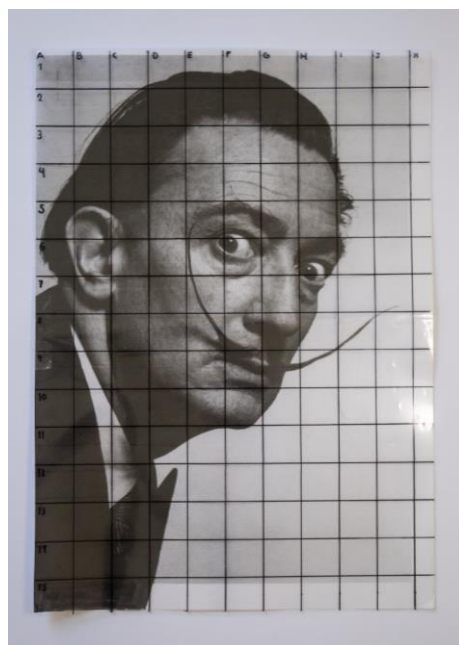
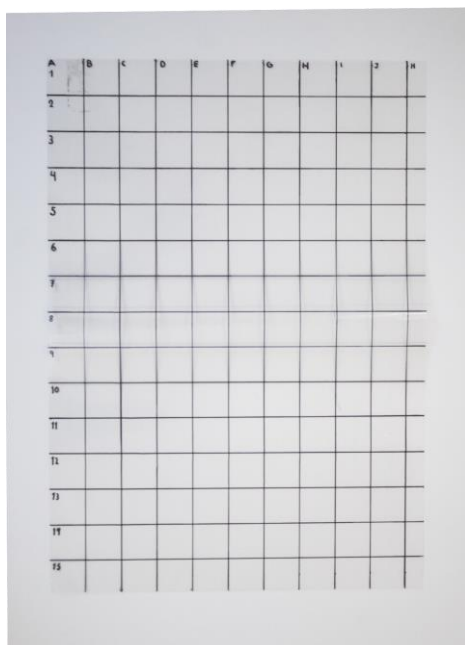
MÉTODOS DE PASSAGEM

Quadriculado

O método quadriculado utilizado neste livro assemelha-se à prática de Albrecht Dürer e pode ser utilizado para ampliar qualquer referência, contanto que o número de colunas e linhas sejam iguais tanto na referência como no suporte. Esse método apesar de trabalhoso, é o que promove mais fidelidade aos desenhos por trabalhar áreas pequenas.

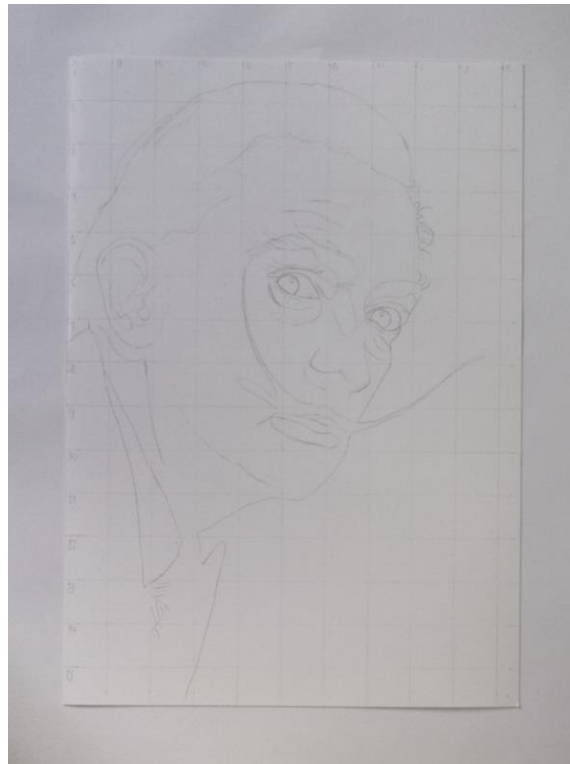
Para realizá-lo é necessário:

1. Quadricular a folha impressa da referência ou uma folha de acetato, no exemplo foi utilizado 2 x 2 cm a fim de trabalhar bem nos detalhes. Após quadricular enumere as colunas e linhas.



2. Quadricular o suporte com o mesmo número de linhas e colunas, como o suporte utilizado possui o mesmo tamanho da referência, foi utilizada a proporção também de 2 x 2 cm. É crucial que no suporte as linhas sejam feitas com lápis ou lapiseiras de gramaturas intermediárias, com

o mínimo possível de peso na mão. Passe linha por linha, se necessário utilize o auxílio de uma régua



Mesa de luz

É o modo mais rápido de fazer passagem, mas também não é o mais detalhista, visto que se o desenho não estiver extremamente bem delimitado podem ocorrer erros durante o processo.



Aferição

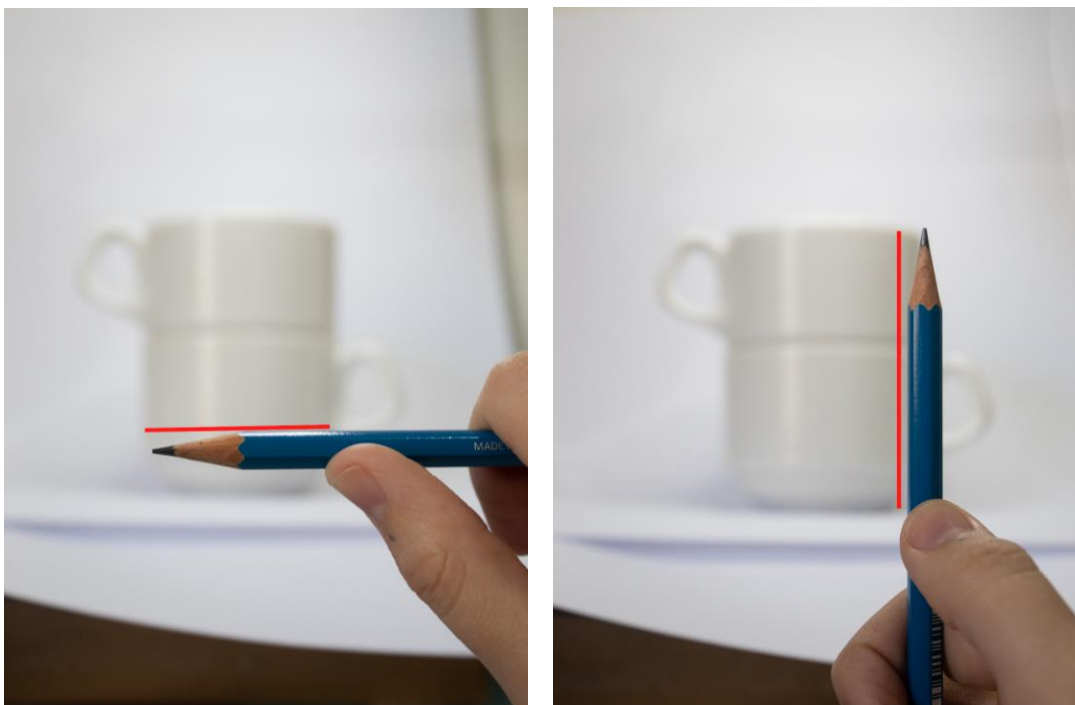
O método de passagem por aferição remete aos grandes artistas do expressionismo, os quais se utilizavam desta técnica para poder representar o que era observado como o máximo de veracidade quanto à proporção.

A aferição consiste basicamente em medir tamanhos com auxílio do instrumento e do seu olho dominante, o qual podemos chamar de régua visual.

Passo 1. Escolha o objeto a ser representado e posicione a sua frente, pode ser uma cena que está no seu campo de visão.

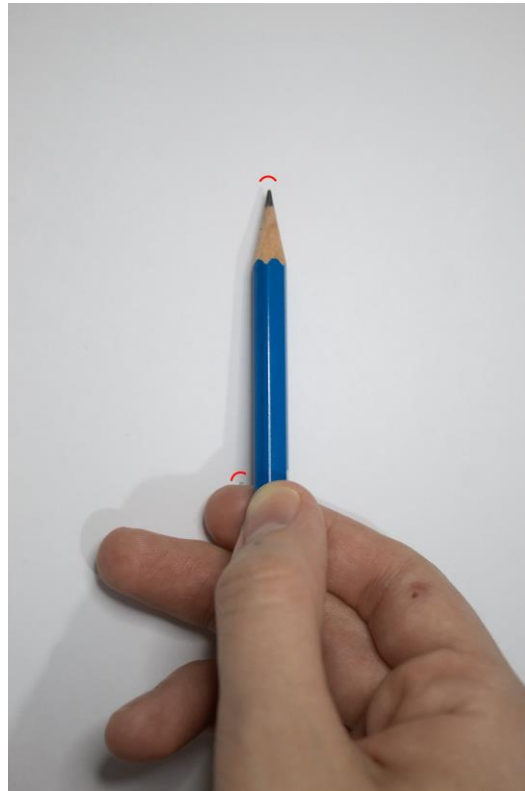


Passo 2. Faça a aferição na horizontal e na vertical com o lápis ou material que estiver utilizando, assim você criará mentalmente uma relação de altura X largura para estabelecer a proporção.

