

MODELAGEM

Prof.^ª Roseli Kietzer Moreira





Copyright © UNIASSELVI 2011

Elaboração:

Prof.^a Roseli Kietzer Moreira

Revisão, Diagramação e Produção:

Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI

Ficha catalográfica elaborada na fonte pela Biblioteca Dante Alighieri

UNIASSELVI – Indaial.

741

M835m

Moreira, Roseli Kietzer

Modelagem / Roseli Kietzer Moreira. Indaial :
Uniassevi, 2011.

202 p. il.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7830-448-5

1. Modelagem - Desenho

I. Centro Universitário Leonardo da Vinci

APRESENTAÇÃO

Caro(a) acadêmico(a)!

Iniciamos os estudos de Modelagem. Esta disciplina assume o compromisso de estimular o desenvolvimento no aluno da habilidade de representar o tridimensional por meio da modelagem.

A modelagem tem como princípio a tridimensionalidade, que é a representação da largura, altura e profundidade e tem sua efetiva participação no espaço.

Muitas vezes, a modelagem é tida como um meio para um fim, como parte de um processo, como por exemplo, na escultura. Outras vezes, é o princípio de uma construção e faz parte da estrutura, como em cerâmica. Essas questões e outros conceitos surgem no tópico de iniciação à modelagem.

Praticar modelagem pode contribuir para várias vertentes, como o desenvolvimento da coordenação motora e a criatividade, temas importantes inclusive na aprendizagem das crianças. Inserimos um tópico debatendo esse assunto pela sua relevância na educação.

Para compreender o contexto da modelagem, consta também, neste caderno, um breve histórico que mostra o uso e a importância desta linguagem artística na cultura brasileira por meio do artesanato e da arte indígena.

Que a disciplina Modelagem possa instigá-los a um conhecimento maior sobre a tridimensionalidade e a apreciação dessa linguagem artística que se inicia neste momento.

Bom trabalho!

Prof.^a Roseli Kietzer Moreira



Você já me conhece das outras disciplinas? Não? É calouro? Enfim, tanto para você que está chegando agora à UNIASSELVI quanto para você que já é veterano, há novidades em nosso material.

Na Educação a Distância, o livro impresso, entregue a todos os acadêmicos desde 2005, é o material base da disciplina. A partir de 2017, nossos livros estão de visual novo, com um formato mais prático, que cabe na bolsa e facilita a leitura.

O conteúdo continua na íntegra, mas a estrutura interna foi aperfeiçoada com nova diagramação no texto, aproveitando ao máximo o espaço da página, o que também contribui para diminuir a extração de árvores para produção de folhas de papel, por exemplo.

Assim, a UNIASSELVI, preocupando-se com o impacto de nossas ações sobre o ambiente, apresenta também este livro no formato digital. Assim, você, acadêmico, tem a possibilidade de estudá-lo com versatilidade nas telas do celular, *tablet* ou computador.

Eu mesmo, UNI, ganhei um novo *layout*, você me verá frequentemente e surgirei para apresentar dicas de vídeos e outras fontes de conhecimento que complementam o assunto em questão.

Todos esses ajustes foram pensados a partir de relatos que recebemos nas pesquisas institucionais sobre os materiais impressos, para que você, nossa maior prioridade, possa continuar seus estudos com um material de qualidade.

Aproveito o momento para convidá-lo para um bate-papo sobre o Exame Nacional de Desempenho de Estudantes – ENADE.

Bons estudos!



BATE SOBRE O PAPO ENADE!



Olá, acadêmico!

Você já ouviu falar sobre o **ENADE**?

Se ainda não ouviu falar nada sobre o ENADE, agora você receberá algumas informações sobre o tema.

Ouviu falar? Ótimo, este informativo reforçará o que você já sabe e poderá lhe trazer novidades. ✓✓



Vamos lá!

Qual é o significado da expressão ENADE?

EXAME NACIONAL DE DESEMPENHO DOS ESTUDANTES

Em algum momento de sua vida acadêmica você precisará fazer a prova ENADE. ✓✓



Que prova é essa?

É **obrigatória**, organizada pelo INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

Quem determina que esta prova é obrigatória... O **MEC – Ministério da Educação**.

O objetivo do MEC com esta prova é o de avaliar seu desempenho acadêmico assim como a qualidade do seu curso. ✓✓



Fique atento! Quem não participa da prova fica impedido de se formar e não pode retirar o diploma de conclusão do curso até regularizar sua situação junto ao MEC.

Não se preocupe porque a partir de hoje nós estaremos auxiliando você nesta caminhada.

Você receberá outros informativos como este, complementando as orientações e esclarecendo suas dúvidas. ✓✓



Você tem uma trilha de aprendizagem do ENADE, receberá e-mails, SMS, seu tutor e os profissionais do polo também estarão orientados.

Participará de webconferências entre outras tantas atividades para que esteja preparado para #mandar bem na prova ENADE.

Nós aqui no NEAD e também a equipe no polo estamos com você para vencermos este desafio.

Conte sempre com a gente, para juntos mandarmos bem no ENADE! ✓✓



SUMÁRIO

UNIDADE 1 - INICIAÇÃO À MODELAGEM	1
TÓPICO 1 - CONCEITOS DA MODELAGEM	3
1 INTRODUÇÃO	3
2 TRIDIMENSIONALIDADE	4
3 TÉCNICAS TRIDIMENSIONAIS	5
4 MODELAGEM	6
RESUMO DO TÓPICO 1	9
AUTOATIVIDADE	10
TÓPICO 2 - MODELAGEM E EDUCAÇÃO	11
1 INTRODUÇÃO	11
2 IMPORTÂNCIA DA MODELAGEM	11
3 MODELAGEM E CRIANÇAS	15
4 PRÁTICAS DE MODELAGEM	17
LEITURA COMPLEMENTAR	23
RESUMO DO TÓPICO 2	26
AUTOATIVIDADE	27
TÓPICO 3 - MATERIAIS E FERRAMENTAS	29
1 INTRODUÇÃO	29
2 SOBRE A ARGILA	29
3 SOBRE O GESSO	36
4 MATERIAIS E FERRAMENTAS	40
5 TÉCNICAS BÁSICAS	44
RESUMO DO TÓPICO 3	50
AUTOATIVIDADE	51
UNIDADE 2 - PRÁTICAS DE MODELAGEM	53
TÓPICO 1 - MODELAGEM E ARGILA	55
1 INTRODUÇÃO	55
2 MODELAGEM DE UM POTE	55
3 CONSTRUÇÃO COM COLOMBINAS	59
3.1 PRÁTICA COM COLOMBINAS	62
4 PLACAS: ESTRUTURAS PLANAS	63
4.1 MOLDAGEM DE FORMAS	64
4.2 MÁSCARAS	65
4.3 RELEVOS	67
4.4 FIGURAS PLANAS	68
4.5 IMPRESSÕES	68
5 CONSTRUÇÃO A PARTIR DE BLOCOS	71
6 ESCULTURAS	73
7 MODELAGEM CRIATIVA	76

7.1 TARTARUGAS.....	76
7.2 FANTOCHES DE DEDO.....	77
RESUMO DO TÓPICO 1.....	80
AUTOATIVIDADE.....	81
TÓPICO 2 - MODELAGEM E GESSO.....	83
1 INTRODUÇÃO.....	83
2 MOLDES E REPRODUÇÕES.....	83
2.1 TANAGRAS.....	84
2.2 CERÂMICA MOCHICA.....	85
2.3 GUERREIROS DE TERRACOTA.....	86
3 MATRIZ.....	88
4 O PROCESSO DO MOLDE.....	88
4.1 MOLDE DE UM TACELO: PLACAS.....	88
4.2 MOLDE DE UM TACELO: ARGILA LÍQUIDA.....	94
LEITURA COMPLEMENTAR.....	98
RESUMO DO TÓPICO 2.....	101
AUTOATIVIDADE.....	102
TÓPICO 3 - CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA.....	105
1 INTRODUÇÃO.....	105
2 CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA.....	105
2.1 MARAJOARA.....	106
2.2 TAPAJÓS.....	112
RESUMO DO TÓPICO 3.....	118
AUTOATIVIDADE.....	119
UNIDADE 3 - HISTÓRICO DA MODELAGEM.....	121
TÓPICO 1 - ARTESANATO BRASILEIRO I.....	123
1 INTRODUÇÃO.....	123
2 ARTESANATO BRASILEIRO: UTILITÁRIOS.....	123
2.1 PANELEIRAS DE GOIABEIRAS.....	124
2.2 LOUCEIRAS DE RIO REAL.....	126
2.3 CERÂMICA DE APIAÍ.....	128
2.4 OLEIROS DE SÃO JOSÉ.....	130
LEITURA COMPLEMENTAR.....	133
RESUMO DO TÓPICO 1.....	135
AUTOATIVIDADE.....	136
TÓPICO 2 - ARTESANATO BRASILEIRO II.....	137
1 INTRODUÇÃO.....	137
2 ARTESANATO BRASILEIRO: FIGUREIROS.....	137
2.1 FIGUREIROS DE TAUBATÉ.....	137
2.2 AS BONECAS DO VALE DO JEQUITINHONHA.....	140
2.3 SANTEIROS DE TRACUNHAÉM.....	142
2.4 OS FIGUREIROS DE CARUARU.....	146
RESUMO DO TÓPICO 2.....	151
AUTOATIVIDADE.....	152
TÓPICO 3 - ARTE-EDUCAÇÃO E MODELAGEM.....	153
1 INTRODUÇÃO.....	153

2 ARTE-EDUCAÇÃO	153
2.1 ELLIOT EISNER.....	157
2.2 LUDOPEDAGOGIA.....	157
2.3 PROJETOS DE ARTES.....	160
LEITURA COMPLEMENTAR.....	161
RESUMO DO TÓPICO 3.....	165
AUTOATIVIDADE	166
TÓPICO 4 - MODELAGEM E MATERIAIS ALTERNATIVOS	167
1 INTRODUÇÃO	167
2 PAPEL MACHÊ	167
2.1 NIKI DE SAINT PHALLE	169
2.2 ÂNGELA BOSCO	172
2.3 A MASSA DE PAPEL MACHÊ.....	175
2.4 PAPIETAGEM	184
2.5 BREVE HISTÓRIA DAS MÁSCARAS.....	189
2.6 MASSAS PARA MODELAR	194
RESUMO DO TÓPICO 4.....	197
AUTOATIVIDADE	199
REFERÊNCIAS	201

INICIAÇÃO À MODELAGEM

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir do estudo desta unidade, o(a) acadêmico(a) estará apto(a) a:

- conhecer os conceitos que cercam a modelagem como linguagem artística, bem como suas técnicas, ferramentas e materiais;
- perceber a importância dos recursos propiciados pela modelagem no âmbito das artes e da educação nos quesitos sensório-motor/intelectual/sensível do indivíduo.

PLANO DE ESTUDOS

Esta primeira unidade é dividida em três tópicos. No final de cada tópico, você encontrará atividades que visam ajudá-lo a aprimorar o conhecimento estudado.

TÓPICO 1 – CONCEITOS DA MODELAGEM

TÓPICO 2 – MODELAGEM E EDUCAÇÃO

TÓPICO 3 – MATERIAIS E FERRAMENTAS

CONCEITOS DA MODELAGEM

1 INTRODUÇÃO

A palavra modelagem tem origem no verbo modelar, que significa criar uma forma, uma figura ou uma estrutura. Ela está ligada essencialmente à maleabilidade e tem relação com o trabalho manual.

Desde os primórdios da história humana, os trabalhos eram manuais, com a ajuda de ferramentas. Somente com a revolução industrial que alguns ofícios foram sendo substituídos pela máquina. No entanto, a modelagem mantém certa rusticidade. Apesar das tecnologias dos dias atuais, sua prática ainda permanece bastante artesanal.

FIGURA 1 – MODELANDO A ARGILA



FONTE: Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/8664582@N03/2946200374/>>. Acesso em: 10 jul. 2009.

Uma das primeiras ações do homem pré-histórico foi modelar a terra e transformá-la em figuras representativas e em potes para conservar seus alimentos. O ato de modelar é tão significativo de modo que dar forma à matéria amorfa sempre impressionou o homem e, na prática educativa, esse ato se repete - as crianças se surpreendem com a própria habilidade de dar forma às massas maleáveis.

A criatividade é uma habilidade inerente do ser humano. Um trabalho que envolva criação e inventividade sempre gera uma satisfação. Percebe-se que o ser humano se preocupa com uma estética, uma preocupação que vai além da funcionalidade. O ser humano necessita de beleza e é por isso que os potes cerâmicos mais simples possuem desenhos ou rabiscos.

A modelagem é uma forma de subsidiar o trabalho do homem, seja no aspecto artístico ou industrial. Por meio de diversos materiais modeláveis, conseguem-se as estruturas necessárias, seja para o cotidiano ou para a apreciação da arte.



Vamos agora estudar os conceitos para depois adentrar nos materiais e nas dicas de modelagem. Ao trabalho, então!

2 TRIDIMENSIONALIDADE

A tridimensionalidade é o que possui largura, altura e profundidade. Mas na linguagem artística, o tridimensional é próprio da escultura, da cerâmica e do objeto, e o seu conceito está relacionado à ocupação de uma forma estruturada no espaço.

FIGURA 2 – ESCULTURA EM ARGILA



FONTE: Disponível em: <<http://www.atelierdeideia.wordpress.com/>>. Acesso em: 10 jul. 2009.

O tridimensional utiliza diretamente o espaço real, diferente da pintura ou do desenho, que cria uma realidade fictícia sobre o plano. A tridimensionalidade ocupa um meio concretizado, está em interação com o ambiente. O escultor Eduardo Chillida (1924-2002) partilha dessas ideias ao dizer que:

[...] o pintor e o escultor estão muito longe, pelo menos em algum aspecto; uma terceira dimensão que tudo muda, separa-os. O ponto de vista do escultor estará sempre a 90º do ponto de vista do pintor. O escultor encontra perfis olhando sempre em profundidade. (BOZAL, 1995, p. 7).

Os objetos compartilham conosco da terceira dimensão. Ao apreciar uma escultura, por exemplo, tem-se o benefício de poder percorrer todos os lados dessa estrutura. O observador tem acesso a outras perspectivas, a diferentes ângulos de visão: dos detalhes, dos elementos dessa escultura e conforme o caso, inclusive tocar a peça e perceber a textura do material. Dessa forma, além do aspecto visual, a questão tátil também se torna um aspecto importante.

3 TÉCNICAS TRIDIMENSIONAIS

A tridimensionalidade, em arte, abarca os trabalhos da modelagem, dos moldes, das junções e do esculpir. Essas são as formas de construção de estruturas. Conhecidas como técnicas, fazem parte do universo do tridimensional:

- **Subtração:** trata-se de eliminar partes do material pelo ato de esculpir. Ao utilizar ferramentas específicas, retiram-se porções do material como pedra ou madeira, até alcançarem a forma adequada.
- **Adição:** a adição tem relação com a modelagem e incide na criação de formas por meio de acréscimo de materiais, como argila ou cera.
- **Construção:** é a junção de diferentes elementos. Os materiais são os mais diversos: pode ser ferro, papel, cimento, materiais reutilizáveis, da indústria ou do cotidiano. Para isso, a ação envolve o colar, soldar, pregar, encaixar etc.
- **Molde:** a partir de uma matriz, realiza-se o molde em gesso. O molde em “negativo” produz o “positivo” por meio do preenchimento com o material definitivo e gera, assim, a cópia da matriz. Para o preenchimento, utilizam-se os mais diversos materiais como cera, cimento, argila líquida, gesso, bronze, silicone etc.



Quanto às técnicas tridimensionais, vamos nos ater somente à modelagem e aos moldes, pois são elas que nos convêm nesse momento. Vamos, pois, conhecer mais sobre o processo da modelagem.

4 MODELAGEM

A arte de modelar é o que o próprio verbo indica: ajustar a forma, distinguir contornos, realizar ajustes por meio de acréscimo de material. A modelagem é mais um recurso que se dispõe para criar, produzir, reproduzir, por meio de variados materiais. Um dos materiais mais usados é a argila ou massas modeláveis. Com base na criatividade e habilidade artística, pode-se produzir desde delicadas bijuterias até enormes esculturas.

FIGURA 3 – MODELAGEM (DETALHE)



FONTE: Disponível em: <<http://www.nervir.pt/.../bisalhaes/oleiros/index.html/>>. Acesso em: 10 jul. 2009.

A modelagem é diferente de moldagem. Enquanto a modelagem é artesanal e está relacionada diretamente com a massa para criar formas, a moldagem pode utilizar um processo mecânico para obter peças em série. Para a moldagem utiliza-se o material em forma líquida ou pastosa. Semelhante à fundição de objetos, ela consiste de moldes que se dividem em partes.

FIGURA 4 – MOLDAGEM



FONTE: Disponível em: <<http://www.casa.hsw.uol.com.br/porcelana-chinesa.htm/>>. Acesso em: 10 jul. 2009.

Para a moldagem, necessitamos de uma matriz inicial. Para essa matriz, muitas vezes se utiliza da modelagem de uma forma. Ou seja, a moldagem e a modelagem podem interagir para realizar peças.



Esses procedimentos, processos e sua utilização, vamos conhecê-los de maneira mais efetiva em estudos mais adiante.



Vamos ao resumo do tópico. Esse é um momento importante para rever os conceitos da modelagem.

RESUMO DO TÓPICO 1

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, os quais apresentamos a seguir, resumidamente:

- Modelagem significa criar uma forma, uma figura ou uma estrutura e tem relação com o trabalho manual. A modelagem é uma forma de subsidiar o trabalho do homem, seja no aspecto artístico ou industrial.
- A tridimensionalidade possui largura, altura e profundidade. Na linguagem artística, o tridimensional é próprio da escultura, da cerâmica e do objeto e o seu conceito está relacionado à ocupação de uma forma estruturada no espaço.
- As técnicas tridimensionais são: subtração, adição, construção e molde.
- A modelagem é diferente de moldagem. Enquanto a modelagem é artesanal e está relacionada diretamente com a massa para criar formas, a moldagem pode utilizar um processo mecânico para obter peças em série.

