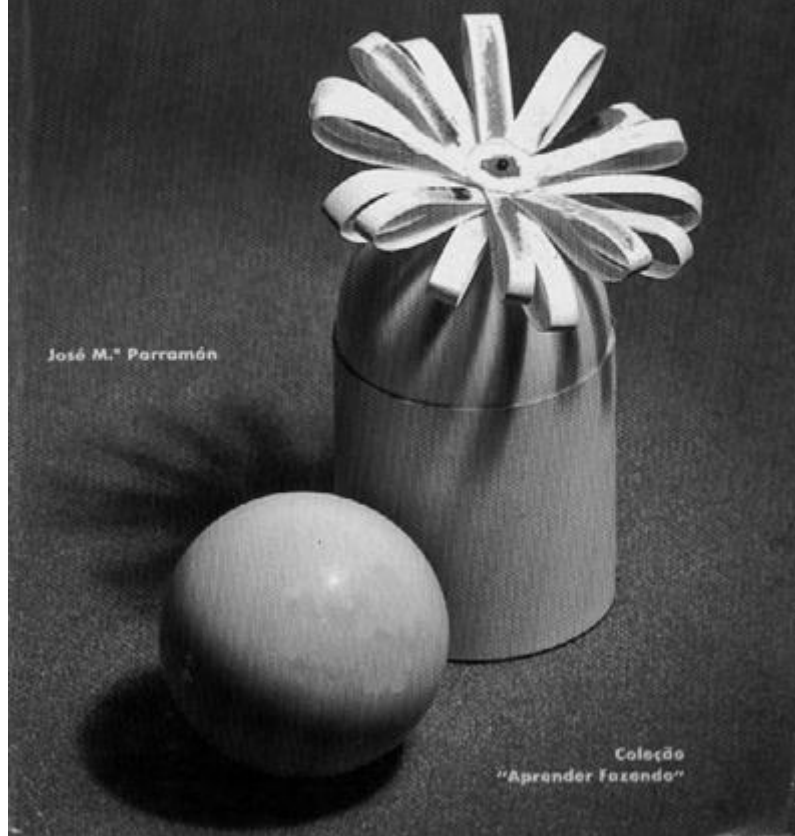


Luz e sombra em desenho e pintura

José M.º Parramón



Coleção
"Aprender Fazendo"

Título original da obra:

Luz y Sombra en Dibujo Artístico

© José Parramón Vilasaló.

Tradução de José Stefanino Veja

Capa realizada pelo artista Plá-Narbona.

Litoclub-Villegas. Nápoles, 300. Barcelona.

Depósito Legal: B-44221-71

ÍNDICE

LUZ E SOMBRA (PRIMEIRA PARTE)

Princípios gerais

Aspectos físicos da luz

Classes de luz. — Luz e sombra

Forma da sombra, conforme a situação da luz

Forma da sombra, conforme a classe de luz

Forma da sombra, conforme nosso ponto de

Luz refletida

Aspectos psicológicos da luz

A direção da luz

A quantidade de luz

A qualidade da luz

Estudo prático dos problemas de luz e sombra

Normas gerais para captar a valoração do modelo

Técnica e ofício do esbatido com os dedos

Exercício prático: “Estudo de roupagem”

LUZ E SOMBRA (SEGUNDA PARTE)

Ampliação ao estudo das formas de iluminação

Contraluz e semicontraluz

O fator “Contraste”

Contrastes simultâneos

Contrastes provocados

O fator “Atmosfera”

A atmosfera está em toda parte

LUZ E SOMBRA

Desde sempre, o homem tentou copiar a luz.

Primeiro o fez toscamente. Há 20.000 anos, pelo visto, este homem era incapaz de perceber e representar o volume dos corpos. Nas cavernas de Altamira e Alpera, desenhava silhuetas que depois pintava com sangue de animais e carvão vegetal. Só silhuetas, sem fundo, sobre a pedra mesmo.

Esta ideia de formas planas, em silhueta, predominava ainda na Arte Egípcia e inclusive nos começos da Arte Grega. O homem compreendia, cada vez mais, que o mundo é um composto de inumeráveis superfícies modeladas pela luz. Na Pompéia do Império Romano aparecem já pinturas murais cujas figuras apresentam, de maneira consciente, efeitos de luz e sombra.

Mil anos depois, a Arte havia-se detido no estilo formal e transcendental do Gótico. A luz aparecia como que dormida entre painéis de ouro e fundos de púrpura.

De repente um despertar febril comove o Sul da Europa. Corria o século XV; em Florença, Masaccio rebela-se contra a maneira de pintar gótica; Giotto acusa volumes; De Vinci fala de atmosfera; aparece o realismo fundamentado na luz; surge a Renascença das Artes.

Mais duzentos anos, e Rembrandt descobre o claro-escuro: a luz invade os seus quadros até chegar aos cantos mais sombrios.

E depois, El Greco, Velázquez, Ribera, Zurbarán. Todos concedem à luz uma importância vital, que sobrepassa, às vezes, ao próprio tema da obra. É a composição tonal, a ideia de sujeitar o tema da obra à distribuição das zonas claras e escuras.

Cabia mais? Sim, a meados do século passado, um grupo de pintores franceses cria o Impressionismo; revolucionam e renovam todas as teorias anteriores sob o lema "Cor é luz!"; jogam com os reflexos, transparentam as sombras, limpam a paleta de tons escuros.

Em 1870, Eduardo Manet, proclama:

"O principal personagem de um quadro é a luz."

O protagonista deste intento de copiar a luz será agora você próprio. Atenção ao volume dos corpos! 20.000 anos de experiência nos dizem e ensinam que...

PRINCÍPIOS GERAIS

Temos que distinguir, em princípio, entre dois aspectos gerais da luz com respeito ao modelo e sua iluminação. São estes: o aspecto fisiológico e o aspecto psicológico.

No aspecto físico, a luz nos permite conhecer a forma e o tamanho dos corpos.

No aspecto psicológico, a luz constitui para nós um valioso elemento de expressão.

Com efeito, a luz que recebe o modelo, nos diz se ele está constituído por formas planas, curvas, esféricas, côncavas, etc.; descobre-nos todas suas características físicas comunicando-nos, por comparação com outros corpos, as suas dimensões e proporções.

Por outro lado, segundo o modelo receba uma iluminação dura, forte, brilhante, ou suave, monótona, doce ou fria, o modelo poderá exprimir, em combinação com outros fatores, alegria, tristeza, inquietação, paz, etc.

ASPECTOS FÍSICOS DA LUZ

CLASSES DE LUZ

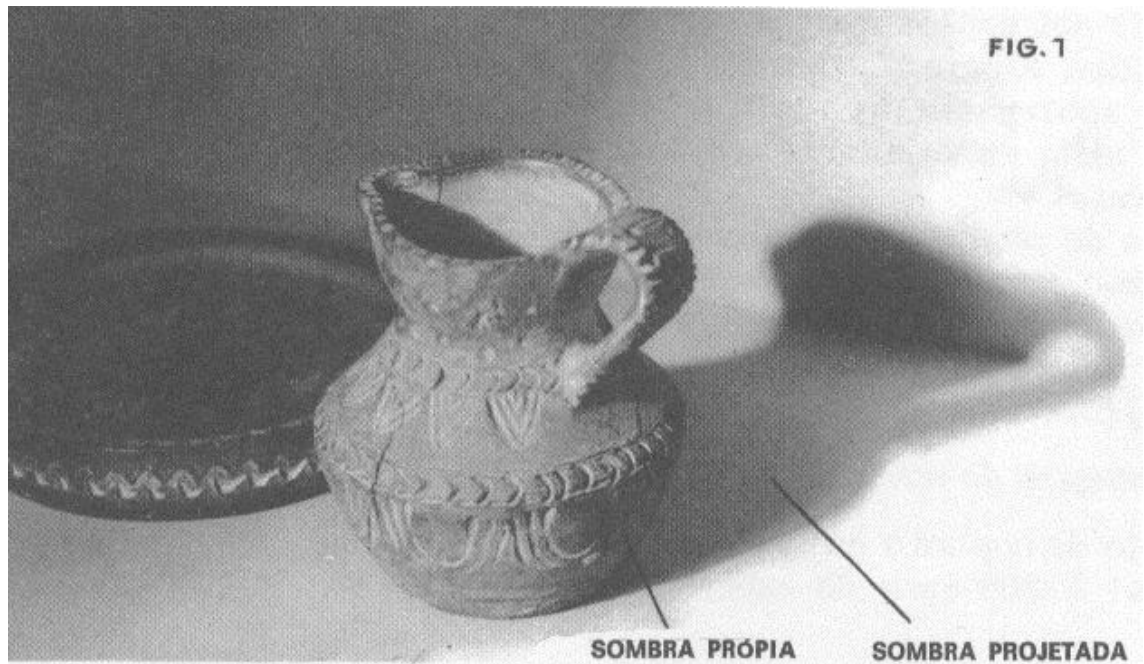
As classes ou fontes de luz de que dispomos para desenhar ou pintar, são duas, a saber:

1. **Fontes de luz natural:** o Sol, a Lua.
2. **Fontes de luz artificial:** luz elétrica, luz de gás, luz de uma vela, etc.

Estas fontes de luz podem ser utilizadas por separado ou combinadas entre si: neste último caso diz-se que o modelo é iluminado por uma fonte de luz básica, e outra fonte de luz complementar. Exemplo: colocamos o modelo junto a uma janela, recebendo diretamente a luz do sol (luz básica) e suavizamos as partes em sombra com ajuda de uma luz elétrica (luz complementar).

LUZ E SOMBRA

Quando iluminamos o modelo produz-se sombra no lado oposto ao que recebe a luz. Ao mesmo tempo, o corpo iluminado projeta sombra sobre a superfície em que se acha. Esta sombra pode ser alterada, além disso, pela existência de um plano junto ao corpo iluminado (fig. 1).



A primeira destas sombras é chamada: **sombra própria**.

A segunda, produzida sobre o plano: **sombra projetada**.

A sombra projetada reproduz a silhueta do corpo iluminado. Em geral esta silhueta não é uma duplicata exata da silhueta do modelo, aparecendo deformada na sua largura e longitude, por algum dos fatores seguintes:

- a) A posição da fonte de luz com respeito ao corpo iluminado.
- b) O tipo de luz, conforme seja natural ou artificial.
- c) Nosso ponto de vista com respeito ao modelo e à fonte de luz.

Detenhamo-nos uns momentos neste assunto. É importante assimilá-lo para tê-lo presente quando se desenhar do natural, ao ar livre, e mais ainda desenhando de memória ou sem uma referência exata do modelo. Lembre-se de que as sombras produzidas pelo sol se movem, seguindo o movimento natural da Terra com respeito ao Sol. Pode acontecer então, que você comece a pintar uma paisagem às dez horas da manhã, com o sol a um lado do modelo, terminando-o à uma da tarde, com o sol quase em cima. Naturalmente, a forma das sombras terá mudado no transcurso destas horas. Este caso concreto entra em cheio nos seguintes ensinamentos:

FATOR A: FORMA DA SOMBRA PROJETADA, CONFORME SEJA A POSIÇÃO DA LUZ COM RESPEITO AO MODELO.

Posição da luz, ou seja, distância, altura, etc.

Com a fonte de luz acima mesmo do modelo, a sombra projetada resultará curta, de tamanho reduzido. Com a fonte de luz a um lado, o mesmo corpo projetará uma sombra alongada. Imagine uma árvore iluminada pelo Sol, ao meio dia; e a mesma árvore ao entardecer, com o Sol quase se escondendo no horizonte (fig. 2).

FATOR B: FORMA DA SOMBRA PROJETADA, CONFORME SEJA O TIPO DE LUZ: NATURAL OU ARTIFICIAL

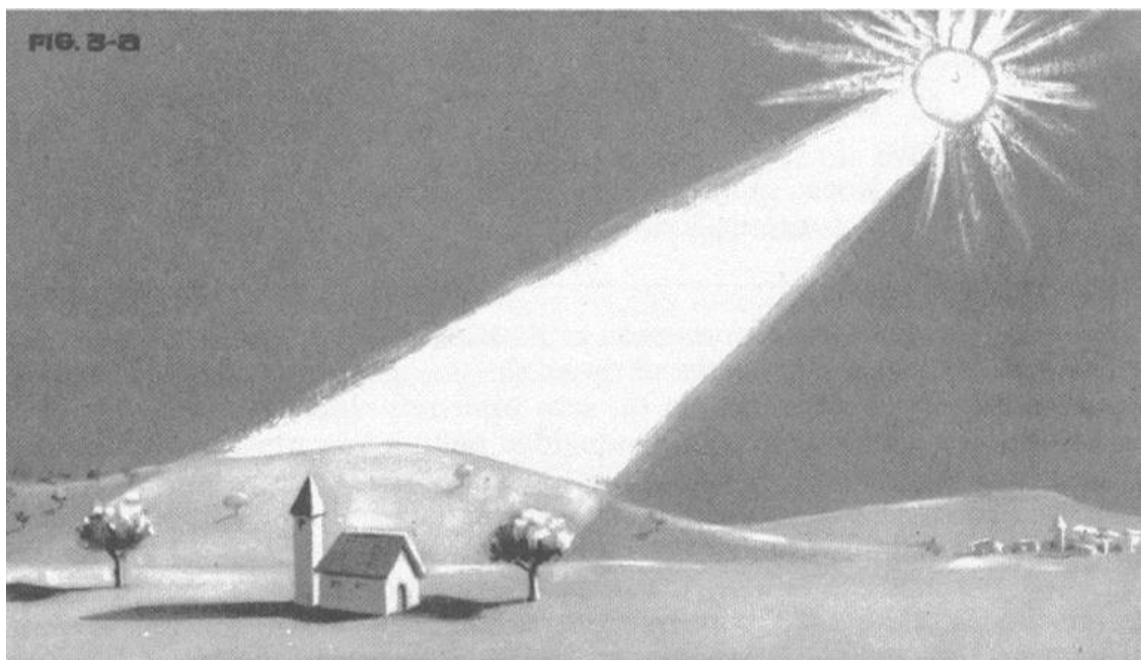
É sabido que a luz se propaga em linha reta, partindo do foco ou fonte de luz gerador da mesma.

Diríamos então que, teoricamente, a luz do Sol e a de uma lâmpada elétrica se propagam nas mesmas condições: em linha reta e em sentido radial.

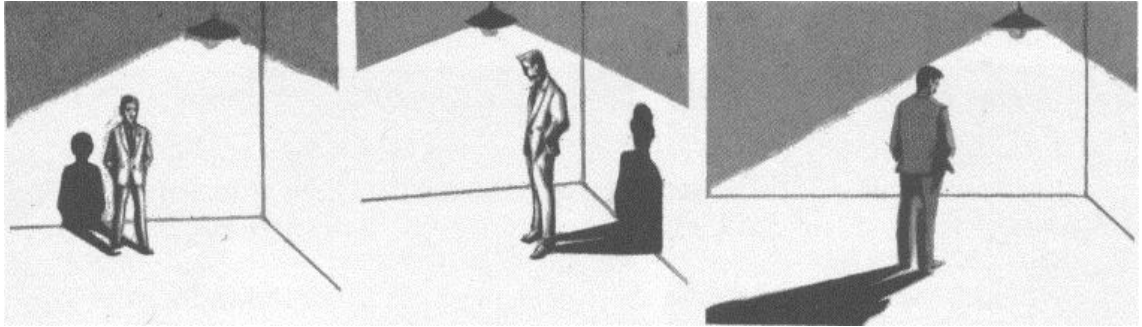
Mas acontece que a luz natural chega-nos desde uma distância infinitamente maior que a luz artificial. O Sol dista de nós 148 milhões de quilômetros (que são um bocado de quilômetros!), enquanto que, uma lâmpada elétrica acha-se tão somente a uns poucos metros do modelo.

Nestas condições e analisando a questão sob um ponto de vista prático, podemos dizer que:

1. **A LUZ NATURAL propaga-se em sentido paralelo.** (Fig. 3 A)
2. **A LUZ ARTIFICIAL propaga-se em sentido radial.** (Fig. 3 B)



Como consequência disto, a forma da sombra projetada adota uma silhueta diferente, conforme seja a luz natural ou artificial.

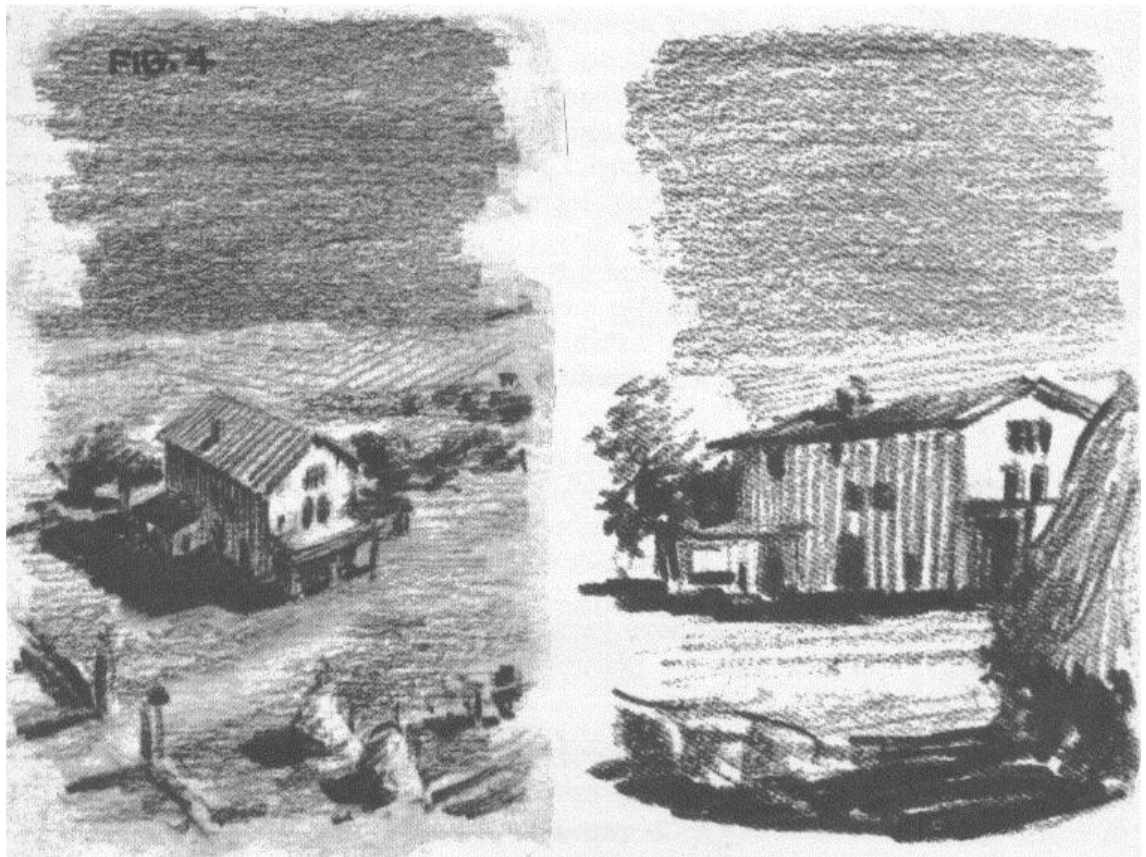


Observe de passada, conhecendo agora os dois fatores anteriores — posição da luz e classe de luz —, como é afetada a forma de uma sombra projetada produzida por luz artificial, quando a luz está perto do modelo, afastada, a um lado, etc.

FATOR C: FORMA DA SOMBRA PROJETADA CONFORME NOSSO PONTO DE VISTA COM RESPEITO AO MODELO.

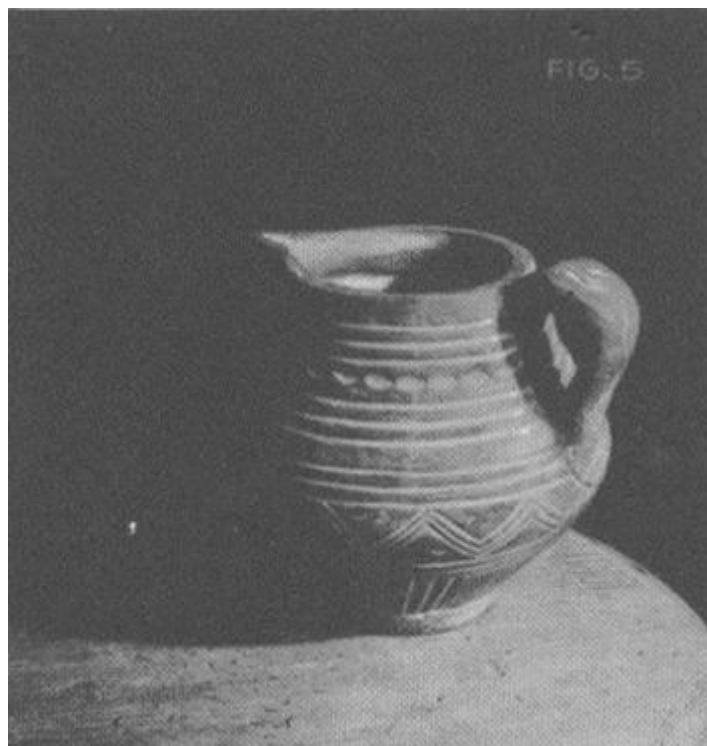
Nosso ponto de vista com respeito ao modelo supõe a existência de uma linha do horizonte dentro ou fora do quadro. Comporta, por tanto, o fato de que a forma das sombras projetadas seja afetada pela perspectiva, chamada propriamente “perspectiva das sombras”.

Veja abaixo destas linhas uma mesma paisagem, desenhada desde pontos de vista distintos. No primeiro caso, desde um ponto de vista elevado, vemos as sombras quase “planas”, sem que elas sejam afetadas pelo escorço. No segundo, à medida que nos aproximamos ao plano horizontal sobre o qual está situado o modelo, as sombras vão se reduzindo, tendendo cada vez mais, a se converter numa simples linha, pelo efeito do escorço.