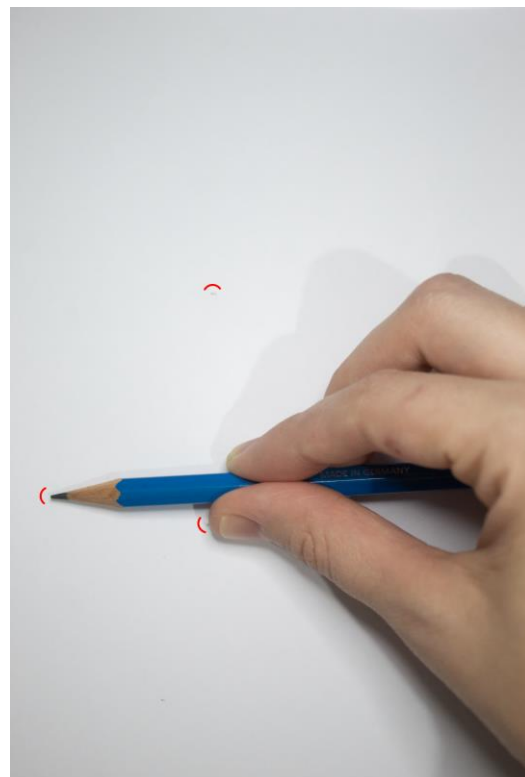


Dica: Tente não mover tanto a cabeça para não perder o seu ponto de observação e faça constantes verificações dos tamanhos a serem observados, note antes de iniciar o desenho se o objeto possui linhas ou relações de proporções de tamanhos entre si. Deixe o braço esticado.

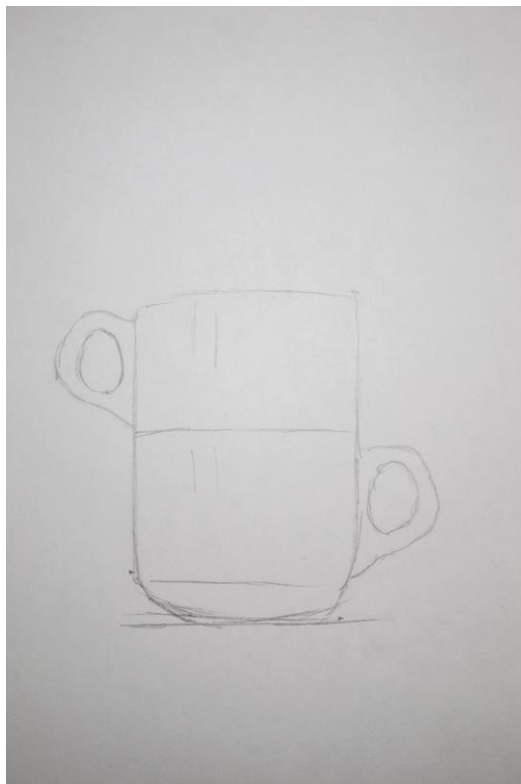
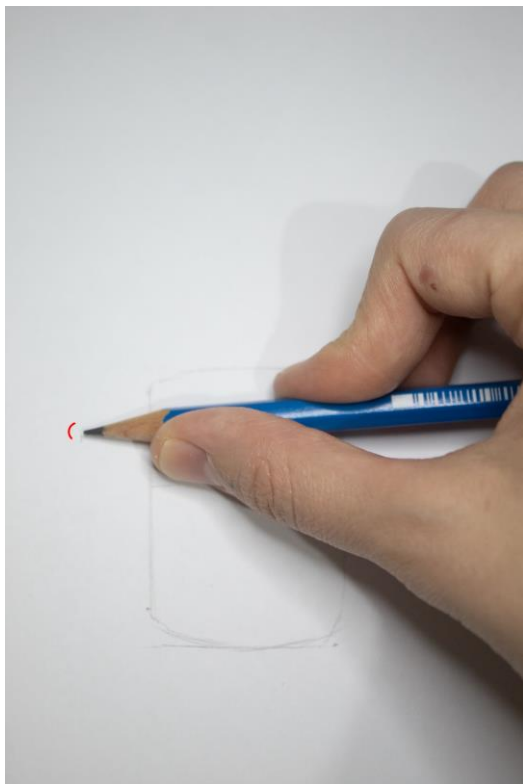
Passo 3. No suporte faça uma marcação para simbolizar o início e utilize a aferição feita para marcar o tamanho



Passo 4. Faça o mesmo processo na horizontal, para comparar os tamanhos e efetuar marcações a fim de construir o esboço.



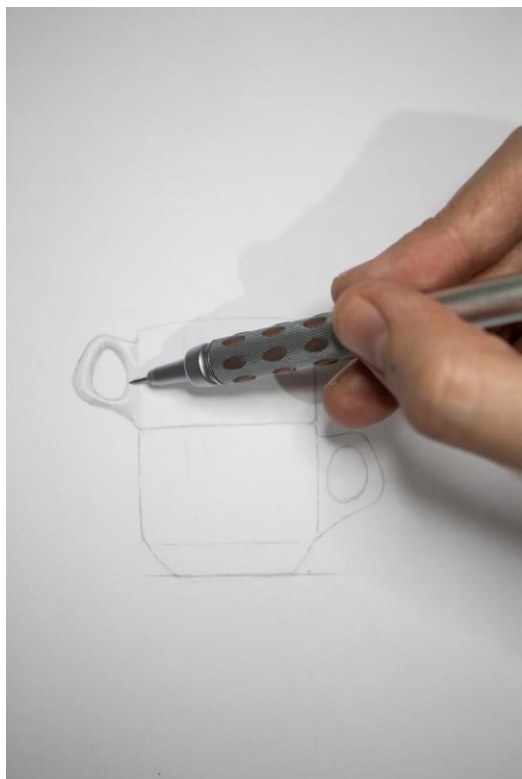
Passo 5 . Progressivamente, continue o processo até obter o contorno do objeto.



Passo 6. Refine os traços para obter um desenho mais limpo.



Passo 7. Inicie o sombreado de acordo com o que você observa de incidência de sobre o objeto, utilize lápis com a ponta afiada ou uma lapiseira.



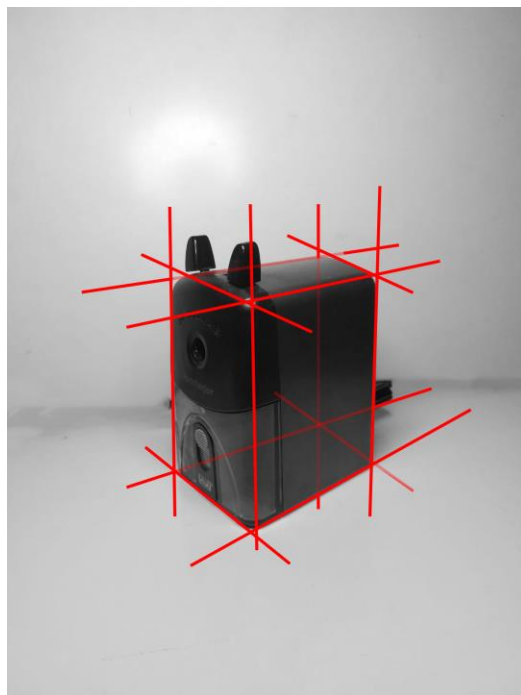
Passo 8. Para finalizar, suavize com o pincel macio, esfuminho e ilumine com a borracha.