AUTOATIVIDADE



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Para instigar você a um conhecimento maior e a apreciação dessa técnica tridimensional, que é a modelagem, pedimos que procure na internet *sites*, imagens e artigos sobre a modelagem em argila e suas possibilidades artísticas. Pesquise princípios e conceitos da modelagem, visando uma expansão desse tema. Bons estudos!

MODELAGEM E EDUCAÇÃO

1 INTRODUÇÃO

A percepção do tridimensional é uma condição privilegiada sobre a qual os seres humanos organizam e constroem meios, que permitem melhor qualidade de vida e maiores possibilidades de experiências e vivências.

Essa capacidade de percepção se desenvolve nas pessoas durante toda a sua vida, de acordo com os toques e movimentos que instigam a percepção sensorial e promovem reflexões. Quanto mais se instigar a habilidade tátil, mais desenvolvida é a experiência sensorio/sensível/intelectual do indivíduo.

Dessa maneira, a educação infantil, e também a dinâmica educativa que envolve os humanos durante toda a sua existência, precisa se apoiar na possibilidade da pessoa ser estimulada de inúmeras e diferentes formas, a fim de que o acervo de registros mentais seja o mais amplo possível, para com eles desenvolver identificações e respostas adequadas aos desafios com os quais vai se defrontar durante toda sua vida.

2 IMPORTÂNCIA DA MODELAGEM

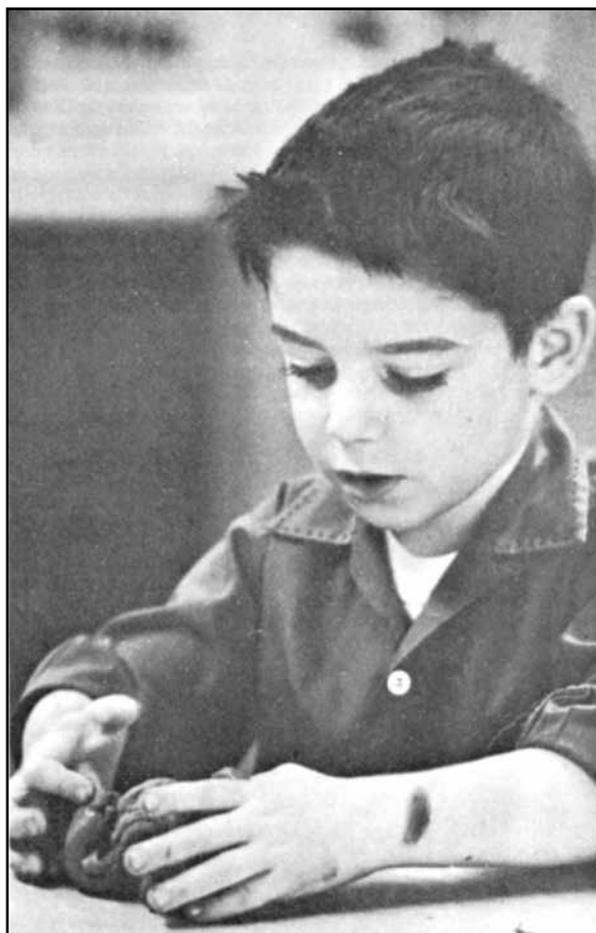
A importância da modelagem está, inicialmente, em sua maleabilidade. O contato direto com o material, por meio tátil das mãos, favorece a coordenação motora. Num contato mais efetivo, trabalha-se a concentração, a memória visual e a percepção. Alguns especialistas acreditam inclusive numa melhora da escrita.



A coordenação motora é a habilidade de ordenar movimentos e ações a partir da relação entre o cérebro e as partes motoras do corpo, como as articulações e os músculos.

A modelagem trabalha e estimula os aspectos da coordenação fina. Essa capacidade precisa ser desenvolvida desde a infância, por ser a aptidão de gerar ações sutis e direcionadas. Esse tipo de coordenação exercita delicadas e específicas funções e admite a manipulação de objetos no cotidiano. Atos como desenhar, recortar, costurar, escrever, digitar, entre outros, fazem parte da coordenação fina.

FIGURA 5 – CRIANÇA MODELANDO COM ARGILA



FONTE: LOWENFELD, V.; BRITAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

Outro aspecto importante é estimular a coordenação bimanual, que é a conexão bilateral do corpo: por meio dessa, a criança desenvolve, amplia e automatiza os devidos reflexos da lateralidade, os comandos das partes - direita e esquerda.

A modelagem exercita a coordenação fina que, aliada à manipulação bimanual, resulta no domínio de movimentos e ações de forma efetiva. Porém,

os benefícios da modelagem não se limitam somente ao corpo, aos músculos e articulações. Trabalhar com materiais moldáveis estimula também a inteligência, a criatividade, a percepção e a sensibilidade do indivíduo.

A inteligência pode ser determinada como uma capacidade mental pautada ao ato do raciocínio, planejamento e aprendizagem de termos como a solução de problemas, abstração e compreensão de linguagens e ideias.

Já a percepção é uma função cerebral que confere definição aos estímulos sensoriais por meio de vivências e experiências. Com a percepção, existe uma organização e interpretação de dados - que são percebidos do meio pelos sentidos - e se atribui uma significação. A percepção envolve as capacidades da inteligência, os processos mentais como a memória e a sensibilidade do indivíduo. Conforme surgem novas informações, a percepção pode ser alterada.

Um dos principais sentidos para a percepção é a visão, mas os outros (paladar, olfato, tato, audição) também são importantes para uma completa e ativa concepção de mundo. O exercício da visão explora a recepção de formas, cores, movimentos, intensidade luminosa e as relações espaciais do meio em que se vive - a percepção espacial. A visão e o tato são os dois principais sentidos explorados pela modelagem e são essenciais para a percepção espacial. A criança, ao modelar a argila, exercita o campo espacial e, conseqüentemente, trabalha com as proporções, as espessuras do objeto até o seu reconhecimento.

O tato é nosso sentido maior com o mundo, pois reveste a pele de experimentações e contatos. Essencial para trabalhar a acepção de tridimensionalidade, o tato admite conhecer a presença, o tamanho e a forma de elementos e objetos do cotidiano. Por meio do tato, posicionamo-nos no mundo, aprendemos a nos defender, a entender temperaturas (quente e frio) e a nos relacionar com o meio, com os outros e com nós mesmos. O tato também tem papel fundamental nos relacionamentos afetivos que desenvolvemos em nossa vida social.

Ao trabalhar qualquer segmento da arte, um dos aspectos mais afetados é a sensibilidade. Muitas vezes, a sensibilidade não é um fator de consideração em nossa educação. Privilegia-se por demais o intelecto e menosprezamos o sensível. É necessário mediar todas as capacidades humanas para que o indivíduo busque a integralidade do ser. A sensibilidade está relacionada à percepção, aos sentimentos e também à razão, para compreendermos de modo significativo e afetivo as relações com os outros e o meio.



Prezado acadêmico, para saber mais sobre o aspecto sensível voltado à educação e arte, pesquise no *site*: <www.artenaescola.org.br> o artigo "O que é sensibilidade?", da filósofa Márcia Tiburi, no *link*: PESQUISE! Artigos.

A criatividade é outra aptidão a ser cogitada quando se trabalha com modelagem. O potencial criativo pode e deve ser estimulado desde a infância. Pais e professores devem apoiar os atos criativos e benéficos das crianças por meio da arte e outras atividades. Crianças criativas tendem a ser adultos com iniciativa e inovação.

A criatividade é uma capacidade intrínseca do ser humano que precisa de constante incentivo e exercício. Nada pior para limitar os processos criativos do que a rotina e a falta de desafios.

Pesquisadores realizaram vários estudos e chegaram a resultados que indicam uma série de características comuns aos indivíduos com criatividade. Entre muitas, podemos citar as peculiaridades de uma pessoa criativa (WECHESLER, 1993):

- possui fluência e flexibilidade de ideias;
- tem pensamentos inovadores e originais;
- uma grande sensibilidade;
- faz uso da imaginação;
- possui certo inconformismo;
- é independente de julgamentos e críticas;
- é aberto a novas experiências;
- possui um elevado senso para analogias incomuns;
- tem ideias elaboradas;
- possui motivação, curiosidade e senso de humor;
- é confiante e espontâneo;
- tem iniciativa e é impulsivo.

Para Fayga Ostrower (2006), a criatividade, além de ser um potencial inerente ao homem, a realização desse potencial é uma de suas necessidades. Criatividade e vivência estão relacionadas, portanto, e é imprescindível que se articule o processo criativo em nosso dia a dia.



Para saber mais sobre o tema criatividade, indicamos o livro “Criatividade e processos de criação”, da autora Fayga Ostrower, da editora Vozes, cuja última edição é de 2006.

Para um entendimento sobre a importância da Modelagem na Educação e nas Artes destacamos:

- a coordenação motora, principalmente a coordenação fina e a coordenação bimanual;
- a percepção, com destaque para a percepção espacial e visual;
- a sensibilidade;
- a inteligência;
- a criatividade.



Vamos conhecer mais algumas contribuições da modelagem na formação do indivíduo a seguir, em modelagem e crianças.

3 MODELAGEM E CRIANÇAS

A arte-educação propicia às crianças um contato direto com materiais artísticos, que normalmente são bem aceitos pela sua condição de proporcionar prazer e lazer sob o prisma do lúdico. Conforme informam Andrade e Moreira (2008, p. 2):

[...] as aulas de artes possuem a característica do lúdico, por isso é importante que o arte-educador saiba agregar os conteúdos pedagógicos à ludicidade e não esquecer de seguir um planejamento. O lúdico precisa ser repensado na educação a fim de possibilitar um novo olhar sobre a importância desse recurso que ainda é pouco reconhecido na comunidade em geral.

A modelagem em argila ou outros materiais moldáveis tem uma aceitação positiva por parte das crianças, seja pela textura do material ou pelas suas probabilidades criativas. As artes desenvolvem na criança sensibilidades que tornam a vivência significativa, e assim ajudam na formação da personalidade. Ao

criar objetos que representam o mundo ao seu redor como casas, castelos, carros, túneis, estradas e outros, a criança se sente autoconfiante em suas execuções, além de aprimorar a criatividade e a imaginação.

Temos de entender que o simples gesto de construção e modelagem de objetos vem agregado de possibilidades que vão além do que podemos visualizar. Permitir à criança ter experiências enriquecedoras amplia sua atitude e domínio como ser humano e prepara-a para um mundo de relações e sentidos.

Sensibilidade auditiva significa escutar detalhadamente, não somente ouvir; sensibilidade visual significa uma discriminação consciente de diferenças e pormenores, não apenas reconhecer; o mesmo é válido a respeito do tato e das demais experiências sensoriais. Vivemos numa época em que a produção em massa, a educação em massa e a visão e experiência em massa suprimiram as relações sensitivas do indivíduo. A educação artística tem a missão especial de desenvolver na pessoa aquelas sensibilidades criadoras que tornam a vida satisfatória e significativa. (LOWENFELD; BRITAIN, 1977, p. 26).

Os sentidos devem ser estimulados desde a infância, pois é por meio deles que a aprendizagem se processa. Para a criança de mais tenra idade, desenvolver os sentidos é de extrema importância, mas as experiências sensoriais devem fazer parte de um procedimento contínuo de educação.

É verdade que muitas crianças urbanas não possuem mais as mesmas oportunidades da criança do meio rural. Construir represas, subir em árvores, fazer trilhas na mata propicia percepções e vivências diferentes às do computador e do videogame. Modelar o barro para a criança que vive no ambiente rural é mais viável e natural. Já para a criança urbana, a modelagem pode se restringir às práticas artísticas na escola, pois o contato com a terra e areia é muito mais restrito.

É importante que se tenha consciência de que cada criança tem seu universo particular e sua leitura de mundo é diferente da de seu colega, apesar de conviverem juntos. Cada um interpreta o meio e desenvolve suas percepções físicas e sensoriais conforme suas vivências e experiências. Faz parte da arte-educação proporcionar meios para uma aprendizagem rica e integral.

Na visão da criança, a arte é ludicidade e constitui um importante elemento de expressão. Deve-se respeitar essa condição e propiciar atividades que aliem teoria e prática que viabilizem a formação íntegra do intelectual/sensível, físico/mental do indivíduo.

4 PRÁTICAS DE MODELAGEM

O uso da modelagem como uma prática junto às crianças exige inicialmente alguns cuidados e usos do material e ferramentas que estão mais bem definidas no tópico “Materiais e Ferramentas”. A prática em si não possui grandes segredos, é de fácil manipulação e o próprio material é de fácil acesso, dependendo da localidade. O importante é poder oferecer a modelagem às crianças, pela experiência e outros quesitos já mencionados anteriormente.



Os materiais para a modelagem são os mais diversos: podem-se usar massas comerciais (vendidas como massinhas coloridas) ou caseiras (à base de cola e farinha), argila, cera ou ainda papel machê. As práticas aqui mencionadas são direcionadas para a massa argilosa, que é a mais usada tanto no âmbito das artes como na educação.

Os primeiros contatos com a argila devem ser voltados ao sensível e ao reconhecimento do material. Seria interessante deixar as crianças manipularem o material livremente numa espécie de reconhecimento: sentir a textura, o peso, a consistência, a temperatura e a cor do material. Deixar-se fazer algumas figuras, por mais irreconhecíveis que seja só para testar as possibilidades de manuseio do material.

Como professor ou mediador dessa prática, deve-se evitar interferir nos trabalhos realizados pela criança, pois como já mencionado anteriormente, a arte é sua forma de expressão, e deve-se respeitar tal condição. Ao direcionar uma modelagem para confecção de um objeto, por exemplo, é preferível que o professor mostre os passos por meio de um modelo, executado por ele mesmo, para que os alunos tenham uma amostra do trabalho a fazer. Esse modelo deve servir de referência e não de imitação. Como orienta Jorge Fernández Chiti (2007), a criança por sua natureza, não imita a não ser pela imposição do adulto. A criança, ao perceber dificuldade na construção, simplifica ou deforma o objeto. Muitas vezes, para as crianças, o importante é o processo criativo e expressivo, é ver a figura emergir da massa, seu consenso nem sempre está no resultado último, ou se é bonito ou feio. Essa consciência crítica emerge na adolescência, quando o produto final precisa ser realista.

Outro aspecto que as atividades artísticas favorecem é a coletividade. Realizar trabalhos em grupo beneficia a afetividade e a integração, desenvolve a personalidade e a troca de ideias e soluções. Propõe a parceria e o compartilhar de informações e sensibilidades.

FIGURA 6 – MODELAGEM E EDUCAÇÃO



FONTE: Disponível em: <<http://caminhocurumim.blogspot.com/>>. Acesso em: 12 jul. 2009.

A modelagem propicia a tridimensionalidade. A criança conquista a terceira dimensão ao modelar as figuras que antes eram apenas desenhadas. Para estimular a modelagem, pode-se trabalhar a partir de temas, histórias e contos folclóricos, objetos e figuras do cotidiano.

É preciso entender também os limites e as possibilidades de cada fase da criança. Assim como no desenho, que temos as garatujas nas fases iniciais, essa intenção também se revela na modelagem.

Lowenfeld (1979) define assim as sucessivas fases, da infância à adolescência:

- dos 2 aos 4 anos - a fase das garatujas;
- dos 4 aos 7 anos – a fase pré-esquemática;
- dos 7 aos 9 anos – a fase esquemática;
- dos 9 aos 12 anos – a fase do realismo;
- dos 12 aos 14 anos – a fase do raciocínio;
- dos 14 aos 17 anos – a fase da decisão.

Vamos conhecer, então, as fases da criança e suas manifestações tridimensionais por meio da modelagem.

Dos dois aos quatro anos, percebe-se, em crianças dessa faixa etária, a atividade de bater e amassar da massa sem um propósito visível, talvez mais pelo contato com a argila. É dessa fase o aparecimento de “roscas” e bolas, sem grandes

representações de objeto ou figura. A criança ainda no início do desenvolvimento de sua coordenação motora produz alguns “pedaços” de argila, muitas vezes que não são identificáveis, mas algumas peças possuem nomes dados pela própria criança. Se perguntar à criança “o que é isso?”, ela irá responder, provavelmente, “isso é um gato, este é um brinquedo, esse outro é...”. Apesar de, para o adulto, a peça modelada pela criança não ter relação com o mundo real, para a criança o pedaço de argila modelado representa algo, mesmo que mude de representação logo em seguida. O adulto precisa respeitar tal situação, entender que esta fase é de expressão.

Como a criança está na fase das garatujas, não tem controle absoluto sobre suas ações, portanto, não é necessário entregar muita argila - um pedaço não maior que suas mãos, é mais que suficiente. A expressão é essencial nesta idade; a criança explora e manipula o material.

FIGURA 7 – OBJETOS EM ARGILA - FEITO POR CRIANÇAS



FONTE: MASSOLA, Doroti. Cerâmica: uma história feita à mão. São Paulo: Ática, 1994.

Por volta dos quatro anos, já numa fase pré-esquemática, as crianças começam a realizar alguns formatos reconhecíveis e, aos seis anos, as formas evoluem, surgem objetos e figuras identificáveis e com nomes definidos pela criança. As figuras modeladas pela criança dessa fase geralmente são “achatadas”, possuem pouca tridimensionalidade.

FIGURA 8 – AGREGAÇÃO DE PARTES DE ARGILA (DETALHE)



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Dos sete aos nove anos, a forma de construção muda e se apoia em agregação e extração: a criança pode começar com um pedaço de argila e extrair partes desse ou ainda começar por partes e agregar, formando a figura. Alguns educadores acreditam que esse tipo de construção esteja aliado ao tipo de raciocínio que a criança desenvolve para resolver suas questões:

Deste modo, o ato de tirar barro do bloco significa que a criança possui um conceito do total, ainda que vago, a partir do qual os detalhes serão desenvolvidos. Este método de extrair cada pormenor, a partir do todo, chama-se *método analítico*. Como este tipo de pensamento é psicologicamente idêntico ao que se aplica, quando se observam ou vêem coisas, podemos supor que o pensamento subjacente. Nesse método, é basicamente visual, se bem que, nesta fase, esse tipo de pensamento não se situe no nível consciente.

