



DESENHO GESTUAL: PENSAR SEM PALAVRAS

Beatriz Regina Dorfman
PUCRS – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
bdorfman@puccrs.br

RESUMO

Introdução, conceitos e exemplos. Os sistemas de representação conhecidos não dão conta de todas as potencialidades do espaço contemporâneo. A sucessão de rupturas realizadas pelas vanguardas da arte moderna, desde o século XIX e ao longo do século XX eliminou ou aboliu as regras clássicas de representação. A fotografia e os meios que decorreram dela, como o cinema e a internet parecem ser capazes de substituir o desenho tradicional, mas são na verdade ferramentas complementares, que ampliam o espectro de possibilidades técnicas, mas não podem prescindir do desenho como fundamento de sua construção. O desenho é uma ferramenta que estrutura a representação do espaço e o próprio pensamento visual. Constitui a expressão visual do pensamento, é a linguagem do diálogo interior. O desenho cumpre um papel de registro das atividades de estudo, de criação e de desenvolvimento de projetos. O desenho é a ferramenta por excelência do projeto, o conceito do desenho possui múltiplas facetas e o estudo profundo do desenho pode contribuir para ampliar suas possibilidades técnicas e principalmente para adequar suas inúmeras possibilidades, dando-lhe coerência e consistência teórica. O projeto e a representação são estruturas inseparáveis e assim a filosofia da representação condiciona conceitualmente o projeto. Como uma poderosa ferramenta de projeto, a representação influencia o fluxo do pensamento e conseqüentemente sua comunicação. O desenho livre permite o desenvolvimento posterior de outras linguagens gráficas, com o emprego de técnicas específicas, como tintas, cores, e dos inúmeros recursos da informática. O domínio do desenho livre é a base para que o aluno possa vir a utilizar as ferramentas digitais e os diversos softwares para representar graficamente o seu pensamento. O domínio do desenho abre as portas para o desenvolvimento das atividades intuitivas e criativas, além de canalizar a sensibilidade das pessoas das mais diversas áreas de atividade e, na arquitetura, constitui a ferramenta por excelência para a atividade de projeto, de análise e de crítica. Introdução ao desenho de observação – desenhar para conhecer a realidade. Três maneiras de desenhar: DESENHO DE CONTORNOS – arestas, espaços negativos, relacionamentos, luz e sombra, gestalt. DESENHO ANALÍTICO OU ESTRUTURADO – decompõe a figura em volumes geométricos mais simples DESENHO GESTUAL – esboço rápido, no qual a velocidade do gesto capta o essencial da forma com linhas contínuas, expressivas e espontâneas, de espessuras variadas. Exercícios de desenho gestual a lápis.

Introdução à TEORIA DA COR, sistemas de cores RGB e CMYK, AS TRÊS DIMENSÕES DA COR: MATIZ: nome da cor, misturas; SATURAÇÃO: forte ou fraco, intensidade, quantidade de pigmento; LUMINOSIDADE: claro ou escuro, adição de preto. O desenho assistido por computador (vetor, bitmap) e o desenho a mão livre. Formatos de arquivos, intercâmbio e usos de combinações de programas – cad, corel, photoshop. Finalização e montagem de pranchas com a inserção de croquis e de fotos. Apresentação de exemplos. Exercícios de desenho gestual a lápis e outros materiais como canetas, hidrocor e collage. Exercícios de criatividade. Avaliação da atividade.