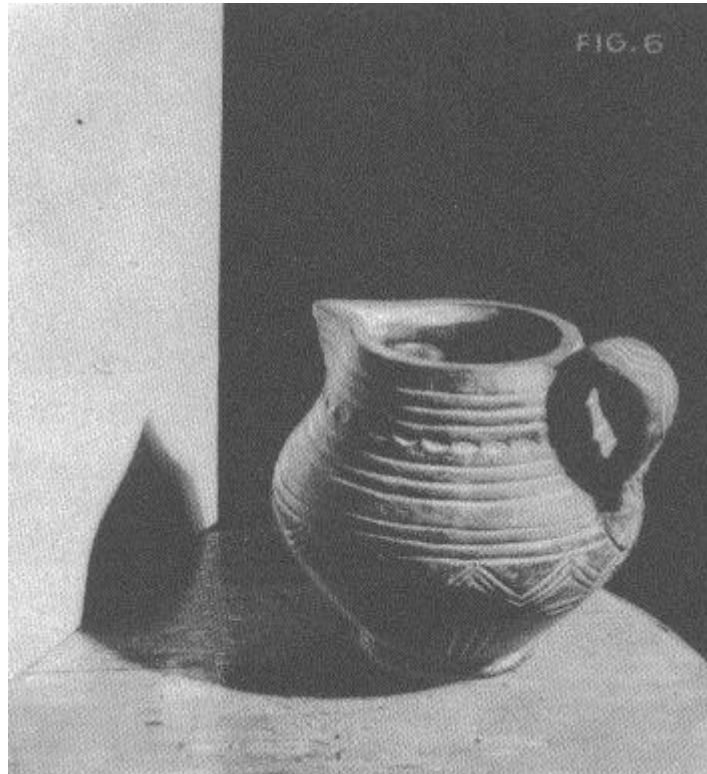
LUZ REFLETIDA

Suponhamos um corpo de formas curvas, colocado sobre um fundo escuro e iluminado lateralmente (fig. 5). Observe nele que a parte mais escura da sombra própria chega a se confundir com o tom escuro do fundo.



Imagine agora que a certa distância do corpo mencionado colocamos uma folha de papel branco. Aparece então no modelo, no limite da sombra própria, uma luz adicional, chamada reflexo.

É fácil de compreender o acontecido: em todo corpo ou superfície iluminada se produz um fenômeno de absorção e reflexão da luz que recebe. Esta reflexão — em maior quantidade nos corpos ou superfícies de cor clara —, também tem lugar em linha reta. Imagine, pois, infinidade de raios de luz chegando a esse papel branco e sendo devolvidos, “rebatidos como bolas de borracha”, convertendo o mencionado papel em fonte de luz adicional (fig. 6).



O reflexo nos ajuda a compreender a forma dos corpos, realçando o seu volume. Pode-se dizer que ele existe em todas as sombras próprias, acentuando-se, porém, nos ambientes com muita luz; ao ar livre, por exemplo, ou em locais bem iluminados.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS DA LUZ

Dissemos anteriormente que, no aspecto psicológico, a luz representa para nós artistas, um valioso elemento de expressão, lembra-se?

Vejam agora os princípios gerais desse aspecto, mencionando, em primeiro lugar, os três fatores ou condições básicas que permitem “expressar com luz”:

- a) A direção da luz**
- b) A quantidade de luz**
- c) A qualidade da luz**

Guiado pelo seu critério pessoal, o artista experto utiliza estes fatores para:

1. Explicar a forma das coisas, imprimindo às mesmas a mensagem de sua obra.
2. Compor a obra, distribuindo as zonas de luz e sombra, para conseguir um conjunto harmonioso e estético.

Para compreender e desenvolver estas possibilidades, passemos ao estudo dos três fatores mencionados, começando por:

A DIREÇÃO DA LUZ

A luz pode iluminar o modelo vindo de cima, de baixo, de um lado e situada de frente ou atrás. Tecnicamente dá-se a cada uma destas direções um nome determinado, tendo cada uma destas direções de luz, uma forma particular de expressar o volume, a saber:

LUZ FRONTAL: A luz chega ao modelo de frente, ficando as sombras praticamente ocultas atrás do mesmo. O volume e a sensação de profundidade ficam pouco acentuadas. Os corpos destacam-se principalmente pela sua cor própria (fig. 7).

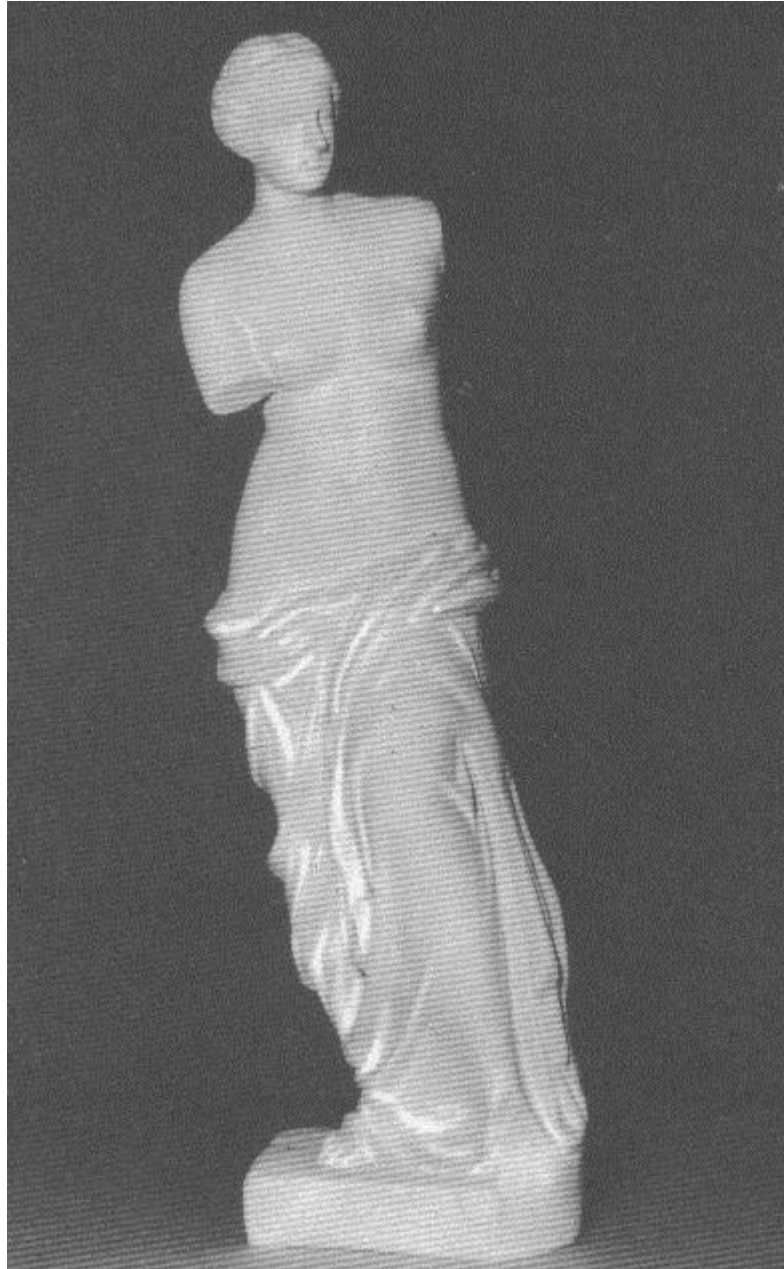


Fig. 7: luz frontal

LUZ FRONTAL LATERAL: A luz incide desde um ângulo aproximado de 45° criando uma sensação ideal de volume e profundidade. É a direção da luz usada com maior frequência para “explicar” as formas do modelo, sua aparência e aspecto fisionômico (fig. 8).

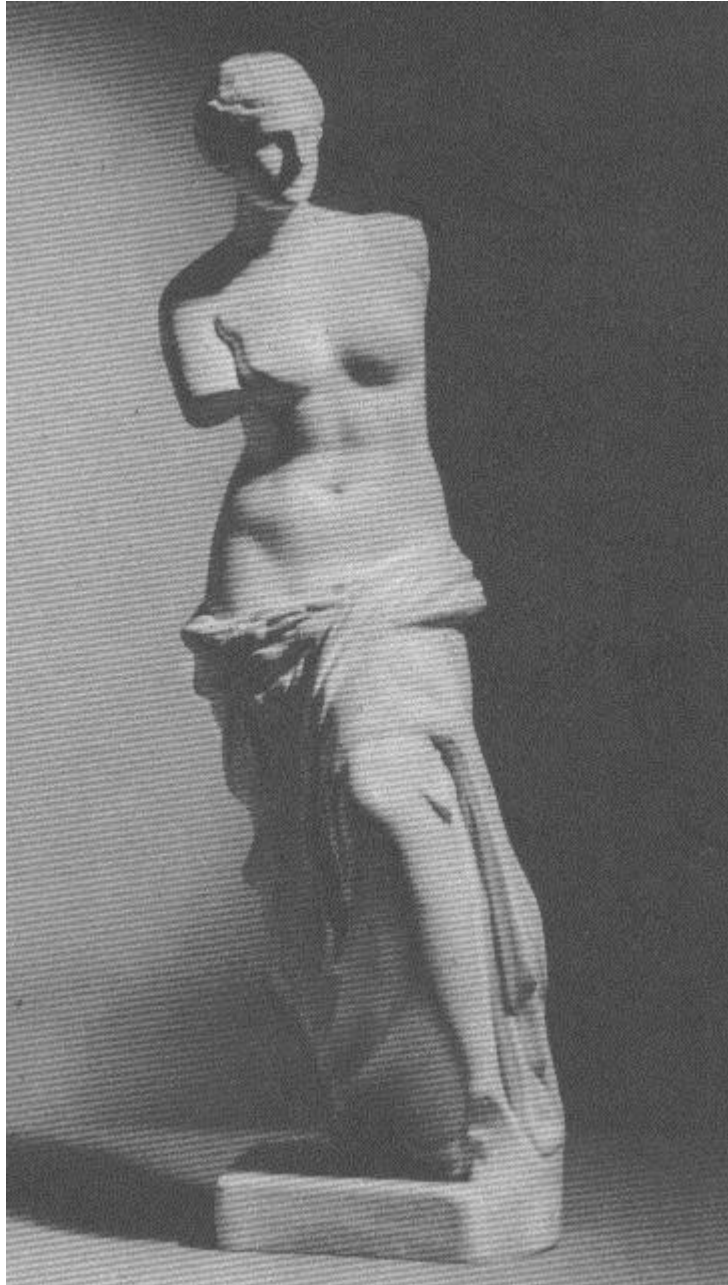


Fig. 8: frontal lateral

LUZ LATERAL: O modelo recebe a luz de um dos lados, ficando a outra metade em sombra. O volume e a profundidade ficam realçados principalmente pelas sombras projetadas. Pode-se afirmar que não é uma forma de iluminação comum (fig. 9).



Fig. 9: luz lateral

SEMICONTRALUZ E CONTRALUZ: Em ambos os casos a luz chega ao modelo desde atrás, ensombrando os planos que vê o artista. As formas apresentam nos seus contornos o característico halo de luz produzido pela iluminação a contraluz. Esta forma de iluminação prejudica o volume, mas não a profundidade, que se acentua com o efeito de atmosfera interposta, mais visível nesta do que em outras formas de iluminação (fig. 10).

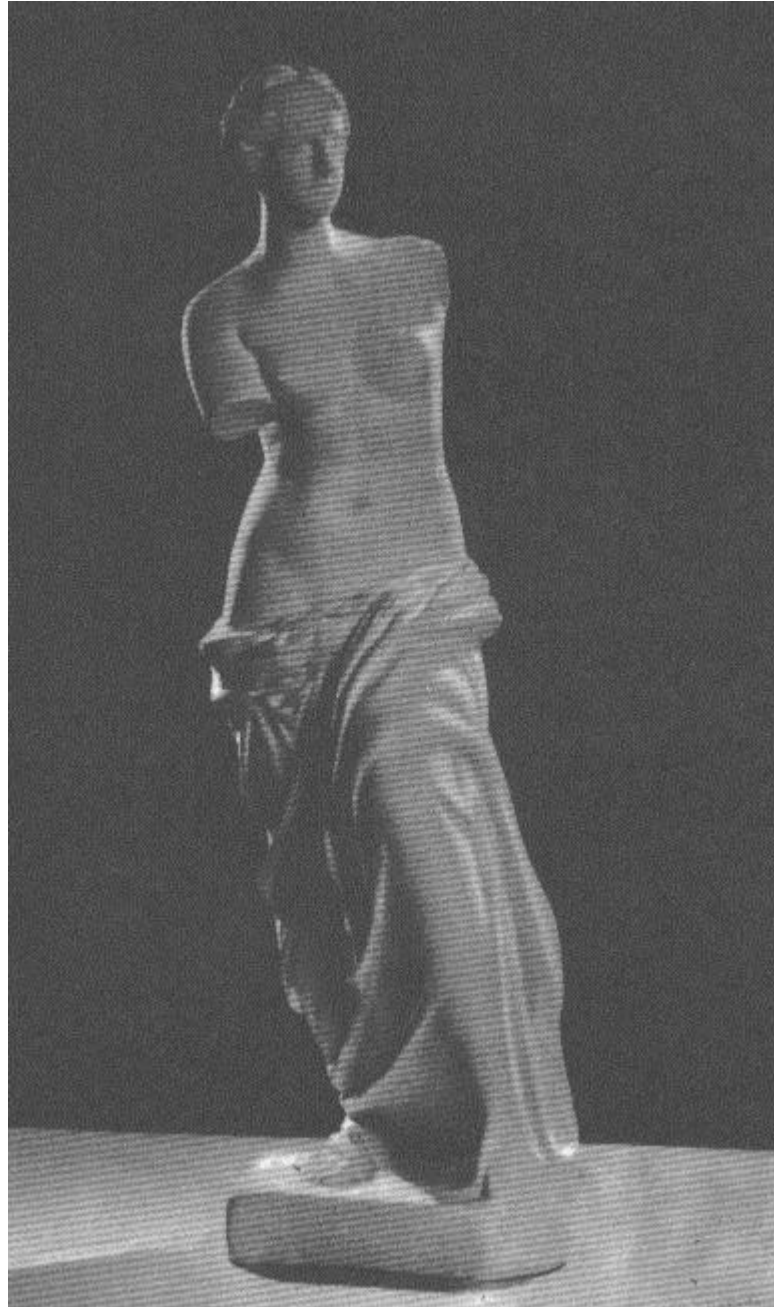


Fig. 10: contraluz

LUZ SUPERIOR: Produz sombras próprias alongadas que comportam volume, mas prejudicam o aspecto fisionômico. De uso pouco comum (fig. 11).

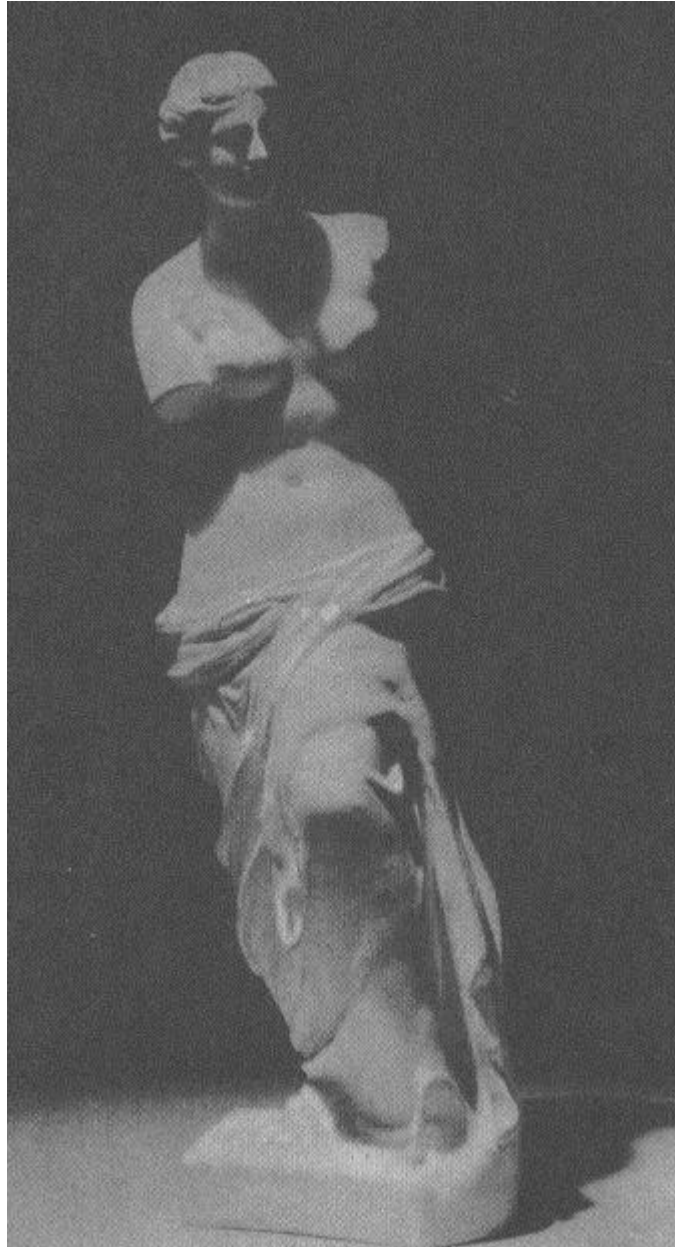


Fig. 11: luz superior

LUZ INFERIOR: Sombras também alongadas, para cima, proporcionando um volume irreal, fantasmagórico. Usada só em casos especiais (fig. 12).



Fig. 12: luz inferior

Estudaremos adiante a aplicação, e possibilidades de cada uma destas direções de luz, lembrando, por enquanto, que a direção frontal lateral é a mais comum no desenho e pintura, particularmente no retrato e figura em geral.

A DIREÇÃO DA LUZ E A “MODELAGEM”

Modelar é igual a conseguir a ilusão da terceira dimensão, mediante certos recursos de iluminação, contraste, cor e perspectiva.

Diz-se de tal ou qual imagem que “está bem modelada”, quando a combinação destes recursos dá como resultado uma perfeita apreciação do volume, da forma, a distância entre uns e outros corpos, etc.

Naturalmente, a direção da luz é um fator decisivo para conseguir este fim, obrigando ao artista a analisar e estudar, em cada caso, a direção mais apropriada para obter a melhor modelagem possível.

A QUANTIDADE DE LUZ

Pouca luz, muita luz, a meia luz. Em cada caso a imagem apresenta-nos diferentes características em sua modelagem; em cada caso existe a possibilidade de uma mensagem diferente.

Assim, por exemplo, uma luz muito débil implica na ausência de luz refletida e na formação de sombras muito escuras, quase impenetráveis. Pelo contrário, um excesso de luz pode levar inclusive a uma diminuição de volume, desfigurado por brilhos e reflexos de intensidade igual ou quase igual à própria luz.

Em qualquer caso, a quantidade de luz afeta o contraste da **imagem**, modificando também o **claro-escuro**.

Contraste é o efeito que obtemos ao comparar duas tonalidades diferentes. Pode ampliar-se também a um conjunto de tonalidades que mediante gamas determinadas produzem maior ou menor contraste.

Claro-escuro significa combinação de luz e escuridão. É a arte de “fazer sentir a luz” em todas as partes do quadro, inclusive nas mais sombrias, tendo em conta as distâncias que separam uns corpos de outros. A técnica do claro-escuro pode ser resumida na seguinte frase de J. Ronchetti, autor italiano de obras de Arte:

“As sombras nunca estão completamente privadas de luz”

Ambos aspectos — contraste e claro-escuro, dos quais falaremos com maior amplitude, mais adiante — estão diretamente relacionados e dependem em grande parte do terceiro dos fatores que nos permitem expressar com luz:

A QUALIDADE DA LUZ

Entendemos por qualidade da luz, as variantes que apresenta o modelo enquanto a contraste, claro-escuro, valoração, etc., conforme a iluminação seja suave, dura, débil, intensa, etc. Para determinar estas variantes devemos distinguir entre dois grupos de luz:

- 1. Luz direta ou dirigida**
- 2. Luz difusa**

Estudando por separado ambos os grupos, chegaremos às seguintes conclusões:

LUZ DIRETA

A luz de uma lâmpada comum instalada num foco ou cúpula que concentre os raios de luz sobre o modelo é um exemplo típico do que entendemos por “Luz direta ou dirigida”.

Sua característica essencial será a de um contraste violento. No modelo veremos sombras duras, quase recortadas, junto a luzes brilhantes que devolvem “ansiosamente” a luz recebida. A mensagem da obra resultará assim dramática; sugerirá paixões fortes ou sentimentos tragicamente sublimes.

Entram neste grupo de luz dirigida todas as classes de luz artificial, excetuando a luz fluorescente. Quando a luz natural chega ao modelo a través de uma janela de pequenas dimensões, oferece também as características da luz dirigida, ou seja: forte contraste e ausência quase do claro-escuro. Isto acontece, concretamente, no caso de iluminar o modelo com a luz do sol, a través de uma janela e dentro de um aposento amplo, no qual o reflexo das paredes não chega a suavizar o forte contraste existente entre as partes em sombra e as partes iluminadas.

LUZ DIFUSA

Lembre-se das qualidades luminosas de uma paisagem com o céu nublado; lembre que, nestas circunstâncias, a luz chega aos corpos como filtrada, sem violência, uniforme, difusa, esta é a palavra: luz difusa.

A característica principal da luz difusa consiste na suave transição entre as partes iluminadas e as partes em sombra. O modelo apresenta sombras intensas ou débeis — conforme a quantidade de luz — mas não apresenta a violência que imprime a luz dirigida. Existe em conjunto uma maior harmonização, um contraste mais normal.

Dentro do grupo luz difusa podemos mencionar a luz natural em dia nublado ou com o sol meio oculto pelas nuvens; a luz de um dia claro chegando a través de uma janela na qual não incide diretamente a luz do sol (luz solar indireta, poderíamos dizer), a luz artificial indireta, a luz fluorescente e, em geral, toda fonte de luz que por ser filtrada adquire o caráter de difusa (fig. 14).

Termina aqui a relação de fatores luminosos que permite “expressar com luz”, encerrando este primeiro capítulo com o seguinte resumo de princípios gerais:

ASPECTOS FÍSICOS DA LUZ

- 1. Os tipos de luz dividem-se em dois: natural e artificial.**
- 2. Todo corpo iluminado apresenta: sombra própria e sombra projetada.**
- 3. A forma da sombra projetada depende de: situação da luz; tipo de luz e ponto de vista.**
- 4. A luz natural propaga-se em sentido paralelo.**
- 5. A luz artificial propaga-se em sentido radial.**

6. Reflexo é a luz adicional, na sombra própria do modelo, fornecida por uma superfície clara situada junto ao mesmo.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

7. As condições básicas que permitem expressar com luz são: direção, quantidade e qualidade.

8. A luz “frontal lateral” é a de uso mais comum.

9. O fator “quantidade de luz” afeta o contraste e o claro-escuro.

10. “Claro-escuro” significa “luz na sombra”.

