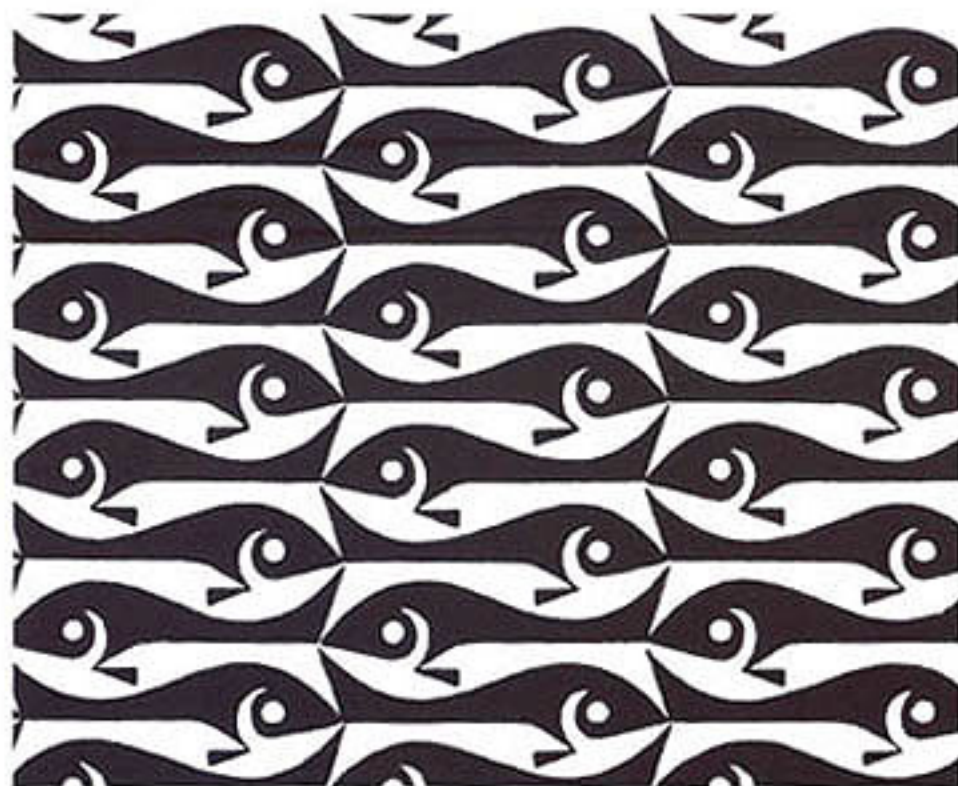


Invenção – Inversão



A Cara Invertida. Esta é a imagem do actor Jonathan Frakes. Inverte a posição do teu livro e verifica qual a sua fisionomia colocado na posição invertida.



Escala de Peixes, M. C. Escher (inversão). Observa fixamente este desenho e verás como os peixes parecem olhar para a direita e, imediatamente depois, olham para a esquerda, para voltar a inverter o processo perceptivo.



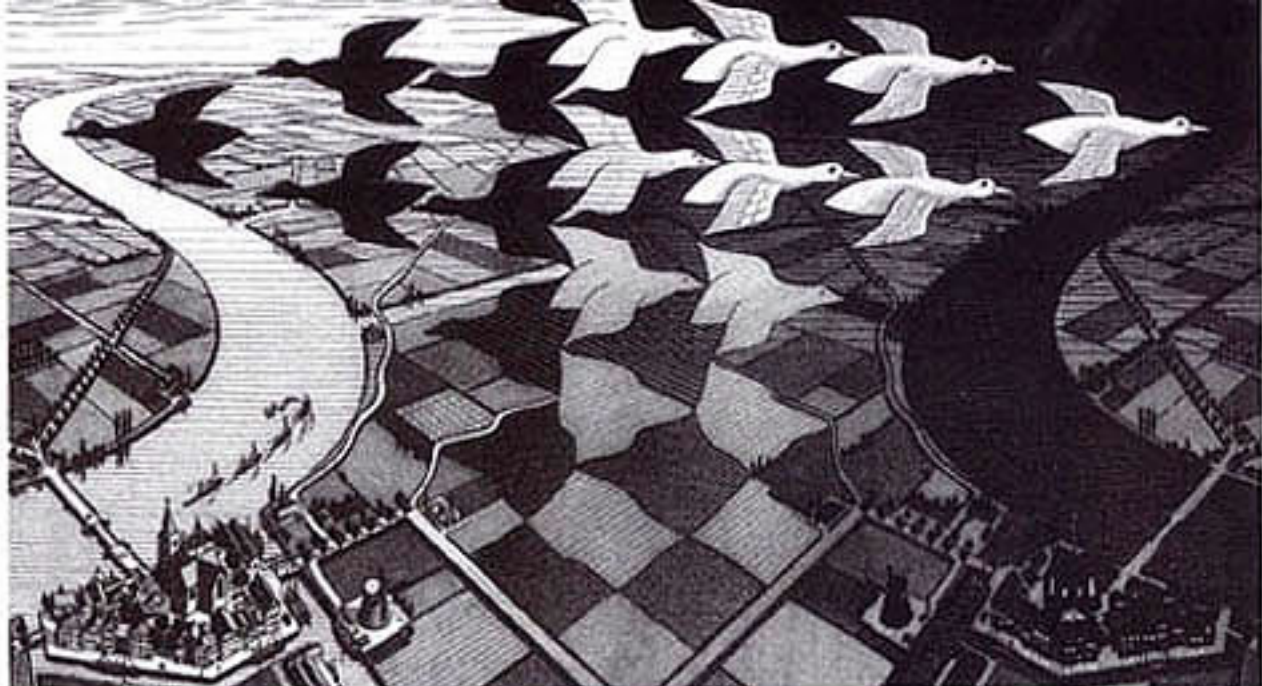
Um Rei ou uma Rainha, Rex Whistler.
Este rei, de ar taciturno, transforma-se ao rodar o sentido do livro.
Inverte o livro e vê a figura que encontras.

As linhas, mudando de direcção ou de expressão, desencadeiam no cérebro sugestões de movimento chamadas, "sensações dinâmicas de forma". Veja-se esta obra de Escher onde os peixes mudam de direcção fazendo inverter o processo perceptivo através desse contraste.