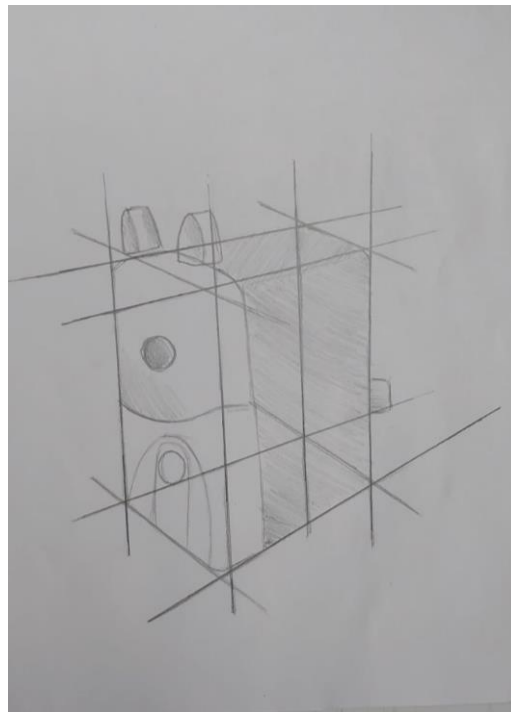
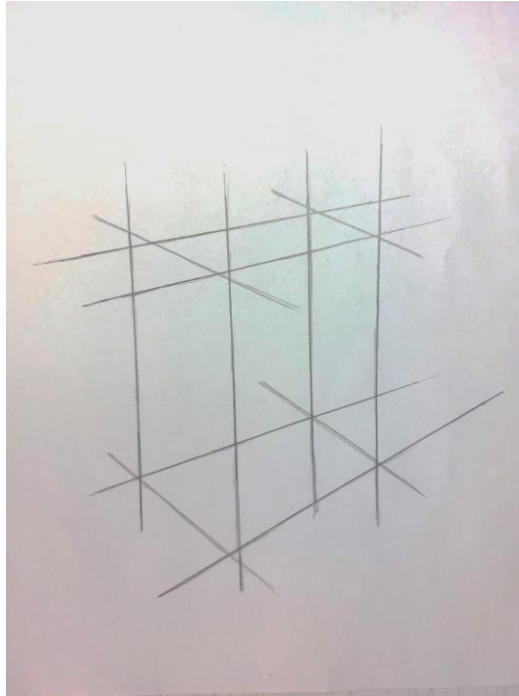


Formas básicas

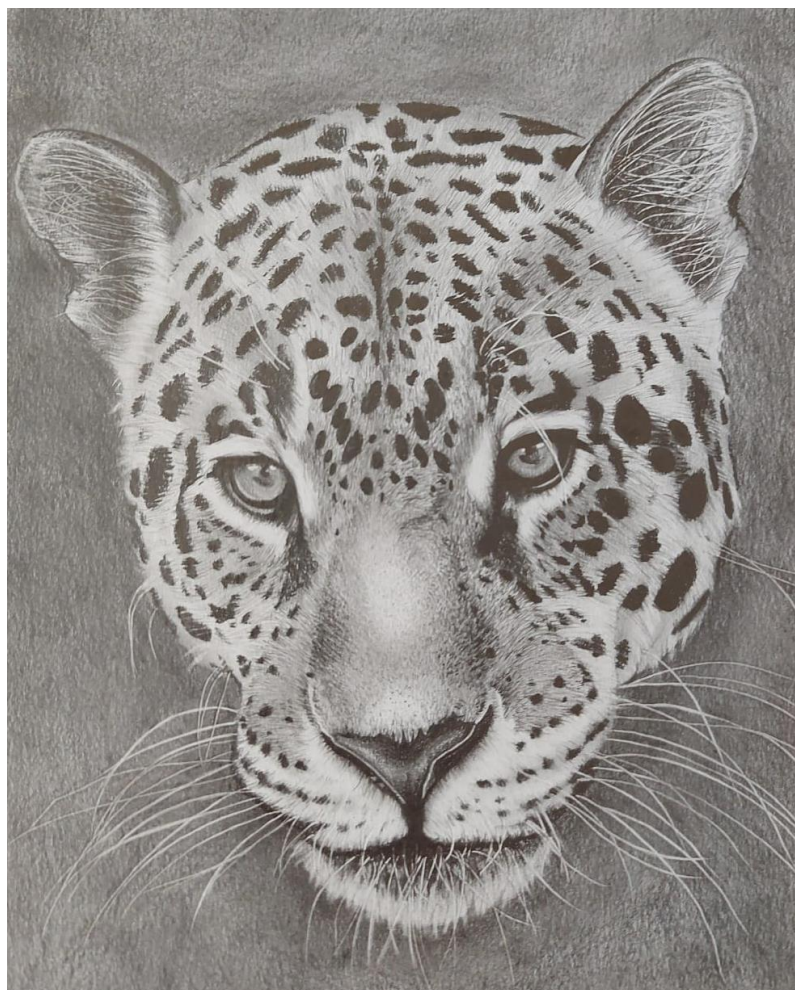
A construção de desenhos a partir de formas básicas permite que o artista representa qualquer objeto em seu campo de visão de forma simples, basta desconstruí-lo em forma básica.

O processo de construção a partir de formas geométricas básicas

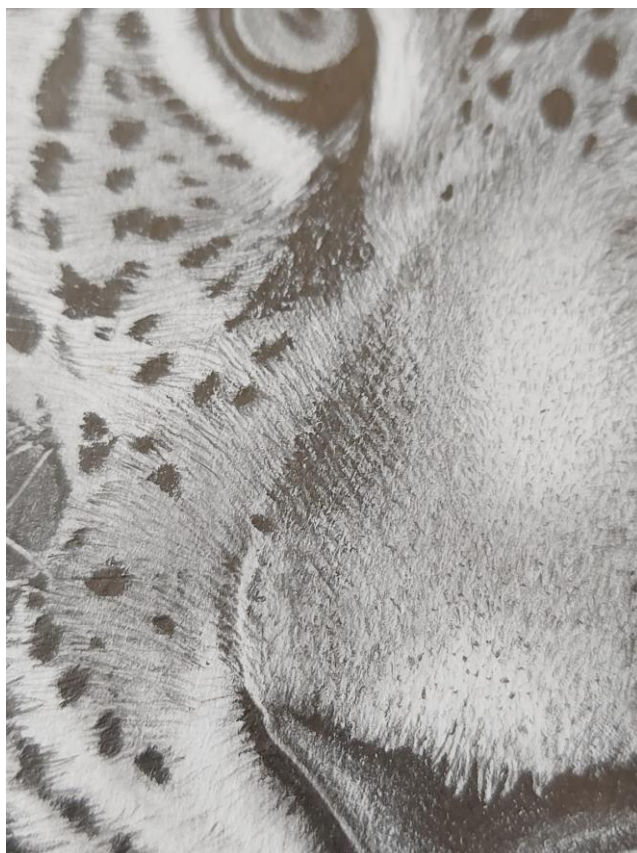




ANIMAIS



Para animais com pelo é necessário o uso das técnicas de risco e pontilhismo, o desenho se torna mais real quando se constrói utilizando primeiro uma base de tons simples, sem aplicar força no papel e depois construímos fio a fio utilizando a lapiseira e alguns lápis de graduação maior com a ponta fina.



Na foto pode ser visto melhor as técnicas utilizadas

Passo 1. Comece fazendo as marcações dos contornos (manchas de cor escura).



Passo 2. Com lápis de graduação dura, como o 3H, crie uma base clara e faça movimentos retos para criar a estética “riscada”.



Passo 3. Esfume com o pincel e preencha as manchas com um lápis macio.



Passo 4. Com a lapiseira, faça fios finos saindo de dentro das manchas.



Passo 5. Com lápis de graduação macias e ponta fina, reforce alguns dos fios de forma aleatória.

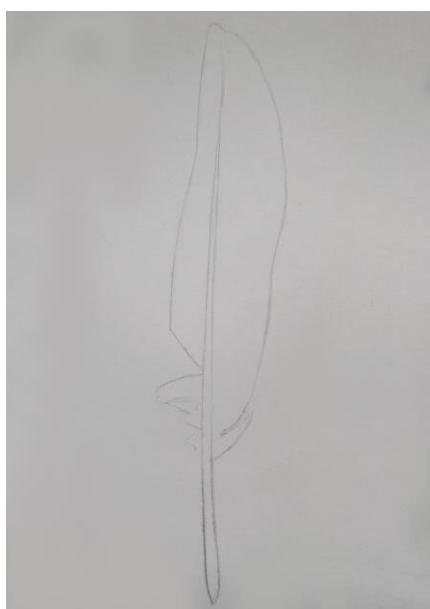


Penas

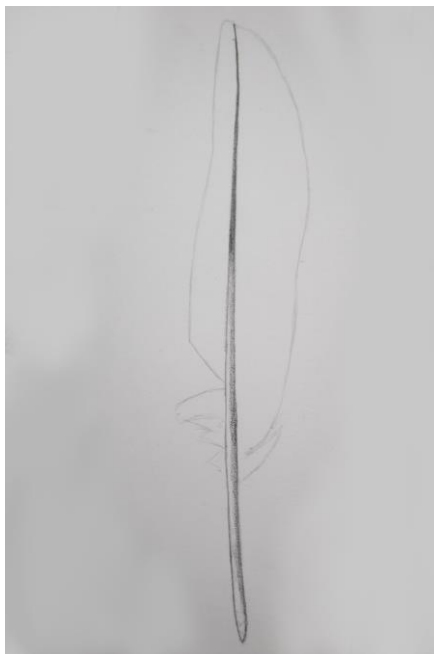


Foto de referência

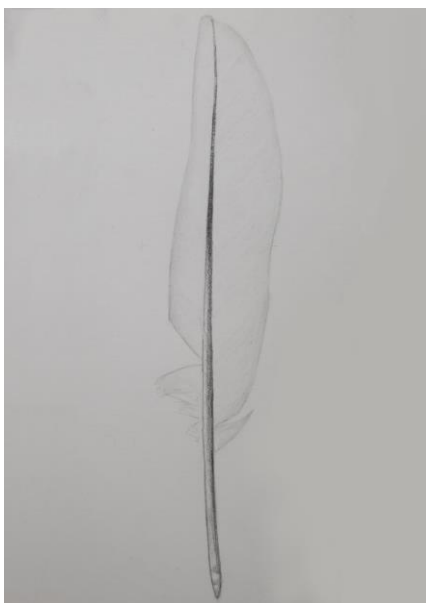
Passo 1. Utilize um dos métodos de passagem para obter as linhas de contorno do desenho.