11. A luz pode ser “dirigida” ou “difusa”.

12. A luz dirigida determina contrastes violentos.

13. A luz difusa caracteriza-se pela transição suave entre a luz e a sombra.

ESTUDO PRÁTICO DOS PROBLEMAS DE LUZ E SOMBRA

Quando você for capaz de calcular e desenhar exatamente as proporções e dimensões do modelo, reproduzindo ao mesmo tempo, com fidelidade absoluta, a infinita gama de tonalidades que modelam a sua forma, você poderá dizer que sabe desenhar.

Não direi que o primeiro seja mais fácil de conseguir, mas sim, que apresenta um controle mais concreto. No aspecto de luz e sombra, pelo contrário, os erros são menos visíveis. O leigo não sabe ou não se atreve a opinar sobre contraste, claro-escuro, sombras, luzes e reflexos. É possível, não obstante, que saiba apreciar a qualidade artística de uma obra, quando todos estes aspectos estão nos seus devidos lugares; porque o volume, a sensação de profundidade, à semelhança mesmo, o todo na Arte, dependem do fator luz e sombra.

Para se aproximar o máximo possível a essa soma de perfeições, o profissional sabe que deve desenhar a intensidade certa de cada tom, deve controlar a relação de uns tons com os outros, deve vigiar o equilíbrio tonal conjunto. Isto tem um nome em nossa profissão:

A VALORAÇÃO

Valores são tons, tonalidades diferentes com um valor de intensidade diferente em cada caso. Lembre-se desta definição; leia-a de novo, por favor, e passemos da teoria à prática, utilizando para tanto, um simples cubo e um cilindro de papelão que você próprio pode construir facilmente.

Suporemos que já os construiu. No momento, vamos trabalhar só com o cubo. Coloque-o, por obséquio, à sua frente, sobre a mesma mesa em que está

trabalhando, iluminando-o com um feixe de luz, tal como pode vê-lo na gravura abaixo.

Assim, com a luz quase em cima vemos uma face intensamente iluminada (valor A: branco); outra face com luz menos intensa, ligeiramente atenuada (valor B: cinza claro); e a fase oposta à luz, francamente em sombra (valor C: cinza escuro). Três valores facilmente comparáveis, simples e concretos (fig. 14).

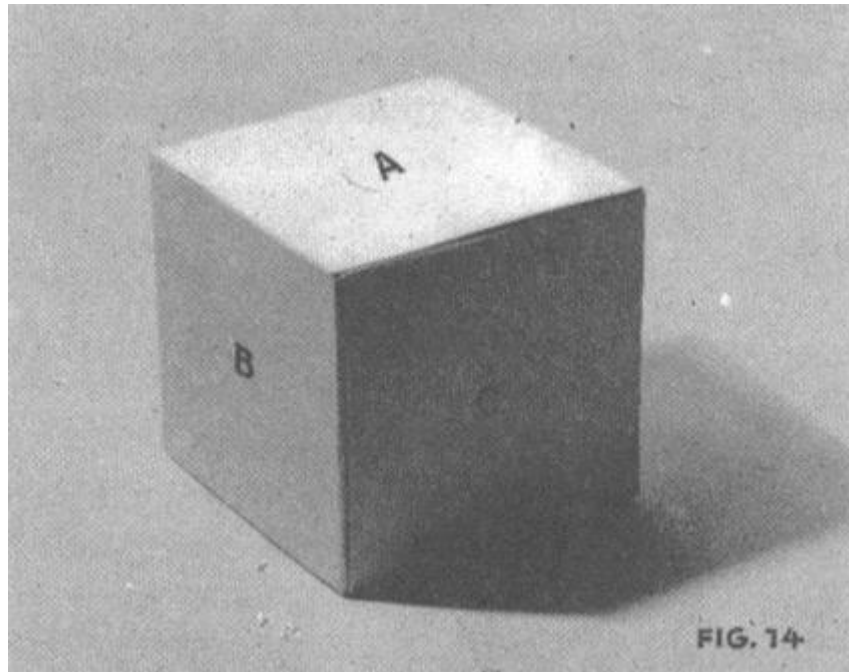


Fig. 14

Situe agora, ao lado do cubo, o cilindro de papelão. Veja a posição do mesmo na figura 15; estude os efeitos de luz e sombra que têm lugar nele.

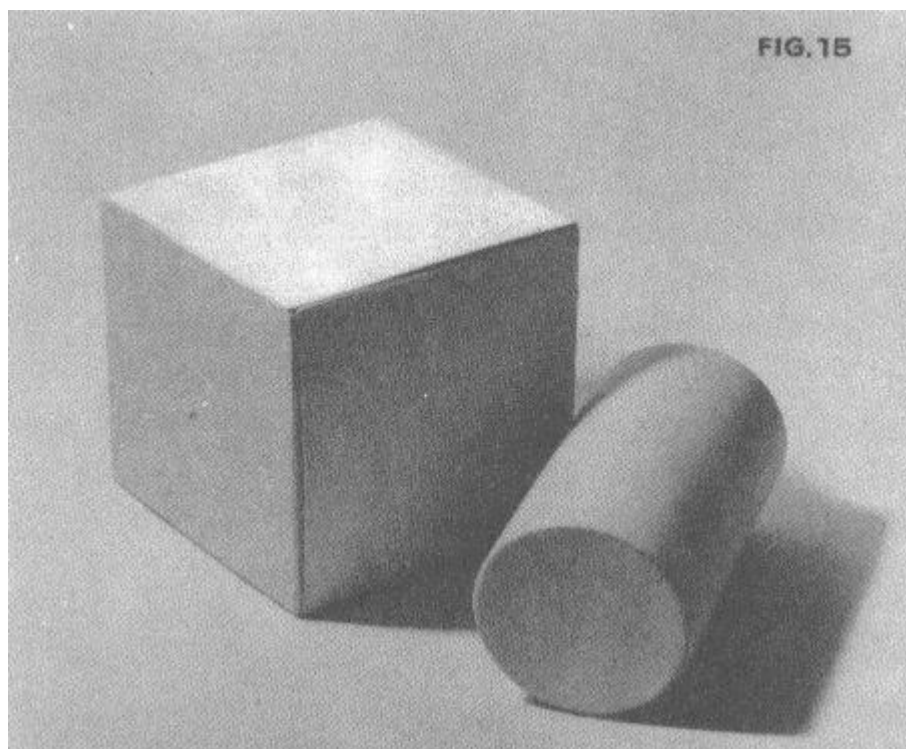


Fig. 15

Está-se complicando, não é? Aqui já não é possível separar e classificar valores com a facilidade apresentada pelas faces planas do cubo. Temos agora uma degradação que modela a forma cilíndrica; um reflexo no limite da sombra própria; uma sombra própria projetada pelo cubo sobre o cilindro; e um, dois, três, quatro... Vários valores diferentes; diferentes umas vezes, parecidos outras.

O que faz o artista experto para captar essa gama de valores no seu justo valor relativo?

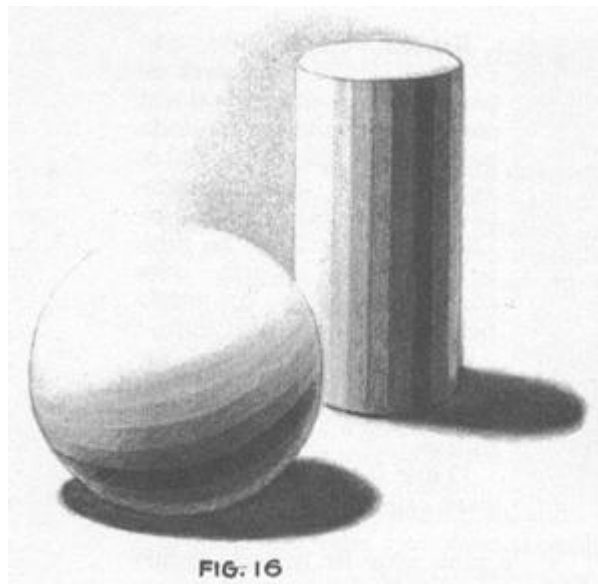
Isto vamos estudar a seguir, dentro de uma série de normas gerais para captar a valoração do modelo. Antes, porém, consideraremos o processo a seguir para encaixar e desenhar degradações como esta do cilindro.

ESTUDO DE UMA DEGRADAÇÃO A PARTIR DE UMA ESFERA E UM CILINDRO

Os ensinamentos que seguem são de aplicação geral, uma vez que, como você já sabe, a esfera e o cilindro são formas básicas existentes numa infinidade de corpos. (A figura humana, por exemplo, com suas formas cilíndricas e esféricas nos braços, pernas, torso, cabeça, etc.)

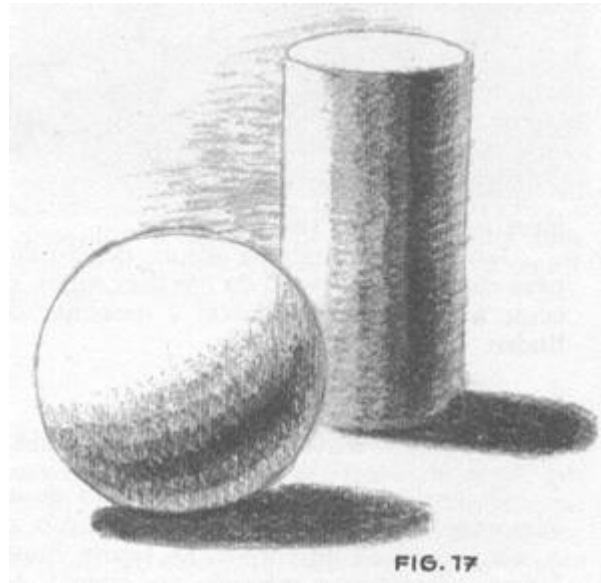
Ante uma destas degradações, o primeiro passo para desenhá-la é considerar: onde começa e termina a sombra; que extensão cobre o reflexo; que partes recebem luz e onde se produz a luz mais brilhante ou o brilho concreto, no caso de ele existir.

O mais apropriado é dividir, então, em vários planos, a parte curva em que se produzem os mencionados efeitos de luz e sombra, dando a cada um destes planos o valor correspondente apresentado pelo modelo. Isto significa determinar o ponto em que começa a sombra, o lugar em que ela é mais intensa, etc. (fig. 16).

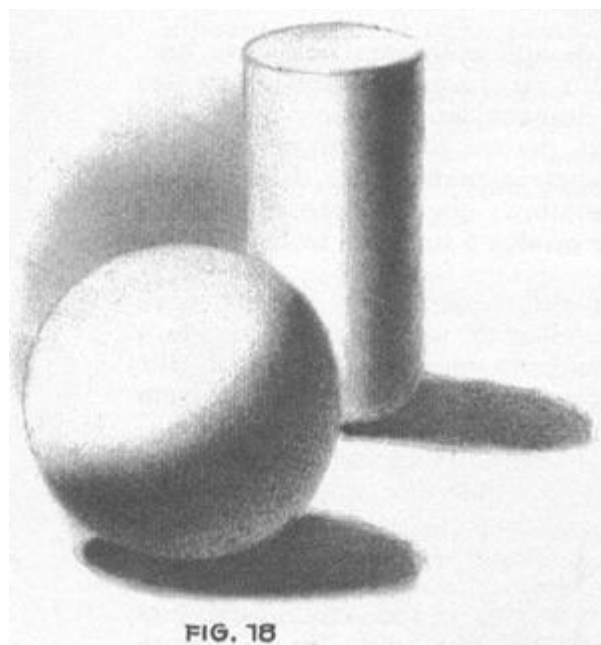


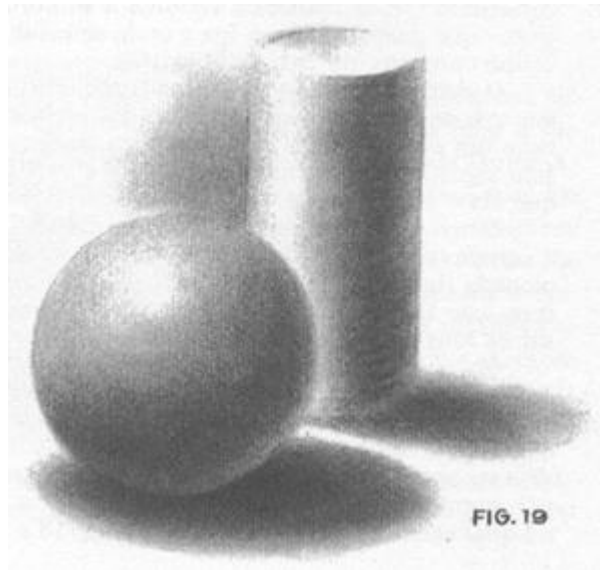
Entretanto, esta divisão da degradação em planos esquemáticos não é comum desenhá-la de uma forma concreta, tal como aparece na mencionada figura n.º 16, porém, esboça-se ligeiramente, evitando inclusive a transição súbita de um tom a

outro, de forma que seja fácil depois fundir os tons um com o outro para conseguir uma boa degradação (fig. 17).



Observe, por último, a diferença existente entre uma degradação produzida por uma luz direta ou dirigida, na qual existe um notável contraste entre a luz e a sombra, dado por uma mudança brusca de uma parte a outra; e a degradação da esfera e o cilindro iluminados por uma luz difusa, com uma transição muito suave entre as partes iluminadas e as partes em sombra, apresentando as primeiras um “ponto máximo de luz”, no qual existe um branco absoluto (figs. 18 e 19).

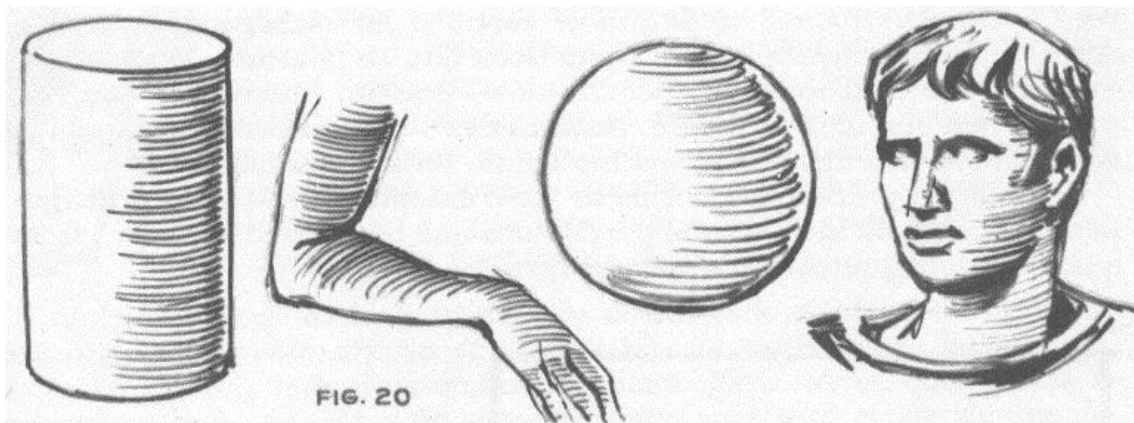




Com o lápis, com o esfuminho, com os dedos ou com o pincel, é necessário sempre desenhar, esfumar ou pintar “envolvendo a forma”. Imaginar que a forma existe em suas três dimensões e modelá-la no sentido mais apropriado para obter a sensação de relevo.

Não existe sobre este ponto uma norma concreta, mas pode-se dar a regra geral de:

- a) Desenhar em sentido circular tratando-se de formas cilíndricas.
- b) Desenhar em sentido esférico, quando se trata de formas esféricas (fig. 20).



Passemos agora ao estudo de algumas normas gerais sobre valoração, tratando de saber o que faz o artista para desenhar os efeitos de luz e sombra em geral.

NORMAS GERAIS PARA CAPTAR A VALORAÇÃO DO MODELO

Você já conhece de sobejo a norma primordial para reproduzir os valores do modelo: comparar.

COMPARAR

Sim, comparar. Deveríamos repeti-lo infinidade de vezes, porque infinidade de vezes comparamos enquanto desenhamos. Comparar, que nasce de observar, de concentrar toda a atenção num valor dado, até gravar a sua tonalidade em nossa memória, de forma que sejamos capazes de compará-la com outra, etc.

Todavia, tratando-se de desenhar a luz, podemos pensar em algumas normas que facilitem a comparação, a saber:

Primeira norma: VER E DESENHAR LUZ DESDE O PRINCÍPIO

Quem diz luz, diz sombra, porque a sombra é um efeito de luz com menos luz, mas luz afinal.

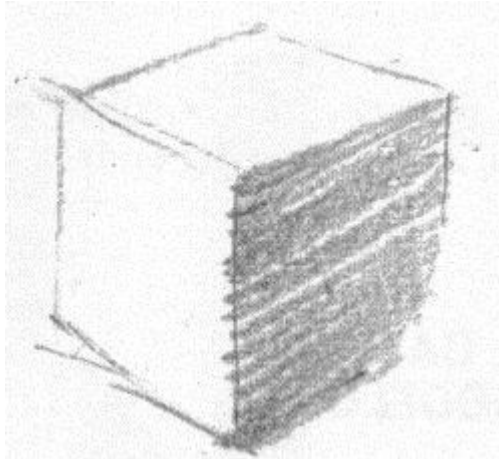
A partir de hoje, quando desenhar, esforce-se em ver os objetos que o rodeiam “como um composto de inumeráveis superfícies modeladas pela luz”. Não os olhe como até agora, na sua configuração lineal, como constituídos mediante linhas. Não são assim.

Pense continuamente, enquanto desenha, que a forma das coisas é determinada por manchas, por zonas sombreadas que, além disso, em muitos casos não têm um limite concreto; como neste cilindro ou na esfera que acabamos de ver.

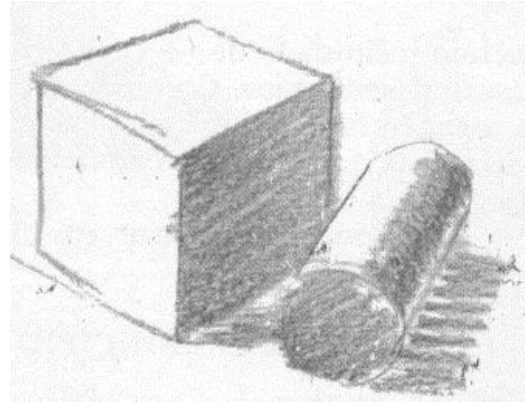
O ideal seria que ao iniciar um desenho, o fizéssemos diretamente com grisados e degradações, sem nenhuma linha de referência. Então realmente estaríamos reproduzindo o que temos à nossa frente: LUZ.

Isto não é impossível. Ou melhor; faz-se, eu próprio já o fiz, desenhando nu ao vivo, precisamente no intuito de estudar a modelagem. É difícil, é claro, e por outro lado, não é aconselhável neste momento. Mas, você pode-se aproximar a este ideal vendo a luz, “chegando-se a ela”, desenhando com menos linhas. Assim ficou dito ao falarmos do encaixado — “encaixado com sombras”, lembra-se? — e assim fazemos os que fizemos do desenho uma profissão. Instintivamente, inevitavelmente, quando desenhamos, desenhamos ao mesmo tempo formas e sombras.

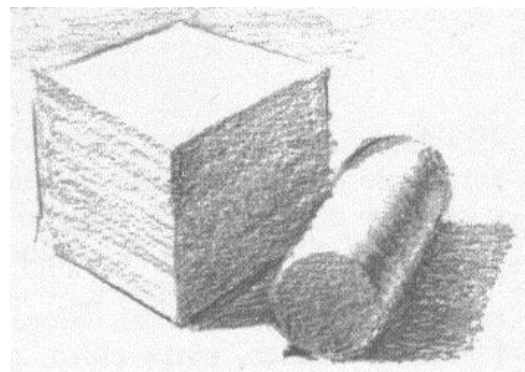
Ponha em prática esta norma de ver e desenhar luz desde o princípio. Desenhe com esta ideia o cubo e o cilindro que temos frente a nós. Quer que o façamos juntos? Siga-me, por favor:



Lápis, papel; começo, observo e comparo dimensões e proporções. Vejamos, tanto de altura, tanto de largura. Encaixo, ajusto a caixa. Esta linha que foge aqui, essa outra lá. Pronto! Vê? É instintivo! Ainda não desenhei o cilindro e o meu lápis já está grisando aquela face mais escura do cubo!



Vamos ao cilindro: um círculo assim, duas linhas a ambos os lados, meio círculo ao fundo e a seguir a sombra lateral, as sombras projetadas do cubo e do cilindro.



Ainda na base de encaixado, preocupando-me mais em captar o modelado, a forma, intensifico as sombras projetadas, griso a face lateral esquerda, demoro um pouco mais na forma do cilindro.

Entretanto, você sabe o que está acontecendo no nosso cérebro? Algo muito interessante: Imagine que o nosso cérebro é como uma grande fábrica na qual grande quantidade de gente vai para cima e para baixo, cumprindo ordens ditadas por um tal “Dom Eu”. Pois bem... — Pode entrar, entre! — aí, entrando à mão esquerda, você verá uma porta com um letreiro que diz: “Subconsciente” e, logo abaixo: “Atos realizados independentemente da vontade”. Veja agora o que acontece lá dentro, atrás dessa porta: há toda uma equipe de expertos que parecem fotógrafos, imprimindo placas, fotografando tons; passam essas placas a outros operários que, silenciosamente, as classificam e arquivam numa pasta com a indicação: “Pendente da vontade de Dom Eu”.

Voltemos à realidade; continuemos desenhando o cubo e o cilindro. Mas saiba que a comparação de valores já está em marcha, mesmo que você não a esteja levando a efeito conscientemente. Saiba que, graças a essa acumulação de dados no subconsciente, você será capaz, dentro de breves momentos, de dizer: “Este tom é ligeiramente mais escuro do que este”.