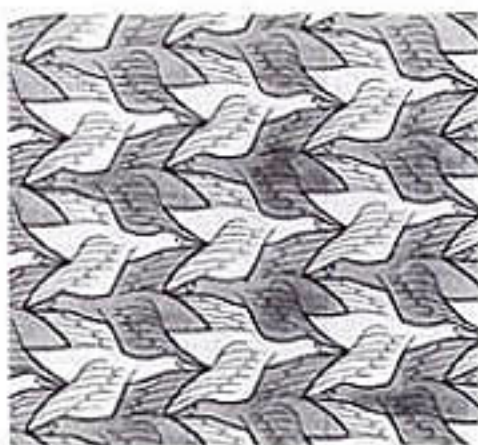
Trabalhos de grande qualidade plástica e criativa têm sido inventados por vários artistas com resultados surpreendentes e divertidos como os exemplos desta página.

Invenção – Metamorfose

Dia e Noite, xilografia, 1939, M. C. Escher (1898-1972).



Esta é uma das mais simples possibilidades do preenchimento regular de uma superfície que foi utilizada por Escher. O padrão regular das aves brancas e pretas transfere-se a si mesmo por translação.



Dia e Noite, divisão regular de superfície.

Na imagem, *Metamorfose I*, podemos observar a transformação de uma cidade numa boneca chinesa passando por cubos e polígonos irregulares.

Escher passa, através da transformação no desenho, da tridimensionalidade para a bidimensionalidade, com uma criatividade espantosa.

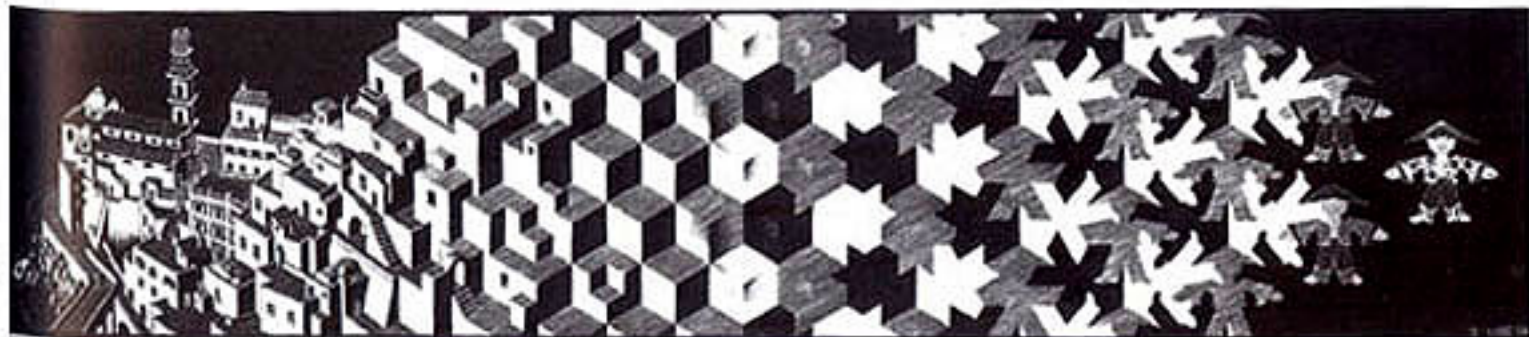
A **metamorfose** é um desenho ou pintura com formas abstractas que se transformam em formas concretas, nitidamente limitadas, e, de novo, transformadas em formas abstractas. Existe, pois, um regresso ao ponto de partida.

A **metamorfose** pode ser **bidireccional**, com dois sentidos de leitura (esquerda – direita ou vice-versa) ou **cíclica**, sem princípio nem fim.

Um dos artistas conhecidos pelas suas metamorfoses foi Maurits Cornelis Escher apaixonado pela xilografia.

Analisando a gravura *Dia e Noite*, percebemos tratar-se de **metamorfose bidireccional**. Ao centro da imagem, em baixo, encontra-se o ponto de partida para o trabalho, um agro branco semelhante a um losango. Este muda de forma para se transformar numa ave branca que voa sobre a aldeia à beira do rio, escurecida pela noite.

Um agro preto sofre a mesma transformação voando a ave preta sobre a aldeia iluminada pelo sol (imagem invertida do lado direito).



Metamorfose I, xilografia, 1937, M. C. Escher (1898-1972).



Guernica, 1937, óleo s/ tela, Pablo Picasso (1881-1973).

Guernica é uma antiga cidade basca, destruída pelos bombardeamentos alemães nazis, em 26 de Abril de 1937, durante a guerra civil de Espanha.

Guernica, pintura de Pablo Picasso, para a qual o artista iniciou os seus estudos em 1 de Maio, do mesmo ano, expressa os sentimentos do artista face à morte de milhares de inocentes (população nessa altura constituída, essencialmente, por crianças, mulheres e velhos).

A capacidade criativa de Picasso, inspirada pela guerra civil de Espanha e pelos meses que esteve em contacto com o mítico Pavilhão Espanhol na Feira Mundial de Paris, em 1937, envolve esta pintura de poder, força e paixão.

A *Guernica* de Picasso é uma lição de arte política, uma referência de coragem que vem marcando sucessivos debates mundiais.

Invenção no processo de criação

Guernica é uma obra de arte que engloba todo o desenvolvimento criativo de Picasso. Nela podemos encontrar elementos que vão do Cubismo ao Surrealismo, assim como podemos discernir (aí residindo a sua força) as raízes Hispânicas e Mediterrânicas do pintor, desde o Mito do Minotauro às touradas, da religiosidade à iconoclastia.

Sobre papel branco e de cor, tela, e tábuas preparadas, à pena, com grafite, lápis de cor ou colagem, todos os estudos de Picasso proporcionam uma informação detalhada da elaboração da *Guernica*.