Passo 2. Inicie pela parte mais escura do desenho, neste caso a parte interior da pena, como é uma parte delicada e fina, utilize a lapiseira para executar.



Passo 3. Utilize um lápis de graduação H para criar uma base de cor clara e acentuar as bordas na pena.



Passo 4. Com a lapiseira e grafite 2B, faça linhas partindo das extremidades para o interior. Posteriormente, com o lápis de graduação B trace as linhas onde é necessário escurecer.



Passo 5. Esfume com o pincel para deixar o desenho suave.



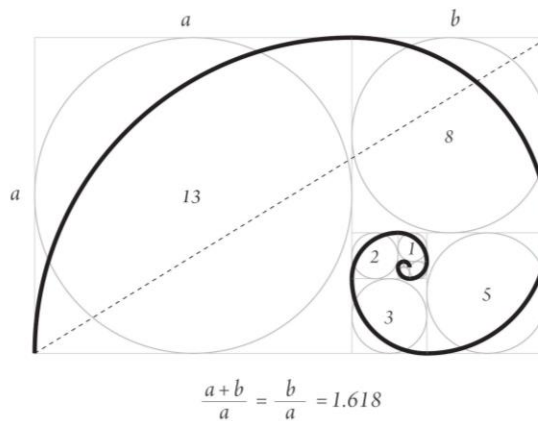
Passo 6. Para finalizar utilize a caneta borracha criando luz na pena.





PROPORÇÕES BÁSICAS E ANATOMIA

Proporção áurea



A proporção áurea é uma constante real algébrica irracional denotada pela letra grega ϕ , ou representada por 1,618. Esta proporção é encontrada na natureza, na arte e em outros campos em diversas formas, por exemplo, uma construção de um “rosto perfeito”, nos ossos humanos, colmeias, coelhos se reproduzem em ϕ , flores crescem nesta proporção.

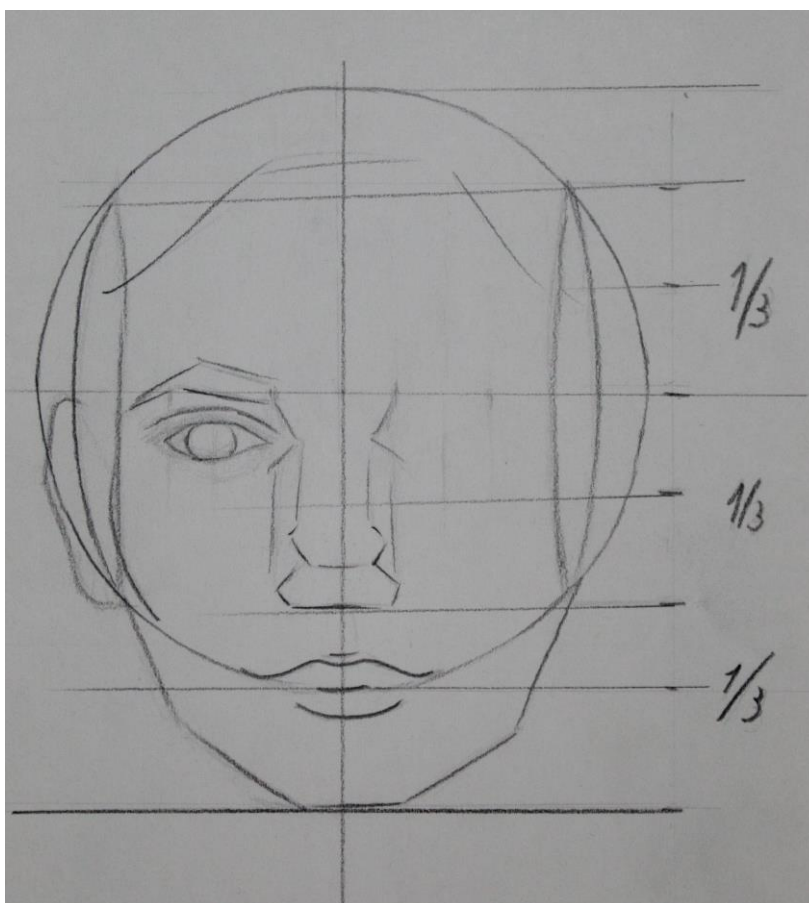


Para a arte esta proporção é vantajosa para criar retratos perfeitos e composições fotográficas. Na obra *Monalisa* (1503) e no *Homem Vitruviano* (1490) podemos encontrar esta proporção, Da Vinci foi um dos artistas que mais empregou ϕ em suas obras e estudos. A proporção Áurea ganhou notoriedade na arte após aparecer no livro de Luca Pacioli no século XVI *De Divina Proportione*, no qual o próprio Leonardo fez as ilustrações.

A Intenção no uso da proporção é fazer com que o cenário, e objetos e os personagens entrem em harmonia, fazendo com que os pontos de força dirijam seu olhar para a parte que se localiza na seção Áurea.

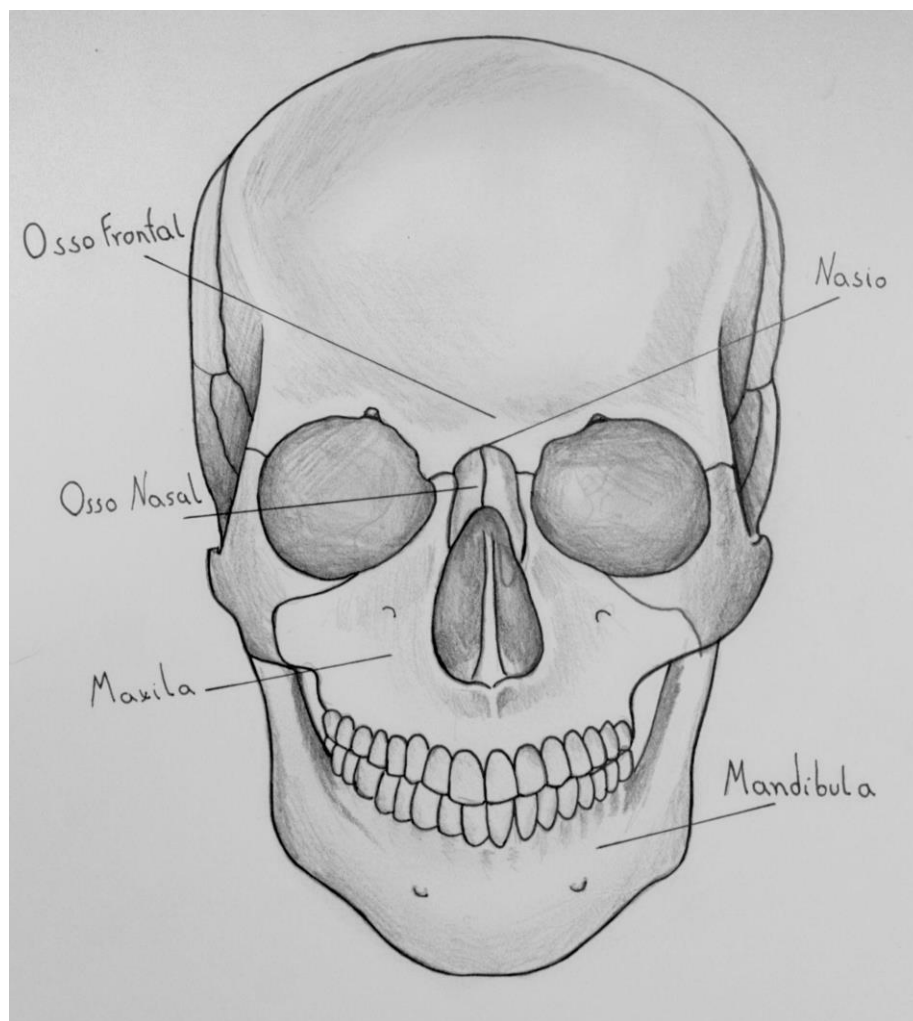
Harmonia no rosto

Medidas similares às que temos no rosto, que podem ser usadas para criação de uma face ou auxiliar para quando a fotografia não estiver clara.