Segunda norma: VALORAR PROGRESSIVAMENTE

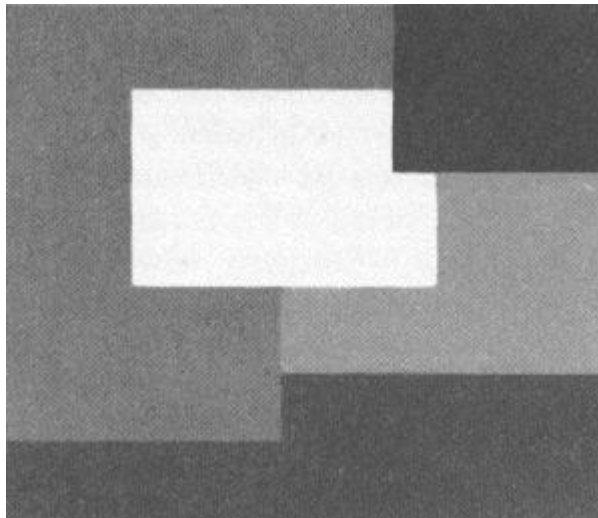
Estamos na segunda fase, quando a construção do modelo já passou pelo processo de encaixado (incluído o encaixado com sombras) e entramos nesta etapa em que temos que ajustar mais a semelhança e a valoração.

As duas coisas — semelhança, que se refere à forma, e valoração, que se refere à luz — hão de ser aperfeiçoadas simultaneamente e de forma progressiva. Não podemos pensar, por exemplo, em terminar completamente o desenho do cubo, trabalhando depois, de forma independente, na terminação do cilindro. Não, de forma alguma. Este é um defeito muito comum nos amadores, mas que você deve evitar a todo custo. Nunca verá a um autêntico profissional acabando o seu desenho por partes concretas, trabalhando num só ponto, construindo-o independentemente do conjunto; pelo contrário, irá construindo, valorando e acabando a sua obra toda ao mesmo tempo, de forma que todo seu desenho irá progredindo ao mesmo tempo, tanto na construção como na valoração ou luz, de forma que seja...

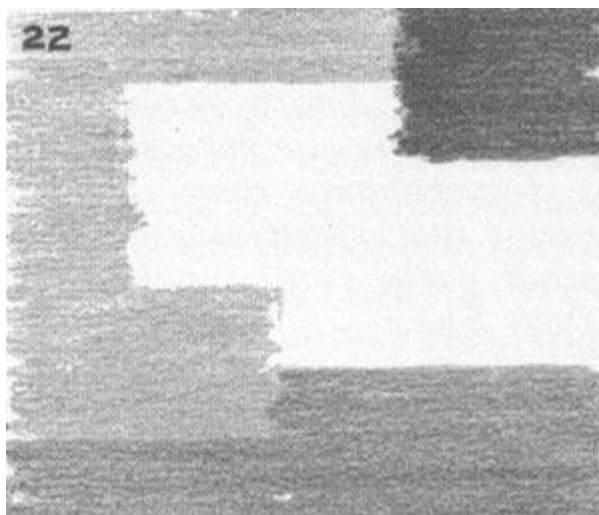
“como uma imagem que, toda ao mesmo tempo, vai aparecendo, desenhando-se, formando-se, detalhando-se progressivamente. É assim o bom desenho artístico”.

E assim deve ser a valoração: feita em forma progressiva.

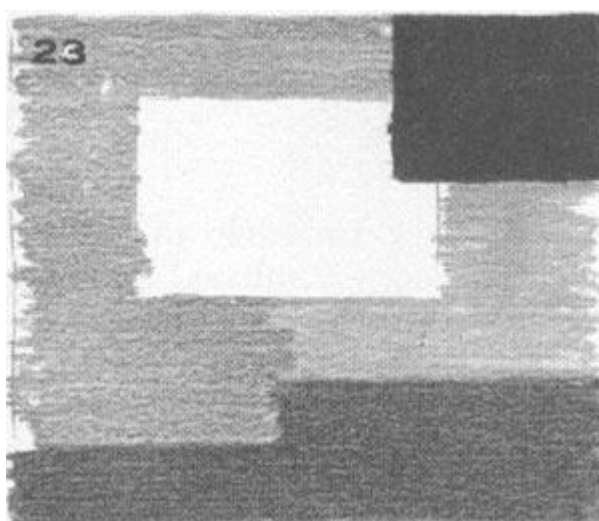
Para melhor compreensão, deixemos de lado o exemplo do cubo e o cilindro e imagine um modelo abstrato, sem nenhuma forma concreta ou figurativa; um modelo do qual participem cinco tons ou valores diferentes: branco, cinza claro, cinza médio, cinza escuro e preto. Ei-lo aqui, na figura 21.



Na imagem seguinte (fig. 22) pode ver este modelo uma vez concluída a fase anterior de construção e encaixado, incluído o encaixado com sombras. Observe que o acabamento do mesmo apresenta-nos somente um esboço de sombreamento; veja, por exemplo, que ainda não desenhei nele a tonalidade cinza clara.

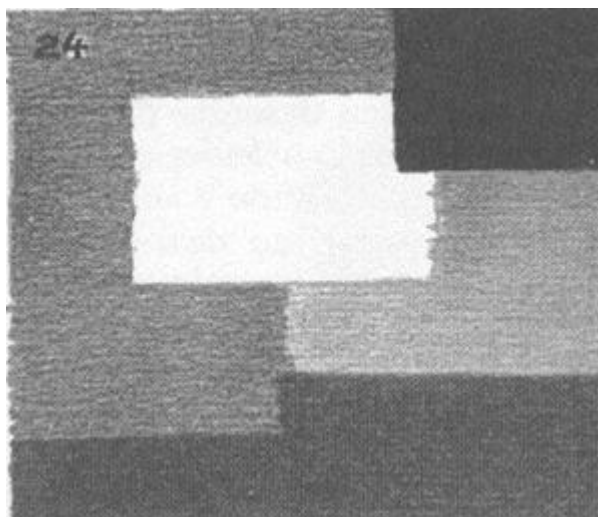


Já dentro da fase atual — de valoração progressiva —, começo por desenhar o preto absoluto que apresenta o modelo, sem outra preocupação que a ‘de obter um preto intenso. Aqui não há problemas de comparação: preto, preto? Pois enegrecer com o melhor ânimo até consegui-lo. Este preto e o próprio branco do papel permitem-me ajustar os tons restantes, especialmente o cinza escuro da base, aumentando ligeiramente a intensidade de todos eles, “aproximando-me” cada vez mais aos valores que vejo no modelo. (Figura 23.)



Então, o único que devemos vigiar agora é. “não passar da conta”, quero dizer, continuar este aumento progressivo dos valores, aumentando devagar o tom de cada cinza, mas fazendo-o com moderação, sem nos deixarmos enganar por um tom demasiado intenso, que depois nos obrigaria a escurecer os outros, etc.

Devagar, progressivamente, classificando, e comparando, sempre comparando, por que haveria de ser difícil reproduzir exatamente os tons ou valores que apresenta o modelo?



Terceira norma: DESENVOLVER A VALORAÇÃO A PARTIR DE “VALORES FIXOS”

Antes de começar a traçar linhas, quando ainda não desenhou nem a mais leve sombra, existe já no seu papel de desenho um valor resolvido, um tom exato “já desenhado”:

O BRANCO DO PAPEL

Este branco é realmente um valor. Sempre o achará no seu modelo, pois não há modelo que não apresente em uma ou outra de suas zonas, uma parte muito iluminada, um clarão, um brilho, um branco absoluto.

Do mesmo modo, dificilmente encontrará um modelo no qual alguma de suas partes — por pequena que ela seja — não apresente um preto absoluto.

PRETO ABSOLUTO

Eis outro valor fixo que não pode ser alterado por nenhum matiz. Só é necessário “fazê-lo”, desenhá-lo.

Com estes dois valores fixos, sabendo que neles não há possibilidade de erro, é mais fácil ajustar e desenvolver os valores intermediários. Não os perca de vista enquanto vai desenhando grisados e degradações. A referência que fornecem é exata.

Quarta norma: AJUSTAR A VALORAÇÃO COM AJUDA DO CONTRASTE

Quando você desenha um tom junto a outro e os dois apresentam uma diferença apreciável a simples vista, pode dizer que se produz este efeito chamado contraste.

Pois bem; pense na possibilidade de comparar o contraste de dois tons com outros dois, comparando-os aos pares, com o que você estará ajustando ao mesmo tempo quatro valores ou tons diferentes.

Da mesma forma e levando em conta o que explicamos nas figuras 22 e 23 deste mesmo livro, o efeito de contraste permite comparar e ajustar a valoração de degradações.

Passemos por último a uma das fórmulas mais usadas pelo artista para apreciar a valoração e o contraste, a marcha da obra, a reprodução perfeita, enfim, dos efeitos de luz e sombra:

A velha fórmula de entrefechar os olhos

Entrefechar os olhos é não fechá-los por completo. Não é fechá-los de maneira sonolenta, cansada, como quando se tem sono e as pálpebras se fecham pesadamente; é mantendo vivo o olhar e desperto o pensamento. Significa fechá-los em parte, nervosamente, com uma ligeira contração dos pequenos nervos que movem a pele das pálpebras e da parte debaixo dos olhos.

Bom, e o que acontece quando olhamos algo com os olhos entrefechados? Duas coisas importantes:

1. Eliminam-se ou deixam de ser vistos pequenos detalhes.

2. Aprecia-se melhor o contraste.

A primeira destas vantagens representa ver quase exclusivamente tons, cores. Com efeito, ao entrecerrar os olhos, restamos nitidez às imagens, como se as vissemos um pouco desfocadas ou mexidas, embaçadas, perdendo-se por tanto o detalhe, “o pequeno desenho”, em benefício da cor, do tom.

Ao mesmo tempo e por diminuir um pouco a agudeza de visão, os objetos perdem sua claridade habitual, escurecem-se ligeiramente e adquirem maior contraste. Assim, por exemplo, se você fizer a prova de olhar alternadamente — com os olhos normalmente abertos e com os olhos entrecerrados — uma imagem que apresente degradações suaves, notará que, ao entrefechar os olhos, as zonas escuras se acentuam e reduzem em extensão, com prejuízo dos grises tênues que ao ser absorvidos pelas zonas mais iluminadas desaparecem. Como consequência, você será mais capaz, então, de perceber o contraste que apresenta o modelo e de comparar com maior aproximação uns tons com os outros.

Faça o obséquio; leia estas linhas anteriores até lembrar as vantagens de entrefechar os olhos. Depois pratique este velho sistema para compreender as possibilidades que oferece. Faça esta prática com um desenho qualquer que você próprio tenha realizado a partir de uma fotografia ou uma gravura impressa, próprias para serem copiadas. Coloque o seu desenho junto à gravura ou fotografia; os dois, presos com tachas numa parede ou numa porta; afaste-se um par de metros observando-os com os olhos entrecerrados. Verá como os detalhes se tornam imprecisos, como mexidos, aparecendo em todo seu valor o jogo de pretos, cinzas e brancos; comprovará então facilmente se a sua valoração se ajusta ou não com a do modelo.

Termina aqui o estudo teórico-prático da Valoração, para dar lugar agora a um breve capítulo dedicado ao “saber fazer” do profissional. Disponha-se a fazer uma série de práticas sumamente interessantes para um melhor conhecimento da “profissão” do artista.

TÉCNICA E OFÍCIO DO ESBATIDO COM OS DEDOS

Eis uma técnica especial, cujo conhecimento é imprescindível para desenhar com maior perfeição os efeitos de luz e sombra. Uma técnica que permite a total compenetração com o meio — muito mais, sem dúvida, que no caso de trabalhar com um esfuminho comum —, o que faz com que seja usada constantemente pelo profissional, até o extremo de que nas aulas de desenho ao vivo de Belas-Artes, muitos alunos e artistas “ignoram” a existência de esfuminhos e desenharam quase exclusivamente com os dedos.

Estudemos em primeiro lugar o porquê desta preferência, conhecendo as vantagens de esbater com os dedos.

VANTAGENS E POSSIBILIDADES DO ESBATIDO COM OS DEDOS.

Comparando esta técnica com a mais conhecida de esbater e harmonizar com o esfuminho, poderíamos citar em primeiro lugar algumas vantagens de tipo econômico, tais como o fato de termos nos dedos “mais esfuminhos”, a vantagem de que os dedos podem ser lavados e os esfuminhos não. Mas estes não são realmente fatores tão importantes como para justificar um sistema. O importante é saber que os dedos são, neste caso, “utensílios de trabalho de características diferentes”.

Com efeito, os dedos são macios, são úmidos, são um meio de execução direta.

Esbatendo com os dedos é você próprio quem desenha; não o faz com o lápis ou com o esfuminho, mas com essa parte de você, sensível ao tato, realizadora direta, capaz por isso mesmo de identificar-se com a sua vontade, o seu desejo de grisar, esbater, enegrecer, etc. É por isto que as formas e sombras desenhadas com o dedo têm mais calor e mais vida que as tratadas com o esfuminho. Pela mesma razão o esbatido com os dedos é uma prática comum em todos os artistas expertos.

Ainda mais, os dedos são macios, de uma maciez especial, que se adapta às rugosidades do papel, “entrando” nelas e levando até às menores e mais escondidas covinhas do papel, a grafita tomada dos traços feitos com o lápis. O esfuminho também é macio, mas não com essa maciez tão funcional.

Por último, os dedos são úmidos. Para compreender as vantagens desta qualidade, suponha que molhamos o dedo em água, passando-o depois, com força, por uma zona enegrecida previamente com um lápis 2B. Se o fizer, verá que a água do dedo dissolve a grafita, como o faria um pincel molhado em aquarela. Pois bem, a ação normal do dedo ao esbater pode-se dizer que promove os mesmos resultados, mas em escala infinitamente menor, dado que a transpiração natural dos dedos — em condições normais — é praticamente imperceptível. Existe, porém; e flui constantemente, e é, além disso, uma umidade um tanto gordurosa. Nada mais seria necessário para compenetrar a ação dos dedos com as qualidades da grafita; para obter assim grisados, degradações e negros de gama aveludada, forte, delicada, etc.!

COM QUE SE FAZ

Com os dedos, é claro; mas veja nas gravuras e textos seguintes com que parte dos dedos, estudando ao mesmo tempo, posições, movimentos, possibilidades, etc.

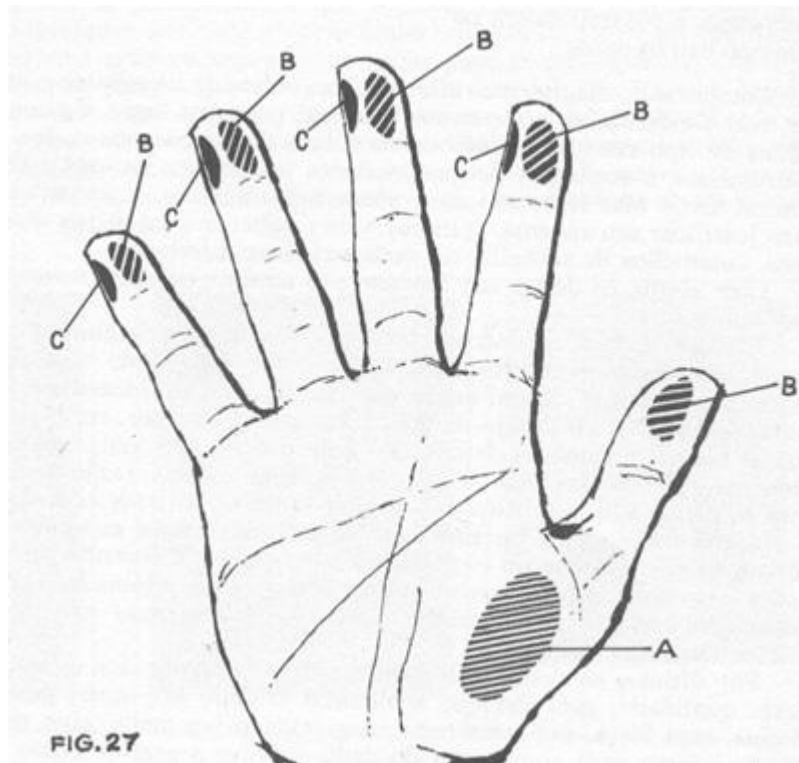


Fig. 27. — Os cinco dedos da mão direita tomam parte, uns mais do que os outros, na tarefa de esbater. Utilizamos para isto, as partes indicadas nesta gravura, tendo em conta que:

- a) Como caso excepcional e para harmonizar zonas muito amplas — fundos, por exemplo —, utilizamos a parte da palma da mão indicada com A.
- b) As partes indicadas com B atuam, na maioria dos casos, em zonas de tamanho regular e até de tamanho reduzido.
- c) As partes indicadas com C, operam em sombreados mais concretos e de tamanho pequeno.

Figs. 28 e 29. — Entanto que se leva a cabo a valoração progressiva, é comum esbater com os dedos e desenhar com o lápis, insistindo, intensificando, até se chegar ao tom desejado. **Isto se faz sem soltar o lápis**, alternando o uso dos dedos com a ação do lápis, num movimento mecânico, instintivo. Veja nas gravuras seguintes a posição do lápis, sustentado pela mão, entanto que os dedos trabalham.

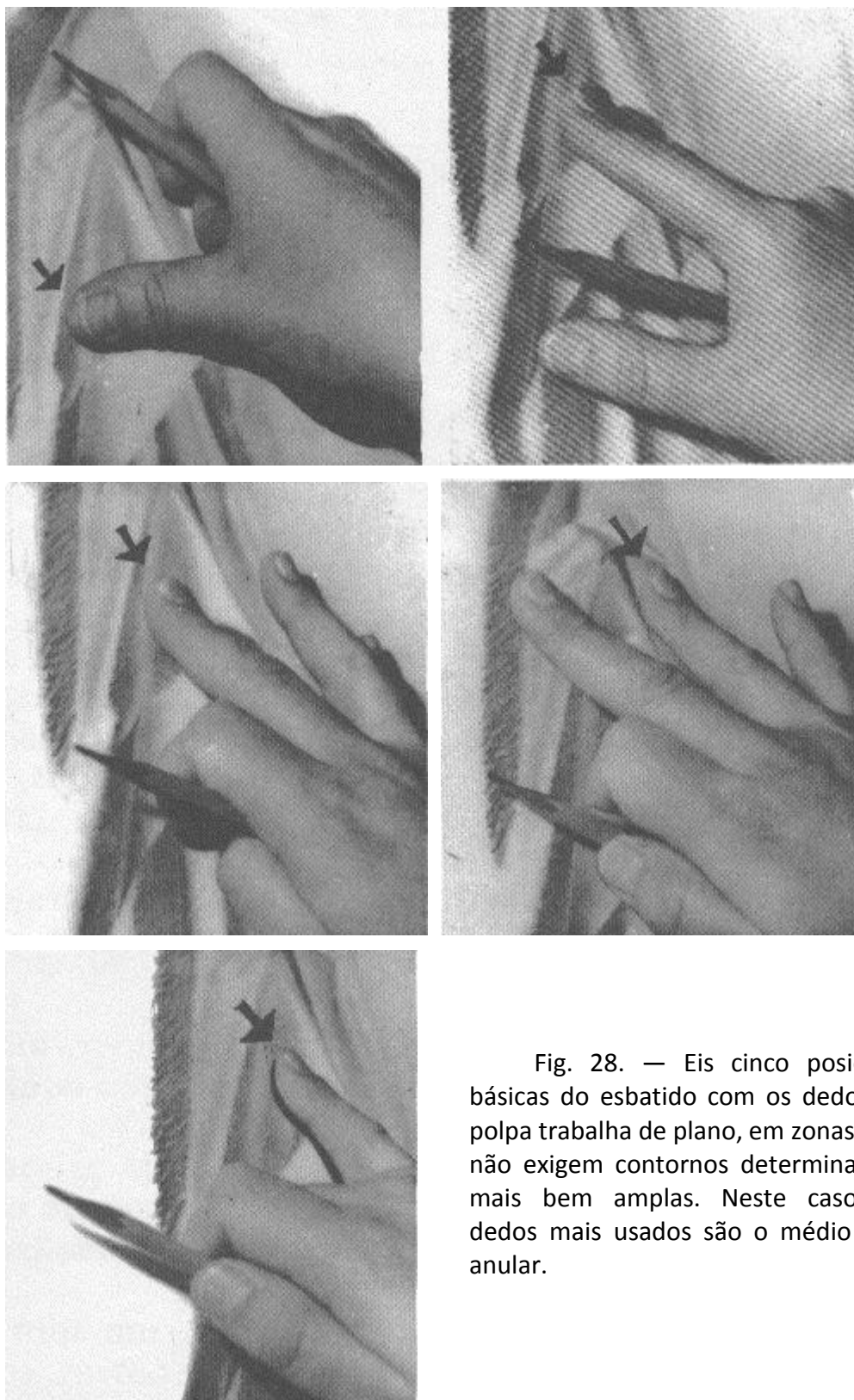


Fig. 28. — Eis cinco posições básicas do esbatido com os dedos. A polpa trabalha de plano, em zonas que não exigem contornos determinados, mais bem amplas. Neste caso os dedos mais usados são o médio e o anular.