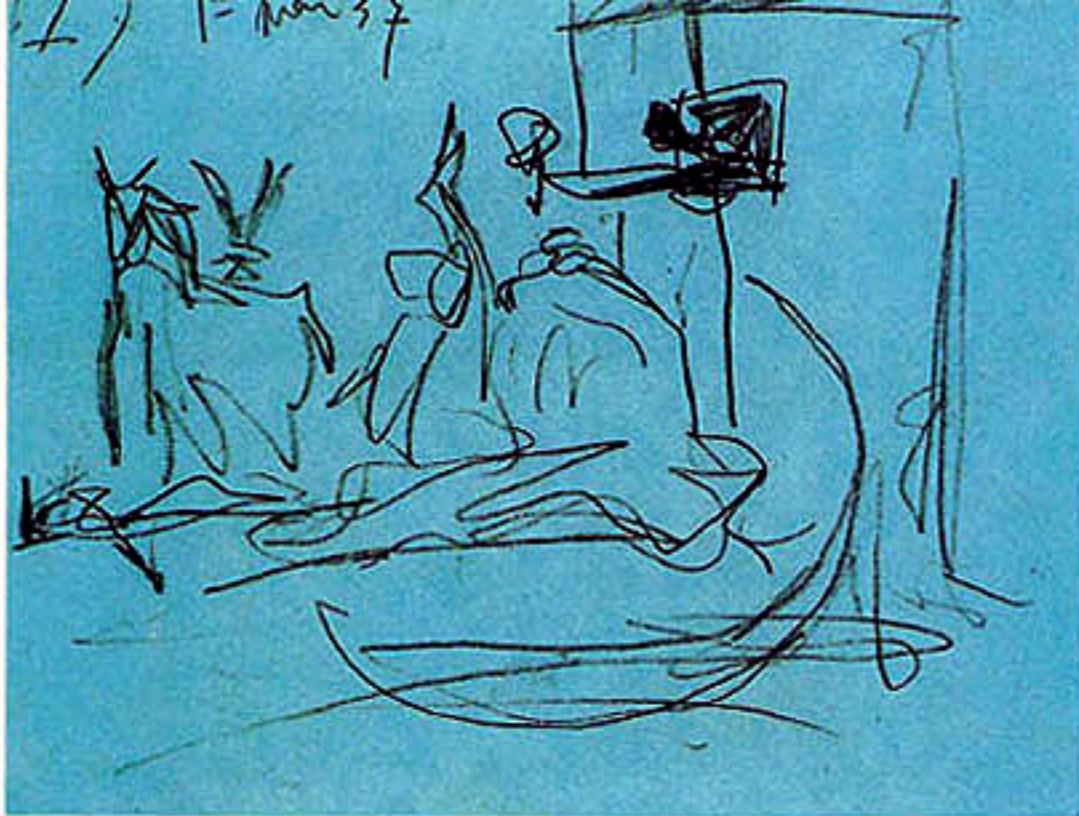
Os primeiros esboços de composição, preparatórios para a pintura na tela, variam em muitos aspectos, mas a composição mantém-se inalterada até ao fim: o touro e o cavalo são os elementos fundamentais, a mulher com uma lâmpoda na mão, à direita.

O cavalo é um ser sofredor, moribundo. Por vezes aparece inteiro, outras, só a cabeça.

O touro, humanizado, expressa a nobreza de uma beleza clássica.

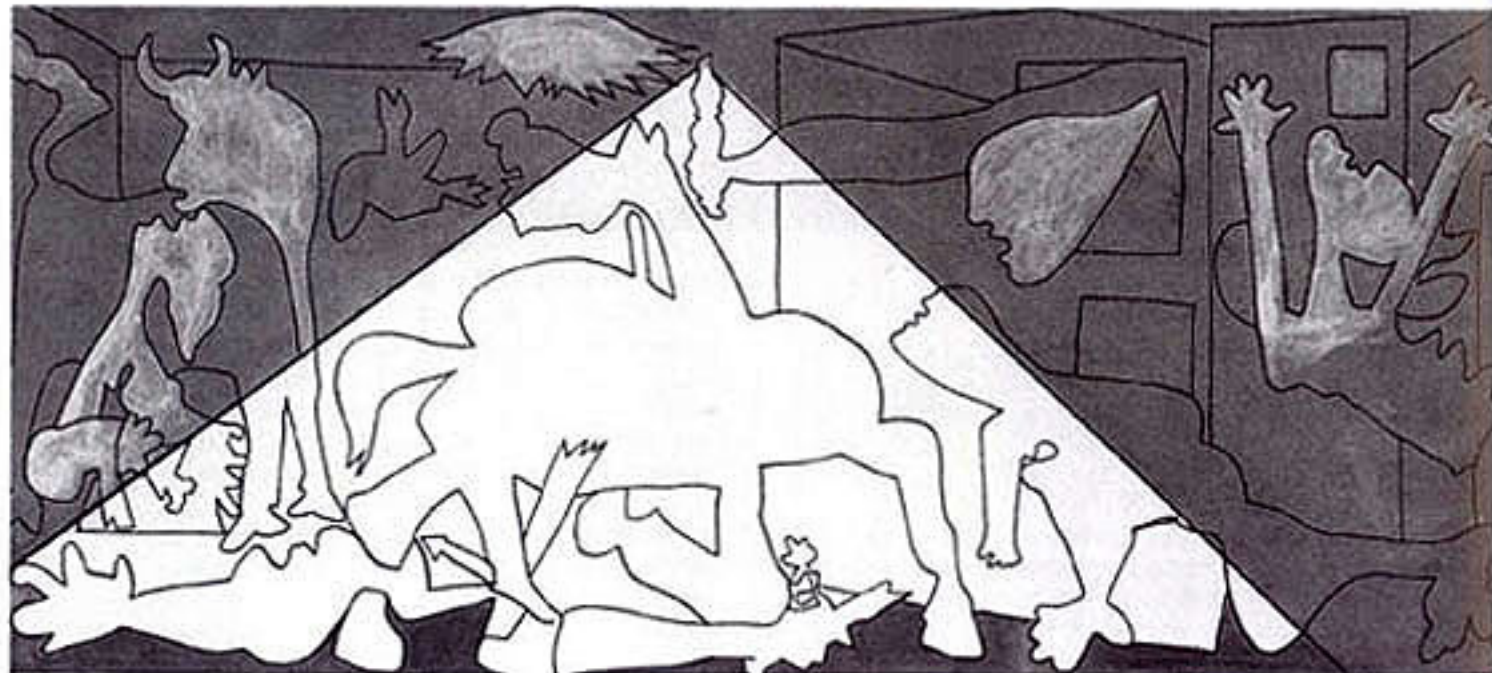
A mãe com o filho morto parece gritar de dor ou surge fugindo por uma escada, com o filho no braço e a cabeça atirada para trás.

Primeiro estudo de composição, 1 de Maio de 1937, Pablo Picasso (1881-1973).