Outro método descrito, de expressão, consiste em construir, separadamente, símbolos representativos e depois reuni-los num todo, o que significa que a criança está realizando uma síntese, a partir de impressões parciais. Como a criança chega a esta síntese, reunindo vários detalhes, damos a este método o nome de *método sintético*. Dado que esse tipo de pensamento não se refira à observação, partimos do princípio de que deriva de experiências não-visuais. Estas podem ter numerosas origens, talvez estejam vinculadas a experiências corporais, assim como a ativação de conhecimentos passivos. Arrancar pedacinhos de barro ou reuni-los não é simplesmente um meio superficial para realizar determinada forma; pelo contrário, é algo que está profundamente arraigado no pensamento da criança. (LOWENFELD; BRITAIN, 1977, p. 225).

Ao chegar à idade de nove até uns doze anos, percebe-se uma preocupação com o realismo nas figuras modeladas. O professor pode mediar a prática com temas direcionados, se quiser. A modelagem a partir de personagens de um mito folclórico pode ser uma ideia. Direcionar a construção de objetos que tenham relação com o meio das crianças também é uma possibilidade. Explorar as qualidades da argila como impressões de objetos e texturas com ferramentas pode ser uma atividade interessante.

FIGURA 9 – SACI-PERERÊ COM CACHIMBO – MODELAGEM A PARTIR DE UM MITO FOLCLÓRICO



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Ao se queimar algumas peças, podem-se observar a diferença de cor de que passou a argila: quando úmida, pode ser da cor vermelha intensa; ao secar perde um pouco a tonalidade e se passar pela queima cerâmica, a cor é rosada. Todas essas observações de alteração de cores e mudanças da argila podem ser fascinantes para a criança, mas correm o risco de se perder a peça. A perda da peça pode ser uma frustração para a criança, que colocou no pedaço de argila toda a sua expressão de momento. Lowenfeld (1977) acredita que a experiência artística de modelagem da criança está acima da queima cerâmica e portanto mais vale uma peça sem queima, mas de valor significativo e pedagógico.



A técnica definitiva para a modelagem em argila é a queima em fornos cerâmicos. Muitas vezes, o professor ou o mediador da prática em modelagem deixa de oferecer essa atividade aos alunos e crianças, por considerar necessária a queima final. Orienta-se o seguinte: não há necessidade de cozer os trabalhos em argila das crianças se o acesso aos fornos cerâmicos (em indústrias cerâmicas de telhas/tijolos e olarias) for difícil. Para oferecer uma durabilidade maior às peças em argila, deixe-as secar naturalmente em lugar de sombra e sem vento. Depois, basta fazer uma pintura (com tintas à base de água) ou passar uma mistura de cola e água para ajudar no acabamento e na resistência.

A idade dos doze aos catorze anos assinala o início da fase do raciocínio pelos jovens e o término das atividades artísticas como expressão espontânea. A preocupação cada vez maior do aluno com a realidade visível aponta uma mudança voltada para os modos de ver e ser adultos.

Nesta fase, o aluno pode ir a extremos: pode considerar os trabalhos de modelagem não tão suficientemente bons, por causa da falta de perfeição ou técnica, ou ainda achar que o trabalho realizado está muito interessante e significativo. O professor precisa ter paciência e persistir com o incentivo para que o aluno não desista de prosseguir nas atividades artísticas. É claro que há uma ansiedade tanto por parte do professor quanto do aluno de alcançar o produto final, como resultado das aulas de artes. Mas há de se entender que muitas vezes o processo criativo – para os alunos – pode ser mais instigante e proveitoso.

Para os adolescentes a partir dos catorze anos, a modelagem pode ser orientada como um desafio, com técnicas e temas mais adultos, que não tenham grandes referências nas atividades infantis, pois pode ocasionar um desinteresse por parte do jovem, que quer adentrar no mundo adulto e criar uma identidade própria. Apesar desse adolescente ainda possuir traços infantis, ele tem consciência disso e muitas vezes se esforça para buscar algo mais adulto, por isso surgem as caricaturas e os personagens animados e engraçados como uma estratégia de desenvolvimento artístico. O professor pode apresentar artistas e obras abstratas como temática para estes jovens que preferem alternativas instigantes para o fazer artístico.



Prezado acadêmico, falaremos mais sobre práticas e técnicas e sua aplicação na educação na Unidade 2 deste caderno de Modelagem.



Prezado acadêmico! Para ampliar seus estudos, a seguir, apresentamos um texto complementar sobre Modelagem e Educação. Boa leitura!

LEITURA COMPLEMENTAR**VIVÊNCIAS LÚDICAS POR MEIO DO TRIDIMENSIONAL**

Daniel Reis,
Roseli K. Moreira.

As Artes propiciam um estímulo das percepções, do sensível e do intelecto, além de uma vasta amplitude da visão cultural. No mundo em que estamos inseridos, esses aspectos precisam ser desenvolvidos, principalmente numa sociedade que ainda tem o acesso restrito à cultura artística.

[...]

O indivíduo que tem como suporte a Arte torna-se uma pessoa mais sensível, capaz de observação e percepção do mundo em que vive. Possui uma dimensão mais ampla de si, dos outros e do seu meio. “Sua função concerne sempre ao homem total, capacita o “Eu” a identificar-se com a vida dos outros, capacita-o a incorporar a si aquilo que ele não é, mas tem possibilidade de ser.” (FISCHER, 1998, p.19).

No âmbito das Artes Visuais, há de se destacar o trabalho com o tridimensional. Compreendido inicialmente como altura, largura e profundidade, seu conceito se amplia: tem a ver com o sentido tridimensional de mundo: com o toque e a percepção real do objeto. Entende-se por tridimensionalidade a ocupação de espaço por uma forma estruturada. Na arte contemporânea, a tridimensionalidade abrange os trabalhos nas práticas artísticas da modelagem, dos moldes, das junções e do esculpir, inseridos em categorias artísticas como escultura, cerâmica, objetos e movimentos artísticos como a Instalação e a *Land Art*. [...]

A experiência é um dos mais importantes atributos naquilo que se refere à busca de novos conhecimentos. Independentemente da área em que ela foi desenvolvida e aplicada, traz consigo uma série de peculiaridades, dentre elas a sensibilização, o conhecimento, a vivência e um olhar minucioso e inteligente.

[...]

Propor algo novo e distinto à realidade dos alunos pode ser prazeroso ou ao mesmo tempo, uma passagem, que pode causar certo desconforto aos mesmos. A forma de como deve ser abordado o novo conhecimento deve ser concebida de forma passiva e ao mesmo tempo impulsionadora. Aproximar

o aluno do professor e oferecer-lhe subsídios sustentáveis fará das novas experiências momentos afáveis. Assim, a construção do conhecimento dar-se-á de forma admissível e instigadora.

[...]

A vivência propicia experiência estética, promove e amplia a noção prévia de novos conhecimentos. O indivíduo educado esteticamente e sensivelmente tem uma visão amplificada e integral de mundo.

[...]

Vários fatores possibilitam a experiência criativa e imagética no âmbito das artes, bem como o desenvolvimento de composições artísticas. A arte é a área que possui maior número de ferramentas palpáveis para o desenvolvimento do ser construtor e experimentador, além de favorecer o intelecto/criativo/sensível do sujeito. “A extraordinária capacidade de mobilização das nossas energias emocionais que tem a arte vai da razão direta da sua capacidade de ensinar-nos a lidar com nossos impulsos profundos, enxergando-os com maior nitidez no espaço da consciência. (MORAIS, 2001, p. 89).

A modelagem em argila como experiência educacional é uma grande ferramenta que possibilita às crianças várias possibilidades de aprendizagem, desenvolvendo diversas características intelectuais e psicomotoras.

A modelagem é um dos meios de preparação para a expressão do pensamento, porque o movimento das mãos, dos dedos, pouco a pouco, se submete aos impulsos íntimos e estes, ao processo ideativo. O que a palavra não consegue exprimir, o movimento, o gesto, a forma, o volume, trazem a linguagem viva do mundo interior, refletindo o caráter, o temperamento, com fortes impressões da personalidade. Essa atividade permite a expressão dos problemas afetivos e revela o nível de desenvolvimento intelectual. Ao amassar a terra, dar-lhe forma, são gestos primitivos que influem na coordenação de todos os movimentos; vale a pena ressaltar o fascínio da criança em contato com o barro; esse material desenvolve a auto-confiança e o autodomínio. (ZEM; FUNCK in GABBAI).

A prática da modelagem tridimensional favorece a expressão artística e sensível dos educandos, e revela o nível do intelecto. Além de propiciar a coordenação fina, a percepção e os sentidos, também estimula a criatividade e a imaginação. Ao trabalhar a sensibilidade e a reflexão, por meio de uma atividade concreta como a argila, a criança vivencia uma aprendizagem integral que gera um indivíduo mais consciente e capacitado para interagir com o outro e o seu meio.



Agora é hora do resumo do tópico. Vamos rever alguns aspectos importantes a respeito de modelagem e educação.

RESUMO DO TÓPICO 2

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, os quais apresentamos a seguir, resumidamente:

- A modelagem trabalha e estimula os seguintes aspectos do sensório-motor/intelectual/sensível do indivíduo: coordenação motora (fina e bimanual), a percepção, com destaque para a percepção espacial e visual, a sensibilidade, a inteligência, a criatividade. Permitir à criança ter experiências enriquecedoras amplia sua atitude e domínio como ser humano e a prepara para um mundo de relações e sentidos.
- Os primeiros contatos com a argila devem ser voltados ao sensível e ao reconhecimento do material. A modelagem propicia maleabilidade, tridimensionalidade, ludicidade, lazer e afetividade quando trabalhada em coletivo.
- Na fase da garatuja (2- 4 anos), a expressão é essencial, pois, nesta idade, a criança explora e manipula o material. Dos 4 aos 7 anos, a criança, na fase pré-esquemática, realiza algumas formas mais reconhecíveis. Dos 7 aos 9 anos (fase esquemática), a forma de construção se apoia em agregação e extração. Na fase do realismo (9 - 12 anos), percebe-se uma preocupação com o real nas figuras modeladas. Dos 12 aos 14 anos, é a fase do raciocínio pelos jovens e o término das atividades artísticas como expressão espontânea. Na adolescência, dos 14 aos 17 anos, conhecida como a fase da decisão, a modelagem pode ser orientada com técnicas e temas numa espécie de desafio com práticas mais arrojadas.



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Neste tópico, nos referimos à Modelagem na Educação: uma educação não necessariamente voltada somente ao ensino formal, mas também como possibilidade de inclusão e de aspecto social. Gostaríamos de apresentar uma atividade de modelagem voltada às adolescentes da Unidade Feminina de Internação (UFI), administrada pelo Instituto de Atendimento Sócio-Educativo do Espírito Santo. Pesquise na Internet, o seguinte site: <www.es.gov.br/.../show.aspx?noticiald=99692856> e leia o artigo a respeito da Oficina de Cerâmica que foi desenvolvida para essas adolescentes. Após a leitura do artigo, comente-o, fazendo uma relação com o assunto estudado neste tópico.

A foto a seguir (detalhe) ilustra o artigo e é da Assessoria de Comunicação/Iases.

FIGURA 10 – AS MENINAS APRENDERAM TÉCNICAS RÚSTICAS DO TRABALHO COM A CERÂMICA DURANTE AS AULAS



FONTE: Disponível em: <<http://www.es.gov.br/.../show.aspx?noticiald=99692856>>. Acesso em: 18 jul. 2009.

MATERIAIS E FERRAMENTAS

1 INTRODUÇÃO

Cada prática artística possui suas técnicas e ferramentas, próprias de seu universo particular, que exige do executor certo conhecimento. Uma das grandes dificuldades talvez seja aliar a ideia ao material utilizado. Ao trabalhar com a modelagem, a vantagem está na sua maleabilidade que propicia desde a figuração e a abstração. Podem-se trabalhar detalhes ou uma forma geral mais simplificada em que o resultado pode ser gratificante.

A argila e as massas modeláveis são materiais bastante utilizados pelos artistas e artesãos para confeccionar seus trabalhos. Muitos escultores iniciam suas atividades com argila ou massa por ser um material que corresponde de forma imediata aos anseios artísticos. Para as crianças, a tridimensionalidade se torna mais acessível por meio da modelagem.

Assim sendo, conhecer as ferramentas e um pouco mais do material de modelagem se faz necessário para se ter certo domínio sobre a matéria, para com sucesso alcançar o ideal da forma. Esse tópico lida com esses aspectos. Desejamos que a modelagem possa instigar também você para a prática do tridimensional.

2 SOBRE A ARGILA

As argilas são minerais que podem conter em sua composição diversos materiais como magnésio, ferro, sódio, titânio, potássio e outros. Como são encontradas na natureza, as minas de argilas podem conter material orgânico como carbono de restos vegetais. Ao observar uma mina de argila, sua aparência é terrosa, as argilas somente se tornam plásticas quando adicionadas à água.

Normalmente encontramos a argila em regiões próximas de rios, nas margens e barrancos. As cores das argilas podem variar muito, dependendo de sua composição material, podendo ir do branco ao negro. As mais comuns são as argilas brancas e em tons de vermelho e marrom.

FIGURA 11 – ARGILAS – FOTO DE RENATO WANDECK



FONTE: Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com/beaba.html>>. Acesso em: 3 ago. 2009.

A argila em estado natural é extremamente plástica, por isso que olarias e cerâmicas adicionam outros elementos para deixá-la no ponto ideal de modelagem. Quando se compra argila em floriculturas, papelarias ou diretamente de olarias, geralmente essas argilas estão preparadas para o uso. Adiciona-se desde areia até elementos como chamota, para criar uma maleabilidade ideal.



Chamotte ou chamota é o resultado da argila seca, queimada e depois moída para ser acrescentada nas massas argilosas, proporcionando estrutura e resistência.

Vamos conhecer alguns tipos de argilas e suas características. Basicamente, podemos dividir em **alta** temperatura e **baixa** temperatura:

Argilas de alta temperatura: são argilas submetidas a grandes temperaturas, acima de 1.100º graus que, depois de queimadas em forno específico, possuem grande resistência estrutural e ao calor. Pertencem a essa classificação:

- **Argila refratária:** as argilas desse tipo são resistentes ao calor, a altas temperaturas, usadas na confecção de placas isolantes, revestimentos de fornos e à fabricação de painéis.

- **Porcelana:** uma massa que possui, entre outros componentes, uma grande quantidade de caulim – uma argila pura de pigmentação branca. Por ser pouco plástica, é formatada em moldes. Queimada em alta temperatura, pode alcançar 1.300º graus. Desenvolvida pelos chineses há muitos séculos, é de cor branca e translúcida quando sua estrutura é fina.
- **Cerâmica pedra:** conhecida como *stoneware* ou grés, sua composição é parecida com pedra, possui pouca porosidade, é pesada e queimada acima de 1.200º graus.

FIGURA 12 – STONEWARE



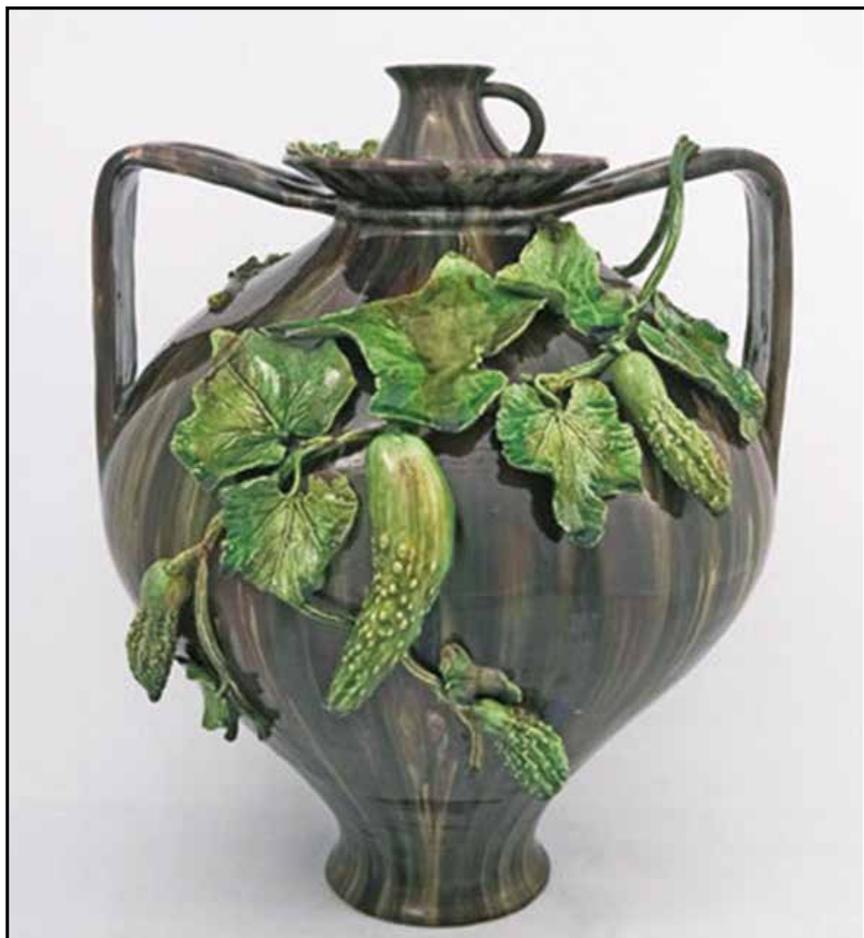
FONTE: Disponível em: <<http://www.liverpoolmuseums.org.uk/conservation/reve...>>. Acesso em: 19 jul. 2009.

Argilas de baixa temperatura: são as mais comuns e em maior abundância. São macias e porosas, leves, não retêm líquidos e são queimadas a temperaturas até os 1.100º graus.

- **Terracota:** o significado literal é “argila cozida”. Geralmente de cor vermelha e de fácil acesso, é usada por principiantes para a modelagem, por artesãos para o artesanato e na indústria na fabricação de tijolos, vasos e telhas. Sua característica é ser queimada em baixa temperatura, possui razoável resistências a impactos. Muitas esculturas do Período Antigo eram em terracota, cujo exemplo poderiam ser os Guerreiros de Xian, na China.
- **Faiança:** de cores mais claras, essas argilas são usadas para objetos de decoração e utilitários. No Brasil, a indústria de louça de faiança teve seu maior desenvolvimento no início do século XX até a década de 1940, quando

a produção de porcelana ganha preferência. A palavra faiança tem origem francesa e define uma cerâmica com esmalte de estanho, produzida na cidade de Faenza, na Itália.