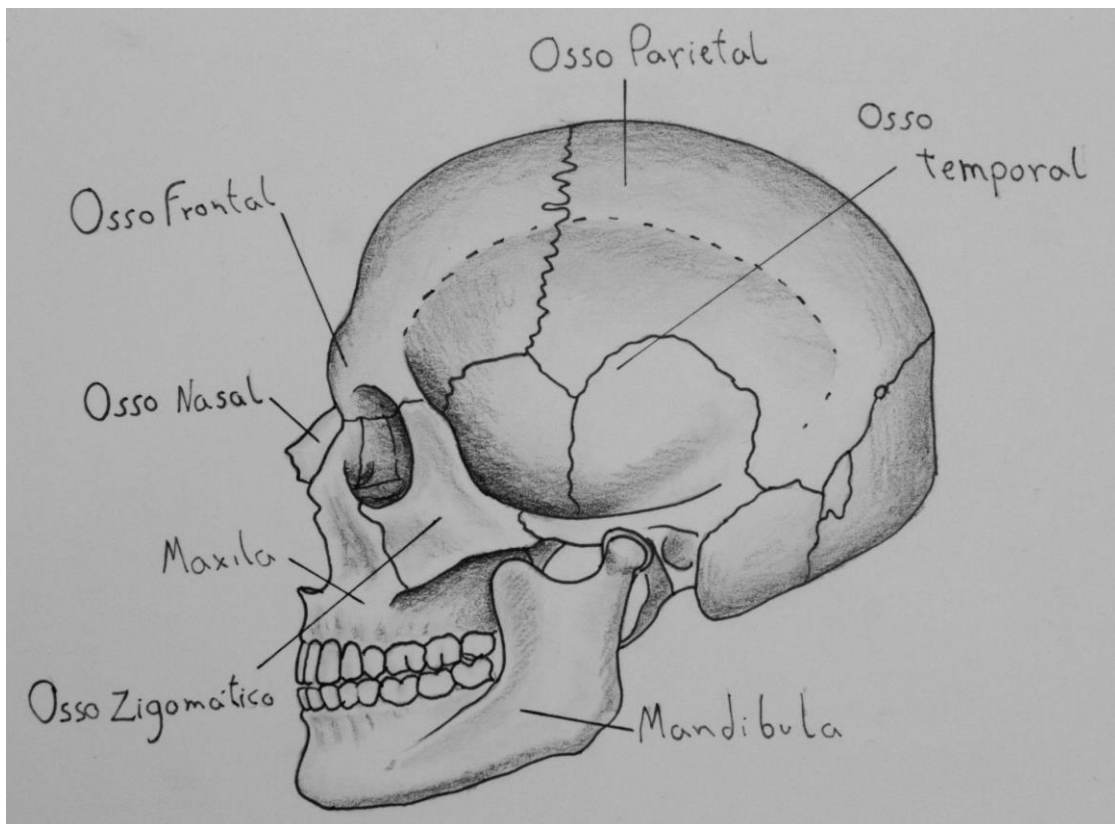
Ossos da face

O estudo dos ossos da face faz parte da formação de um artista completo por auxiliar na construção de retratos sem referência e entender quando algo está fora de seu devido lugar.



Neste estudo, baseado em Netter (2019), estão destacadas as estruturas mais importantes do crânio em visão frontal para um artista. É importante destacar que estas as partes podem levemente ser levemente modificadas dependendo da etnia ou da morfologia da pessoa.

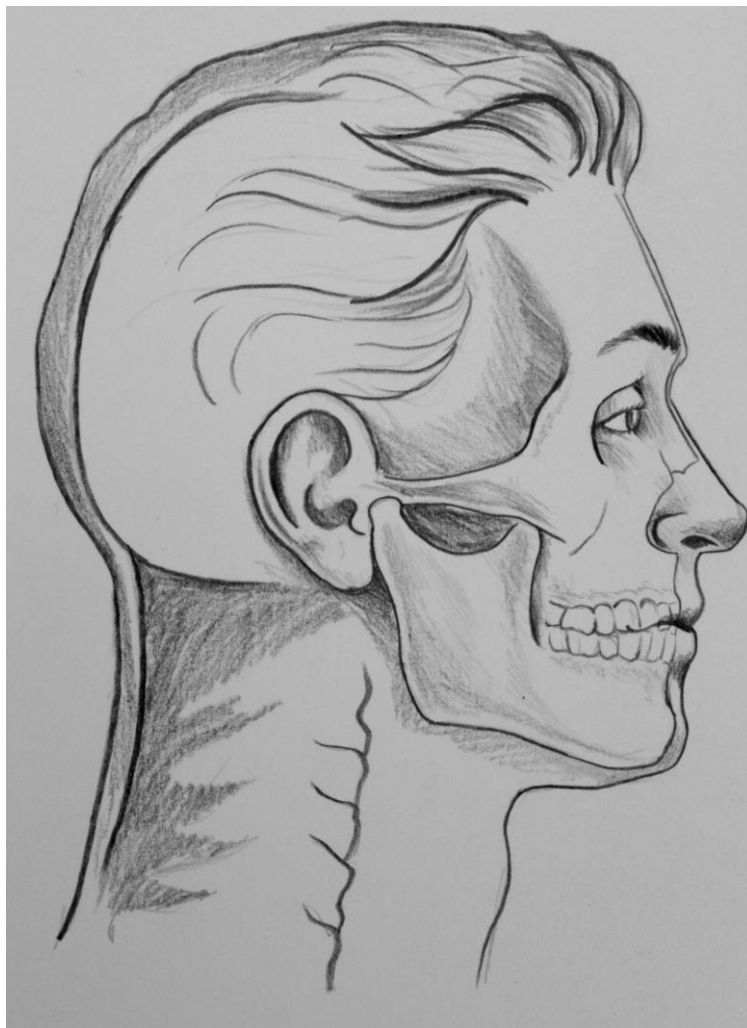
A partir do crânio é possível construir qualquer retrato, o que difere as pessoas são as pequenas medidas de proporção e o acúmulo de gorduras localizadas em pontos específicos, como na maxila e nos ossos frontais.



Neste estudo anatômico, também baseado em Netter (2019), identifiquei as partes mais importantes do crânio em vista lateral. Por ser um estudo de anatomia voltado artista e não para fins médicos, não há necessidade de nomear cada osso, forame e estrutura, focando nos que seriam as regiões principais para o desenvolvimento do desenho.

Paralelamente, ao construirmos um desenho de um bebê a proporção irá mudar devido ao estágio de desenvolvimento do crânio (conhecido popularmente de “moleira”) que, dependendo do período, não está completamente fechado; a região da mandíbula devido à ausência dos dentes se encontra menor e mais fechada

Em razão das diferentes etnias e descendências, algumas pessoas possuem o osso frontal mais aparente, ou as medidas entre as formas dos olhos podem diversificar.



Neste esquema, baseado no livro “Atlas de Anatomia Humana para Artistas” de Peck (2012), podemos observar como os ossos da face se assemelham a uma espécie de “máscara” conectada a parte oca do crânio; concomitante podemos observar como a pele fica por cima dos 14 ossos da nossa face.

ELEMENTOS DO RETRATO

Posições

A posição do modelo é correspondente ao que o artista quer ressaltar, sua expressão não é tão alterada conforme a posição, mas com as diferentes fontes de iluminação. A expressão do modelo pode ser utilizada para criar sentimentos em cenas a serem retratadas, assim como Caravaggio criava em suas cenas, as expressões dos modelos eram de suma importância para a compreensão. A iluminação também tem capacidade de rejuvenescer ou envelhecer o personagem.

Cada ângulo usado no retrato impacta diretamente no efeito que a imagem trará, até a idade do personagem e a sua expressão irá mudar.

A figura abaixo ilustra os conceitos abordados.



RETRATO

Considerações gerais para a construção de um rosto completo

Primeiramente é necessário fazer o preenchimento da pele utilizando círculos suaves. Para tal, segure o lápis o mais longe possível da ponta, com grafite chanfrado e não aplique pressão ao traçar as linhas - o que fará com que o seu rascunho fique com menos marcas. Após finalizar, suavize com um pincel macio de sua preferência.

colocar as fotos

Os poros são mais visíveis na região T (testa, nariz e queixo), além disso é preciso levar em consideração a idade do personagem. Em pessoas mais jovens, os poros geralmente são mais arredondados, enquanto em idosos eles tendem a ser mais achatados - quase formando linhas.