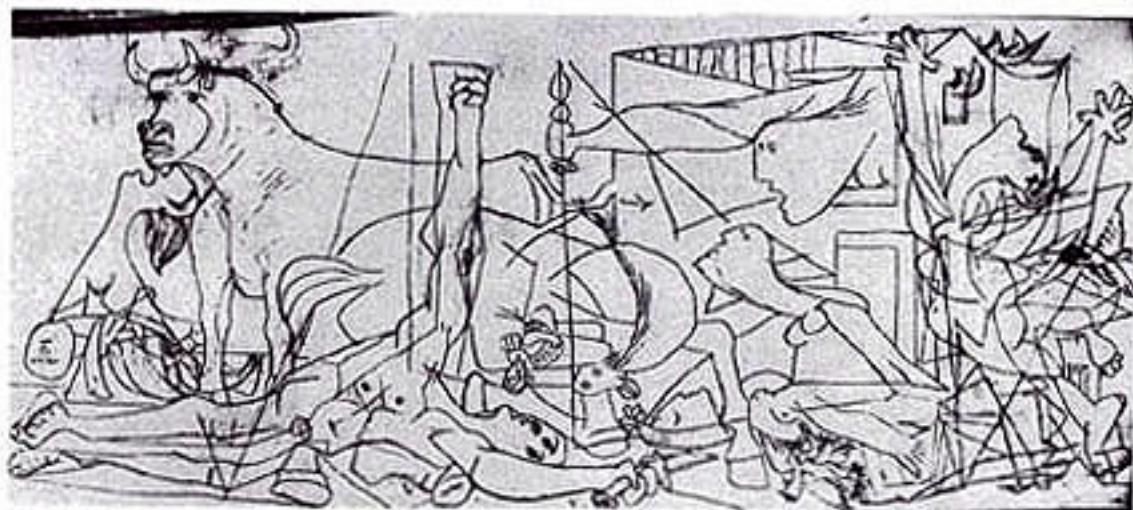


Na imagem junto podemos observar o primeiro esboço de Picasso para *Guernica*, sobre papel azul, de um touro, um cavalo e uma mulher.

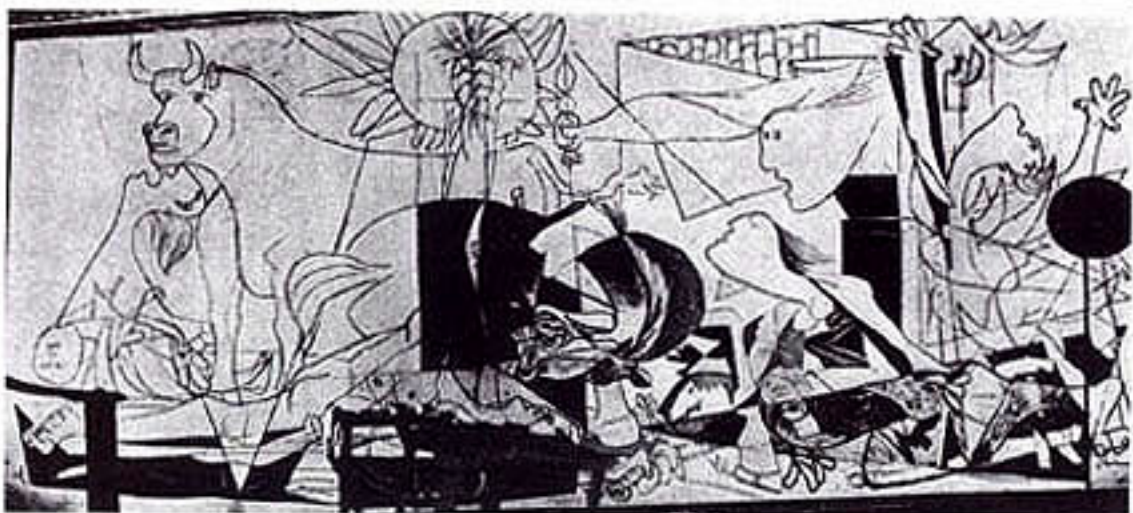
A imagem inferior representa o esquema compositivo da obra, tradicional, sendo este tipo de esquema um dos mais antigos na história da composição bidimensional.



Guernica, Maio de 1937,
óleo s/ tela, 1º estágio
evolutivo da obra de
Picasso.



Guernica, Maio de 1937,
óleo s/ tela, 2º estágio
evolutivo.



Guernica, Maio de 1937,
óleo s/ tela, 5º estágio
evolutivo.



Estudo da composição

Guernica é uma composição alegórica, símbolo histórico do terror da guerra, de efeito monumental. Disposta numa grande superfície horizontal, reúne sete grupos de figuras divididas por dois lados de um triângulo raso, o qual ocupa o centro da composição onde um cavalo ferido agoniza, tendo por cima um grande olho rodeado de pontas irregulares, semelhante a um sol, com uma lâmpada como pupila.

A deslocação do olho para a esquerda do eixo central quebra uma ordem que poderia ser demasiado rígida.

À direita dessa figura central (cavalo), uma mulher inclinada fecha o grupo central da composição tendo, por cima, a cabeça de uma outra mulher que entra pela janela.