FIGURA 13 – FAIANÇA DE RAFAEL BORDALO PINHEIRO



FONTE: Disponível em: <<http://www.vaiumagasosa.blogspot.com>>. Acesso em: 19 jul. 2009

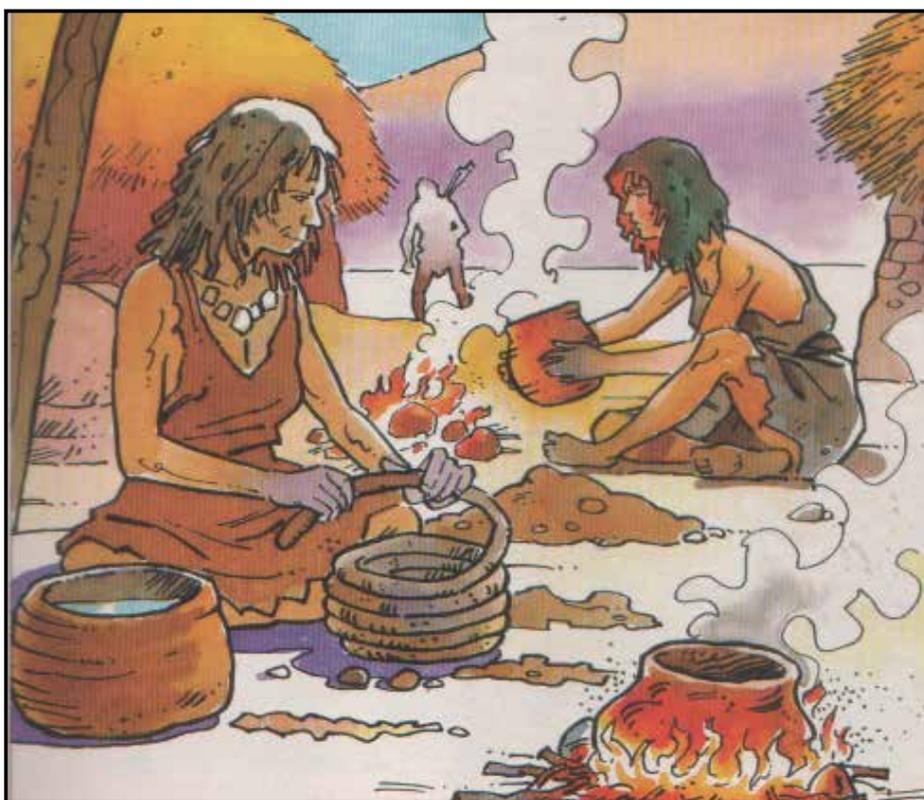
As argilas são destinadas a variados usos, inclusive medicinais. Apesar de ser mais conhecida e empregada no setor cerâmico, as argilas estão sendo direcionadas também para a tecnologia de ponta, em componentes de computadores e foguetes.

A argila foi provavelmente um dos primeiros materiais a ser usado pelo homem na prática tridimensional. Utilitários para o cotidiano e pequenas estatuetas para os rituais serviam ao homem desde a pré-história. No período Neolítico (10.000 a.C.), o homem deixa de ser nômade e passa a ser sedentário e agricultor. As colheitas precisavam ser armazenadas e a cerâmica serviu para guardar os grãos e sementes e também para cozinhar.



Existem teorias nas quais se acredita que a modelagem teria início a partir da observação do homem pré-histórico, de suas pegadas impressas na argila, nos barrancos e margens de rios. Ao ver que a água da chuva ficava contida nas pegadas – surge a ideia de modelar potes. Outra teoria seria a de que o homem pré-histórico quisesse dar mais resistência a vasilhas feitas de palha, cobrindo-as com argila. Próximas ao fogo, essas vasilhas teriam reagido ao calor e se transformado em terracota.

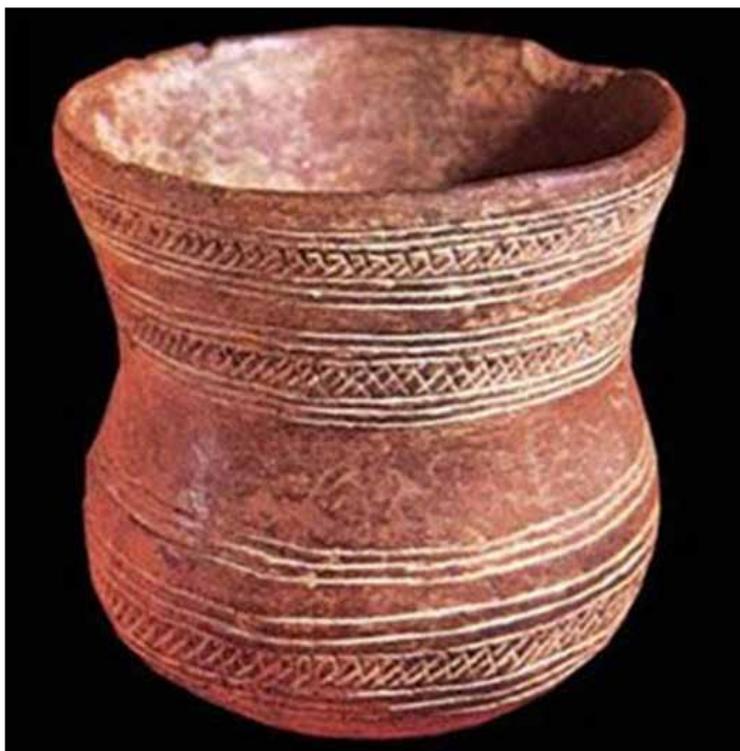
FIGURA 14 – MODELAGEM NA PRÉ-HISTÓRIA



FONTE: MASSOLA, Doroti. **Cerâmica**: uma história feita à mão. São Paulo: Ática, 1994.

As vasilhas e potes cerâmicos da pré-história eram muito singelos nos formatos, algumas possuíam decorações com desenhos geométricos, com incisões e impressões de ferramentas e objetos rudimentares. Com o passar do tempo, as técnicas foram se aprimorando, os desenhos ficaram mais elaborados e a pintura é integrada à peça por meio de argilas coloridas e pigmentos naturais.

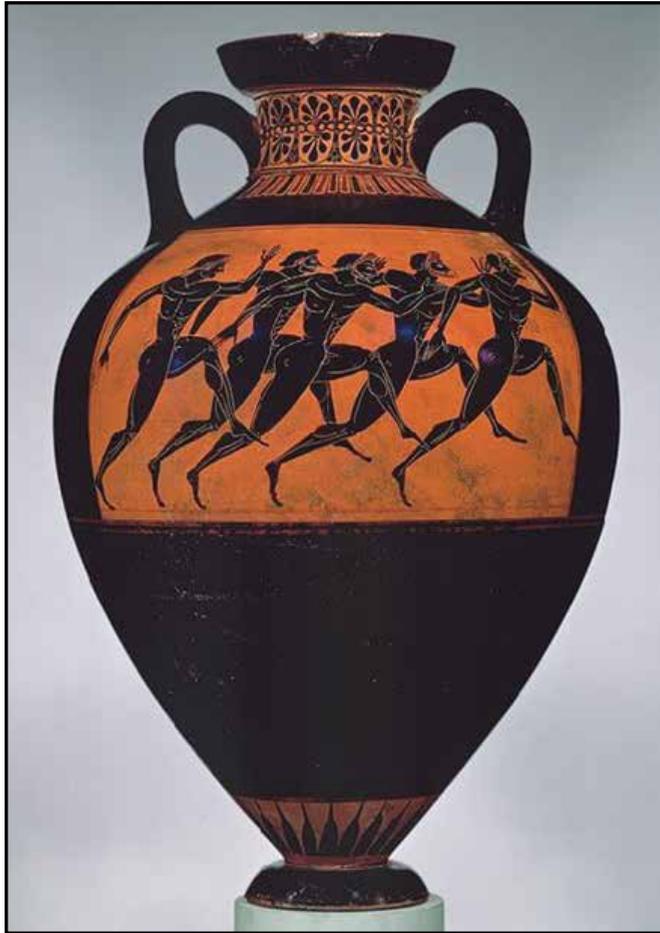
FIGURA 15 – CERÂMICA NEOLÍTICA



FONTE: Disponível em: <http://aprendeatravesdelarte.blogspot.com/2009_05_01...>. Acesso em: 20 jul. 2009

A modelagem na argila sempre foi parte integrante de várias culturas. Podemos citar uma grande expansão dessa prática na civilização grega. Os famosos vasos feitos em argila tinham técnica aprimorada de confecção, queima e pintura numa linguagem artística própria, ao ponto dos potes produzidos terem uma classificação por função e forma: por exemplo, as ânforas e cântaros. No geral, serviam para guardar produtos como o vinho, o mel, a água, o azeite, frutos secos e cereais. Com a temática maior voltada para o mitológico e o cotidiano, tem-se conhecimento de duas principais fases: as figuras negras e as figuras vermelhas. Abaixo, temos um exemplo de ânfora grega de figuras negras com o tema *Corredores Competindo*, a cena revela a corrida como uma das mais antigas modalidades dos jogos atléticos gregos.

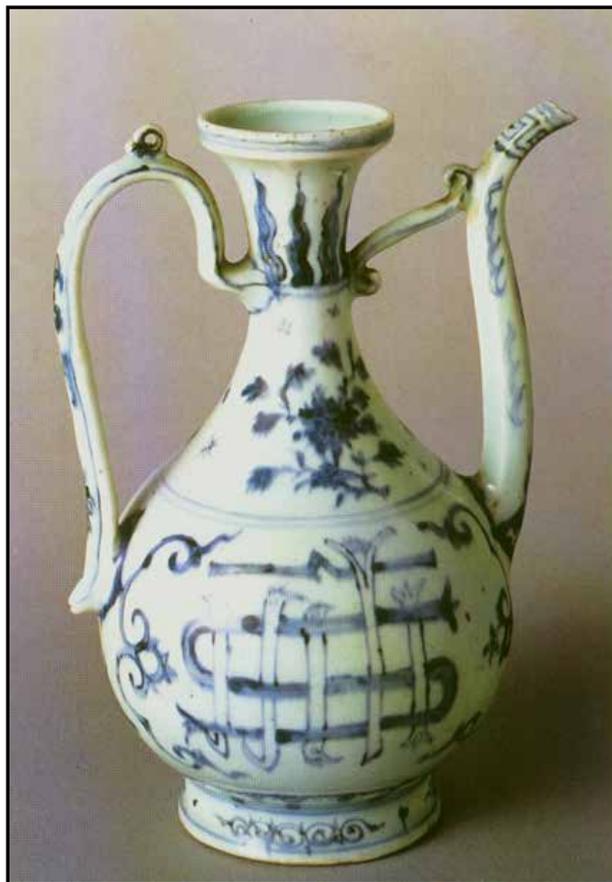
FIGURA 16 – CORREDORES COMPETINDO



FONTE: Disponível em: <<http://greciantiga.org/img/index.sp?num=0218>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

Outra referência importante na modelagem é a China, que desde o Período Antigo demonstra domínio de técnica e uma linguagem artística ligada à tradição religiosa. Especialista na produção de porcelana e cerâmica, sua produção era voltada ao decorativo e utilitário, como jogos de chá. Sua decoração é primorosa e sofisticada, principalmente pela utilização de esmaltes. A cultura chinesa foi dividida em dinastias, sendo uma das mais famosas a Dinastia Ming, com cerâmicas em azul e branco.

FIGURA 17 – DINASTIA MING - SEGUNDA METADE DO SÉCULO XVI



FONTE: Disponível em: <<http://www.library.gov.mo>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

Durante toda a história da humanidade, a modelagem contribuiu para uma identidade cultural. A argila foi um material usado extensamente para atender às necessidades artísticas e usuais, do cotidiano, aliando função com arte. A argila, por ser um mineral muito viável e adaptável às condições humanas, tem demonstrado sua larga contribuição para a história, a educação, a arte e a tecnologia – seja na formação cultural de um povo, como prática artística de um escultor ou nas mãos de uma criança como pura expressão criativa - na indústria de construção ou ainda como um semicondutor de computador.

3 SOBRE O GESSO

O gesso descende do mineral chamado gipsita, mais conhecido como “pedra de gesso”. Após a extração desse mineral, ele é fragmentado em pedaços e calcinado num forno a mais ou menos 160º, no se torna desidratado. O final do processo é dado com a moagem, tornando o gesso em pó, como é conhecido e comercializado.

Este material é muito usado na construção civil, por causa de suas qualidades de adesão. Voltado à decoração e acabamentos em paredes e tetos, o gesso é também considerado um bom isolante acústico e térmico. Sua propriedade negativa é sua ineficaz resistência quando em contato com a água e umidade, por isso se evita usar gesso no exterior. Sua maleabilidade propiciou o uso também voltado à moldagem, para criar esculturas, ornamentos, objetos e utilitários.

O gesso é um material tão antigo quanto a argila. Desde a antiguidade, era usado para a construção, como liga, revestimento e piso e para a produção de alguns recipientes. Constatou-se a existência de gesso nas ruínas em locais como a Turquia e a Síria com datação próxima de 8.000 a.C. e resquícios do uso de gesso em Jericó, no ano de 6.000 a.C. em modelagens e moldagens. Há registros da utilização do gesso em sarcófagos, máscaras mortuárias e pirâmides no Egito – a famosa *Quéops* – que data do ano de 2.500 a 2.800 a.C.

Na Grécia Antiga (entre IV e III séculos a.C.), o filósofo **Theofraste**, discípulo de Aristóteles, foi o primeiro a escrever um “Tratado de Pedra” e a iniciar a classificação de minerais, incluindo o gesso. Em seu relato, constam as localizações das principais minas de gesso (gesseiras) da época e sua utilização como argamassa, em ornamentos, relevos, esculturas e afrescos. Atribui-se ao escultor **Lisístrato** (*Lysistratus*) a invenção do processo de moldagem, realizando em esculturas, os retratos de pessoas a partir do molde do rosto original.

Gregos e romanos se utilizam do gesso para a moldagem e escultura. Mas apesar do uso constante do gesso pelas civilizações antigas – principalmente na construção civil - sua utilização como meio escultórico tem uma recaída após a queda do Império Romano. Sua redescoberta se dá no Renascimento com o escultor **Andréa Verrochio** (1435-1488) que realizou moldes do natural. Nesta época, no funeral de um morto, seus familiares encomendavam ao artista, o retrato do falecido em forma de busto como uma maneira de perpetuar sua memória. Verrochio realizava o pedido usando a cabeça do morto como matriz, e assim produzia uma escultura realista por um preço módico. Esse fato vem constatar que o gesso para a modelagem é um meio acessível, barato e um processo relativamente fácil de empregar.



O gesso na decoração é retomado na Renascença. Com o Barroco ganha expansão, por meio do conhecido “gesso de estuque”, uma espécie de argamassa feita de cal, areia e gesso (e às vezes pó de mármore) usado para revestir paredes e forros - usado também para a pintura de afrescos e ornamentos. Atualmente, não se utiliza mais esse termo, ficando a palavra “estuque” para designar um processo de acabamento relacionado às edificações antigas.

FIGURA 18 – DETALHE DE GESSO ESTUQUE DE TETO



FONTE: Disponível em: <<http://www.estuque-decorativo.com.pt/>>. Acesso em: 30 jul. 2009.

O escultor francês **Auguste Rodin** (1840-1917) também se utilizou do gesso como meio escultórico e de expressão. Podia-se encontrar o artista em seu ateliê cercado de moldes e muitas esculturas com “partes” de gesso, coladas umas às outras. Trata-se de verdadeiros fragmentos que possibilitavam ao escultor um exercício de liberdade e estudo de formas anatômicas.

FIGURA 19 – FRAGMENTOS DE GESSO – ESCULTURA DE RODIN



FONTE: Foto da autora (Museu Rodin – 2008)

Quando Rodin apresentou sua escultura intitulada “A Idade do Bronze” no Salão de 1877, foi acusado de usar um modelo vivo para molde, tal era a perfeição da figura humana. Apesar do aparente absurdo, esse episódio constata que a moldagem do natural era uma prática constante entre os escultores. Tal processo criou uma imagem negativa junto ao escultórico, criando um impasse entre a possibilidade técnica do escultor e a facilidade da cópia.

O gesso sempre foi utilizado como um **meio** para se conseguir reproduções de objetos e esculturas de maneira rápida e eficiente. A partir do século XX, alguns artistas assumem o gesso como material escultórico, como escultura final. Um exemplo é **George Segal** (1924-2000), que numa espécie de metáfora, também se utiliza de modelo ao natural – seres humanos como matrizes – prática desenvolvida desde a Antiguidade.

FIGURA 20 – GEORGE SEGAL



FONTE: Disponível em: <<http://carpinejar.blogspot.com.br>>. Acesso em: 30 jul. 2009.

Mas o gesso, neste caderno será direcionado para os estudos da modelagem. Portanto, ele será visto como um meio para viabilizar o processo do modelar.



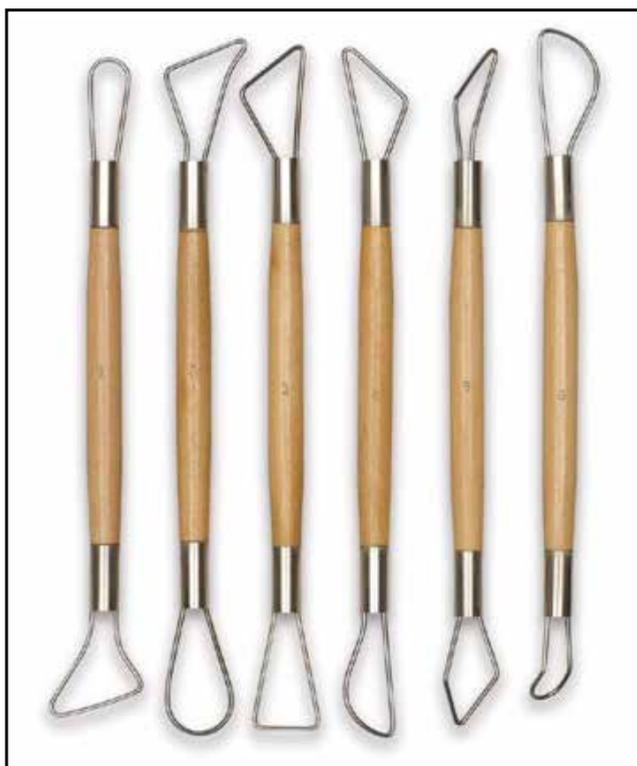
No próximo item, vamos conhecer um pouco mais sobre os materiais e ferramentas que envolvem a prática da modelagem.