OLHOS

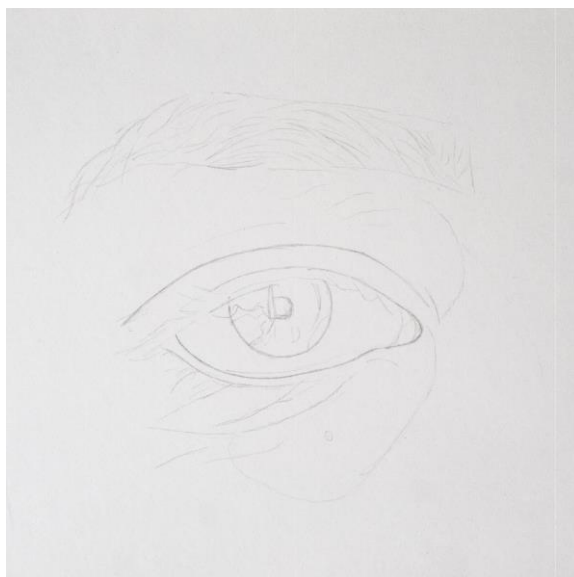
Foto original



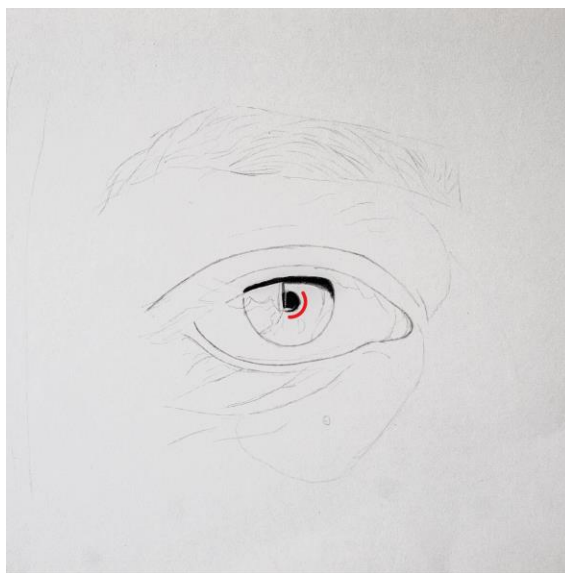
Para esse desenho, o papel usado foi Hahnemuhle Bristol de 250g/m², lapiseira 0.3 com grafite HB, lápis graduados de 2H, HB, 3B, 6B, borracha Mono Zero e esfuminho nº 2.

Uma dica: é importante que para a execução se utilize uma folha sulfite embaixo da mão para não borrar.

Passo 1. Faça as marcações no papel como guia para o desenho (Capítulo 6 - Método de passagem.)



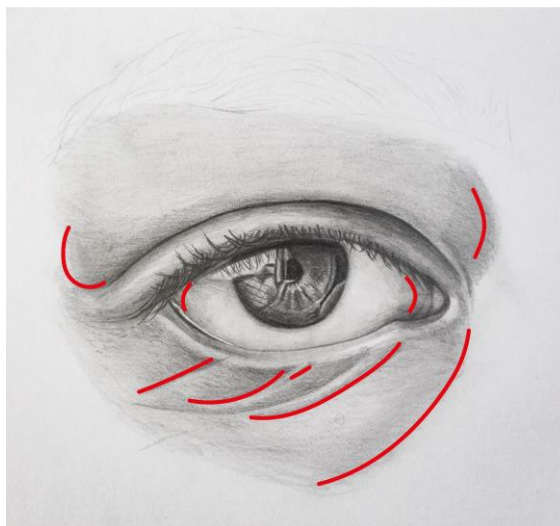
Passo 2. Comece pela parte mais escura do desenho, que neste caso é a pupila, utilizando o lápis 6B.



Passo 3. Em seguida, passa para a íris utilizando a mistura das graduações de lápis, sugestões: 6B, HB, 2H e 4B. Faça o uso do esfuminho para manter o aspecto liso do desenho e preserve os brancos.



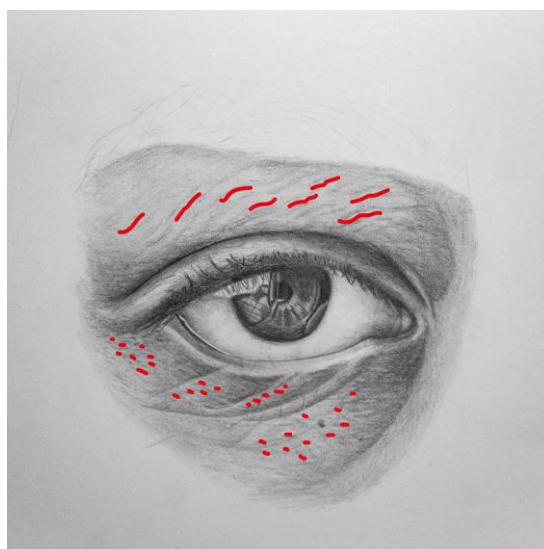
Passo 4. Para o sombreado do olho, como o contorno é feito tanto interna quanto externamente a íris, utilize a técnica circular (Capítulo 4 - Exercícios básicos) para não marcar seu desenho com riscos. Utilize um pincel de cerdas macias para uniformizar o sombreado. As rugas devem ser feitas com um lado sombreado em degradê e o outro com o branco preservado.



Passo 5. Aplique sombra onde ficará os cílios e utilize lapiseira.



Passo 6. Crie a textura de pele seguindo os padrões da foto original, no supercílio a textura é formada por linhas de comprimento maior enquanto abaixo do olho são riscos curtos que se juntam.



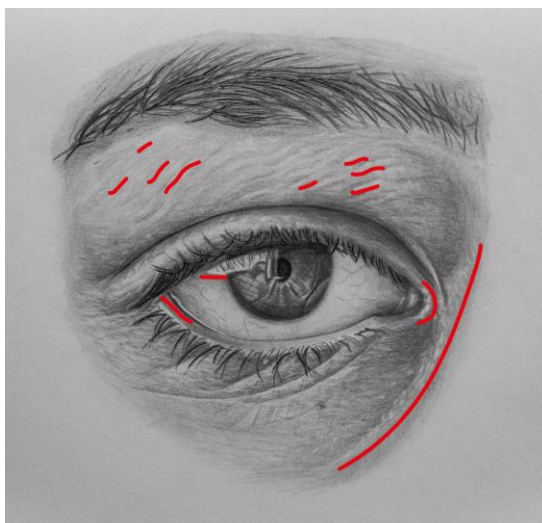
Passo 7. Preencha uniformemente o espaço onde ficará posicionada a sobrancelha com um tom médio. Desenhe os fios da sobrancelha com o método de pelos (Capítulo 7), seguindo o padrão de direção da foto guia.



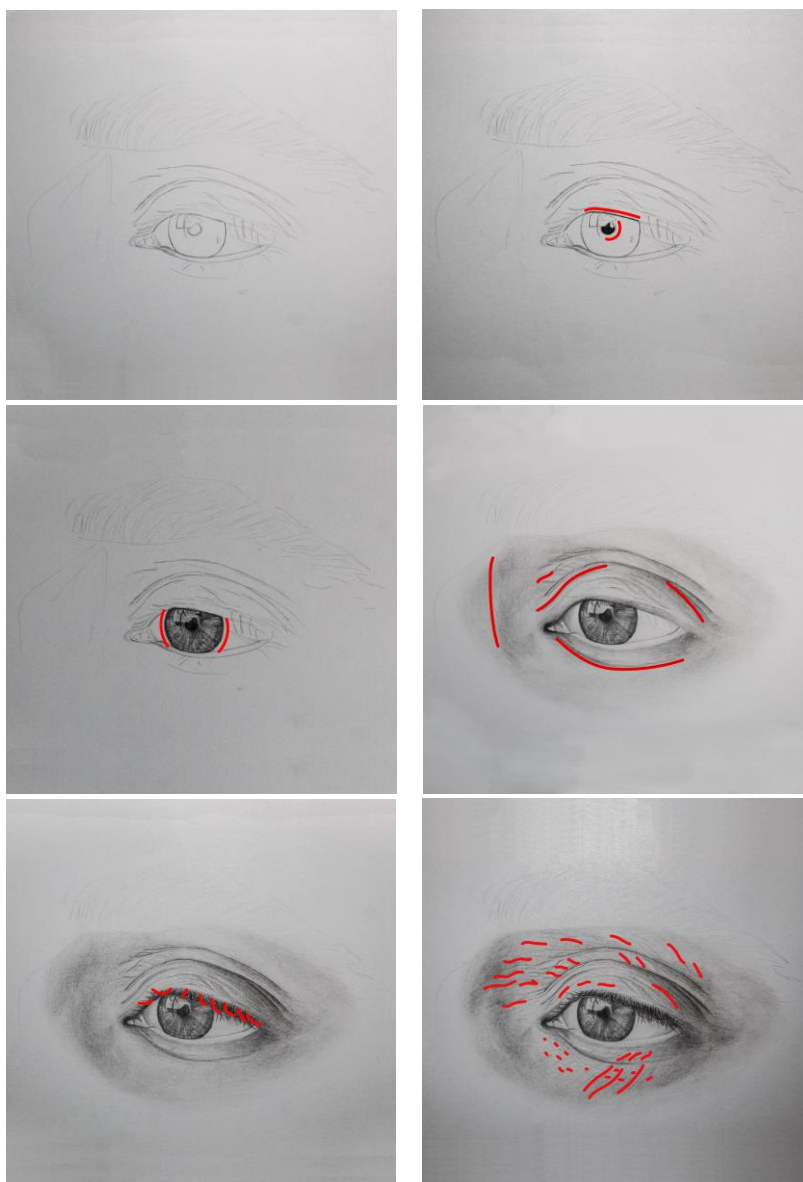
Passo 8. Com a lapiseira faça os cílios da pálpebra móvel inferior (que sairão da parte que foi preservada em branco) e as veias aparentes na região dos olhos.