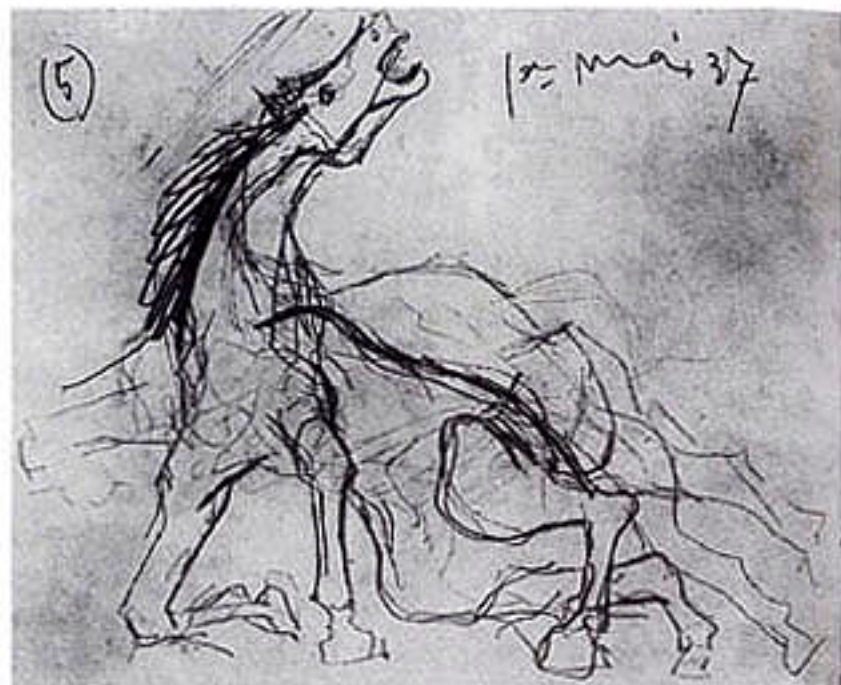
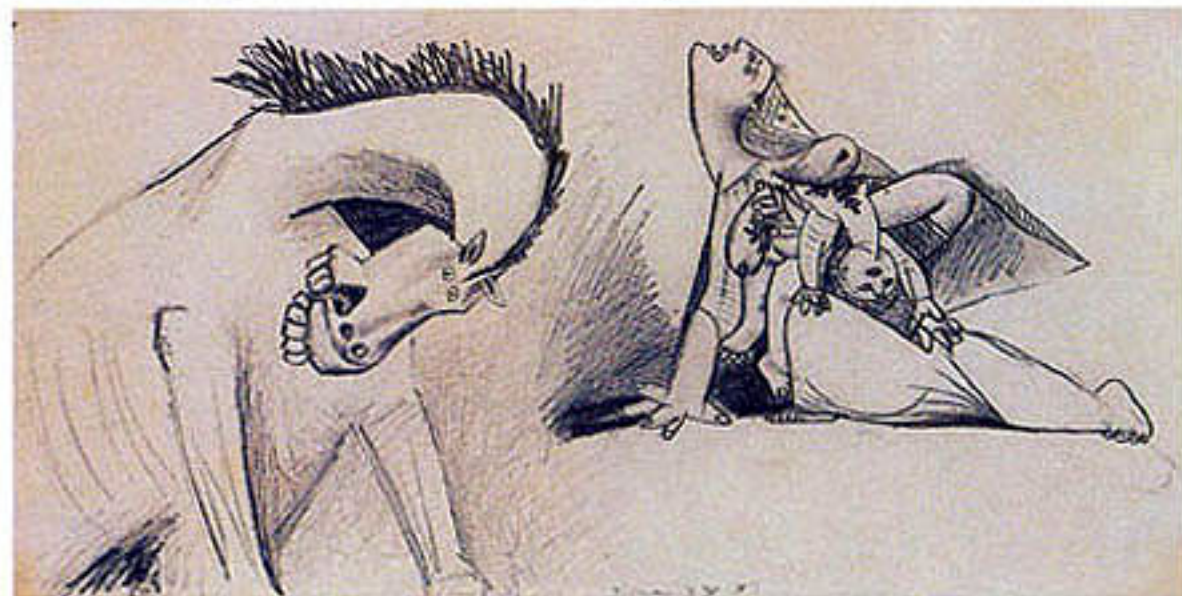
Do lado esquerdo do triângulo, uma imagem jaz no solo com uma espada quebrada na mão, tendo por cima um grupo de figuras e a imagem de um touro por detrás.

De cada lado do centro do quadro, figuras femininas, em poses patéticas, gritam, os braços erguidos e o filho morto nos braços, com grande força e dinamismo.

Diversas linhas de fuga e jogos de luz-sombra fazem, da composição, um misto de interior e exterior num todo unificado, desenrolando-se a cena em toda a parte.

Dentro de um contexto e movimento artístico da sua época e forma de expressão pessoal, Picasso transpõe motivos históricos universais para a tela, num esquema triptico tradicional.

Estudo dos elementos da composição



Durante os dez primeiros dias de trabalho para a realização do *Guernica*, Picasso dedicou-se a fazer inúmeros esboços e estudos prévios. Os estudos de composição variaram em diversos aspectos mas, em geral, o arranjo foi permanecendo até ao fim:

– o touro e o cavalo como elementos fundamentais e a mulher à janela com a lâmpada na mão.

Há desenhos do corpo do cavalo, outros só da cabeça, por vezes semelhantes aos das crianças, outros de grande rigor realista.

A cabeça do touro é humanizada, de serena beleza clássica, expressando nobreza. A figura da mãe com o filho morto parece gritar de dor.

Estudo dos elementos de composição da *Guernica*



Cabeça de Mulher, lápis e guache s/ papel.



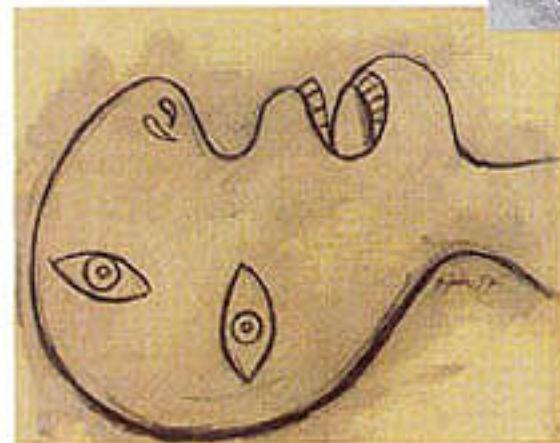
Cabeça de Mulher em Lágrimas, lápis e guache s/ papel.



Cabeça de Guerreiro, lápis e guache s/ papel.



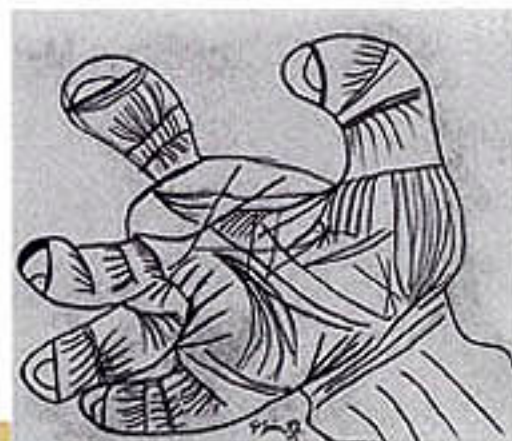
Mãe com Filho Morto Numa Escada, lápis e giz de cor s/ papel.



Cabeça de Guerreiro, lápis e guache s/ papel.



Esboço de cabeça de touro, lápis e guache s/ papel.



Mão de Guerreiro, lápis e guache s/ papel.



Esboço da cabeça de touro, lápis e guache s/ papel.

Invenção no processo de criação

Sem pretender uma obra acabada, o artista realiza os seus desenhos, num processo imaginativo de desenvolvimento de ideias expressivas e criativas que, por si só, se podem considerar de valor e de direito próprios.

Do mesmo modo que os pensamentos se podem clarificar quando os escrevemos, também os desenhos ajudam na criação gráfica das ideias.