4 MATERIAIS E FERRAMENTAS

Os materiais e ferramentas necessários para uma efetiva modelagem são distintos e direcionados para auxiliar no ornamento e construção. Os principais instrumentos são as mãos, e deve se estimular o contato manual com a argila, sendo as ferramentas uma forma de propor acabamentos na peça. Os materiais a seguir ajudam no processo do modelar, sendo alguns mais essenciais que outros.

- Podemos citar:
- Estecas.
- Potes com água.
- Jornais velhos.
- Oleado.
- Fio de *nylon*.
- Rolo de massa.
- Palitos de madeira.
- Espátula de madeira ou plástico.
- Esponja.

FIGURA 21 – ESTECAS



FONTE: Disponível em: <<http://www.artcamargo.com.br>>. Acesso em: 4 ago. 2009.

As ferramentas usuais são conhecidas como **estecas**. São espécies de cabos com metal na ponta, com tamanhos que variam entre 10 a 20cm, que servem para desbastar e retirar a argila. De variados tamanhos, as mais usadas são as que possuem uma armação em metal de forma quadrada e redonda nas pontas. Outras estecas são feitas inteiramente de madeira com lados de formatos diversos com objetivo de fazer acabamentos diferentes na argila, inclusive desenhos e outros ornamentos.

FIGURA 22 – ESTECAS EM MADEIRA



FONTE: Disponível em: <<http://www.arteconarte.com.ar>>. Acesso em: 30 jul. 2009.

É possível encontrar estecas de plásticos, mas as que são feitas à base de madeira, são melhores para trabalhar.

Para quem prefere criar suas próprias estecas, uma alternativa seria fazer algumas ferramentas de modo artesanal. Para o suporte, pode-se usar o corpo da caneta esferográfica, lápis, varetas de madeira ou bambu ou ainda palitos de sorvete. Para a parte em metal, que compõe os formatos das estecas, podem-se cunhar as formas com pedaços de arame e alicate, ou ainda usar cliques para papel, que já vêm na forma triangular. Para colar o suporte com a parte em metal, uma massa epóxi é mais durável. Aconselha-se usar luvas quando manusear a massa epóxi, pois a maioria possui chumbo na composição, que é tóxico. Em 24 horas, com a completa secagem da liga, é possível utilizar as estecas artesanais.

FIGURA 23 – ESTECAS ARTESANAIS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC-2008)

Potes com água são usados para umedecer a peça em argila que, com o contato com as mãos e conforme o clima (quente e seco), resseca. Cuidado para não exagerar, pois o excesso de água também é prejudicial, e pode desestruturar a argila e desmontar a peça.

Jornais são úteis para forrar as mesas e também para ser o suporte da peça em argila durante a secagem. Muitos usam o **oleado** (ver figura 20) que é uma espécie de emborrachado, utilizado para apoio no decorrer da prática em modelagem. Usa-se a parte áspera, deixando a parte lisa do oleado para baixo. Esse material é melhor do que jornal, pois não se desintegra com a umidade – e pode ser reutilizado sempre que se efetuar uma prática. É lavável e resistente. Podem-se usar outros emborrachados, como por exemplo, o E.V.A. que são encontrados em livrarias e são coloridos.

O **fio de nylon** (ou fio para pesca) é bastante proveitoso na modelagem, pois serve para “cortar” a argila. Precisa-se de um pedaço de fio de *nylon* (médio – nem muito grosso e nem muito fino) no tamanho de mais ou menos uns 40 cm e amarra-se nas pontas um pedaço de madeira ou outro tipo de material, somente para servir de apoio, no momento em que se corta a argila (conforme figura a seguir) para evitar machucar as mãos.

FIGURA 24 – FIO DE NYLON PARA CORTAR A ARGILA



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Rolo de massa é usado para esticar e fazer placas em argila. Ao trabalhar na escola, com uma demanda grande de crianças, pode-se usar um substituto para o rolo que causa o mesmo efeito de abrir massas: cabo de vassoura, cortado em pedaços menores.

Finalmente, os **palitos de madeira** servem para desenhar na argila, criando incisões. Quando se trabalha com crianças, evita-se de usar faca ou estilete para cortar, por exemplo, uma placa de argila. Um palito de madeira ou esteca de madeira também servem para cortar, apesar de não serem tão eficientes, porém são mais seguros. O palito ou esteca também podem ajudar nas ranhuras necessárias para a colagem na modelagem (processo explicado mais adiante).

A **espátula** de madeira ou plástico geram a possibilidade de acabamento numa peça quando se trata de alisar ou unir partes de argila. Já a **esponja** auxilia no acabamento, como por exemplo, em bordas; ou ainda na retirada do excesso de água ou barbotina de uma peça. Pode ajudar também a umedecer a peça sem exceder ou encharcar.

Outros materiais que poderiam ser acrescentados, conforme as possibilidades e necessidades da prática da modelagem são:

Pequenas **tábuas em madeira** para serem usadas como suporte para carregar as peças, de um lado para outro, com o intuito de evitar tocar as peças realizadas – já que essas se encontram úmidas, e neste estado é muito fácil deixar marcas de dedos ou ainda realizar uma pressão – danificando o formato original.

Quando se trabalha a modelagem com adolescentes e adultos, pode-se acrescentar uma **faca ou estilete** como ferramenta para auxiliar nos recortes. Um substituto seria uma esteca de madeira com formato afinado.

Um **pulverizador** com água é bastante útil para umedecer a argila, tanto a que se está modelando quanto a que está na reserva, guardada em sacos plásticos.

O **torno de mesa** já é um acessório mais elaborado, consta de uma base fixa e outra redonda que gira ao manuseio. É muito usada por artistas e ceramistas para trabalhar peças e esculturas sem precisar tocar nas estruturas, com a possibilidade de ver e ter acesso a todos os lados. Feita em metal ou madeira, possui vários tamanhos.

FIGURA 25 – TORNO DE MESA



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Para realizar as ranhuras, é possível também se utilizar de um **garfo**.

- **Pincéis** para pintura, barbotina e outros.
- Um **avental** é sempre indicado para quando se pratica a modelagem.
- **Panos** para limpeza.

É importante que o local de trabalho em que se dará a prática da modelagem esteja próximo de uma torneira, pia ou banheiro para lavar as mãos e as ferramentas com água após o uso. É importante que se tenha cuidado, pois o acúmulo de argila nos canos pode entupi-los. Se a prática de modelagem envolver muitas pessoas, o ideal é lavar as mãos e ferramentas em um balde com água e jogar fora o conteúdo num jardim ou canteiro.

5 TÉCNICAS BÁSICAS

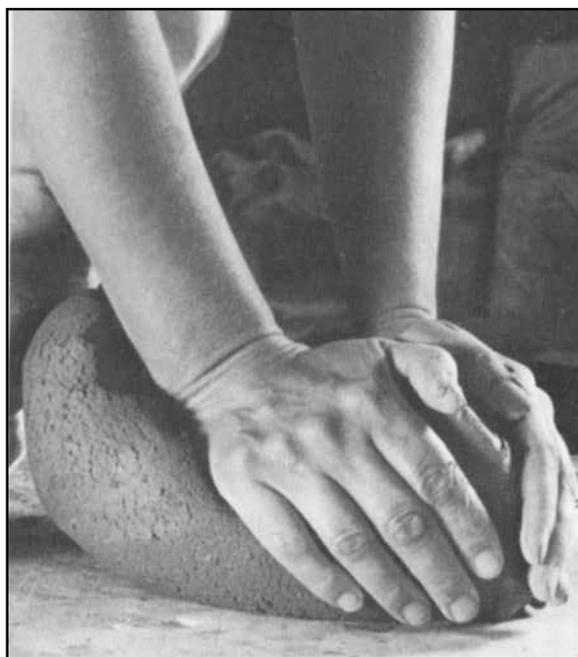
Esse item fala sobre os cuidados e procedimentos básicos para a construção na modelagem - o que é necessário ter e saber antes de iniciar a prática da modelagem.

Para adquirir **argila**, é necessário buscá-la em cerâmicas ou olarias, ou ainda comprá-la em floriculturas, em papelarias ou lojas de material artístico. O Brasil é um país que possui uma larga gama de argilas e seu acesso é relativamente fácil. Procure em sua região a existência de cerâmicas que produzem telha ou tijolo ou ainda olarias que fabriquem panelas, utensílios e vasos. Esses locais necessitam de argila como matéria-prima e muitas vezes também vendem argila para outros.

Para conservar a argila, é preciso que ela esteja envolta em plásticos para não ressecar. De vez em quando, é importante umedecê-la com água, para manter a sua maleabilidade. Caso ela resseque, é possível reverter a situação, colocando panos embebidos em água e plástico durante um tempo, para que a argila possa se hidratar e voltar ao estado brando novamente.

Antes da modelagem, é preciso **sovar** a argila. Amassá-la - sobre o oleado - para que ela obtenha maleabilidade e também para que se retire “bolhas de ar” que possam estar alojadas em seu interior. A pior coisa que pode acontecer na hora da queima da argila é perder a peça por causa de uma bolha de ar: pode causar rachaduras ou a perda total da peça. Isso acontece porque durante a queima, a peça encolhe por perder água. A pressão de uma bolha de ar que procura saída equivale a um estouro, podendo prejudicar outras peças que estão ao redor.

FIGURA 26 – AMASSAR A ARGILA

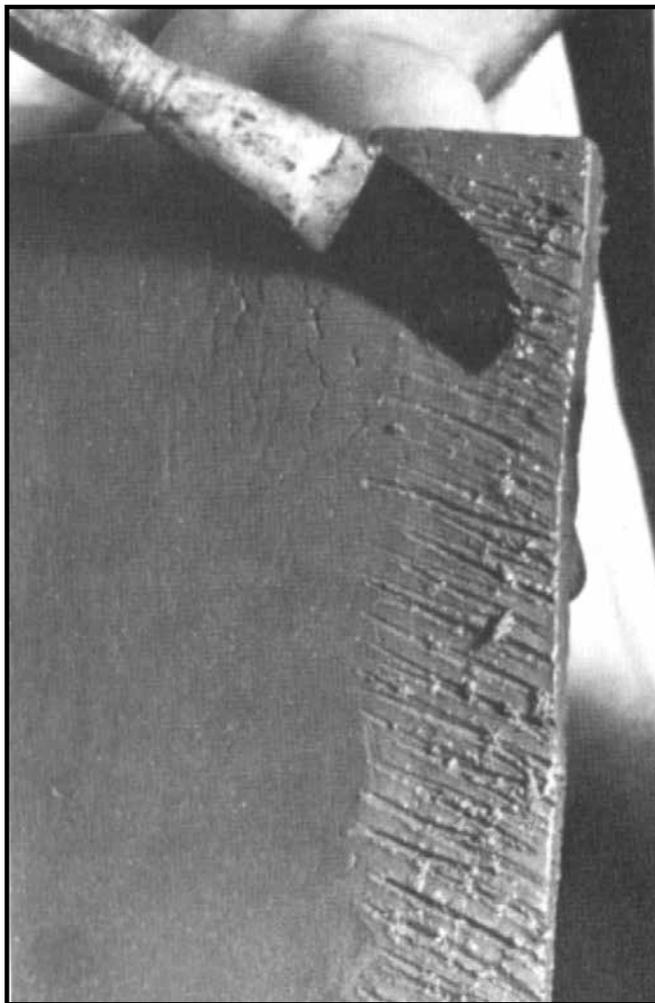


FONTE: WOODY, Elsbeth S. **Cerâmica a mano**. 5.ed. - Barcelona: CEAC, 1993.

Algo que se usa muito no processo de modelagem é a **barbotina**. Feita à base de argila e água, ela é considerada a “cola” para unir partes de argila. A barbotina é essencial, pois sem ela, as partes provavelmente vão descolar

ou rachar. Para fazer barbotina, usa-se um liquidificador: coloque água e vá acrescentando aos poucos pedaços de argila até formar uma pasta cremosa. Esse meio é bastante eficiente, porém desgasta-se o copo do liquidificador, bem como suas lâminas. Outro meio é amassar a argila com um garfo e adicionar água até a formação de uma pasta. Outra maneira é usar argila seca, quebrar em pedaços e juntar água, mexer com um instrumento até formar a barbotina. O importante é ter barbotina sempre à disposição armazenada em frascos de plástico ou vidro. Deve-se sempre agitar o frasco antes de usar a barbotina.

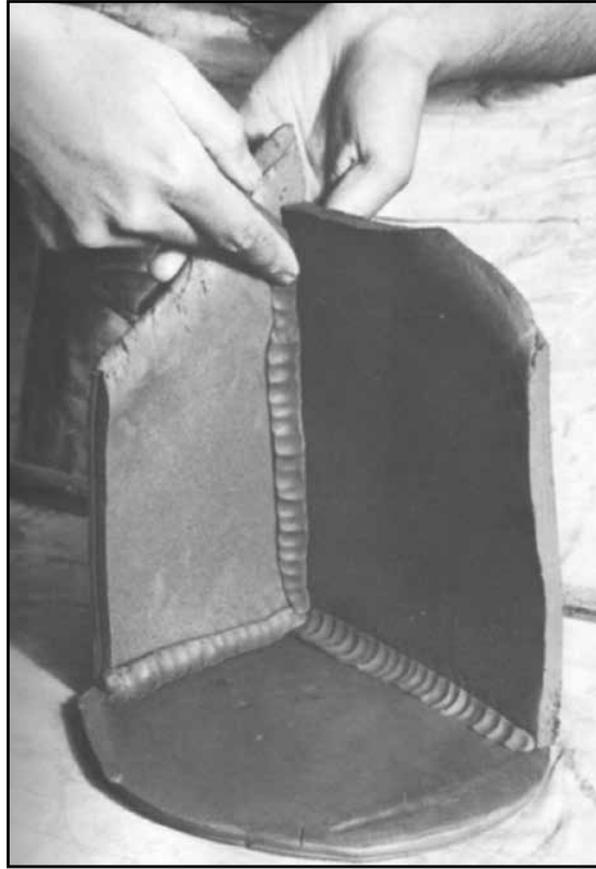
FIGURA 27 – RANHURAS E BARBOTINA



FONTE: WOODY, Elsbeth S. **Cerâmica a mano**. 5. ed. Barcelona: CEAC, 1993.

O procedimento correto para unir quaisquer partes de argila é criar ranhuras nas partes que serão coladas com a ajuda de um garfo, esteca ou palito. Depois pincele barbotina nas ranhuras e usa as partes. Para reforçar, coloque umas tiras de argila, pressione e alise sobre o local de união das partes (conforme figura a seguir).

FIGURA 28 – UNIÃO DE PARTES DA ARGILA



FONTE: WOODY, Elsbeth S. **Cerâmica a mano**. 5. ed. Barcelona: CEAC, 1993.



Forrar sempre as mesas com jornal, lona ou plástico auxilia na limpeza e evita que a argila grude na superfície das mesas.

Após a confecção da peça em argila, o passo a seguir é a **secagem**. Na secagem, que acontece de forma natural, a peça perde certa quantidade de água que se evapora. Nesse momento, percebe-se a mudança de coloração, normalmente para mais clara. A peça também muda de tamanho, encolhe, pois perdeu água em sua composição. A secagem é parte importante do processo, antes da pintura ou da queima. É preciso que a peça esteja completamente seca e isso pode levar de uma semana a mais, conforme o seu tamanho e espessura. O local para a secagem deve ser de sombra, sem vento e sobre jornais, pois durante o processo a peça encolhe e o jornal retrai também. Caso a peça esteja posicionada diretamente sobre um suporte de madeira ou prateleira, irá rachar e causar danos.

Após uma efetiva secagem, pode-se optar por um acabamento de pintura ou então levar a peça de argila para a queima em fornos cerâmicos. É por meio da **queima**, que as peças se tornam resistentes e se dá a completa saturação do material argiloso. A queima é feita em fornos específicos, e geralmente pode-se pedir para que cerâmicas e olarias executem o processo. Existem basicamente três modalidades de queima: em fornos a lenha, ou a gás ou elétricos.

Os fornos a lenha foram os primeiros na execução de queima cerâmica, sendo utilizados até os dias de hoje, mediante algumas exigências ambientais. Os fornos a gás são mais econômicos, porém exigem muita técnica e cuidados. Os elétricos são mais usados pela sua eficiência, simplicidade no manuseio técnico e por serem compactos. Construídos à base de tijolos refratários ou fibra cerâmica, podem alcançar altas temperaturas. A seguir, um exemplo de forno elétrico aberto: podem-se observar as resistências nas laterais do forno e os tijolos refratários.

FIGURA 29 – FORNO DE CERÂMICA ELÉTRICO



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC -2008)

Durante a queima, a argila passa por várias transformações: até os 100°C, a água inicial evapora; até os 200°C, os materiais orgânicos contidos na argila queimam; entre os 500°C e 600°C, o restante da água dissipa-se. Acima dos 600°C, elementos orgânicos queimam e dá-se a contração. Essa primeira etapa de queima e o resultado das peças se chama **biscoito**. Uma queima de biscoito pode chegar em torno dos 800°C até 1000°C. As peças estão resistentes, mas ainda porosas. Quanto maior a temperatura de queima menos porosidade e menos absorção de água pela peça cerâmica. A figura a seguir exemplifica peças em biscoito ainda no forno, para se ter uma ideia da conformação para uma queima. Às vezes, é necessário usar mobília refratária para ajudar no empilhamento das peças, para não sobrecarregar no peso e nem obstruir o calor.

FIGURA 30 – PEÇAS EM “BISCOITO” - FORNO CERÂMICO ELÉTRICO



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC -2008)

Apresentamos aqui algumas referências sobre materiais, ferramentas, cuidados e procedimentos para uma efetiva modelagem. Aparentemente, são muitas informações, mas acredite, cada linguagem artística possui um universo próprio que pode ser revelado. Convidamos você a desvendar esse mundo da modelagem, agora se voltando para a prática. Na próxima unidade, vamos conhecer as técnicas de construção.