Passo 9. Com o auxílio da borracha maleável ilumine alguns poros para criar mais **profundidade** ao desenho, conforme demonstra a imagem.



Olho feito de outro ângulo com o mesmo processo







NARIZ

Foto original



Para esse desenho, o papel usado foi Hahnemuhle Bristol de 250g/m², lapiseira 0.3 com grafite HB, lápis graduados de 2H, HB, 3B, 6B, 8B borracha Mono Zero, borracha maleável e esfuminho nº 2.

Passo 1. Fazer as marcações a lápis, localizando assim onde será o sombreado.



Passo 2. Comece pelo ponto mais escuro da foto original, neste caso a narina externa, utilize o lápis 8B.



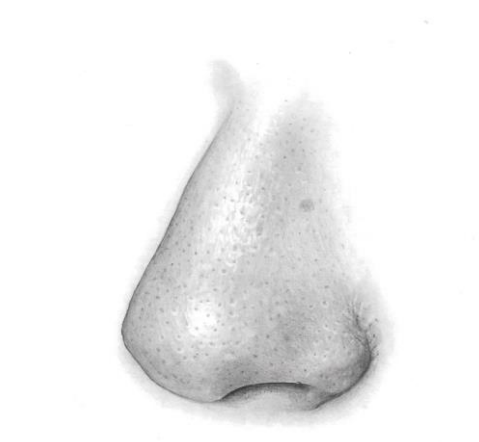
Passo 3. Faça o sombreado do nariz utilizando movimentos circulares e mesclando graduações para dar profundidade.



Passo 4. Seguindo o fluxo observado no esquema, faça pontos de diversos tamanhos diferentes que serão os poros.



Passo 5. Utilize a borracha maleável e a mono zero para criar pontos de iluminação ao redor dos poros para demonstrar a profundidade dos mesmos e trazer dimensão ao desenho.

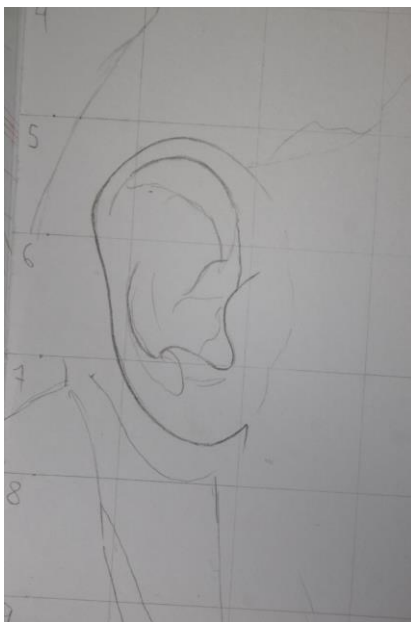


ORELHA

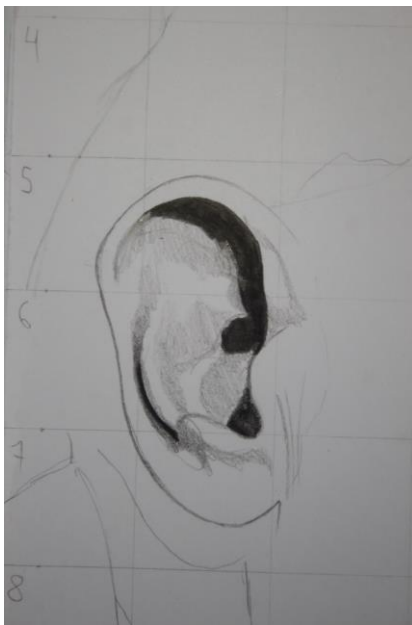
Foto original



Passo 1. Faça as marcações a lápis incluindo onde começa e termina os sombreados.



Passo 2. Inicie o desenho pelos pontos mais escuros com lápis macio, como o 8B ou 10B.



Passo 3. Inicie o degradê a partir das sombras escuras, tomando o cuidado para não deixar riscos e marcas, para isso utilize a técnica circular.



Passo 4. Passe o pincel para suavizar a textura e, caso julgue necessário, utilize o esfuminho.



Passo 5. Para a iluminação, utilize a borracha maleável

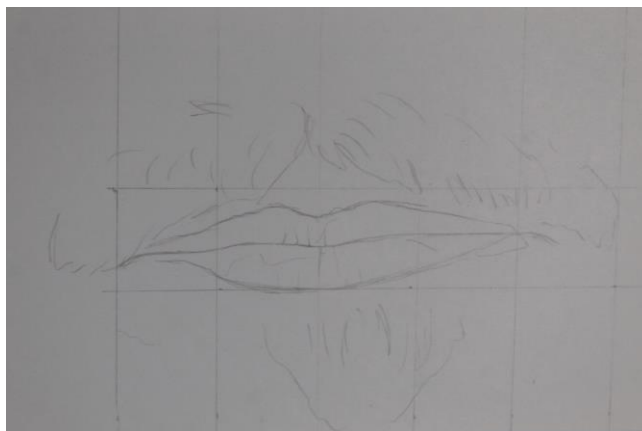


BOCA

Foto original

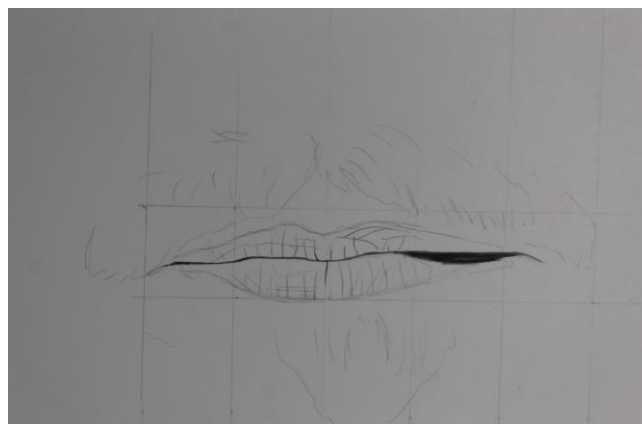


Passo 1. Inicie fazendo as marcações, utilizando um dos métodos de passagem (Capítulo 6).

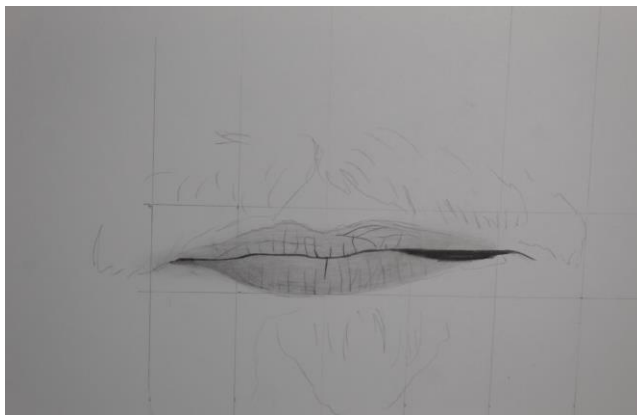


Passo 2. Com um lápis macio, faça a marcação das partes mais escuras e ranhuras da boca.