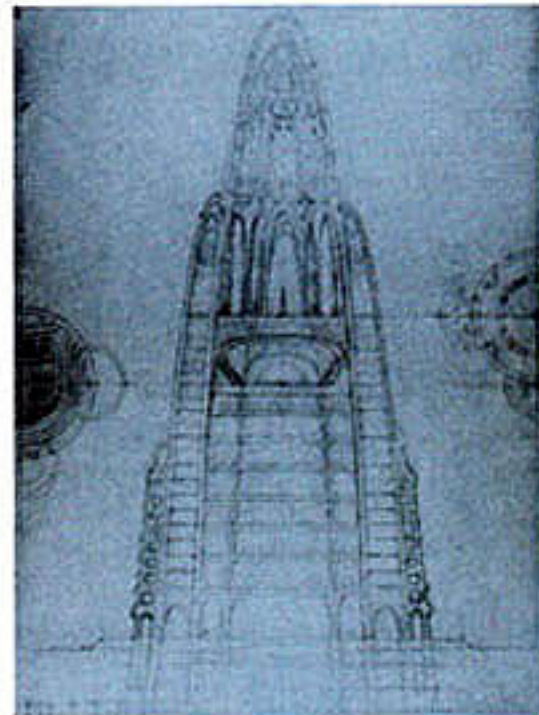
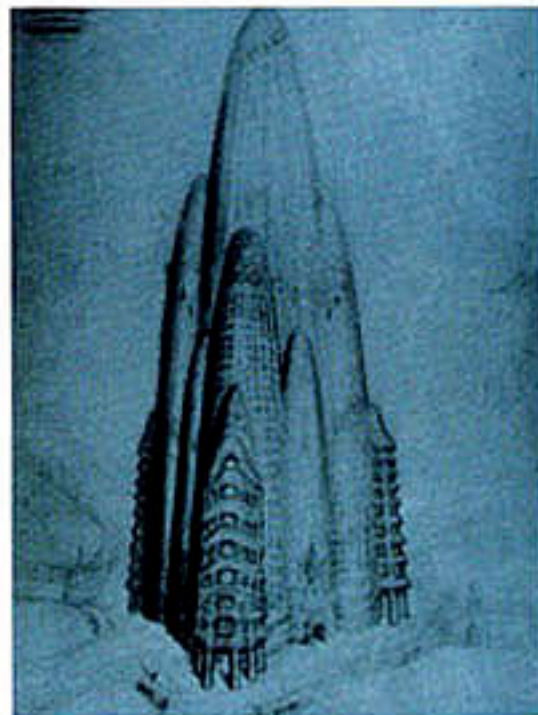
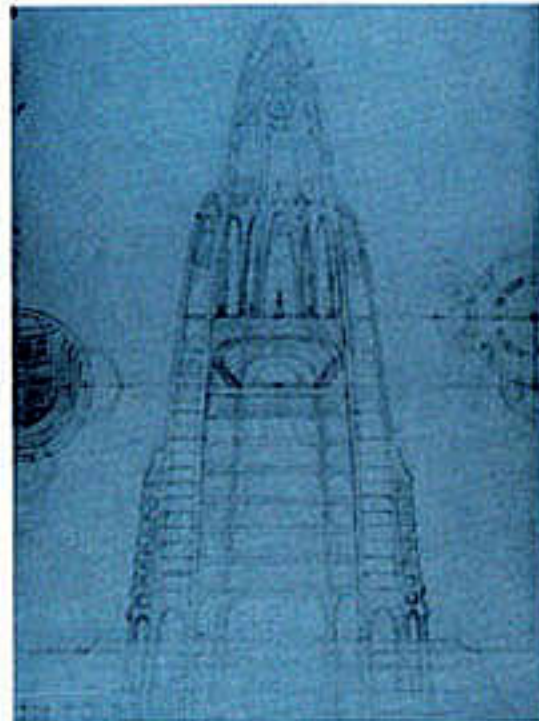
O acto de converter uma ideia em linhas e traços sobre papel, de forma sistemática, estimula o raciocínio e liberta a imaginação, fomentando o fluxo do pensamento criativo.

Os desenhos de objectos mostram como as suas formas foram imaginadas pelo designer e a evolução operada.

Os estudos de figurinos e cenários para uma ópera evidenciam as diferenças e evoluções na sua concepção.

A realização de um monumento, de um grande edifício ou de uma moradia passam primeiramente pela criação de esboços indeterminados, com diferentes finalidades, até chegarem aos resultados finais de concretização gráfica precisa e rigorosa.

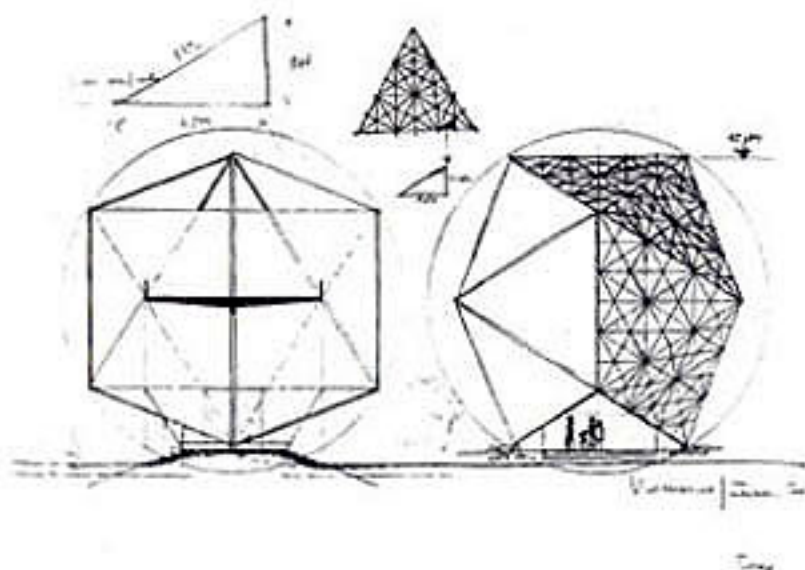
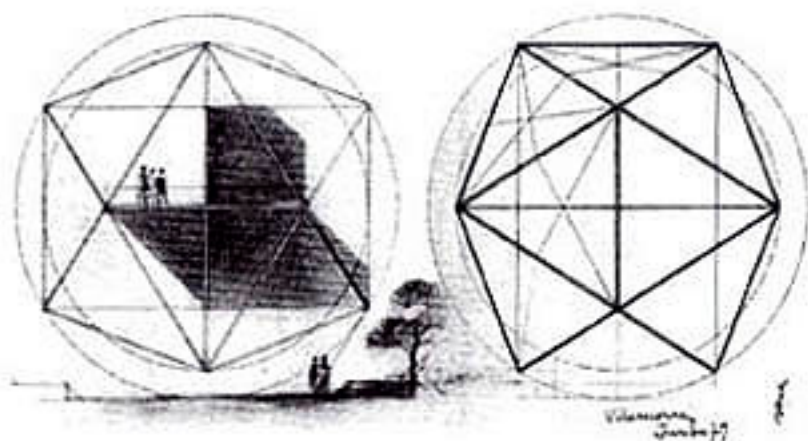
Henry Moore dizia que "O desenho é um meio de encontrar o caminho pessoal até às coisas, e um modo com o qual se podem experimentar certos ensaios e provas, mais rapidamente que o permitido pela escultura".