Prezado estudante, até o momento você conheceu os devidos artifícios que envolvem a modelagem, numa espécie de preparação. Na próxima unidade, você terá acesso às práticas. Portanto, mãos na massa!



Vamos ao resumo do tópico para rever os principais itens sobre materiais e ferramentas da modelagem.

RESUMO DO TÓPICO 3

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, os quais apresentamos a seguir, resumidamente:

- As argilas são minerais e se dividem em baixa temperatura (terracota, faiança) e alta temperatura (argila refratária, porcelana, cerâmica pedra). A argila foi um dos primeiros materiais a ser usado pelo homem na prática tridimensional: utilitários para o cotidiano e estatuetas para os rituais. As vasilhas e potes cerâmicos da pré-história eram mais singelos se comparados aos da Grécia, que possuíam técnica e linguagem aprimorada com suas famosas ânforas. A China também é exemplo de primor, sendo uma das mais conhecidas as cerâmicas azul e branca da Dinastia Ming.
- O gesso descende do mineral chamado gipsita (pedra de gesso). O gesso sempre foi utilizado como um meio para se conseguir reproduções de objetos tanto na escultura como na decoração e arquitetura. O gesso também é material usado na construção civil desde os primórdios da civilização.
- Os materiais e ferramentas para uma efetiva modelagem são direcionados para auxiliar no ornamento e construção. Os principais instrumentos são as mãos, sendo as ferramentas (como as estecas) uma extensão para o acabamento. Materiais: potes com água, jornais, oleado, rolo de massa, fio de nylon, palitos de madeira, espátula, pincéis, entre outros.
- Os cuidados e procedimentos básicos para a construção na modelagem são necessários antes de iniciar a prática da modelagem: cuidados com a argila, uso da barbotina, procedimento de colagem, a secagem e a queima.



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Como atividade, propomos que você, pesquise na internet o *site* oficial: <www.ceramicanorio.com>. Nesse *site* existe uma variedade de *links* que tratam de vários assuntos ligados à modelagem e à cerâmica. Num dos links chamado “Be-á-bá da cerâmica”, pesquise mais sobre questões aqui mencionadas, como, por exemplo: amassar o barro, secagem, fornos, queima-biscoito e outros, aprofundando, dessa forma, seu conhecimento em modelagem.

Após a leitura, redija um texto que sintetize o conteúdo lido. Bons estudos!



Conheça alguns livros que falam de modelagem voltados ao público jovem e infantil:

VIDAL, J. J.; JAMES, P. **Ceramicando**. São Paulo: Callis, 1997.

CHITI, Jorge Fernández. **Curso de cerámica para niños y jóvenes**: iniciación con técnicas indígenas. Buenos Aires: Ediciones Condorhuasi, 2007.

VIBIEN, Patricia. **Argila**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

DOMINGUES, Celestino. **Dicionário de Cerâmica**. São Paulo: Caleidoscópio, 2007.

CHAGAS, Décio pereira. **Argila, as essências da terra**. São Paulo: Moderna, 1996.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

Boas Leituras!

PRÁTICAS DE MODELAGEM

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir do estudo desta unidade, o(a) acadêmico(a) estará apto(a) a:

- conhecer técnicas que cercam a modelagem como prática artística;
- instigar vivências em modelagem por meio de procedimentos e práticas;
- propiciar a apreciação da modelagem como possibilidade de criação artística.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em três tópicos. No final de cada um deles, você encontrará atividades que visam ajudá-lo(a) a aprimorar o conhecimento estudado.

TÓPICO 1 – MODELAGEM E ARGILA

TÓPICO 2 – MODELAGEM E GESSO

TÓPICO 3 – CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA

MODELAGEM E ARGILA

1 INTRODUÇÃO

Iniciamos a Unidade 2, com os objetivos voltados para a prática da modelagem. Neste tópico, conheceremos técnicas variadas que possibilitem a construção de objetos e figuras.

Procure praticar as modelagens aqui citadas para compreender suas possibilidades como linguagem artística e também para aprimorar seus estudos junto à tridimensionalidade. Teoria e prática devem caminhar lado a lado.

Neste tópico, o conhecimento estará dirigido para a modelagem em argila, com métodos bastante acessíveis para os iniciantes. São técnicas que também podem ser usadas na escola, para as crianças e jovens do ensino fundamental e médio.

Portanto, preste atenção aos procedimentos e mãos à obra!

2 MODELAGEM DE UM POTE

A modelagem de um simples pote pode ser feita a partir de uma bola de argila. Antes, porém, prepare o local com os materiais e ferramentas necessárias para uma prática eficaz. Não se esqueça do oleado para forrar a mesa de trabalho. Basicamente, para esta modelagem, basta ter:

- Argila.
- Fio de *nylon*.
- Oleado.
- Potes com água.
- Estecas ou palitos de madeira.

FIGURA 31 – MODELAGEM DE UM POTE



FONTE: WOODY, Elsbeth S. Ceramica a mano. 5. ed. Barcelona: CEAC, 1993.

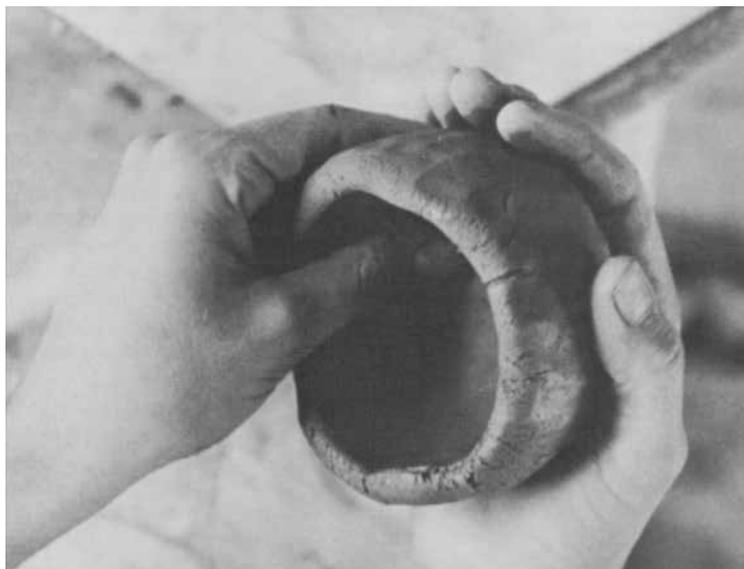
Antes de iniciar a prática, sempre procure sovar a massa argilosa. A partir daí, faz-se uma bola em argila. Apoie a bola de argila no oleado ou em suas mãos e pressione com os polegares o meio da massa (ver figura anterior).



Observe que conforme o tamanho da bola inicial de argila será o tamanho proporcional do pote.

Pressione a argila para os lados, criando as paredes do pote. Alise as paredes e o fundo da peça com as mãos, (veja na figura a seguir). Use um pouco de água para alisar – mas cuidado para não encharcar a peça! Para os acabamentos, utilizam-se os palitos de madeira ou estecas para criar desenhos.

FIGURA 32 – MODELAGEM DE UM POTE



FONTE: WOODY, Elsbeth S. Cerâmica a mão. 5. ed. Barcelona: CEAC, 1993.

A modelagem de um pote a partir de uma bola de argila é relativamente fácil e pode ser a primeira prática junto aos iniciantes para sensibilizá-los quanto ao material ou ainda para crianças de séries iniciais.

FIGURA 33 – POTES MODELADOS POR CRIANÇAS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Quando se ornamenta com desenhos a peça em argila, deve-se prestar atenção quanto aos **estereótipos**. É importante fazer uma ressalva agora, para tratar de um assunto que tem preocupado a arte-educação quanto a esse tema.

Estereótipos são figuras que se repetem indefinidamente de modo prolongado e idêntico: uma espécie de clichê. Quase sempre são interferências do adulto e do meio, no ato espontâneo de desenhar da criança. Isso repercute de maneira permanente, se não percebido a tempo. Os estereótipos mais comuns são as famosas gaivotas ou pássaros (num repetido v) que pairam nos céus infantis. Outras manifestações são as estrelas e corações ou ainda gatos, peixes e borboletas simplificados. Os estereótipos enfraquecem e retiram a riqueza de um trabalho artístico infantil cuja gestualidade e imaginação são pontos fortes. O desenho mimeografado e os livros para colorir também descaracterizam o desenho infantil. E essa descaracterização inicia, geralmente, na fase da alfabetização.

Pedagogicamente, nos métodos de alfabetização, utilizam-se imagens que representam os objetos em parceria com as letras visando o objetivo de fixação da simbologia escrita. Uma situação-problema que pode ocorrer é a massificação das imagens em detrimento dos desenhos das crianças. O adulto, com a intenção de alfabetizar, ensina o desenho “correto” para a criança interferindo na sua capacidade criadora. Esse é um fato que mais tarde será visualizado pelo professor de artes nas séries advindas e muitas vezes é difícil contornar o problema instalado os estereótipos.

FIGURA 34 – ESTEREÓTIPOS



FONTE: Autora

É preciso discutir a qualidade estética do que é oferecido à criança. O professor é responsável pela escolha de fontes de informação visual e para isso também precisa se educar esteticamente. Como educador, é preciso respeitar o gesto primordial da criança. Para isso, precisa haver propostas que promovam o estímulo da criatividade infantil.

Ao introduzir o desenho na modelagem, é preciso ter cuidado quanto aos estereótipos. Deve-se estimular a essência do desenho da criança ou ainda direcionar um tema, como por exemplo, estudar os desenhos geométricos da iconografia indígena brasileira ou realizar uma releitura de algum artista.



Releitura significa um fazer a partir de uma obra. A arte-educadora Analice Dutra Pillar (2003) enfatiza que releitura é uma forma de reinterpretar, de criar novos significados, de reconstruir com novo sentido em um outro contexto: busca-se a criação e não a reprodução. A criação acontece com base num referencial artístico.



Para saber mais sobre releitura, recomendamos o livro **A educação do olhar no ensino das artes**, de Analice Dutra Pillar (org). A editora é Mediação, de Porto Alegre. O livro foi editado em 2003.

3 CONSTRUÇÃO COM COLOMBINAS

Colombinas são roletes de argila, numa técnica desenvolvida já pelos povos primitivos na produção de potes e vasos (ver figura 14 da Unidade 1). Para esta prática vai ser preciso:

- Argila.
- Fio de *nylon*.
- Oleado.
- Potes com água.
- Garfo, esteca ou palito de madeira para as ranhuras.
- Barbotina.
- Rolo de massa.
- Faca, estilete ou palito de madeira para cortar.
- Espátula.
- Esponja.

FIGURA 35 – COLOMBINAS



FONTE: WOODY, Elsbeth S. Ceramica a mano. 5. ed. Barcelona: CEAC, 1993.

Corte um pedaço de argila com o fio de *nylon* e sove para deixá-lo apto para a modelagem. Com um pedaço de argila, pressione entre as mãos e o oleado, num movimento para a formação de um rolo – para colombinas é melhor fazer uns roletes com espessura mais grossa do que fina, para suportar a construção. Faça algumas colombinas e deixe de lado por um momento para se dedicar agora ao fundo da peça.

O próximo passo é fazer a base do pote. Abra um pedaço de argila com o rolo de massa e deixe-o com uma espessura entre 1 e 2 cm. Corte-o num formato circular. Nas bordas, faça ranhuras e coloque barbotina – cuidado para não aprofundar as ranhuras. Elas devem ser mais superficiais.

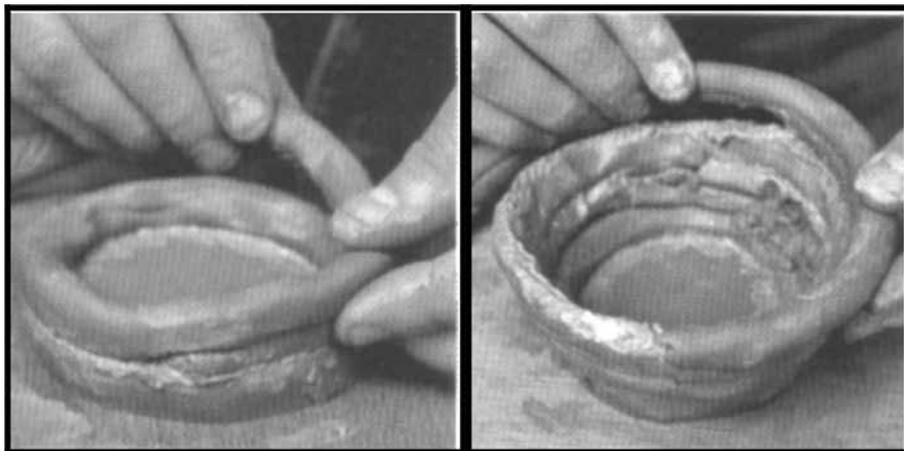
FIGURA 36 – RANHURAS PARA A BASE DO POTE



FONTE: PENIDO, Eliana; COSTA, Sílvia de Souza. Cerâmica. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 1999.

Sobre as ranhuras com barbotina posicione as colombinas. Uma sobre a outra, não se esquecendo de intercalar ranhuras e barbotina (ver figura a seguir).

FIGURA 37 – CONSTRUÇÃO COM COLOMBINAS



FONTE: MIDGLEY, Barry (coord). Guia completa de escultura, modelado y ceramica. Madrid: Hermann Blue, 1982.

Após alcançar a altura e o tamanho da peça pretendido, para finalizar, é necessário alisar com uma espátula ou esteca de madeira (veja na figura a seguir) com movimentos de baixo para cima, por dentro e por fora da peça modelada. Sempre apóie com uma mão para não perder o formato original. Usar um torno de mesa como base, ajuda bastante na construção e manuseio dessa prática.

FIGURA 38 – JUNÇÃO DAS COLOMBINAS COM ESPÁTULA



FONTE: PENIDO, Eliana; COSTA, Silvia de Souza. Cerâmica. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 1999.



Se quiser criar um formato diferenciado para o pote, como por exemplo, com uma forma mais aberta em cima do que na base, basta colocar as colombinas um pouco mais abertas do que as anteriores, conforme se constrói o pote.

3.1 PRÁTICA COM COLOMBINAS

Uma alternativa para a prática das colombinas é criar espirais e outros elementos decorativos, tendo como suporte a base de fundo. Pode-se deixar em evidência o desenho da colombina, usar barbotina e pressionar quando agregar as partes e roletes de argila. Retira-se o excesso da barbotina com uma esponja úmida e deixa-se secar sobre jornal. Por ser uma prática que resulta em uma peça mais frágil, é recomendado que se produza em tamanho menor.



É extremamente importante para esta atividade que o fundo não se descole dos ornamentos. Para isso, é necessário colar (ranhura e barbotina) uma primeira colombina junto ao fundo, e pressioná-la com uma esteca de madeira ao ponto de fundi-la com o fundo. Só assim pode-se ter segurança de não haver desprendimento da peça.

Essa atividade pode ser realizada com crianças que tenham uma coordenação mais desenvolvida e também com adolescentes.

FIGURA 39 – COLOMBINAS EM ESPIRAIS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

4 PLACAS: ESTRUTURAS PLANAS

Para confeccionar placas em argila, são necessários os seguintes materiais:

- Argila.
- Fio de *nylon*.
- Oleado.
- Potes com água.
- Rolo de massa.
- Faca, estilete ou palito de madeira para cortar.
- Estecas.
- Barbotina.
- Esponja.

As placas são úteis para modelar máscaras, relevos ou ainda formatos diversos como pratos. Primeiramente, amasse e sove a argila. Com o rolo de massa, abra uma placa de argila, no sentido “centro para fora”. Cuidado para manter a espessura dentro de um limite entre 1 e 2 cm. Alguns ceramistas utilizam guias de madeira para manter a altura da massa por igual e plástico ou pano entre a massa e o rolo para a argila não grudar.

FIGURA 40 – PLACAS



FONTE: Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com>>. Acesso em 11 ago. 2009.

4.1 MOLDAGEM DE FORMAS

A placa pode ser usada numa moldagem de formas diversas. Podem-se usar pratos, bacias, tigelas com formatos diferenciados. É aconselhável interpor entre o molde e a argila, panos úmidos que servirão como uma segurança para que a massa não grude nas paredes do molde.

Para a moldagem, coloque a placa de argila sobre o molde e pressione para criar o formato desejado. Recorte o excesso e faça acabamentos com uma esponja úmida sobre a argila retirando as imperfeições. (veja na figura a seguir).

FIGURA 41 – MOLDAGEM COM PLACAS



FONTE: MASSOLA, Doroti. Cerâmica: uma história feita à mão. São Paulo: Ática, 1994.

Deixe de um dia para outro para secar. Com a argila mais firme, em **ponto de couro**, desloque a forma que serviu de molde (figura anterior) e faça as correções necessárias no fundo da peça com uma esteca de madeira ou espátula. Atente para o fato de que podem ter ocorrido algumas gretas. Se isso acontecer, basta alisar com um pouco de água ou barbotina e retorne a peça ao molde, para ter um apoio durante a secagem.



Ponto de couro é o estado da argila que possui consistência mais firme para trabalhar, principalmente o recorte. No ponto de couro, os acabamentos também são mais fáceis de serem realizados. Sua consistência é similar ao sabão.

4.2 MÁSCARAS

Para as crianças e jovens, podem-se realizar placas voltadas para máscaras e relevos. Como tema para as máscaras, pode-se estudar a cultura africana, que possui uma forte menção escultórica, com elementos geométricos. Outra fonte de inspiração pode ser o folclore brasileiro como, por exemplo, as famosas carrancas do Rio São Francisco que podem servir de referência para os trabalhos práticos da modelagem com máscaras.

FIGURA 42 – MÁSCARAS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

No caso da confecção de máscaras, para criar volume, acrescenta-se argila em partes como o nariz, boca e olhos, não se esquecendo das ranhuras e barbotina – qualquer agregação de argila que se faça, é necessário realizar ranhuras e acrescentar barbotina. Se não quiser que a máscara fique plana, basta criar um aspecto arredondado e volumoso, apoiando a máscara sobre bolas de jornal ou ainda sobre telhas curvas.