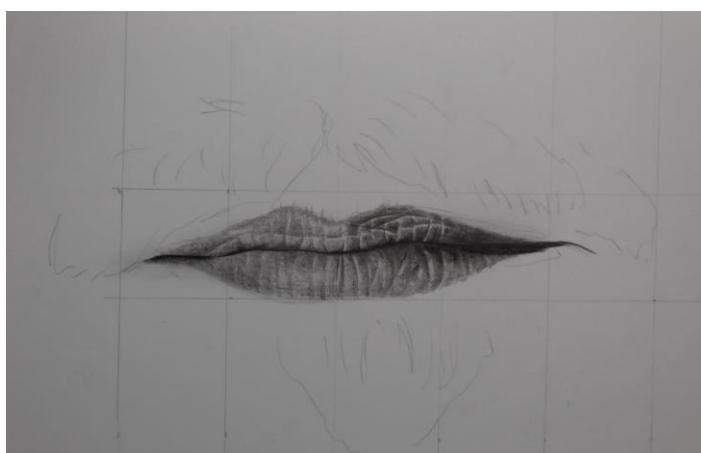
Dica: Utilize o 8B com a ponta afiada



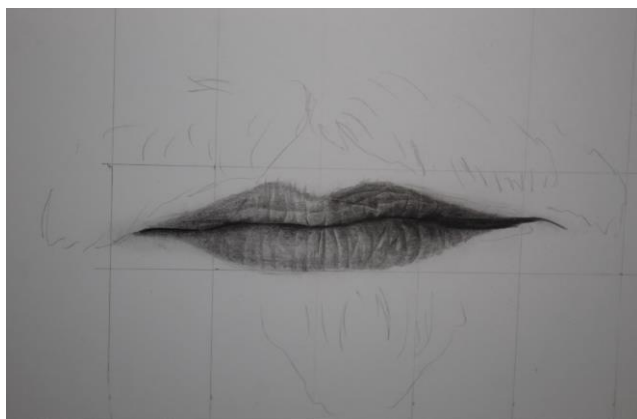
Passo 3. Com o lápis HB, faça uma base clara em toda extensão da boca sem utilizar pressão.



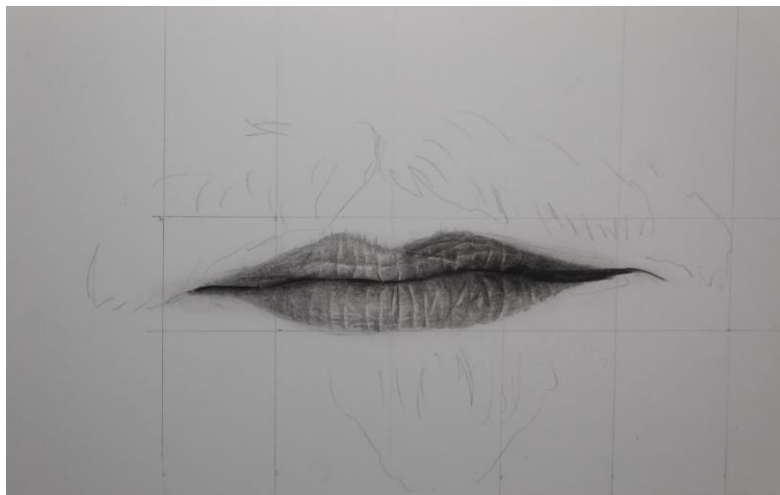
Passo 4. Com um lápis macio, variando entre 2B e 4B com ponta fina, faça os sombreados aos poucos utilizando o método circular atentando-se aos brancos que devem ser preservados.



Passo 5. Utilize o esfuminho e o pincel para suavizar a pele e os brancos preservados.



Passo 6. Por último, faça uso da caneta borracha para dar luz a alguns pontos visíveis na foto original.



CABELO

Para desenhar o cabelo, faça movimentos leves, utilize também um fundo acinzentado para poder trabalhar a luz e sombra, e evite cruzar os fios na maior parte do tempo.

Exemplo:

Passo 1. Utilizar um dos métodos de passagem para transpor as linhas da foto para o papel.



Passo 2 - Com uma lápis médio (HB) com ponta fina faça a uma sombra média seguindo o caminho original no cabelo para servir como base.



Passo 3. Com a lapiseira com grafite 2B e lápis com gramatura macia e ponta fina, escureça as extremidades de cada parte da mecha preservando a parte onde observa-se o reflexo da luz.



Passo 4. Utilize a caneta borracha com a ponta chanfrada para criar os fios claros que farão a composição da parte iluminada, dando profundidade ao desenho.

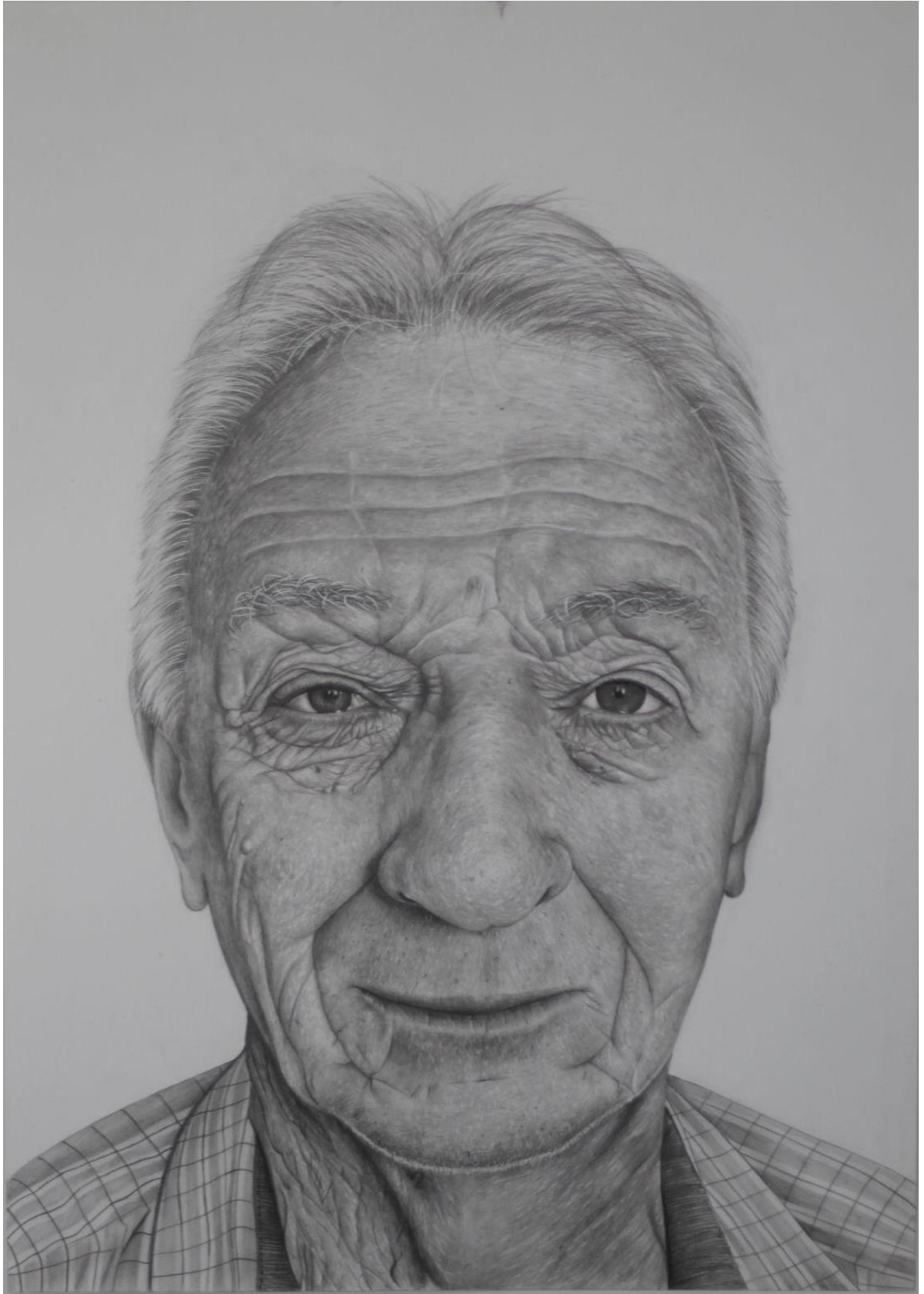


Passo 5. Para finalizar, adicione alguns fios avulsos.



Outro exemplo a partir de uma mecha:









CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta versão do livro com ilustrações é apenas o core do projeto que tenho a intensão de continuar desenvolvendo e, futuramente, irá contemplar mais tópicos a fim que se torne um guia para todos que desejem aprender sobre a arte do hiper-realismo.

Recomendo a todos meus leitores que experimentem todas as vertentes da arte possíveis, que se encontrem e se identifiquem neste âmbito, pois segundo Schopenhauer, a arte é uma redenção que liberta o homem de suas vontades e, portanto, da dor.