Estes desenhos de Antóni Gaudí (1852-1926) destinaram-se à construção de um Hotel de Nova Iorque em 1908.

Os seus esboços são facilmente identificáveis, dada a sua expressividade e criatividade.

Pensando num edifício de 300 metros e segundo uma planta circular, uma torre central devia elevar-se, como um parafuso gigante, numa forma parabólica. Outras construções com cúpulas ergueram-se à sua volta.



Estudos prévios para um icosaedro (em cima) em estrutura metálica e chapa acrílica azul transparente, apoiado num núcleo de três "rectângulos de ouro" em lajes de betão pré-esforçado. Sena da Silva (1926-2001).

Estes foram alguns dos muitos desenhos de criação realizados por este arquitecto, desenhador, pintor e fotógrafo de arte, destinados a assinalar a zona central de Vilamoura, Algarve.

Um simples envelope pode servir de suporte para o registo de uma ideia, o esboço primeiro de um projecto.

É o caso de Siza Vieira (n. 1933) que desenha sobre qualquer papel que traga consigo enquanto viaja.

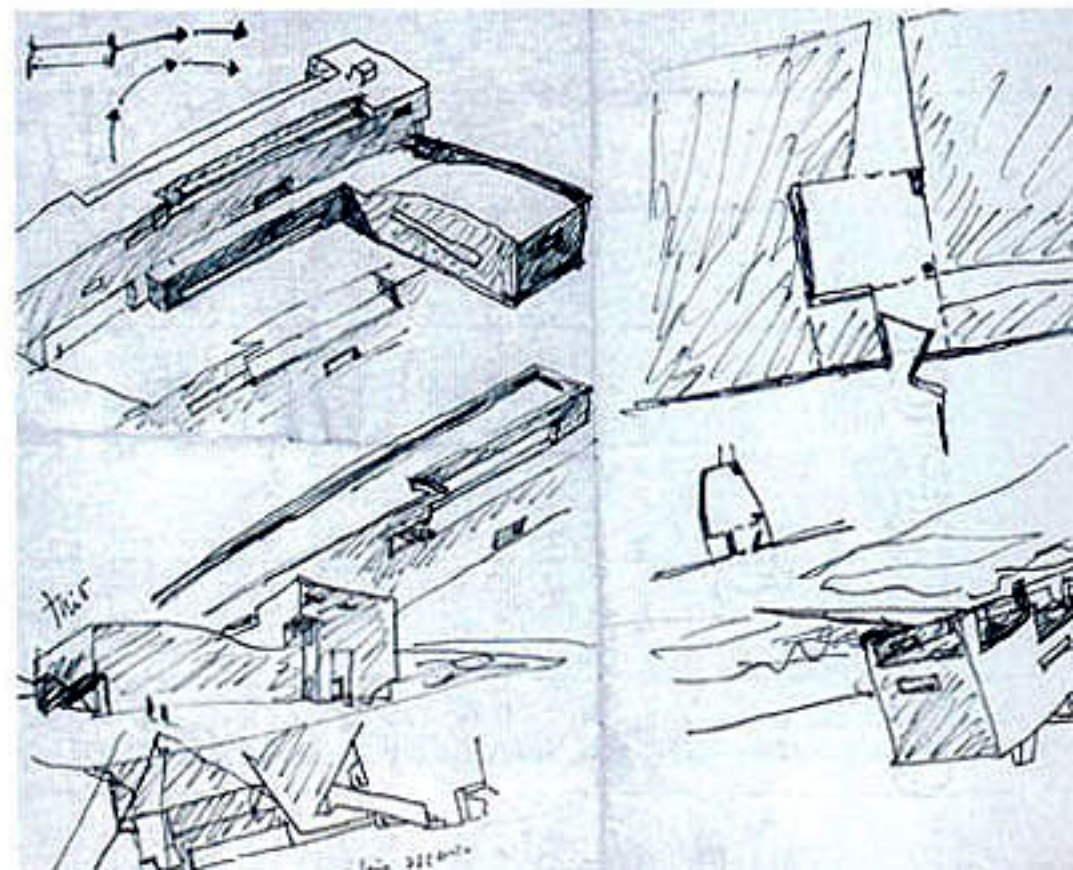
São esboços já publicados de grande expressividade e criatividade.

Na imagem inferior podemos observar alguns estudos prévios destinados à criação da Faculdade de Ciências de Informação, em Santiago de Compostela, obra arquitectónica de referência em estudos de arquitectura, pela sua grande qualidade e originalidade.