FIGURA 43 – MODELAGEM DE MÁSCARAS A PARTIR DE PLACAS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Use as estecas ou palitos de madeira para as incisões, desenhos e acabamentos. O contorno da máscara pode ser feito com um estilete, faca ou palito de madeira, para retirar o excesso. No final, passe uma esponja úmida pela peça, com movimentos suaves, para criar um aspecto de finalizado. Deixe secar sobre jornal. Acompanhe a secagem das peças e, caso apareça alguma trinca, basta passar barbotina e colocar um pedaço de argila sobre a imperfeição e alisar – esse processo só é possível se a peça ainda estiver úmida. Caso as máscaras já estejam em **ponto de osso**, fica difícil fazer qualquer reparação.



Ponto de osso é o estado em que as peças em argila estão completamente secas. Neste estado, não se pode mais fazer alterações ou reparações. Para saber se a peça está em ponto de osso, é só observar o resultado após riscar a peça: o que se desprender é preciso que seja somente pó. Neste estado, a peça é frágil e deve-se tomar cuidado ao manuseá-la.

4.3 RELEVOS

Quanto aos relevos, normalmente se usa placas no formato quadrado ou retangular – mas não é uma regra. O recorte na forma de quadrado ou retangular são mais fáceis para se fazer um painel, colocando um do lado do outro, numa espécie de encaixe. Tal como nas máscaras, os volumes podem ser conseguidos mediante o acréscimo de argila ou a sua retirada por meio de estecas. Para tanto, as placas para relevo podem ter a média de 2 cm de espessura. É aconselhável inicialmente fazer um desenho com o palito de madeira como orientação para o relevo.

Temas para o relevo são diversos: pode ser figurativos ou abstratos, com base em alguma obra de artista ou ainda como um estudo das formas puras: geométricas e orgânicas.

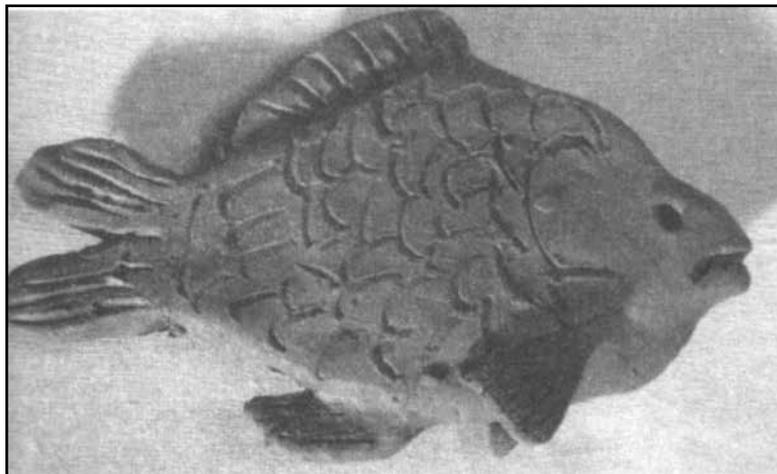
FIGURA 44 – PLACA EM RELEVO



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

4.4 FIGURAS PLANAS

FIGURA 45 – FIGURA PLANA



FONTE: CHITI, Jorge Fernández. Curso de cerâmica para niños y jóvenes. Buenos Aires: Condorhuasi, 2007.

Uma vertente das placas também são as figuras planas, chamadas assim pelo autor Jorge Fernández Chiti (2007). As crianças aproveitam das placas para desenhar, recortar e imprimir com ferramentas os detalhes e ornamentos eminentes da figura em questão. O exemplo aqui é com temas de animais. Chiti (2007) comenta que o modelado aparentemente simples de figuras planas ajuda a liberar as inibições da criança, já que a estimula para o ato criativo. É uma forma de reconhecer e conhecer as formas representativas que o meio oferece.

4.5 IMPRESSÕES

Com placas ainda é possível criar impressões por meio de objetos diversos como folhas e rendas. Uma sugestão seria levar as crianças para um jardim ou parque próximo ao local da atividade e pedir para que elas recolham da natureza diversos itens como folhas, galhos, madeira, flores. Pressionam-se os elementos na placa de argila com as mãos ou com a ajuda do rolo de massa. Retiram-se os elementos e tem-se a impressão na massa.

O efeito é interessante e pode ser feito também com objetos inusitados como tampas de refrigerante, pregadores de roupa, cliques, linhas, conchas, garfos etc.

FIGURA 46 – IMPRESSÕES COM FOLHA



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Outra impressão de resultado sensível é a marca das mãos ou pés. Esse efeito visual já instigava o ser humano desde os tempos pré-históricos, quando o homem primitivo também deixava a marca das mãos por meio de pigmento nas paredes das cavernas. Realizar essa impressão com as crianças de séries iniciais é bastante eficaz, podendo acrescentar o nome da criança e a data, numa espécie de memória e de identidade.

FIGURA 47 – IMPRESSÃO DE MÃOS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)



É importante sempre deixar secar as peças sobre jornais. Deixe que as crianças também acompanhem a secagem e percebam as diferenças de colorações e o encolhimento, que reduz o tamanho das peças. Explicar por que isso ocorre – em função da evaporação natural – faz com que as crianças entendam dos princípios da modelagem e participem de todas as etapas de seu trabalho.

A impressão é uma técnica bastante antiga: era usada para a escrita na Mesopotâmia (4.000 a.C.) que registrava a história por meio de placas em argila. Os antigos mesopotâmicos deixaram impressos na argila ainda úmida, a chamada “escrita cuneiforme” – tinha esse nome por causa da ferramenta em forma de cunha. Inicialmente a escrita revelava pictogramas – que representavam formas do mundo - mas com o seu desenvolvimento, se tornou mais simples e abstrata.

FIGURA 48 – ESCRITA CUNEIFORME



FONTE: Disponível em: <<http://tipografos.net>>. Acesso em: 11 ago. 2009.

5 CONSTRUÇÃO A PARTIR DE BLOCOS

Esta é uma prática bastante simples e pode ser direcionada para as crianças e iniciantes na modelagem de uma caixa a partir de um bloco. Os materiais necessários são:

- Argila.
- Fio de *nylon*.
- Oleado.
- Potes com água.
- Estecas.
- Esponja.
- Jornal.

Sove a argila sob o oleado. Ao finalizar, dê um formato para o bloco de argila – um cubo ou outra forma. Com o fio de *nylon*, faça um corte horizontal (veja na figura a seguir) um pouco acima da metade do bloco.

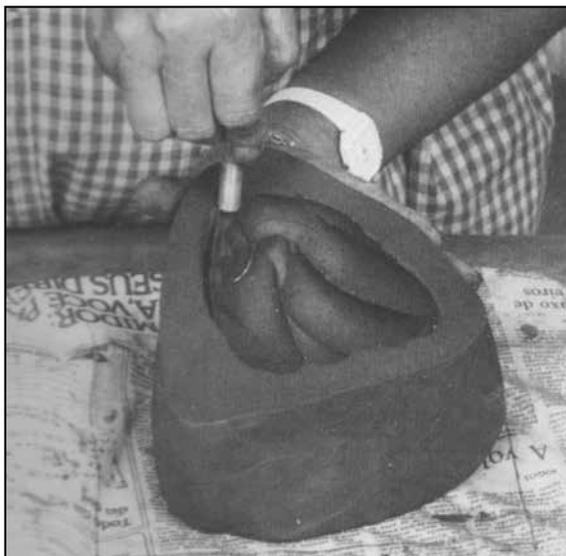
FIGURA 49 – CORTAR O BLOCO COM FIO DE NYLON



FONTE: GABBAI, Miriam B. Birmann. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.

Com as partes separadas, escave a parte inferior e maior do bloco com estecas, retirando o excesso de argila (ver figura a seguir). Faça o mesmo na parte menor. Sendo uma forma de **ocagem**, escava-se até que a espessura das paredes e o fundo fiquem em torno de 1,5 a 2 cm de espessura. Não se faz paredes muito finas, pois, com a secagem e o encolhimento, existe o risco de a peça se tornar frágil, caso não haja espessura suficiente.

FIGURA 50 – RETIRAR O EXCESSO DE ARGILA COM ESTECA



FONTE: GABBAI, Miriam B. Birmann. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.

Coloque jornal amassado dentro da peça modelada para manter a formatação da caixa até o final da secagem (figura a seguir). Pode-se usar a esponja úmida para acabamentos e a retirada de imperfeições, arredondando os cantos.

FIGURA 51 – JORNAL PARA A FORMATAÇÃO



FONTE: GABBAI, Miriam B. Birmann. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.

A seguir, um exemplo de caixas feitas a partir de blocos de argila, por jovens do ensino médio. Para ornamentar as caixas, podem-se fazer desenhos ou ainda criar impressões.

FIGURA 52 – CAIXAS A PARTIR DE BLOCOS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC -2009)

6 ESCULTURAS

A prática da escultura é bastante estimulante tanto para as crianças do ensino fundamental quanto para os jovens do ensino médio. Podem-se modelar vários formatos com base em vários temas: a figura humana, personagens, animais, objetos etc. Os materiais necessários são:

- Argila.
- Fio de *nylon*.
- Oleado.
- Potes com água.
- Estecas.
- Esponja.
- Jornal.

Ao trabalhar com esculturas, temos pelo menos duas possibilidades de construção: a partir de um bloco de argila ou ir acrescentando partes para formar um todo.

Na primeira possibilidade, vamos subtrair o material com as ferramentas – as estecas – até conseguir o formato desejado. Na segunda versão, acrescentam-se as partes, sempre colando com ranhuras e barbotina.

O cuidado que se deve ter com a modelagem de esculturas é garantir que estejam ocas. Para isso faz-se a chamada técnica da **ocagem**. Depois de modelada a escultura, vire-a de lado para retirar da parte de baixo a argila com a ajuda de estecas. Retira-se o máximo de argila do centro da peça, deixando uma espessura de mais ou menos 2 cm de paredes. Para manter a formatação da escultura, coloca-se jornal amassado para preencher todo o espaço oco até o final da secagem.

A vantagem da ocagem está em alguns fatores:

- a secagem é mais rápida;
- economiza-se em material: argila;
- diminuem-se as chances de trincas;
- a escultura de torna mais leve.



Algo importante a se destacar é que todas as peças que forem destinadas à queima em fornos cerâmicos precisam estar ocadas. A ocagem diminui o risco de se perder a peça durante a queima.

FIGURA 53 – PEÇA OCA – VISTA DA PARTE DE BAIXO DA ESCULTURA

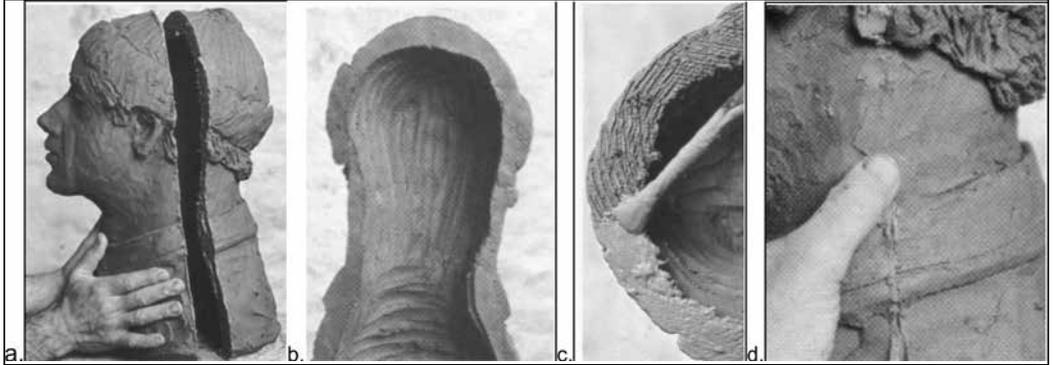


FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC - 2009)

Em esculturas maiores, a ocagem também precisa ser feita, mas devido ao tamanho, fica difícil de alcançar com as ferramentas todo o espaço interno. Portanto, é necessário cortar no meio a escultura no sentido vertical com o fio de *nylon* (figura 54-a). Faz-se a ocagem com as estecas (figura 54-b). Antes de juntar as partes, primeiro devem-se fazer ranhuras e acrescentar barbotina (figura 54-c). Ao unir as partes, pressiona-se para atrelar muito bem a escultura. Acrescenta-se um

pouco de argila na linha do corte e se alisa para vedar e não deixar transparecer o processo de recorte (54-d). É interessante preencher o espaço oco com jornal, para não se perder a formatação final da escultura.

FIGURA 54 a/b/c/d – ETAPAS PARA A OCAGEM EM ESCULTURAS MAIORES



FONTE: MIDGLEY, Barry (coord). Guia completa de escultura, modelado y ceramica. Madrid: Hermann Blue, 1982.

A secagem é extremamente importante e deve ser acompanhada depois que se faz esse processo de ocagem, de corte radical. O ideal é que a secagem seja lenta. Coloque a peça num lugar protegido do vento e sem sol. Observe a peça e, caso surjam trincas, ainda é possível de reverter a situação – se estiver em ponto de couro. Quanto maior a peça, maior o compromisso e o cuidado com a secagem.

FIGURA 55 – ESCULTURA OCADA E FINALIZADA



FONTE: MIDGLEY, Barry (Coord). Guia completa de escultura, modelado y ceramica. Madrid: Hermann Blue, 1982.



Se caso a prática de modelagem acontecer durante vários dias, é necessário envolver a escultura em construção em plásticos para se manter a umidade e a possibilidade de continuar o trabalho de forma efetiva.

7 MODELAGEM CRIATIVA

Gostaríamos de apresentar mais duas práticas voltadas para modelagem infantil. Para tanto, será preciso o seguinte material:

- Argila.
- Fio de *nylon*.
- Oleado.
- Potes com água.
- Estecas
- Barbotina.
- Palitos de madeira.
- Esponja.

7.1 TARTARUGAS

Essa modelagem relativamente fácil pode ser realizada com a temática voltada para outros animais. A base é o corpo, e os membros - cabeça, patas, rabo – são agregados. Para o corpo da “tartaruga” basta uma bola de argila, na qual já se modela diretamente o “casco” em forma de um pote côncavo. Para as patas e cabeça, modelam-se cinco bolas menores e se agrega ao corpo – fixando muito bem com ranhuras e barbotina. Com a esteca ou palitos de madeira, desenham-se as características do animal: no casco, nas patas e na cabeça.

FIGURA 56 – TARTARUGAS



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

7.2 FANTOCHES DE DEDO

A outra modelagem para o público infantil são os fantoches de dedo. É uma prática bastante simples que tem como base um pouco de argila e muita criatividade.

Será preciso um pedaço de argila suficiente para cobrir um dedo, modela-se diretamente sobre os dedos da mão. Para os detalhes, agrega-se argila ou se desenha com palitos de madeira ou estecas. Sempre ao unir partes, não se esqueça das ranhuras e barbotina!

FIGURA 57 – FANTOCHES DE DEDO



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Os detalhes são criativos e variados conforme a imaginação de cada criança. Podem-se observar pormenores conhecidos como os olhos, nariz e boca e braços e outros inusitados como óculos, penteados, vestimentas, bigodes. Podem-se caracterizar alguns personagens de histórias e mitos como princesas, palhaços, monstros e alguns bichos. Os fantoches podem ser direcionados para o teatro ou como brincadeira por parte das crianças.

FIGURA 58 – FANTOCHES DE DEDO



FONTE: Foto da autora (Blumenau/SC – 2009)

Na figura anterior, temos exemplos de fantoches engraçados realizados por jovens para a aprendizagem da técnica. Veem-se figuras com temas de animais como o gato até alguns mais curiosos, como o fantoche com sarampo.



Para os fantoches, é preciso modelar diretamente nos dedos, mas deve-se tomar cuidado para criar uma folga conveniente – isso porque a argila na secagem encolhe – e se a modelagem for feita na medida exata do dedo, não caberá mais para uso posterior – e isso pode causar frustração às crianças.

Importante é exercitar as técnicas, antes de aplicá-las numa atividade na escola ou para algum grupo de iniciantes. Quanto mais se praticar, mais a experiência se efetiva e se ganha confiança junto aos procedimentos, materiais e ferramentas.



Prezado acadêmico, como diz o provérbio, “a prática faz o mestre”. É necessário que você dedique um certo tempo para aprimorar as técnicas aqui mencionadas. Você perceberá que a modelagem é uma atividade instigante, que trabalha vários fatores, entre eles a criatividade e a aptidão tridimensional. Estimule-se a praticar e colocar a mão na massa!



Chegou o momento do resumo do tópico. Vamos rever alguns pontos essenciais sobre modelagem e argila.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, foram relacionadas algumas técnicas de modelagem voltada para iniciantes, crianças do ensino fundamental e jovens do ensino médio, que apresentamos resumidamente a seguir:

- Modelagem de um pote: a partir de uma bola de argila. De início, uma preocupação com os estereótipos, que são figuras que se repetem indefinidamente de modo prolongado e idêntico.
- Construção com colombinas: a partir de roletes de argila. Outra possibilidade é criar espirais e outros elementos decorativos a partir da colombina.
- Placas: estruturas planas, moldagem de formas, máscaras, relevos, figuras planas e impressões.
- Construção a partir de blocos: criam-se objetos – como caixas – retirando-se o excesso de argila.
- Esculturas: com duas possibilidades de construção: a partir de um bloco de argila ou acrescentando partes para formar um todo. Destaque para a técnica da ocagem.
- Modelagem criativa: voltada ao público infantil, com a produção de tartarugas e fantoches de dedo.



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Neste tópico, referimo-nos às práticas da modelagem. Pesquise no site <<http://revistaescola.abril.com.br>>. No link Busca, digite a palavra argila. Veja os vários links associados à modelagem em argila e conheça algumas atividades relacionadas. Selecione o link “exploração de texturas em argila” e conheça um plano de ensino direcionado para a educação infantil com ênfase nas impressões. Estude o plano e relacione outros objetos possíveis para a impressão na argila. Boa pesquisa!

MODELAGEM E GESSO

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico, vamos conhecer técnicas de moldagem voltada para a constituição de formas e réplicas. Também neste tópico vamos destacar o emprego do gesso para reproduções diversas, bem como do uso da argila líquida.

Temos de compreender que esse caderno tem a finalidade de enfatizar a modelagem. Como já citado anteriormente, o gesso aqui será aplicado para ampliar as possibilidades da argila e que, portanto, ele é considerado um meio e não o produto final.

Fique atento, instigue sua curiosidade e pratique os procedimentos aqui mencionados para ampliar e conquistar mais essa prática do tridimensional.