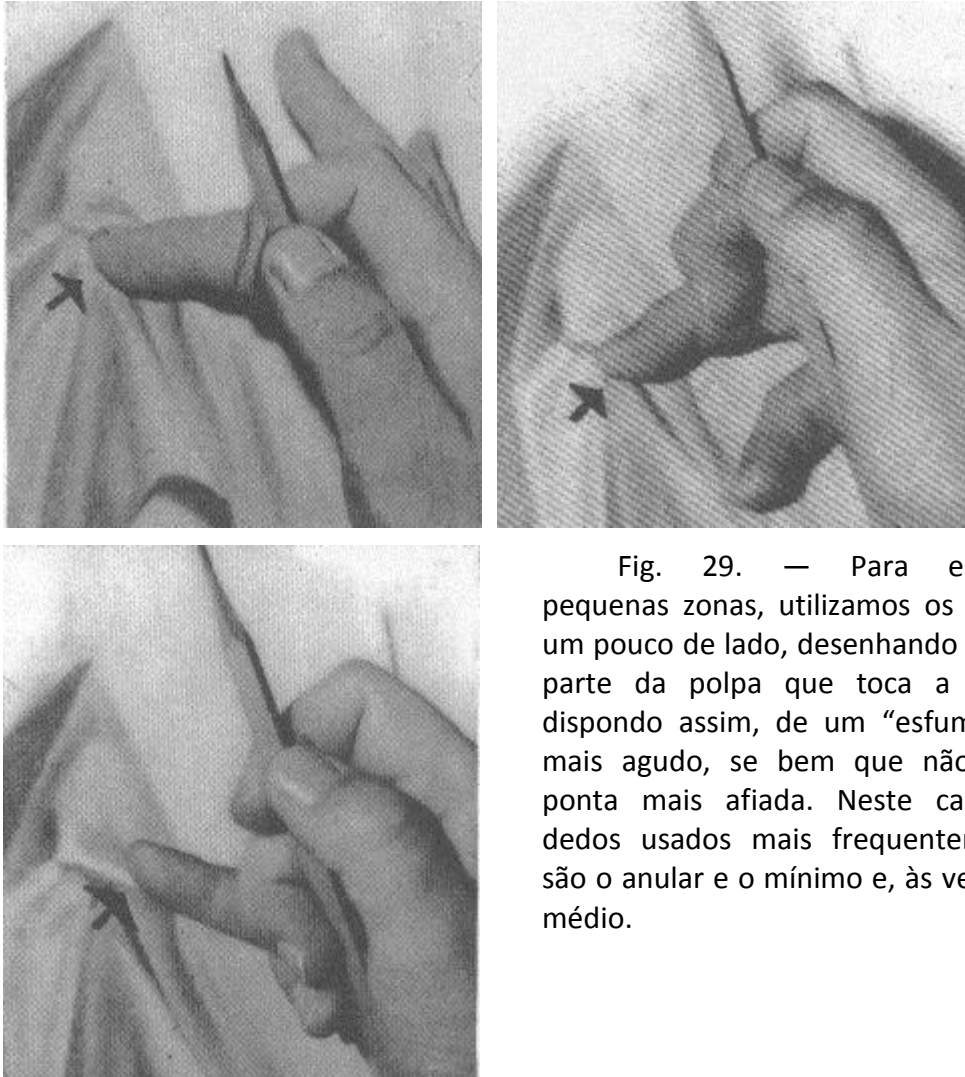


Fig. 29. — Para esbater pequenas zonas, utilizamos os dedos um pouco de lado, desenhando com a parte da polpa que toca a unha, dispondo assim, de um “esfuminho” mais agudo, se bem que não com ponta mais afiada. Neste caso os dedos usados mais frequentemente são o anular e o mínimo e, às vezes, o médio.

Enfim, para harmonizar grisados muito tênues, em zonas amplas principalmente, quando os dedos estão sujos de grafita, utilizamos excepcionalmente o dorso dos dedos, a saliência inferior da palma da mão, etc.

COMO SE FAZ

Quase tudo que você puder fazer com um esfuminho poderá fazer também com um de seus dedos. Inclusive esbater uma zona muito pequena, as pálpebras ou as sobrancelhas de um retrato, por exemplo. Num caso assim teríamos que usar a borracha como auxiliar dos dedos, mas pode ser feito, e se faz.

O esfuminho, pelo contrário, não pode conseguir determinados efeitos produzidos pelos dedos e a sua condição de serem “úmidos”. Você vai prová-lo agora mesmo, estudando praticamente as possibilidades de esbater com os dedos, aprendendo, ao mesmo tempo, novos aspectos sobre os esfuminhos, grisados e degradados em geral, etc.

Prepare-se para trabalhar com um lápis de graduação macia. Desenhe em qualquer tipo de papel de desenho, segurando o lápis com o cabo dentro da mão, a prancheta quase vertical, o braço estendido, etc.

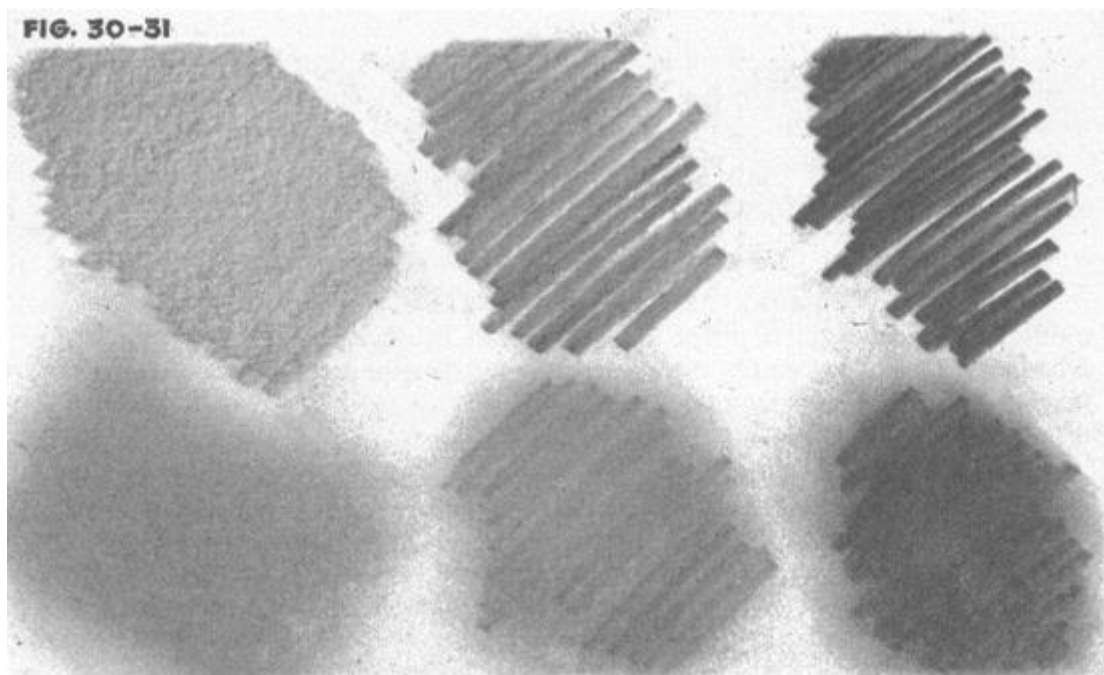
Desenhe, por favor, um grisado regular, uniforme, feito diretamente com um lápis macio tal como o 2B ou seu equivalente número 1, e...

Mas, espere. A propósito de grisados regulares que depois deverão de ser esbatidos, vamos esclarecer um ponto importante aplicável tanto ao esbatido com os dedos como ao realizado com esfuminho.

Entendemos por grisado regular, um tom cinza, igualado, no qual não destaquem mais uns traços do que outros, como pode ver na figura 32 da página seguinte. Sim, sim, já sei que você o compreendeu da primeira vez, mas devo insistir, porque — lembre-se disto —:

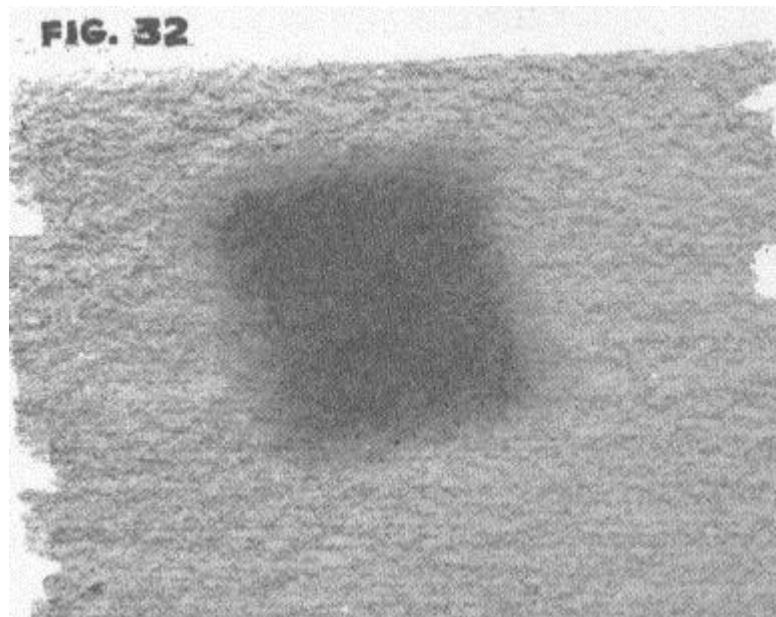
a harmonização perfeita de uma zona esbatida depende em grande parte da regularidade e uniformidade do traçado inicial, feito previamente com o lápis.

Não espere nunca conseguir um cinza uniforme, perfeitamente harmonizado, sem sombras, se não parte, desde o princípio, de uma harmonização feita já no lápis. Não confie em arranjá-lo depois com o esfuminho, porque terá que trabalhar muito mais, e no fim de contas, se arrependerá. Veja os exemplos ilustrados nas figuras 30 e 31 e lembre-se deste ensinamento para sempre.



Bem, voltamos ao grisado regular, de um tom médio, um pouquinho forte. Esbata a parte central superior com um esfuminho limpo de grafita.

- **Como se limpa um esfuminho?**
- **Friccionando-o com certa energia num papel um pouco granulado, e limpando depois a borra que se desprende, com um pano comum.**
- **E que se pode fazer quando o esfuminho “perde ponta”?**
- **Apontá-lo utilizando uma lixa de grão muito fino, com o que se consegue ao mesmo tempo, uma limpeza absoluta do esfuminho.**



Já esbateu esta pequena zona?

Torne a fazê-lo. Quero dizer insista com o esfuminho esfregando com força, sempre no mesmo lugar. Não é a verdade que o tom inicial não aparece por isso mais intenso? Claro que não; e até pode acontecer que quanto mais esfregue com o esfuminho, menos intenso resulte o tom. Este efeito surpreende, às vezes, quando intensificamos com toda a alma, com um 2B uma zona determinada, e depois, com intenção de harmonizar, friccionamos com o esfuminho, observando que o negro baixa um pouco de tom, perde intensidade.

(Digamos de passagem, quando acontece uma coisa assim, o apropriado é intensificar novamente com o lápis, sem tornar a esbater. Lembre-se disto.)

Bem, damos por terminado o esbatido com esfuminho, comprovando que, por muito que friccionemos com ele, não conseguimos intensificar o tom e sim, pelo contrário, deixá-lo mais claro (Fig. 32).

Repita agora a operação, esbatendo com os dedos a parte central inferior deste mesmo grisado. Aplique diretamente a polpa do dedo médio sobre o traçado feito com o lápis.

Vejamos, esfregue!

Com mais força, mais fortemente; lembre-se de que com o esfuminho esfregava com mais força.

Não, não; lamento. Mais forte MUITÍSSIMO MAIS FORTE, sem medo! Deve esfregar a polpa do dedo com muita energia, pressionando, amassando a polpa contra o papel até sentir que a pele do dedo esquenta por efeito desta fricção intensa.

—Mais, escute aqui!

Sim, sim, “até sentir que a pele do dedo esquenta”! Não é que eu queira que você se magoe, mas sim, que entenda esta maneira de fazer. Olhe, quando eu próprio passo algum tempo sem esbater com os dedos e de repente tenho que desenhar

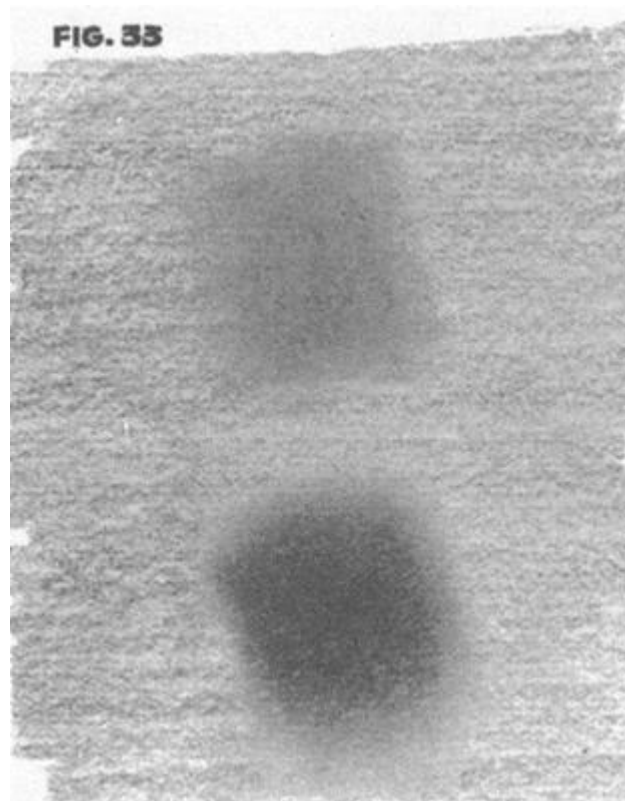
alguns dias com esta técnica especial, acabo por sentir dor nas polpas de tanto esfregar e esquentá-la!

Quer repetir agora, por obséquio? Vamos desenvolver toda a operação de esbatido com dedos.

Comece esbatendo com este mesmo dedo médio, esfregando primeiro suavemente, depois com certa energia, friccionando acima e abaixo com nervo, rapidamente, umas dez ou doze vezes em total.

Cuidado! Não vá se queimar! Quando comece a sentir esse calorzinho produzido pela fricção, mude de dedo; sim, continue esfregando no mesmo lugar, esbatendo agora com o dedo anular. Com força, agora, muita força! Outra vez essa sensação de calor e nova mudança de dedo, esta vez com o mínimo, ou novamente com o médio ou com o indicador.

Repare, repare como a tonalidade cinza vai aumentando de tom! Não é verdade que esbatendo ora com um dedo, ora com outro, sem parar, energicamente, com muita força, a zona assim tratada vai enegrecendo paulatinamente? (Fig. 33).



Certamente, se a operação foi feita devidamente, pode chegar a um negro absoluto partindo do cinza escuro traçado com o lápis. A causa deste enegrecimento ao esbater com os dedos é muito lógica se lembrarmos dessa condição especial dos dedos: **o fato deles serem úmidos.**

Com efeito, quando você começa a esbater com o dedo médio, a ligeiríssima umidade que ele leva, mistura-se com a grafita do lápis e, já de saída, é possível que se produza o aumento de intensidade. Ou tal vez não, devido a que ao esfregar com este dedo médio, produz-se calor e este calor elimina, seca, a mencionada umidade. Ah!, mas então mudamos de dedo! e, nesse outro dedo havia umidade; e quando ela

foi eliminada pelo calor, mudamos outra vez de dedo, etc., com o que conseguimos “empastar” a grafita, aproveitando melhor as suas características — lembre-se do exemplo de molhar o dedo em água, diluindo a grafita, etc.

Com o dito e feito, você acaba de ver e compreender — assim espero — a diferença básica entre trabalhar com esfuminho de papel ou esbater com os dedos. Faça muitas vezes esta experiência, grisando previamente com o lápis zonas escuras, de meio tom, quase negras, etc. Esforce-se por compreender este “segredo” do esbatido com os dedos, aplicando estes conhecimentos no momento de desenhar as sombras de um modelo dado.

É claro que tudo o que dissemos até aqui, diz respeito ao modo de fazer de uns dedos cuja umidade seja normal. Os resultados não poderão ser os mesmos se você for uma pessoa que transpira muito, ou se o trabalho for feito em pleno verão, suando mais do normal. Eis algo importante que deve lembrar a respeito:

O SUOR MANCHA

Sim, com efeito, uma mancha de suor feita com o dedo ou com a mão, que pode não ser visível na brancura do papel, aparecerá depois, quando desenhe nessa mesma zona, ao esbater, por exemplo, um cinza regular. Pense, além disso, que quando esbate com os dedos, o suor unido à grafita depositada nas polpas dos mesmos, pode produzir realmente tinta, e isto pode acontecer nesse dedo que não trabalha enquanto esbate com outro! Muito olho, pois, com a mudança de dedos no verão!

Não há outro jeito senão praticar para aprender. É muito provável que ao princípio, devido à falta de hábito, encontre dificuldades ao trabalhar com este sistema; não desanime por isso, pense que, como tudo nesta vida, requer uma aprendizagem e que esta, nunca é fácil. Recomendo-lhe que desenhe agora mesmo vários degradados e grisados, manchas, perfis, etc.; esbata-os com os dedos, com a polpa de plano e de canto, de acordo com o explicado anteriormente. Tente conseguir negros intensos (com o esbatido feito com os dedos) a partir de cinzas escuros sem esbater.

A propósito destes negros, e da intensidade que tenha conseguido nos mesmos, vou-lhe falar de um problema bastante comum nos amadores: a falta geral de enegrecimento em seus desenhos:

(Se você já consegue negros absolutos passe por alto estas linhas; não são para você. Continue fazendo assim, desenhando negro o que vê negro, obtendo dele a extensa gama de tons necessários para desenhar a luz.)

Refiro-me a desenhos nos quais o negro intenso não existe; desenhos que eu próprio comentei em ocasiões com os seus próprios autores, jovens amadores, aos que pedi um enegrecimento maior, para conseguir mais contraste, mais riqueza de tonalidades; uma reprodução mais fiel, em suma, da gama de tons apresentada pelo modelo.

Comecemos por assegurar que um lápis Koh-i-noor ou um Castell de graduação 2B podem dar — e de fato, dão —, com certeza absoluta, negros tão intensos como os que você pode ver na gravura desta mesma página. O que pode variar é a

qualidade destes negros, ou seja, o fato de que apareçam foscos em lugar de brilhantes e, às vezes, de um tom algo azulado. Isso se deve a que a impressão litográfica nunca pode dar uma qualidade idêntica à do original. Mas, a intensidade, o enegrecimento, a força dos negros com relação aos cinzas claros e escuros, esta não varia e é a mesma que nos desenhos originais.

Não, as causas desta falta de enegrecimento não podem ser atribuídas aos lápis, mas à falta de experiência na mão que está desenhando. Devido à falta de prática, essa mão trabalha com certo temor, com excesso de prudência, temendo enegrecer demasiado. Não, por favor! Deve desterrar este temor, pensando que é preferível errar a desenhar com essa espécie de contenção, que não lhe permite desenvolver por completo a sua personalidade.

Desenhe negro o que veja negro. Mas, negro, **ABSOLUTAMENTE NEGRO**. Experimente agora mesmo; pegue o lápis e segure-o da forma usual, em posição quase perpendicular ao papel, desenhando “de ponta”. E aperte, aperte com toda a força com que seja capaz! Até esse ponto em que a gente compreende que vai quebrar a ponta. Quebre a ponta, inclusive! Quebre-a muitas vezes, mas desenhe com força, deixando marca na superfície do papel, “amassando” o grão, as rugosidades. É claro que então conseguirá negros intensos!

Pratique esta necessidade de enegrecer mais os seus desenhos; é necessário, imprescindível, para se chegar a um conhecimento perfeito dos problemas de luz e sombra. Desenhe muitas degradações como a reproduzida na gravura anterior; degradações extensas, amplas, que comecem por um negro intenso, tão negro como o apresentado por esta imagem, e que se estendam depois numa gama ampla de tonalidades até chegar ao branco do papel.

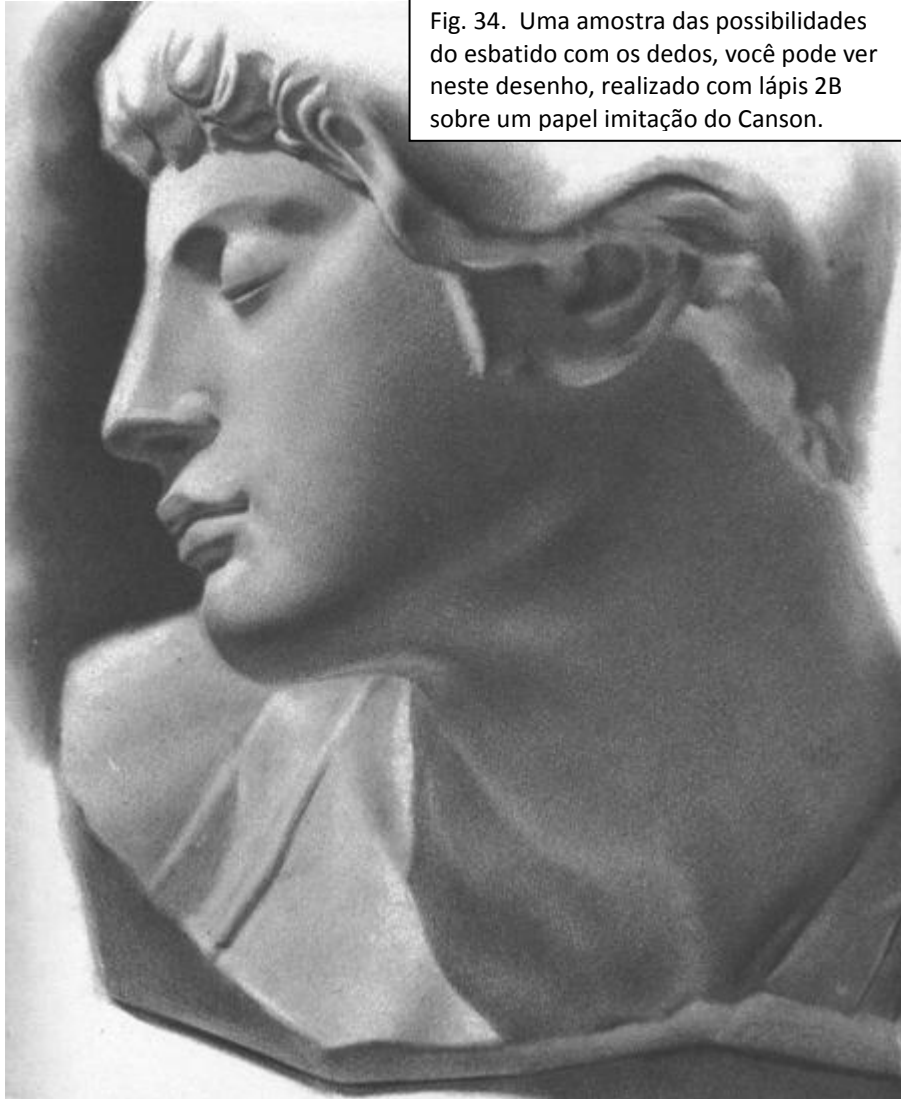


Fig. 34. Uma amostra das possibilidades do esbatido com os dedos, você pode ver neste desenho, realizado com lápis 2B sobre um papel imitação do Canson.

Eis um exercício sumamente interessante para estudar efeitos de luz e sombra. Trata-se do desenho de um pano, copiado do natural. Em Belas-Artes chamam a este exercício: “Estudo de roupagem”, e constitui algo assim como uma matéria obrigatória. Meu conselho é que, seguindo o processo ilustrado nestas duas páginas, você também o realize. Mãos à obra?