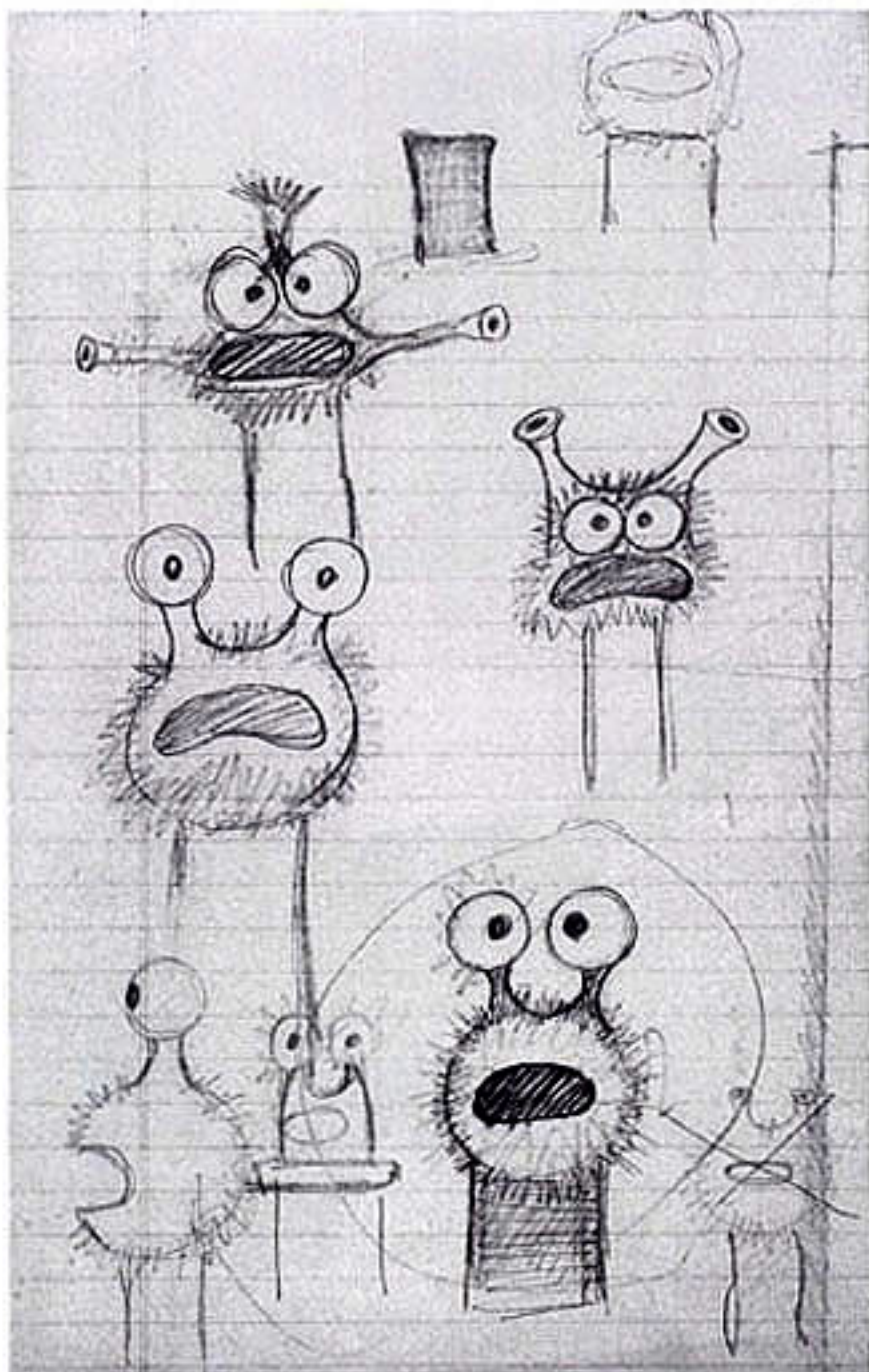
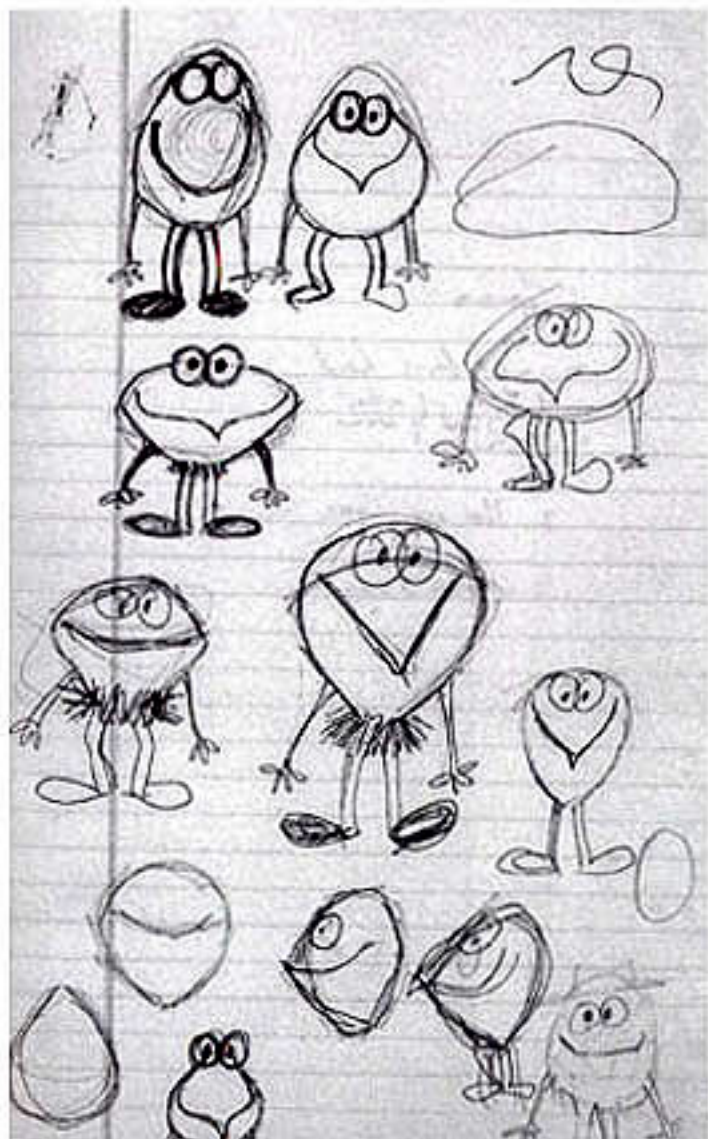
Invenção no processo de criação



Desenhos de Siza Vieira (n. 1933), estudos para Faculdade de Ciências de Informação, Santiago de Compostela.



Nestas páginas do caderno de esboços de Jim Henson podes observar como o artista ao inventar os bonecos procura dar-lhes expressões, movimentos e animação através de um desenho gráfico de traços e linhas de grande simplicidade e extraordinária imaginação.



"Os desenhos não deveriam ser considerados como o resultado de algum tipo de actividade artística, separados da escultura, arquitectura ou pintura, mas sim objectos intimamente relacionados com as obras realizadas, porque muitas vezes são testemunho das partes do processo criativo completo que quase nunca se pode exteriorizar de outra maneira; acima de tudo os desenhos, de forma mais directa que as obras "divulgadas", dão uma visão da vida espiritual do artista e, conseqüentemente, são um documento importante para o estudo e compreensão da sua actividade. A partir do uso que o artista fez do desenho como meio de visualizar o pensamento, criou-se a ideia que os desenhos são obras íntimas que trazem conclusões sobre o processo de criação do artista."

Woldemar von Selditz, *Leonardo da Vinci, der Wendepunkt der Renaissance*, 1909.