Comece por pendurar, sobre a parede, ou sobre uma porta, um retalho de pano de uns 20 X 60 cm e faça com que forme algumas dobras, mediante umas tachas, tal como pode ver nas gravuras ao lado. Ilumine-a por meio de um feixe, com uma direção de luz frontal-lateral — com predomínio da frontal — e vamos desenhar!

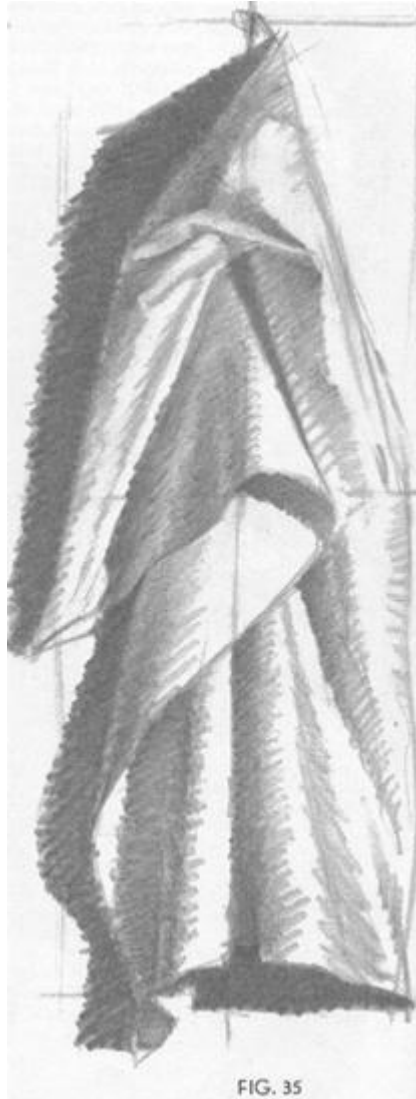


Fig. 35 — PRIMEIRA FASE: ENCAIXADO E VALORAÇÃO GERAL

Materiais: um papel tipo Canson e lápis n.º 2.

Comece por realizar o encaixado, com linhas fracas, comparando proporções, medidas, lembrando daquilo “trabalhando tudo ao mesmo tempo”, ajustando progressivamente a semelhança com o modelo. A continuação comece a valoração geral por meio de traços soltos, lembrando-se do processo de trabalhar com os olhos entrecerrados para comparar melhor os valores. Veja nesta gravura as diferentes direções do traçado, com uma ligeira tendência para o traçado em diagonal, mas sempre com a intenção de envolver a forma. Estude esta intenção na parte inferior esquerda. Observe que a intensificação e harmonização da sombra própria de uma das dobras inferiores — a da esquerda, de forma cilíndrica — e principalmente a da sombra projetada na parede, foi resolvida mediante essa série de traços cruzados. Comprove, enfim, que a série de degradações que desenham a forma cilíndrica das dobras, foram feitas mediante traços nervosos em zig-zag, “carregando” a pressão do lápis ao ir numa direção e deixando quase de traçar ao vir de volta... zig-zag, zig-zag, zig-zag — isto rápido, muito rápido — você me entende, não é?

Também neste desenho, quando foi necessário, prescindi da norma “o traço deve envolver a forma”, e desenhei com traços verticais, inclinados, curvos, etc. segundo convinha ao contorno de determinadas formas e sombras.

E a borracha, interveio nesta fase? Pois, sim, interveio ocasionalmente, não para “desenhar”, mas para retificar pequenos erros de construção, em limites de formas, de sombras, etc.



Fig. 36 — SEGUNDA FASE: ESBATIDO PRÉVIO.

Utilize o mesmo lápis, e os dedos como esfuminho.

Esbata toda a imagem com os dedos, agrisando, inclusive, muito debilmente, os brancos; intensifique com o lápis n.º 2; trabalhe a modelagem corrigindo “fugas” com a borracha.

Se você compara o desenho terminado da figura 37, com a gravura ao lado, comprovará um fato muito notável, a saber: No desenho ao lado existe um só branco, um branco sujo provocado pela passagem premeditada dos dedos. Na figura 37 existem dois brancos: o mesmo branco sujo deste estágio e um branco brilhante,

absoluto, feito com a borracha, “desenhado” com ela em determinados pontos, para acentuar a modelagem destas formas essencialmente cilíndricas.

Tenha em mente esta diferença, compreendendo assim melhor, a necessidade de “sujar” os brancos nesta segunda etapa.

Durante esta fase de esbatido prévio utilizei-me exclusivamente dos dedos. Isto é apropriado em se tratando de um desenho tão cheio de formas curvas, indicadíssimo para ser modelado levando em consideração aquelas condições de “meio direto, maciez e umidade”, exclusivas do esbatido com os dedos. É conveniente lembrar a respeito, de forma muito especial neste desenho, a conveniência de:

esbater com os dedos em sentido circular “envolvendo e modelando a forma”.

Por isso mesmo, a borracha deverá intervir amiúde, recortando limites que os dedos não podem ajustar de maneira concreta, melhorando ao mesmo tempo a construção do modelo, etc.

O restante fica resumido nestas poucas palavras: Valorar comparando; intensificar, harmonizar. Estar em tudo, fazer tudo ao mesmo tempo.

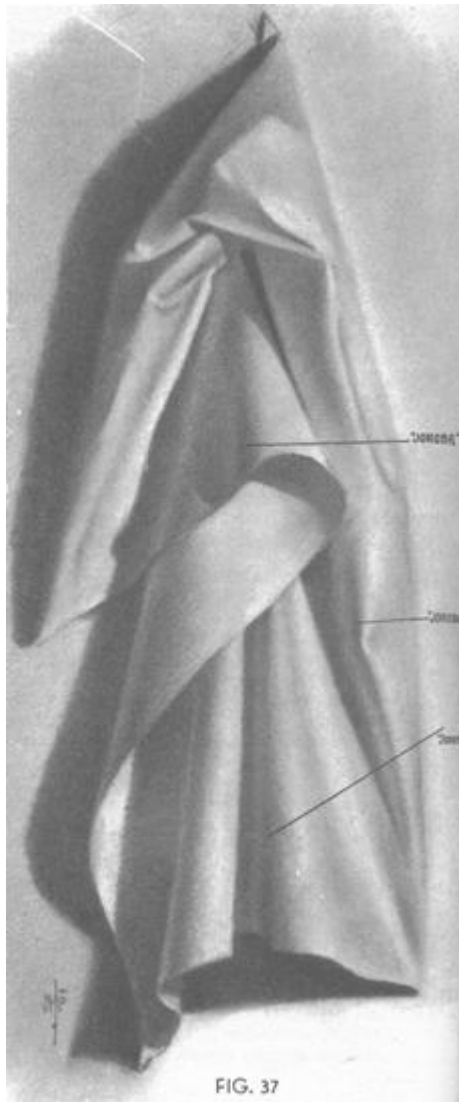


Fig. 37 — ÚLTIMA FASE: AJUSTE GERAL E ACABAMENTO.

Lápis n.º 1, lápis n.º 2, dedos e borracha.

Muita atenção ao comparar valores! Entrecerre os olhos, observe, classifique, compare.

Vigie, classifique tons, observe matizes; essas luzes dentro da sombra, o claro-escuro, mais complicado neste modelo. Cuidado de não passar de tom, valorando na base de carvoeiro!

Intensifique as partes escuras com o lápis n.º 1. Quando estiver chegando ao final, desenhe o finíssimo cinza do fundo.

Podia ter sido feito antes, mas eu o deixei para o final, dada a sua pouca transcendência. É importante, entre tanto, apreciar que, pelo lado esquerdo é ligeiramente mais escuro que pelo lado direito, e que neste, é conveniente desenhar um desses “contrastos provocados” a fim de ressaltar o perfil do pano nesse mesmo lado. Veja na figura ao lado o mencionado contraste, dado por esse leve halo de luz.

É importante também, e muito, conseguir uma perfeita harmonização neste fundo.

ESTUDE OS REFLEXOS. TENHA EM CONTA A EXISTÊNCIA DA “CORCUNDA DA SOMBRA”.

(Loomis, um famoso desenhista americano, autor de vários livros sobre ilustração, chama a esta parte mais escura das sombras, entre o reflexo e a parte iluminada, lá onde mais se acentua a escuridão. “A corcunda da sombra”. A definição parece-me tão gráfica, que não duvidei em adotá-la).

Sempre que há reflexo, há “corcunda”. Veja-o neste modelo; tenha-o presente na mente, estude a situação e dimensão desta parte da sombra, intensifique sem medo, ao chegar a ela e depois de tê-lo feito com o lápis, desenvolva, estenda a grafita com os dedos, modelando, cuidando o valor do reflexo, pensando que cada reflexo, cada “corcunda”, cada luz e cada sombra, tem o seu tom particular.

LUZ E SOMBRA

Aplicação de princípios gerais

Estudando a luz como elemento de expressão, pode-se falar de uma luz determinada para um tema determinado? Pode-se dizer, por exemplo, a luz difusa é mais indicada para retrato, que a luz direta; o contraluz fica melhor numa paisagem do que a luz frontal-lateral?

Joaquim Sorolla foi chamado certa ocasião, “o mais afortunado pintor do sol e do ar que já houve no mundo”. Pintava, com efeito — quase sempre a pleno sol, nas praias de Valência, com o luminoso mar Mediterrâneo por fundo —, temas profundamente alegres, cheios de vida e de cor.

Na mesma época, em Madri, outro pintor espanhol de renome universal, José Gutiérrez Solana, interpretava nos seus quadros o misticismo da alma espanhola; pintava a angústia do seu caráter, em cenas de rua ou interiores, com cores ásperas, figuras decrépitas, atormentadas, às vezes miseráveis e às vezes monstruosas.

Não é difícil imaginar o que responderiam estes dois colossos da Arte se pudéssemos perguntar-lhes como pintariam um mesmo tema, uma criança, por exemplo, a cabeça de uma criança:

Sorolla, o do cavalete a pleno sol:

— Pois assim: com um fundo claro, cores vivas, luz quase de frente para dar maior suavidade as suas tenras feições. Sim, por que eu acredito que uma criança é isso: vida e saúde, e olhar desperto, e vontade incontrolável de correr e pular; sempre, ainda que estando quieta, posando para o pintor.

E Gutiérrez Solana, o das telas de oficina e cafeterias de Madri:

— Eu acho que... Eu o colocaria ante um fundo cinza, pintaria o rosto com cores pálidas, amarelecidas; a luz lateral para representar melhor a infinita tristeza de uma criança obrigada a posar para o pintor. Porque eu acho que uma criança é isso: alegria que murcha quando se sujeita o seu espírito, quando o obrigamos a fazer algo que não lhe é próprio; melancolia e saudade de jogos e espaço aberto.

Verdadeiramente, os dois estariam certos. Uma criança posando é isto e aquilo; depende como a gente o olhar.

Então, não existem regras? Não podemos falar de tal ou qual direção da luz para tal ou qual tema?

Não, de uma maneira concreta e referindo-me a temas determinados, mas sim relacionando a luz e seus efeitos com aquilo que o artista deseja exprimir, com a mensagem que quer imprimir na sua obra. De modo que, ao terminar de ler estas linhas, você não poderá dizer — nem você, nem ninguém — para desenhar o rosto de João, por exemplo, a luz mais indicada será esta; mas, em troca, poderá pensar; esta

classe de iluminação é a que melhor convém para o rosto de João, porque em minha opinião João é um sujeito enérgico, resolutivo, com muito caráter.

Vejamos, pois, para começar...

QUE ACONTECE COM A LUZ FRONTAL?

Em princípio, e tal como foi dito no capítulo anterior, a luz completamente frontal nos oferece um modelo sem sombras, por ficarem as mesmas ocultas atrás da figura iluminada. O volume fica assim, pouco acentuado, beneficiando-se, em troca, a limpeza do colorido, que aparecerá em todo o seu esplendor, sem a interferência de tons escuros ou sombreados.

Muitos artistas modernos, em seu afã de “pintar somente luz”, desenharam e pintaram muitas de suas obras com esta forma de iluminação. Van Gogh, Matisse, Modigliani e Utrillo, para citar alguns dos mais afamados dentro deste estilo, pintaram verdadeiramente com “cores planas”. Seus desenhos foram geralmente lineares, apoiando toda a sua força expressiva na intenção do traço.

Diríamos então que, a luz frontal — uma luz frontal direta, franca e sem sombras — está vinculada a ideias de modernismo, de impressionismo e decorativismo. Em desenho e em pintura, já dentro de uma forma de fazer realista ou acadêmica, poderá sugerir e expressar simplicidade, ingenuidade, debilidade, tudo aquilo, enfim, que é contrário à força, dinamismo, paixão, etc.



LUZ FRONTAL OU LUZ DIFUSA?

Nos clássicos e nos modernos, você encontrará muitas vezes uma forma de iluminação suave, sem contrastes violento que em certa forma lembra as características da luz frontal. Quase todas as Virgens pintadas pelos artistas da

Renascença apresentam essa forma de iluminação. Entre os modernos existe também; Renoir, por exemplo, pinta muitas de suas figuras com este sombreado sumamente delicado e às vezes imperceptível, que lhe permite realçar a luminosidade do colorido.

Não, não é luz frontal propriamente dita, mas luz difusa; luz de estúdio com grandes aberturas, com grandes janelas, ou bem a luz do sol, filtrada pelas nuvens, luz de um dia nublado, mas muito claro, luz, enfim, que chega ao modelo “de toda parte”, oferecendo volume, mas suavizando o contraste, a passagem de luz a sombra. Usada por todos os retratistas de todos os tempos, principalmente quando se trata de pintar um rosto feminino, poderá vê-la nas Madonas de Rafael, nos nus e retratos femininos de Ingres; nas Infantas e Rainhas de Velázquez, de Goya; nas crianças e adolescentes de Renoir. Percebe? Virgens, mulheres, crianças, jovens, pureza, espiritualidade, delicadeza, ternura, suavidade: eis o que se pode expressar com luz difusa.



A cabeça da “Virgem do pintassilgo”, de Rafael; a figura do príncipe Don Baltasar Carlos, de Velazquez; e o nu “A fonte”, de Ingres, mostram-nos a escolha da luz difusa, direção quase frontal, para expressar com ela pureza, ternura, feminilidade.

A luz difusa também é apropriada para expressar tristeza, desolação, melancolia, todos esses sentimentos e paixões de uma dramaticidade estática, geralmente cheia de espiritualidade e de grandiosidade. É a luz daquela paisagem desolada, sem sombras, sem sol; a do céu encoberto no campo ou na cidade; a que ilumina muitos quadros de ruelas e subúrbios, de cais, enseadas e estações de ferrovias — os guindastes e as máquinas são cinzentos —. Então o artista joga com a sensação atmosférica para representar a profundidade: agrisa o fundo, interpõe ar — cinza e azul — entre o primeiro e o último.

A LUZ MAIS FREQUENTEMENTE USADA: LUZ FRONTAL-LATERAL.

É a luz mais apropriada para explicar a forma das coisas, oferecendo uma sensação ideal de volume e profundidade. Assim ficou esclarecido no capítulo anterior.

Explica, com efeito, melhor do que qualquer outra luz, os traços fisionômicos: a forma do nariz de um rosto — se é longo, achatado, aquilino, curto, etc. —, a profundidade das rugas que sulcam o rosto, a saliência dos pômulos. Demonstra o volume de uma maçã, de uma figura, de uma casa.

Poderá ver esta forma de iluminação em quase todos os grandes quadros de figura, na maioria dos desenhos e pinturas dos grandes mestres. Em Rubens, por exemplo, o artista tal vez, que melhor representou o volume. A encontrará numa infinidade de naturezas-mortas, porque sempre a natureza-morta é um alarde para representar as três dimensões, trabalhando somente com duas. E em paisagens e em desenhos de animais, de flores, em tudo.

Expressa o caráter das coisas, imprimindo nelas virilidade, um vigor sereno, equilibrado. Isto pode ser comprovado examinando figuras e retratos de pintores clássicos. Quando Ingres desenha ou pinta o retrato de uma mulher, ilumina o rosto com essa luz frontal e difusa de que antes falávamos, conseguindo com isso um rosto mais suave, mais feminino. Quando retrata um jovem continua ainda com essa fórmula, mas com uma iluminação mais direta, ligeiramente mais dura. Mas quando modela o rosto de um homem feito, decide-se pela iluminação frontal lateral, acusa as sombras com maior força, “explica” as rugas, a forma do nariz, do queixo, imprime-lhe um ar mais másculo. Este modo de proceder é geral em todos os artistas clássicos e modernos.

Mas, acima de tudo, a luz frontal lateral serve ao tema. É documental cem por cento, às vezes sem enredo próprio, sem outro propósito que o de mostrar da melhor forma possível o tema.



“Diana caçadora”, de Rubens: luz frontal-lateral, que descreve o tema, as feições, o volume.

LUZ LATERAL

À medida que as sombras invadem o modelo, acentua-se a dramaticidade, aproximamo-nos mais à mensagem apaixonada. Tal acontece com a luz lateral, a que chega ao modelo desde um dos lados, apresentando uma metade em luz e a outra em sombra.

Quiçá por esta razão, por oferecer uma imagem metade iluminada e metade em sombra, a luz lateral — completamente lateral — é pouco comum em desenho e pintura. Pode ser encontrada, entre tanto, em alguns retratos masculinos, em algumas composições de naturezas de arranjo tonal escuro, em desenhos e pinturas de interiores.



À esquerda, dois retratos de Ingres, com luz quase frontal quando o modelo é feminino; com clara tendência à lateral, acentuando a virilidade do modelo, quando este é masculino.

O que é mais comum, porém, é uma direção de luz não de todo lateral, obtendo a plasticidade da primeira e a dramatização da segunda com suas grandes áreas em sombra. Uma combinação perfeita para conseguir volume e, ao mesmo tempo, expressar sentimentos, estados, paixões: ódio, ira, gula, tristeza, miséria, enfermidade ou grandeza, poder, majestade, a imensa e dramática Majestade de Deus, por exemplo.

CONTRALUZ E SEMICONTRALUZ

A iluminação a contraluz pressupõe sempre a existência de duas luzes: uma luz direta e potente que ilumina o modelo por trás, e uma luz ambiente, mais débil que a primeira, e que, iluminando o modelo de frente, permite-nos adivinhar e desenhar as suas formas. Sem esta última obteríamos somente silhuetas.

A primeira destas luzes produz no modelo o característico halo de luz desta forma de iluminação: um ribete luminoso que desenha o contorno das formas. Veja na figura 10 do capítulo anterior.

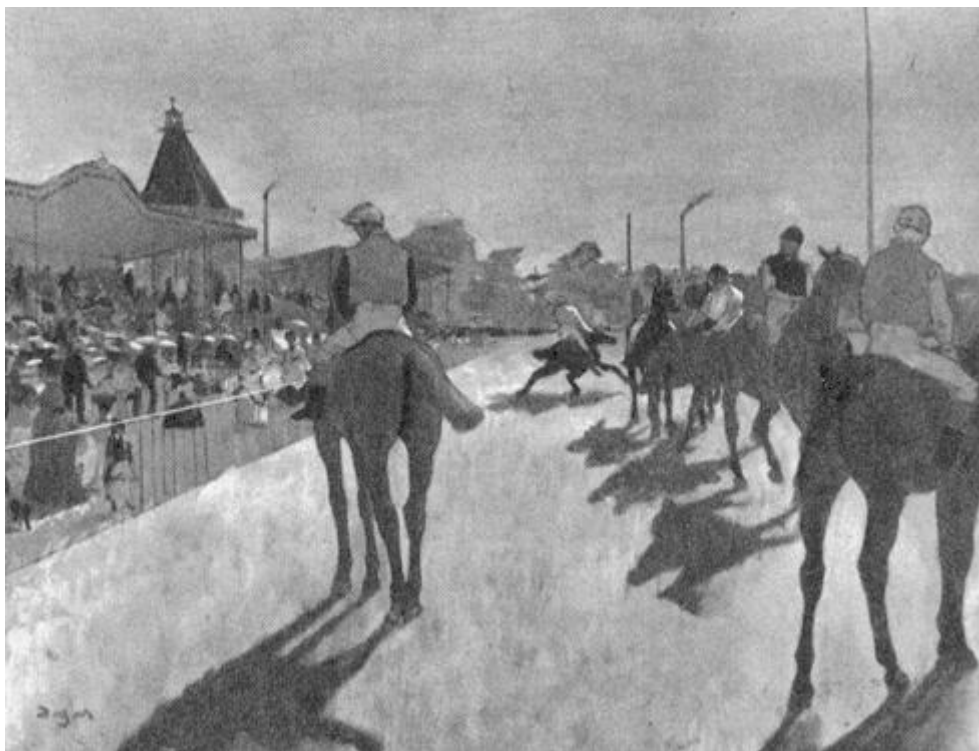
Lembre-se: uma luz potente, direta, situada atrás do modelo, iluminando-o a contraluz; e uma segunda luz situada na frente. Esta última não é outra, muitas vezes, que a luz ambiente que atua como uma luz refletida nas sombras, clareando-as. A pleno sol, por exemplo, com o sol iluminando o modelo por trás, você vê a luz direta, vindo em sua direção, desenhando com luz os contornos e deixando o resto em sombra, visível completamente, entre tanto, graças à luz ambiente ou refletida.

É claro que dentro de uma habitação, a luz ambiente pode não ser suficiente para clarear os planos em sombra. Pode ser necessário, então, dispor realmente de uma segunda luz, procedente de uma janela ou de um quebra-luz.





Três exemplos de
iluminação a contraluz,
todos os três pintados
por artistas do
Impressionismo francês:
uma paisagem outonal,
de Manet, um retrato, de
Renoir — a luz refletida
no rosto pelo livro que
segura a modelo —; e um
tema de hipódromo, de
Degas.



Eram necessários estes esclarecimentos para compreender que a combinação destas duas luzes, a intensidade de uma com respeito à outra, modifica essencialmente a capacidade expressiva da iluminação a contraluz ou semicontraluz. Com efeito, pensando sempre numa luz potente — a que ilumina os contornos— e aumentando ou diminuindo a intensidade da luz ambiente ou refletida, obteremos notáveis diferenças de contraste, modelado ou claro-escuro, que influirão enormemente no espírito e caráter da obra. Digamos de passagem que, ao ar livre,

estas diferenças dependerão da posição do sol — quanto mais alto, maior será a luminosidade da luz ambiente ou refletida, e vice-versa —; enquanto que num interior esta intensidade pode ser aumentada ou diminuída a vontade, com mais ou menos luz, seja esta artificial ou natural.

Em todo caso, a iluminação a contraluz confere à obra um sentido poético. Poesia dramática, quando a luz ambiente é pouco intensa, quando os planos em sombra enegrecem-se; poesia narrativa, quando se equilibra a intensidade desta luz ambiente com a direta que ilumina o modelo a contraluz; poesia liricamente luminosa quando a luz ambiente é intensa e todas as formas adquirem um sentido mágico.

A iluminação a contraluz ou semicontraluz não é comum no desenho ou pintura clássicos; pertence mais à arte de nossos tempos. Não é uma luz “documental”, como a frontal-lateral que explica a forma do modelo, e é por isso que não se usa no desenho ou pintura de retratos. Mas excetuando este tema, é aplicável a qualquer outro, seja figura, paisagem ou natureza morta, desenho de animais. Marinhas e outras.

Suas características como elemento de expressão, podem ser definidas dizendo que as imagens pintadas à contraluz adquirem transparência, juventude, fragrância, frescor. Sua forma especial de modelar as formas acentua nelas a sensação de profundidade, principalmente na pintura ao livre.

LUZ DO ALTO

Usa-se somente em casos especiais, tratando de obter imagens de grande efeito, vinculadas, geralmente, a temas sobrenaturais. É a luz “que chega do Céu” iluminando os Apóstolos e Santos que pintaram os clássicos, combinada sabiamente com o tema, o fundo, a distribuição das massas escuras e claras, etc.

Luz fúnebre, luz solene, associável à representação da Eternidade, da Morte, de Deus.

Isto me referindo à luz desde o alto, quase vertical. Porque quando a direção é oblíqua — entre frontal e vertical —, o seu uso é muito comum tanto em temas ao ar livre quanto em motivos pintados dentro do estúdio. E certamente que esta forma de iluminação tem um nome bem definido:

LUZ ZENITAL

Conhece-se com este nome a luz difusa que chega do alto, do zênite, a través de uma janela bastante elevada, por exemplo, ou de uma claraboia no teto de um atelier. Assim pode ser visto em muitas ilustrações representando ateliers de pintores clássicos e assim as vi eu próprio nas salas de estudo das escolas de Belas Artes. Como exemplo clássico observe a gravura abaixo, na qual vemos o atelier de Velázquez, segundo a versão de um de seus discípulos, com uma grande janela aberta a uns dois metros e meio do chão.



Veja também, na figura seguinte, a curiosa versão que nos dá Van Ostende, do atelier de um artista no século XVII. Observe neste desenho a colocação de um pano claro no teto a fim de refletir a luz da janela para baixo, com o intuito de produzir essa luz zenital de que lhe falo; e repare na posição da prancha de madeira que perpendicularmente à janela ajuda também a produzir luz zenital.



A capacidade e as possibilidades de expressão da luz zenital são em tudo comparáveis às que possui a luz frontal difusa. Como esta, é ideal para expressar ternura, suavidade, feminidade, com tendência, entretanto, a vigorizar estes sentimentos à medida que a luz resulta mais elevada.

LUZ VINDA DE BAIXO

Expressa geralmente terror, mistério, maldade, engano. Luz de “suspense”, de filme de terror. Lembre-se, como exemplo típico, o famoso quadro de Goya “Os fuzilamentos na montanha do Príncipe Pio”, mais conhecido como “Os fuzilamentos do três de maio”, no qual o artista colocou com toda intenção um grande farol de mão no chão, iluminando a cena desde baixo, expressando assim com maior força a emoção e o pavor dos fuzilados.



Mas, não pense que estas ideias são absolutas, inamovíveis. Não, nesta e em todas as formas de iluminação, cabe sempre uma interpretação diferente daquela geralmente aplicada. No caso desta última direção de luz, por exemplo, são famosos os desenhos e quadros do grande Degas, com bailarinas e cenários, músicos e cantantes, iluminados com luzes de ribalta, desde baixo, e não precisamente para expressar medo ou maldade.



Luz vinda de baixo. Vemos aqui o quadro de Degas “O café-concerto dos embaixadores”, com a luz chegando ao rosto da cantora desde baixo — luz de ribalta —, contradizendo a ideia de “luz tenebrosa, de suspense”, demonstrando, enfim, que o conteúdo do tema pode não estar de acordo com uma forma típica de iluminação.

É necessário levar em conta, além disso...

A QUALIDADE E A QUANTIDADE: DOIS FATORES BÁSICOS PARA EXPRESSAR COM LUZ

Qualquer uma das generalidades explicadas nos parágrafos anteriores está sujeita à quantidade e qualidade da luz, além da direção. Qualidade que é dada basicamente por luz direta ou luz difusa, e que conforme seja uma ou outra, produzirá maior ou menor contraste, expressará força ou suavidade, paixão ou equilíbrio, etc. E, quantidade que, promovendo maior ou menor luminosidade, ajudará a expressar ações, ideias ou sentimentos afins à claridade ou à escuridão.

O que importa, de qualquer forma, é que você combine a forma de iluminação com aquilo que o modelo é ou representa, com aquilo que você quer expressar. No fundo, e como poderá ter compreendido por estes ensinamentos, é uma questão de bom senso. Pelo menos agora, quando ainda não é possível chegar a essa concepção personalíssima de um Sorolla ou um Gutiérrez Solana.

É COMUM DESENHAR COM DUAS OU MAIS FONTES DE LUZ?

Em princípio, não. O desenhista ou o pintor não é como o fotógrafo que modela suas figuras com luz artificial, com vários focos e refletores convenientemente dispostos no seu estúdio. Nós os artistas trabalhamos geralmente com luz do dia,

porque a qualidade da luz diurna, sua extrema difusão, intensidade e colorido, é praticamente inimitável por qualquer outra fonte de luz artificial; porque nos dá uma referência de cor constante e real; porque, enfim, é luz natural a que melhor lembra a nossa retina e que com maior facilidade associamos à própria realidade. Por outro lado, diferentemente do fotógrafo, nós podemos modificar e adaptar às nossas necessidades os efeitos da luz diurna, acentuando, suavizando ou melhorando o contraste, fundindo, escurecendo ou clareando à vontade.

Em todo caso, desenhando ou pintando ao ar livre, não há opção possível entre uma ou mais fontes de luz. A luz é uma, só e indivisível.

A exceção apresenta-se quando trabalhamos no estúdio, numa sala que recebe luz exterior a través de aberturas, sejam elas grandes ou pequenas, portas ou janelas. Pintando ou desenhando uma composição de frutas, por exemplo, com luz frontal-lateral difusa; você vê que as partes em sombra ficam excessivamente escuras e... “Uma luz ali, clareando essas sombras”, você pensa. Sim, por que não? E que tipo de luz? De uma lâmpada artificial? Pois não, não é aconselhável, porque alteraria o colorido, produziria nas sombras um reflexo amarelado ou de cor diferente à luz natural.

O apropriado então é fazer uso de uma tela refletora.

A PANTALHA REFLETORA COMO SEGUNDA LUZ OU FONTE DE LUZ COMPLEMENTARIA

Para clarear sombras, para acentuar a luz refletida num retrato, numa figura, num arranjo, trabalhando no atelier, pense na possibilidade de utilizar uma pantalha refletora, constituída por uma superfície branca—: um bastidor com a tela em branco, ou um retalho de pano branco, ou simples folha de papel branco, sempre branco. Estude a sua colocação, mais perto ou mais longe do modelo, refletindo por completo a luz branca ou refletindo-a em parte, de esguelha, conforme a necessidade. Mas cuidado com este ponto! Deve resultar em qualquer caso uma luz adicional, um meio para acentuar e melhorar o modelado, o volume, a profundidade. Mas nunca uma fórmula que reste força à luz básica, que produza no modelo um reflexo exagerado; nunca duas luzes de igual ou parecida intensidade contrapostas, destruindo uma o efeito da outra, criando artifício, restando naturalidade e qualidade artística.

Disse-lhe anteriormente “em princípio, não”, afirmando que para nós existe somente uma luz, capaz, entretanto, de produzir incontáveis efeitos. Utilize, pois, a pantalha refletora com cuidado, para apoiar os efeitos da luz básica, não para discuti-los.

E isto é tudo. Ou melhor, ainda não; a possibilidades de expressar com luz é infinita e, como tal, nunca se pode dar como aprendido tudo. Praticando, desenhando muito, com diferentes temas; variando a forma de iluminação, sabendo “ver” em nosso modelo todos os fatores de que acabei de falar e tentando refleti-los no seu trabalho, você próprio, pouco a pouco, irá conseguindo um maior domínio deste importantíssimo tema, fundamental para chegar a desenhar com perfeição absoluta.

CONTRASTE

O primeiro fator para desenhar luz é a Valoração que nos dá o tom; o segundo fator é o Contraste que, combinado com a valoração, nos dá o Volume.

Entendendo o contraste como o efeito produzido pela comparação de duas ou mais tonalidades diferentes, podemos dizer que “não existe contraste quando não há cor, quando a obra é exclusivamente linear”.

Sabendo, por outro lado, que o branco e o negro são os dois polos de qualquer gama de tonalidades, diremos também que: “produz-se um contraste máximo quando o desenho está resolvido exclusivamente com branco e negro”.



Entre estas duas imagens flutuam todos os efeitos possíveis de contraste: Um contraste suave, apenas perceptível, baseado numa escala* de alta luminosidade; um contraste acadêmico, no qual tomam parte o negro intenso, o cinza escuro, cinza médio, etc., até chegar ao branco puro; e um contraste acentuado, duro, próximo a esta versão do contraste máximo, no qual não existem tons intermediários e predomina o claro contra o escuro.

Contrastes para todos os gostos, para todos os estilos e para todas as necessidades, que é o que deve preocupar-nos, no momento.

CONTRASTES PARA TODAS AS NECESSIDADES

De que precisa, o que deve expressar a luz do seu desenho ou de sua pintura? Bom, não vamos novamente enumerar adjetivos e qualificativos definindo estados,

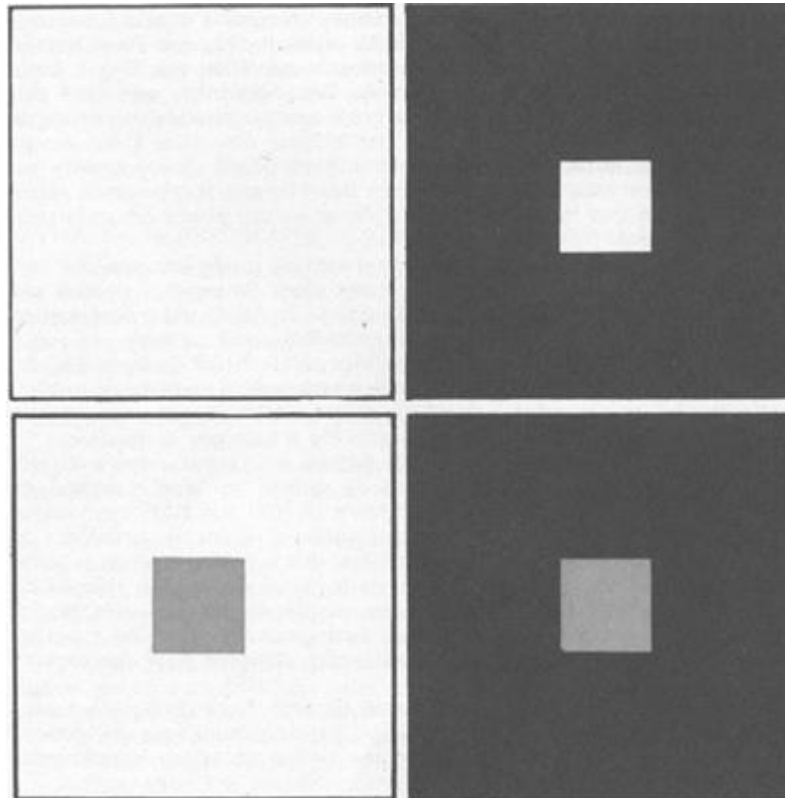
ações ou paixões porque suponho que você seja capaz de interpretar a possibilidade de expressar isto ou aquilo, segundo o contraste seja suave, normal ou duro.

Lembre estas possibilidades, principalmente como um conhecimento geral, aplicável no futuro, pensando que também o contraste é parte desse aspecto psicológico que permite expressar com luz.

E passemos agora ao aspecto prático da questão, a conhecimentos e fórmulas para suavizar, equilibrar, acentuar o contraste.

TEORÍA E PRÁTICA DE “CONTRASTES SIMULTÂNEOS”

Se você colocar duas folhas de papel em branco, uma junto à outra, e pinta uma delas de preto, reservando no seu centro um pequeno espaço branco, comprovará um curioso fenômeno de ordem fisiológica: o branco rodeado de negro é mais branco que o da folha branca sem pintar.



Se você pintar uma forma cinza sobre um fundo negro e repetir a mesma forma, com o mesmo tom de cinza, sobre um fundo branco, este último cinza aparecerá notavelmente mais escuro que o primeiro.

Repare no resultado destas duas experiências sobre contrastes simultâneos:

- 1. Um branco resulta mais branco quanto mais escuro for o tom que o rodeia.**
- 2. Um cinza resulta mais intenso quanto mais claro for o tom que o rodeia.**

Vamos desenvolver estes princípios, tratando primeiro de resolver um problema muito frequente no trabalho de um desenhista amador: o problema dos brancos.

O PROBLEMA DOS BRANCOS OU O RETRATO DE DOM RAMON

Aí temos Dom Ramon, sentado, quietinho e velhinho como um santo de gravura, perguntando se assim está bom. Prometi a Dom Ramon um retrato e como ele mi disse: “Sim, meu filho, sim, quando quiser. Sempre que no dia 12 você me der tempo para ir receber a minha pensão”. Bem, se não fosse pelo fato da pensão e do dia 12, que Dom Ramon não esquece por mais que passem os anos, se não fosse por isso, a gente pensaria que Dom Ramon já estava no Céu. Magrinho, com essa pele branca e transparente como cera, parece o retrato vivo de um santo de claustro.

Luz difusa, é claro, quase de frente e um pouco de cima, para expressar melhor essa serena beatitude. E atrás um fundo cinza claro, porque parece que tudo nele é isso: claridade um pouco apagada pelo passar dos anos.

Desenho, encaixo as sombras, dou o tom do fundo estudando o contraste e pouco a pouco, como se a cor clara do rosto o pedisse em voz baixa, vou subindo o tom do cinza pálido do fundo até transformá-lo num cinza mais intenso, cada vez mais intenso. Mais e mais, até que... Basta! O rosto aparece já com essa palidez característica de Dom Ramon. Já é ele, e assemelha-se um pouco mais graças a essa mentira de enegrecer o fundo, graças a ter levado em conta o fato de que “um branco resulta mais branco, quanto mais escuro for o tom que o rodeia”.

Mas continuo; o retrato de Dom Ramon é de meio corpo e ali, no pulso esquerdo, por baixo do punho da camisa, aparece o relógio de pulso que as netas lhe deram de presente no ano passado: um relógio de ouro com pulseira de ouro. Eis aqui, então, o problema, problema de brancos. Por um lado o punho da camisa, que a primeira vista a gente diria que é branco — e é —; por outro lado, os brilhos do relógio de ouro, e da pulseira. E aquela pequena cintilação no vidro do relógio, que como pequeninas luzes, projetam realmente luz. Bom, se o punho da camisa é branco, que branco poderemos arranjar para representar essas luzes pequeninas dos brilhos?

Deixando a Dom Ramon um pouco de lado, você conhece a teoria de 05 dois brancos do modelo? Pois olhe, baseia-se num fato que poucos amadores tomam em consideração e que vou destacar em letra negrita para que você não o esqueça:

NENHUM CORPO É ABSOLUTAMENTE BRANCO
--

Não, o branco na base de superfície, de zona ampla ou reduzida, como essa do punho da camisa de dom Ramon, não existe; ou melhor, não é branco **branco**. O branco absoluto é luz e esta só podemos ver em lugares como aqueles do relógio e da pulseira, em brilhos e fulgurações. Em geral esse punho da camisa deverá ser representado por um branco um pouco sujo, um branco ligeiramente tingido de cinza, no qual poderá haver, não obstante, um brilho, um ponto mais branco, o ponto máximo de luz.

Lembre-se deste ensinamento realmente importante. Pense sempre que veja algo branco no seu modelo, que teórica e praticamente existem dois brancos: um branco, menos branco, ligeiríssimamente tingido de cinza, e um branco puro — o do papel — que existe única e exclusivamente nos brilhos.

Pense também que, para “iluminar” esse branco sujo, pode mentir um pouco nos tons escuros que o rodeiam, isto é, intensificá-los um pouco mais, lembrando novamente que: “um branco resulta mais branco quanto mais escuro for o tom que o rodeia”.

Foi isto que eu fiz com o punho da camisa de dom Ramon: sujei um pouquinho o branco do punho e apliquei um negro quase absoluto na borda da manga do paletó, de forma que, por contraste simultâneo, ficou um punho realmente de camisa branca.

E quanto aos brilhos do relógio, já sabe: enegreci em volta do brilho até desenhar quase preto e deixei o branco do papel puro, totalmente como se fosse a própria luz.

(Pronto, dom Ramon, e muito obrigado. “Por nada, meu filho, por nada. Com tanto que eu no dia 12...”)

O PROBLEMA DO EQUILÍBRIO DE TONS, OU O CASO DA “MENINA JUAREZ”

“Menina Juarez” é o título de um romance da coleção “Pimpinela” de Editorial Bruguera, cuja capa desenhei tempos atrás. Cobrava eu então quatrocentas pesetas por cada uma destas capas; mas “Menina Juarez” custou a Francisco Bruguera quase o dobro: setecentas cinquenta pesetas.

Acontece que fui chamado pelo encarregado de edições, como outras vezes, explicou-me um pouco o enredo, e...

— Aqui, quando ela vai buscar o médico. Acho que este é um bom ponto. Você sabe; anoitece, chove. Ela vestida de luto, expressando ansiedade. Faça um céu de entardecer, mais dramático, não é? Que acha?

Ficou assim. Desenhei a capa e...

— Está bem, bonita!

Passei na caixa: quatrocentas.

Quando cheguei a casa tinham telefonado da Editorial Bruguera.

— Que acontece? —perguntei por telefone.

— Dom Francisco não gostou do fundo da “Menina Juarez”. Diz que chama pouco a atenção; ele quer um fundo claro, amarelo, liso, que recorte a figura de forma simbólica, está bem?

— Sim, mas vai custar mais quatrocentas.

— Puxa, rapaz! Só por pintar um fundo!

— Não, não! Por pintar tudo de novo!

Voltei à Editorial:

— Compreende, dom Francisco? Pediram-me um fundo escuro e pinte o rosto e as mãos assim, carregando um pouco o tom para que não ficassem “buracos”, para equilibrar o contraste. Se eu pintar agora um fundo claro, essa menina vai parecer uma mulata! É necessário entoar tudo, fazê-lo de novo, compreende?

Compreendeu —ficou em trezentas cinquenta pesetas a mais— porque a razão estava comigo. É claro! Era uma razão baseada em certa experiência anterior; um desses fracassos inesquecíveis.

Foi em Belas Artes, desenhando ao carvão. Passei — sei lá — uns quinze ou vinte dias, a duas horas por dia, trabalhando um gesso do Apoio de Belvedere, escultura grega de corpo inteiro, Já imaginou? Horas e mais horas de insistir, um pouco mais aqui, e isto que não faz a curva, e aqui escapou o contorno, e desenhei-o sobre um fundo branco, sobre o próprio fundo do papel. Ficou, acho, muito bom.

Mas eis que uns cavaletes mais ao fundo, estava não sei quem, que desenhava a Minerva, a deusa Atena, uma figura inteira, também de gesso. E fazia-o sobre fundo escuro, negro.

Eu olhava o meu Apoio, e achava bom, mas aquela Minerva parecia sair do papel! E era só questão de desenhar o fundo negro! Comentei com uns e outros — infelizmente menos com o professor — e o fiz.

Que coisa! Lembro-me bem: Meu Apoio ficou reduzido a um apolinho sem força, sem contraste, terrivelmente escasso de tom. Comecei a corar, em tanto que corria com o carvão, reforçando aqui, aumentando ali. Tantas horas! Tantas horas! Tanto cuidado!

Com um golpe do carvão cruzei o desenho de cima a baixo e fui embora.

Inesquecível!

A lição é esta: “Um cinza resulta mais intenso, quanto mais claro for o tom que o rodeia”. Assim acontecia com a “Menina Juarez”, quando pediam para ela um fundo claro; ou vice-versa, que foi o que aconteceu com o Apoio depois de enegrecer o fundo. Porque eu tinha um Apoio cheio de vida, de tons equilibrados, com grises realmente intensos. Tanto que o fundo que o rodeava era branco.

E a consequência é esta outra: o equilíbrio tonal está intimamente ligado ao contraste; não podem ser tratados os dois aspectos por separado; têm que ser trabalhados juntos, ao mesmo tempo, aumentando a valoração e acentuando ou suavizando o contraste ao mesmo tempo, “tudo de uma vez, tudo ao mesmo tempo”. Então você poderá aproveitar este curioso fenômeno do contraste, variando, digamos, um tom determinado, sem tocá-lo sequer, simplesmente reforçando ou suavizando os tons que o rodeiam.

“CONTRASTES PROVOCADOS”

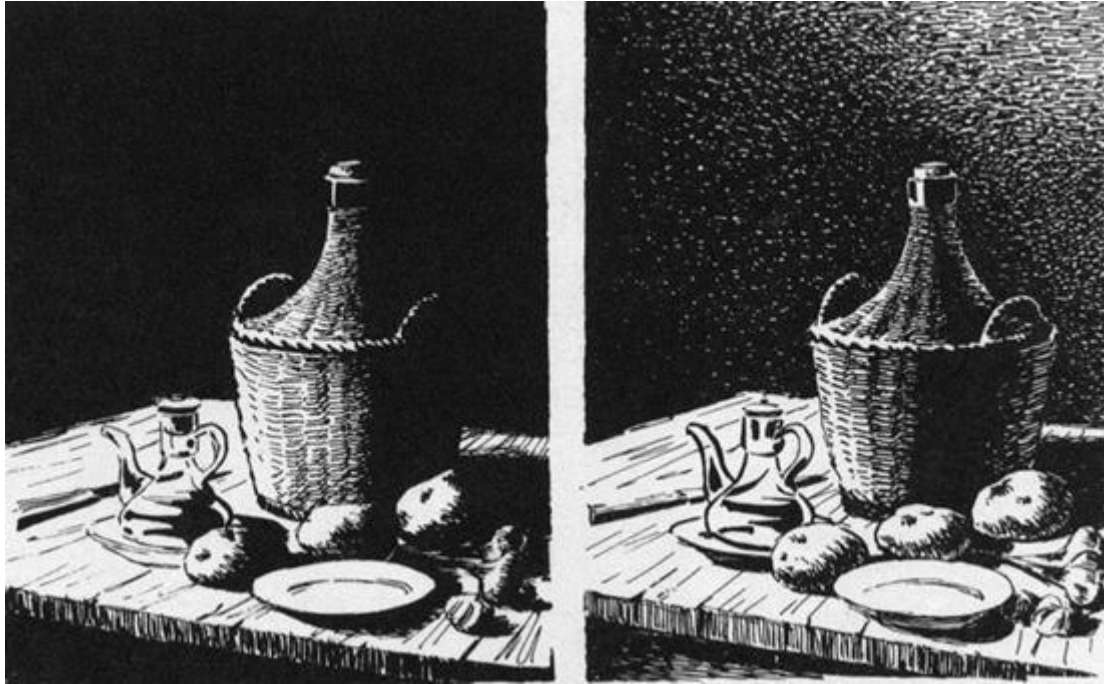
Em primeiro lugar deve saber —tome nota, aprenda-o, por favor— que o contraste deve ser promovido antes inclusive de começar a desenhar, quando se estuda a posição do modelo, seu ponto de vista com respeito a ele, e a forma de iluminação em relação com ambos extremos. Leonardo de Vinci deixou escrito a este respeito:

“O fundo que rodeia uma figura deve oferecer escuridão pela parte iluminada da figura e claridade pela parte em sombra”.

Observe novamente a fotografia da Vênus de Milo, iluminada com luz frontal que, repito aqui, na figura ao lado, como um claro exemplo desta norma. Repare em que o lado esquerdo da figura, o lado em sombra, fica colocado sobre a parte clara do fundo, enquanto que o lado direito, iluminado, aparece-nos vivamente recortado pelo tom escuro do fundo. Esta coincidência de escuro sobre claro e claro sobre escuro não é casual; foi estudada propositalmente para conseguir maior realce.



Observe, por outro lado, as duas fotografias seguintes, como exemplos daquilo que deve e daquilo que não deve fazer neste sentido. Ambos arranjos estão iluminados com luz frontal-lateral —mais lateral do que frontal-lateral:—, mas enquanto que no primeiro esta forma de iluminação é simples, no segundo existe a preocupação de provocar o contraste “de tons que limitam formas essenciais”, de forma que o volume e o modelo fiquem melhor explicados. Neste caso utilizamos uma pantalha refletora dirigida para o fundo, clareando as partes do fundo em sombra.



Conste, não obstante, que em determinados temas e modelos pode não ser conveniente esta preocupação, existindo em troca, a de fundir e confundir contornos com o fundo, ou seja, totalmente o oposto daquilo que estamos recomendando como norma que continua a ser norma apesar dessas exceções.

Depois, já desenhando ou pintando, será a vez de provocar contrastes rebaixando com astúcia os tons que limitam com zonas escuras, para que estas ganhem maior ênfase, ou enegrecendo de propósito os limites com tons claros, para conseguir neles maior brilho, mais contraste.

O sistema já é conhecido por você, por tê-lo praticado em lições anteriores, na última Aula Prática número 7, sem ir mais longe.

O truque dos contrastes provocados, você o achará em todas as obras de grandes mestres. Analisando os limites e contornos, você descobrirá muitas vezes como uma espécie de halo, de irradiação luminosa, ou algo assim como um leve e dissimulado enegrecimento que, colocado junto a uma cor clara, realça e contrasta a forma, o volume, a profundidade. Em El Greco, por exemplo, os contrastes provocados chegam a surpreender por sua audácia. E, entretanto, é quase certo que o espectador, você próprio como espectador, não se apercebe deles. Nos artistas modernos, esta forma de fazer é ainda mais visível, chegando a formar parte do estilo; como em Degas, que chegava a desenhar, algumas vezes, linhas concretas para limitar a separar tons, ou como vemos em Cézanne que escurece e clareia os fundos dos contornos, com a só e única preocupação de contrastar e dar mais vida às cores e formas.

A partir de hoje, quando você acentue em determinadas partes provocando o contraste de limites e formas, pense que está já começando a criar a sua maneira, infundindo a sua personalidade, o seu temperamento. Algo verdadeiramente único, inimitável.



Veja neste arranjo como Cézanne acentuava os tons que limitam as formas, para conseguir maior realce e separação. Observe cada um destes limites e comprove neles esta técnica do “contraste provocado” de que falamos nesta lição.



“A Trindade”, de El Greco. Eis outro exemplo sobre a teoria dos “contrastes provocados”. Estude detidamente os contornos destas figuras, em braços, pernas, roupagens, cabeças... Observe que quase sempre o tom “que fica atrás” apresenta uma súbita intensidade ao chegar ao limite de forma. Ali, no cotovelo direito de Jesus Cristo; na barriga da perna direita do anjo em primeiro plano à esquerda; na asa direita do pombo simboliza o Espírito Santo.

...E ATMOSFERA

Valoração, contraste e atmosfera, que é ar, que é espaço, que nos dá a profundidade.

Sim, entre esse lugar em que você se encontra agora, lendo esta lição, e a parede em frente, há um espaço, e neste espaço há atmosfera. Trata-se de representar esta atmosfera em seus desenhos; de ter em mente que ela existe e de simulá-la, dado que, em alguns casos não se nos oferece de uma maneira clara e palpável.

EXEMPLO DE ATMOSFERA VISÍVEL

Em qualquer porto de mar, às primeiras horas da manhã, num dia algo encoberto, você pode ver este efeito de atmosfera interposta. Nestas condições costuma haver um pouco de névoa e ela, como véus de gaze antepostos às formas, nos diz a distância que há entre umas coisas e outras.



Ali, em primeiro plano, vemos umas barcas perfeitamente delimitadas, de cores vivas e úmidas, com um contraste acentuado entre claros e escuros. A água agita-se, ali mesmo, limpa, com brilhos de cristal, com contornos nítidos, de metal polido. Além, a uns cinquenta metros, um grupo de veleiros e pequenas embarcações forma uma massa compacta, unificada por um cinza azulado. Os mastros e velames distinguem-se ainda, mas sem sobressair do conjunto, como se víssemos o grupo a través de um vidro esmerilado; ali não há contornos vivos, mas limites imprecisos. E ao fundo, em último plano, onde a água forma uma mancha incolora, surge um edifício do cais que parece feito de fumaça: não é mais do que isso, uma grande mancha de cor cinza claro, vaporosa, de contornos desvanecidos. Comparando a

intensidade de tom dos três planos e a da água que se afasta de nós, vemos como as cores empalidecem à medida que se afastam: primeiro plano vivo, de tons brilhantes; segundo plano a meio tom e último plano quase diluído, feito de um cinza ligeiramente mais forte que o branco do céu.

Este exemplo visível permite-nos comprovar os fatores que determinam a sensação de atmosfera, ou seja:

- 1. Vivo contraste do primeiro plano em relação aos planos mais afastados.**
- 2. Descoloração e tendência ao cinza, à medida que os planos se afastam.**
- 3. Marcada nitidez do primeiro plano em relação aos planos mais afastados.**

Aprenda estes fatores de memória e tenha-os sempre em conta. Aplique o seu conteúdo, quando estiver desenhando ou pintando. Não os esqueça, por favor. Leia-os de novo.

Insisto neste ponto porque este é tal vez o defeito que mais tenho visto em desenhos e pinturas de amadores: a falta de atmosfera. Por isso, e porque não consegui encontrar nenhum livro de desenho ou pintura que determine estes três fatores básicos, permito-me agora estudá-los por separado, formando assim uma lição definitiva que espero que você lembre e aplique em todas suas futuras obras.

CONTRASTE E ATMOSFERA

Faça esta pergunta a alguém que não entenda de desenho nem pintura: Quando você acha que a cor de um objeto é mais clara, quando está perto ou quando está longe de nós? Quase com certeza ele responderá: “Quando está perto de nós”, e acrescentará que, é claro, — na opinião dele —, vemos muito bem, com muita clareza, as coisas que estão perto e não distinguimos as que estão longe. “Daí que o longínquo — terminará — seja mais escuro que o próximo”.

Diga-lhe que não, e demonstre-lhe que naquela montanha do horizonte — montanha ou o que houver — existem corpos escuros, negros inclusive (como troncos de árvores, terra enegrecida, etc.) a pesar do que, daqui, desde onde nos encontramos, vemos tudo de uma cor azulada, puxando mais para pálido.

“É mesmo, você tem razão! — dirá então —. Sim, é verdade. Quanto mais longe estão as coisas mais claras parecem”.

Diga-lhe novamente que não: Não é nada disso! E deixe-o fora de concurso com este exemplo: “Olha, se você estiver em meio a uma paisagem nevada, verá que em tanto que a neve que está a seu lado é completamente branca, a que vê nas montanhas no horizonte é azul, ou seja, de um tom mais escuro do que o branco.”

E então o tire do erro acrescentando que...

O primeiro plano é o mais sombrio e ao mesmo tempo é o mais claro.

Ou seja, não existe maior clareza de tons nem maior escuridão, em primeiro plano do que no último, mas existe maior contraste de tons. Lembre-se desta regra básica para captar a atmosfera:

O contraste diminui com a atmosfera

E ponha-a em prática quando desenhe ou pinte. Violente o contraste o mais que puder — Isto dependerá do tema e da forma de iluminação — quando trabalhar o primeiro plano, e diminua-o à medida que desenha planos mais afastados. Você verá como o primeiro “vem para cá”, sai do quadro! Que outra coisa não é o que estamos tentando ao estudar a atmosfera.

TOM E ATMOSFERA

E o tom debilita-se, debilita-se até que se perde. Sim, desenhando ou pintando uma longa fileira de árvores, por exemplo, você aprecia um verde intenso nas árvores próximas, um verde mais pálido com mistura de cinzas nos mais afastados, e um cinza azulado, francamente débil, quase se misturando com a claridade do céu, nas últimas.

Nada mais horrível do que um último plano intenso, de tom forte, adiantando-se, saindo do fundo e ficando na primeira fila! É mil vezes preferível exagerar o efeito de distância mediante cinzas pálidos, atmosféricos, que combinados com os brancos e negros do primeiro plano nos invitem a “entrar no quadro”.

CONTORNOS E ATMOSFERA

Leia, por obséquio, esta breve mas completa lição de Leonardo de Vinci escrita no seu “Tratado da Pintura”, sobre o fator contornos em relação com a Atmosfera:

“Todas as partes da obra que estiverem perto do espectador devem estar acabadas com grande detalhe, conforme os diversos planos da mesma. O primeiro plano acabado de uma forma neta e precisa; o seguinte igualmente acabado mas de forma mais vaporosa, mais difusa, ou melhor dizendo, menos precisa; e assim sucessivamente, segundo a distância, os contornos vão sendo menos duros, vão desaparecendo membros, formas, cores”.

Comprove este efeito de atmosfera dado pela nitidez e difusão dos contornos no primeiro quadro que tiver a oportunidade de ver — supondo, é claro, que seja de um bom pintor —. Verá como...

Numa paisagem o horizonte nunca é nítido.

Num quadro de figura, as figuras do último plano nunca são nítidas.

Você verá como o artista funde as linhas das montanhas, no horizonte, com o tom ou cor do céu; verá que as feições das figuras do segundo plano são menos concretas, explicam-se menos coisas nos rostos, solucionam-se os traços com menos linhas e menos pinceladas. E verá que esta falta de precisão comparada com a nitidez dos corpos do primeiro plano, produz realmente a ilusão de espaço, de ar, de profundidade.

E QUANDO OS OBJETOS ESTÃO TODOS EM PRIMEIRO PLANO?

Aseguro-lhe que tinha verdadeiro interesse em chegar a este ponto, porque em definitivo tudo o explicado até aqui pode ser que esteja sendo feito sem jamais ter ouvido falar em ar interposto, em atmosfera, ou em sensação de profundidade.

Pode ser que alguém, sem nenhuma preparação nem estudo, esteja neste momento pintando uma paisagem e captando-a assim, com toda a sua atmosfera, simplesmente porque está pintando aquilo que vê, porque o contraste do primeiro plano e a falta de nitidez e de cor no último é algo que está realmente lá, na paisagem. Basta vê-lo e copiá-lo.

O caso realmente interessante, difícil de solucionar por intuição, é este outro: quando o modelo é algo que está todo ele em primeiro plano, que não apresenta outros planos, nem “atmosfera visível” a simples vista. Tal é o caso de uma natureza morta, de um retrato, do desenho de um interior, etc.

Começemos por assentar e afirmar que neste e em todos os temas existe a terceira dimensão e, por tanto, a atmosfera, o ar interposto entre uns e outros corpos.

É claro, esta atmosfera não é tão visível como ao ar livre, no que diz respeito a tons e contrastes, porque estes, principalmente os primeiros, somente podem ser modificados por grandes distâncias, por quantidades enormes de nitrogênio e oxigênio, de atmosfera. Mas resta-nos um último fator verdadeiramente apreciável e no qual devemos e podemos nos apoiar como tábua de salvação para representar a profundidade: A NITIDEZ das imagens mais próximas com respeito às mais afastadas.

Deixemos a atmosfera, por uns momentos, e falemos de óptica e de nosso órgão visual.



Por muito pouco amante que você seja da fotografia, saberá o que é uma imagem fora de foco. Saberá-também, por tê-lo visto, que com uma câmera fotográfica pode focalizar, quero dizer, fotografar com absoluta nitidez, um objeto situado em primeiro plano, deixando fora de foco — difuso — outro objeto situado detrás. E isto, mesmo que entre um e outro haja uma distância muito curta: 20 centímetros, um palmo, por exemplo.

Não sei se você saberá também que o sistema óptico de uma câmera fotográfica é, teoricamente, o mesmo de nosso órgão visual; e digo teoricamente, porque na prática nossa visão ganha de longe. De forma que, sem entrar em detalhes de mecanismo, o fato de enfocar e desfocar, nós também o fazemos e, além disso,

sem necessidade de acionar o telémetro ou o botãozinho, aquele da escala de distâncias. Nós o fazemos instintivamente, tão sem perceber que tal vez você nunca tenha notado.

Quer fazê-lo agora comigo? Olhe, pegue qualquer coisa com a mão, algo pequeno, um lápis, e coloque-o à sua frente, à altura dos seus olhos, a uma distância que lhe permita ler sem dificuldade a inscrição da marca e o número (a uns trinta centímetros, mais ou menos).

Pronto? Bem. Agora, cuidado! Olhe fixamente para o lápis e, rápido! Sem desviar o olhar, olhe o que estiver logo atrás dele. Tome a olhar para o lápis! E de novo para o fundo! Cada vez olhando fixamente, sem desviar o olhar, como se o olhar atravessasse o lápis. Percebe? Quando olha o fundo, apesar de que o lápis está ali, a um palmo do seu nariz, você vê o lápis completamente “fora de foco”, apagado, e quando olha para o lápis vê apagado completamente o fundo.

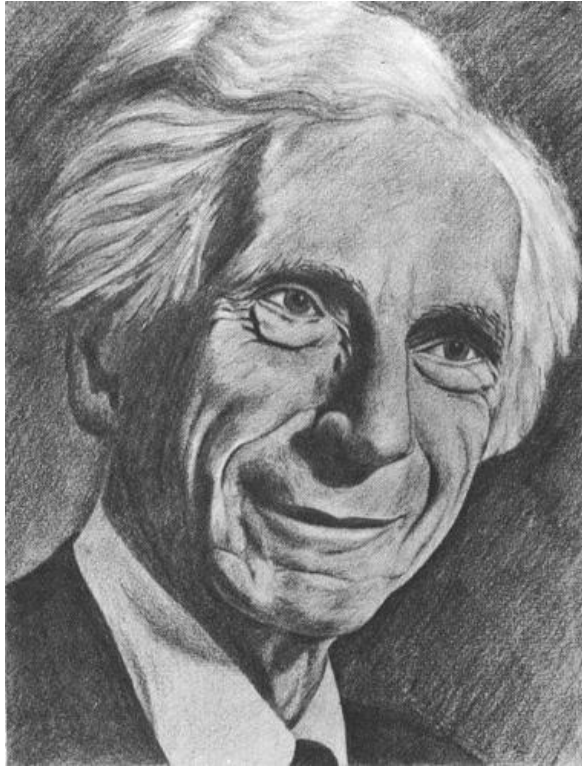
Bem, tudo que você tem a fazer quando pintar um arranjo, um retrato com fundo determinado, ou um tema que não apresente distâncias notáveis entre uns planos e outros, é desenhá-lo ou pintá-lo como desenharia ou pintaria esse lápis: definindo e concretizando o que estiver próximo, e “desenfocando” o resto, mais ou menos, conforme a distância entre uns objetos e outros. Esteja certo de que então você captará uma representação fidedigna da realidade, porque realmente nós não vemos todos os planos ao mesmo tempo, todos nítidos de uma só vez, porém, “olhamos o lápis e depois olhamos o fundo, e voltamos ao lápis”, etc., etc.

Se você acrescentar a isto o que já conhece sobre contraste e tom, acentuando um pouco ambos os efeitos no que estiver mais próximo e diminuindo-os no que se encontrar imediatamente depois, conseguirá essa ilusão de profundidade que com muita ou pouca atmosfera você deverá conseguir para que suas obras sejam admiradas.

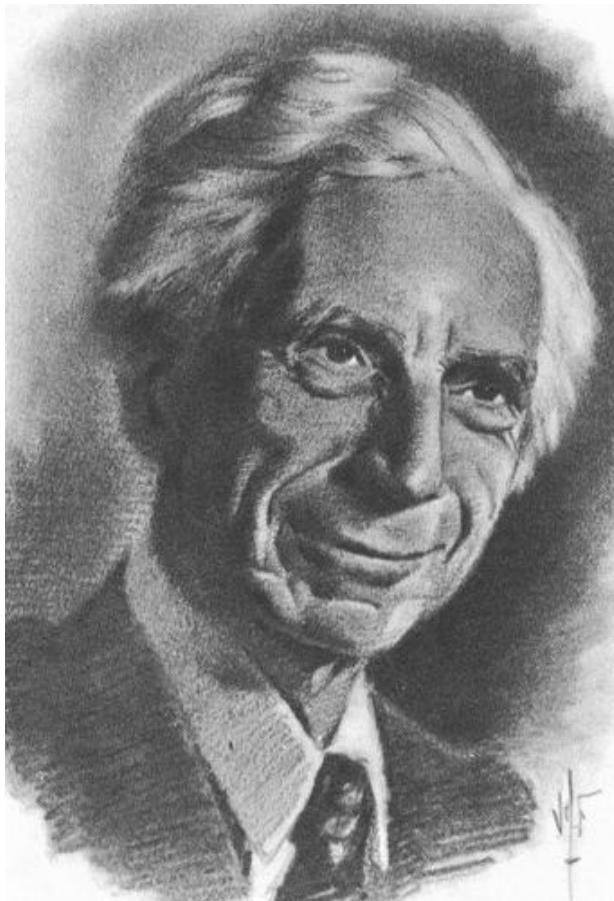
A ATMOSFERA ESTÁ EM TODA PARTE

Diante e atrás do modelo, a um e outro lado, há atmosfera, existe ar. Daí que o artista “desenhe ar” em toda parte. Aquele amador que desenha muito bem, demasiado bem, que recorta cuidadosamente os perfis, que define as formas a ponta de agulha — com a ponta do lápis terminando como um alfinete —, que se assusta quando transpõe um bordo sombreado e corre com a borracha e perfila; e perfila, até que fica assim, tudo seco, acartonado, lambido. Esse não é desenhista, não sabe o que seja desenhar com ar e desenhar o ar.

Não, os corpos não são rígidos, e finos, e agudos, como um molde para fundir peças de exatidão centesimal. Os corpos têm vida porque têm cor e refletem luz, e a luz vibra. E o nosso olhar não é estaticamente fixo. Tudo, enfim, deve levar-lhe à conclusão de que o bom desenho é sempre um pouquinho etéreo. No contorno das formas, por exemplo, quase nunca deverá cortar o tom em seco. Pelo contrário, procurará desenhar nele o ar, a sensação de que atrás e na frente dele há atmosfera.



No desenho da parte superior falta ar em todos os sentidos, inclusive no de ter deixado pouco espaço entre o rosto e a margem do requadro. Observe nele o resultado de desenhar “com a preocupação de não passar da conta”, quando a mão trabalha coibida, com medo, etc.



Compare estes efeitos com os conseguidos no desenho tratado em base profissional (gravura inferior), no qual intencionalmente foram esbatidos os contornos, particularmente nessas partes que podemos chamar mais afastadas, parte posterior da cabeça, pescoço, etc.

A ilusão do espaço nasce de esbater os contornos

Mas, entendam-se todos os contornos, inclusive os que ficam dentro da caixa do modelo, como a flor que, dentro do ramo, apresenta um contorno que lhe é próprio, como o braço que tem o corpo por fundo.

Mas veja; não se trata de fundir e esbater até o extremo de que tudo perca consistência, de que os seus desenhos apresentem a sensação de um todo amorfo, diluído, como se estivessem naquele primeiro estágio de valoração, quando ainda não foi trabalhado o acabamento final. Perguntaram a Miguel Ângelo como se arranjava para conseguir tão belas estátuas e ele respondeu com fleuma: “Vocês veem aquela pedra? Dentro há uma estátua: É só tirar uns pedacinhos e ela aparece; mas tem que se conhecer bem a profissão para não tirar mais do que aquilo que impede de vê-la, pois o perigo está tanto em tirar pouco como em tirar demasiado”.

Com licença, já é muito tarde e vou apagar a luz. Boa noite.

Não, você não, por favor. Fique um pouco mais ainda, com a luz acesa, olhe ai, o que tiver à sua frente e lembre e pergunte a si próprio: Que direção de luz é esta? Que tipo de luz? Qual o tipo de contraste? Que expressa?

E a atmosfera, o ar, a profundidade?

Já viu? Bom, obrigado. Agora sim; boa noite, e até outro dia.