2 MOLDES E REPRODUÇÕES

O molde, numa versão simplista, poderia ser considerado somente como o processo para obter réplicas. Numa perspectiva mais ampla, o molde pode ser usado para perpetuar alguma matriz, como as máscaras mortuárias, que já mencionamos neste caderno, ou ainda como diz o ceramista Paulo James (1987), o molde pode ser uma pedra fóssil, que nos remete à ideia do que foi um dia, um pássaro, um peixe ou plantas que não existem mais.

As mãos de um exímio torneiro também são moldes, como são as mãos de um bom artista, com a diferença de que nas mãos de um artista se encontra toda uma linguagem que, na sua maturidade, é facilmente identificada – é o que chamamos de estilo. (JAMES apud GABBAL, 1987, p. 75).

De maneira usual, o molde é utilizado para reproduções de uma determinada figura ou objeto. Sua vantagem está em conseguir réplicas de forma rápida e precisa, talvez por isso os moldes sejam tão frequentemente usados na indústria.

2.1 TANAGRAS

Mas os moldes e a técnica da moldagem já foram utilizados há muito tempo por várias civilizações. Um exemplo são as *tanagras*, estatuetas em terracota, com base em moldes.

Tanagras é o nome derivado de um antigo lugar, na Grécia, nas imediações de Atenas, no qual desde 1874 são feitas escavações arqueológicas. As mais antigas estatuetas datam do século VI a.C., sendo que a maior quantidade de peças pertence ao período helenístico.

FIGURA 59 – TANAGRAS



FONTE: Disponível em: <<http://www.tunecity.net/IMG/jpg/tanagra1.jpg>>. Acesso em: 17 jul. 2009.

Os temas abordados pelas *tanagras* são heróis, divindades, máscaras de atores para o teatro, sendo as cenas do cotidiano com crianças ao brincar e mulheres em seus afazeres uma representação constante. As preferidas, no entanto, são as figuras femininas em poses diferenciadas com indumentárias ao retratar as várias dobras e tecidos.

As estatuetas são de estatura pequena, ao medir entre 20 e 25 cm de altura, foram produzidas em molde e são ocas. Após a queima, as *tanagras* eram mergulhadas em **engobe** branco e depois pintadas em cores vivas. Se observadas hoje, percebemos apenas resquícios da pintura que se mostra desvanecida.



Engobe é uma argila colorida usada para a pintura na cerâmica. Normalmente, sua origem são argilas na cor natural – preta, branca, vermelha - mas também se pode usar argila branca e acrescentar pigmentos para criar cor.

2.2 CERÂMICA MOCHICA

Na América Pré-colombiana, temos o exemplo da civilização Mochica. O realismo das suas esculturas e cerâmicas alcançado chega a superar a da arte maia.

FIGURA 60 – HUACO RETRATO MOCHICA



FONTE: Disponível em: <[http:// www.portalinca.com/mochica/main.jpg](http://www.portalinca.com/mochica/main.jpg)>. Acesso em: 17 jul. 2009.

Suas mais famosas manifestações são cerâmicas chamadas *huaco retrato*: vasos de gargalo que retratam com intensa expressividade seres mitológicos, homens com características zoomorfas ou combinadas com animais ou ainda animais humanizados. Como eram feitos em grande quantidade, os mochicas usaram de moldes para a sua produção.

Para a cerâmica de uso cerimonial ou utilitário, os artesãos mochicas também usaram de moldes. As cores predominantes eram o vermelho e o creme. Não usavam a cor azul e verde em respeito ao mar. As representações pictóricas informam sobre a vida e o cotidiano do povo mochica: as cerimônias religiosas e funerárias, as guerras, as paisagens, as moradias etc.

2.3 GUERREIROS DE TERRACOTA

Um complexo tumular gigantesco, descoberto por camponeses de forma acidental, revelou uma das mais instigantes obras de arte da antiga China. Os guerreiros de terracota ou guerreiros de Xian, como também são conhecidos, fazem parte do mausoléu do imperador Qin Shi Huang.

Os corpos dos guerreiros foram esculpidos, modelados e moldados. Para moldagem da cabeça, havia dois moldes, um para a face e outro para a parte de trás, o que resultava em duas metades ocas. Os detalhes como orelhas, nariz, boca, bigode, cabelo, sobancelhas etc. eram produzidos à parte, em moldes e depois fixados com barbotina. Apesar dos vários moldes, os artesãos tiveram o cuidado para criar rostos com expressões diferentes. Embora muitas partes das esculturas em terracota fossem produzidas em série, cada guerreiro pode ser considerado único.

FIGURA 61 – REPRODUÇÕES DE MOLDE - FOTO DE ANGELO MENESES



FONTE: Disponível em: <<http://8700048.blogspot.com/2008/05/outra-face-de-xian.html>>. Acesso em: 18 jul. 2009.

Dos tempos antigos aos dias atuais, não houve grandes mudanças no processo de moldagem. Hoje, um turista em visita à China, com o intuito de ver o mausoléu do imperador Qin Shi Huang e seus guerreiros de terracota, vai se deparar com as figuras respectivas em miniatura – fáceis de serem adquiridas como uma lembrança ou *souvenir*, produzido em série por indústrias que visam o mercado e o turismo.

FIGURA 62 – ACABAMENTO EM FIGURA DE MOLDE - FOTO DE ANGELO MENESES



FONTE: Disponível em <<http://8700048.blogspot.com/2008/05/outra-face-de-xian.html>>. Acesso em 18 jul. 2009

As figuras são confeccionadas em moldes; o material utilizado é a argila; depois os acabamentos são feitos de maneira manual por funcionários. Numa metáfora interessante, a moldagem dos guerreiros em terracota continua a ser realizada: se na antiguidade o objetivo era acalantar o desejo do imperador de ter um exército junto ao túmulo, hoje o objetivo é propagar o comércio e o patrimônio cultural chinês, criando a oportunidade de todos os que visitam esta extraordinária obra, de ter um exemplar em miniatura de um guerreiro, que lembra e personifica o original.



Estudamos até o momento os conceitos que envolvem o molde e algumas perspectivas históricas. É possível perceber a contribuição do molde na reprodução de objetos e esculturas ou partes desses na história cultural da humanidade. Vamos agora entender um pouco mais do processo do molde e outras particularidades.

3 MATRIZ

Para a confecção do molde e suas reproduções, faz-se necessária uma matriz. Uma matriz pode ser um objeto ou figura de materiais distintos: pode ser madeira, argila, vidro, enfim, não importa tanto do que é feito, mas se possui características para servir de matriz. A matriz é considerada o **positivo**, enquanto o molde é o negativo.

As matrizes de forma cônica ou piramidal são as preferidas, pois suas linhas convergem para o mesmo ângulo, o que facilita a moldagem e dispensa pontos de resistência para o deslocamento. Quanto menos ângulo, mais facilita a reprodução de uma peça. É interessante que a matriz tenha os cantos arredondados, pois isso diminui a possibilidade de erros e perdas das réplicas e facilita o processo de retirada do molde. A matriz também pode ser de argila, em estado de couro ou já biscoitada (passada pela primeira queima).

Para que a matriz não fique grudada no gesso, é recomendado que se passe uma camada fina de cera líquida sobre ela, deixa-se secar e só depois se passa para o processo da moldagem.

4 O PROCESSO DO MOLDE

Os moldes em gesso são os mais usados para a reprodução de peças, pois possuem a vantagem de serem porosos e absorverem a umidade da argila, de maneira eficiente, facilitando a sua retirada e o procedimento da moldagem.

4.1 MOLDE DE UM TACELO: PLACAS

Molde de um tacelo significa que é molde de uma parte somente. É um dos modos mais simples e práticos para a prática da moldagem, sendo ideal para iniciantes e podendo ser aplicada em atividades artísticas na escola. Para as primeiras experiências, escolha uma matriz mais simples, sem relevos e ângulos complicados. O tamanho da matriz também deve ser menor, até que se ganhe mais experiência. Quanto mais cônico for o formato da matriz, melhor para se ter resultados positivos.

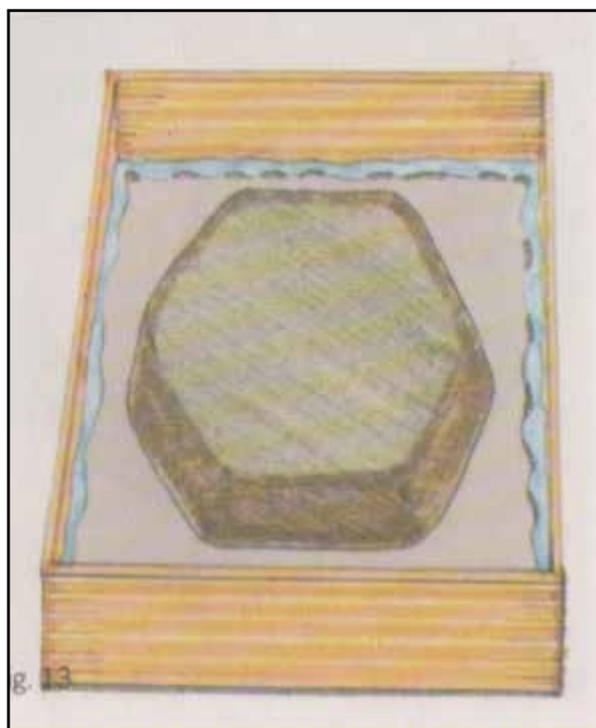
Para o molde de tacelo, é preciso os seguintes materiais:

- Uma matriz.
- Uma caixa de madeira.
- Cera líquida incolor.
- Pincel.
- Gesso.
- Uma bacia com água.

- Luvas de borracha.
- Jornal.
- Esteca, faca e/ou estilete.

Prepare o local, forre a mesa com jornal e use luvas de borracha. Para a conformação do molde, pode-se usar uma caixa de madeira. É preciso verificar se a caixa está bem vedada. Em seu interior, aplique uma camada de cera líquida ou sabão em barra amolecido para ajudar a deslocar o molde depois de pronto. Coloque a matriz de maneira centralizada com o fundo voltado para cima, no caso de ser um prato, uma pequena vasilha ou tigela (ver figura a seguir). Mas atenção: caso a matriz seja um relevo, os desenhos é que devem ficar para cima.

FIGURA 63 – A MATRIZ E A PREPARAÇÃO DO MOLDE



FONTE: CIRCULO DO LIVRO. Argila. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1995.

A altura da caixa deve ultrapassar a altura da matriz, devendo ser mais alta em pelo menos de 2 a 3 cm.

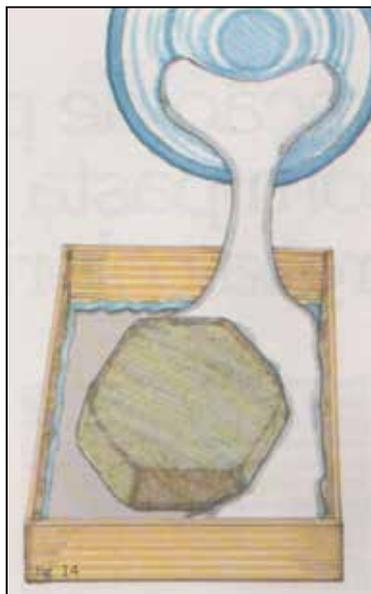


Não se esqueça de passar com um pincel, uma camada de cera líquida pela peça que servirá de matriz. Serve para proteger a matriz e facilitar seu deslocamento assim que o molde estiver concluído.

Para o preparo do gesso, é preciso ter alguns cuidados no procedimento. O melhor tipo de gesso para molde é o **estuque**, encontrado com facilidade em lojas de materiais de construção.

Qual o procedimento do preparo do gesso? Em uma bacia de água, acrescenta-se o gesso com gestos como se estivesse polvilhando. Coloca-se gesso até surgir uma espécie de “ilhas” que alcancem a superfície da água. Isso significa que o gesso é suficiente e começou o seu processo de ser absorvido pelo líquido. Com movimentos circulares, completa-se a operação, ao mexer com as mãos (vestidas de luvas de borracha) e criar assim uma combinação homogênea. Aproveita-se para dissolver grânulos de gesso. Quando estiver bem misturado, entorna-se o gesso na caixa e matriz (ver figura a seguir). Após o despejo do gesso, é interessante bater na caixa com algum objeto, em pequenos toques, para que bolhas de ar contidas no gesso venham à superfície. Agora é só esperar o gesso endurecer. Isso pode levar em torno de uma ou duas horas, conforme o tamanho da fôrma.

FIGURA 64 – O GESSO NO MOLDE



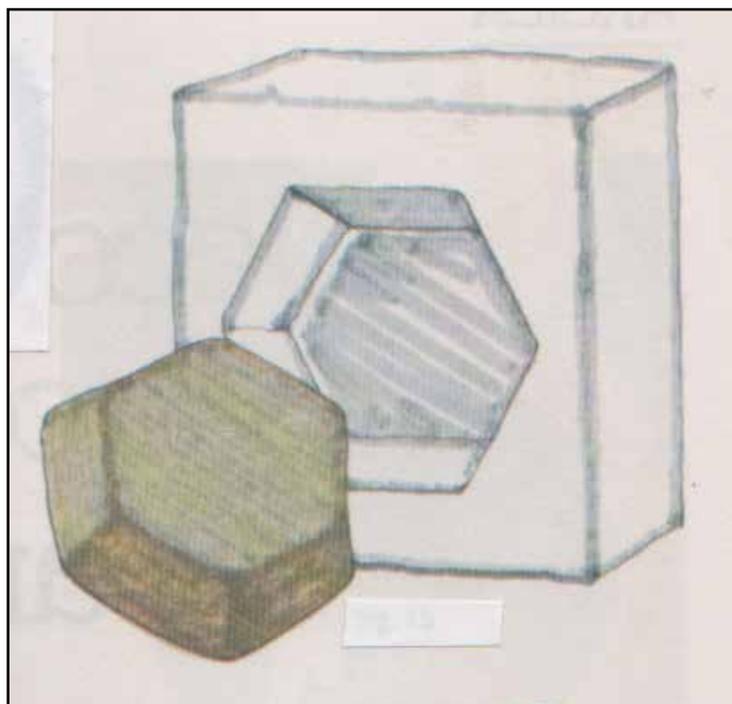
FONTE: CIRCULO DO LIVRO. Argila. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1995.



Atenção: após o despejo do gesso na caixa, é preciso limpar a bacia na qual se fez o preparo. Adicione água e já lave a bacia, aproveitando as luvas que também estão sujas de gesso. Cuidado ao jogar o gesso pela pia ou tanque, pois pode entupir os canos. É preferível jogar os resquícios da lavagem em um canto do jardim e os restos de gesso na lixeira.

Ao acompanhar o ato da secagem do gesso, pode-se perceber que a reação é relativamente rápida. Logo o molde passa de líquido para o sólido e, ao tocar o molde, sente-se, em um determinado momento, o calor que se desprende do gesso. Logo em seguida começa o esfriamento e este é o sinal que o procedimento está no fim. Espera-se o molde esfriar por completo e só então se retira a caixa e a matriz do molde (ver figura a seguir). Antes de usá-lo, deixa-se secar por mais 24 horas.

FIGURA 65 – O MOLDE DE UM TACELO



FONTE: CIRCULO DO LIVRO. Argila. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1995.

Respeitadas as devidas 24 horas necessárias para uma secagem efetiva do molde em gesso, faz-se uma limpeza geral, com uma esponja úmida ou então de uso de uma faca ou estilete se faz as correções necessárias, retirando-se rebarbas de gesso que podem ter vazado, amplia-se as laterais (se necessário) etc.



A quantidade correta de água para a bacia – para evitar desperdício de gesso – é a seguinte: visualmente calculam-se $\frac{2}{3}$ de água para o tamanho da caixa que irá conformar o molde. Já para a quantidade de gesso necessária, calculam-se cem partes de gesso para oitenta partes de água, ou seja, um quilo de gesso para 800ml de água – essa é uma medida de base, podendo ter pequenas variações. Vale manter a ideia de formar “ilhas” como o patamar correto de integração do gesso com a água.

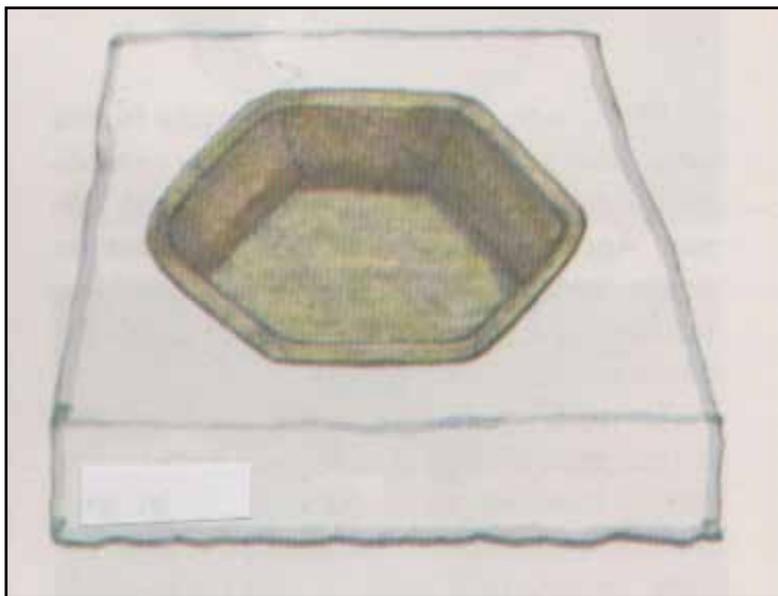
Para este tipo de molde - de um taceo - pode-se usar a técnica de moldagem com placas de argila (citado nesta unidade, no tópico 1 – item 4.1, moldagem de formas). Com uma placa plana de argila, pressiona-se contra o molde até tomar o formato – utiliza-se uma esponja úmida para pressionar, para evitar deixar o mínimo de marcas possíveis.



Dica interessante: alguns profissionais utilizam um desmoldante para facilitar o deslocamento da peça do molde, ao pincelar com sabão ou detergente líquido o molde antes de colocar a placa de argila.

Com uma esteca ou faca, efetuam-se os acabamentos necessários. Deixa-se secar sobre o molde, até descolar as laterais da peça em argila. Depois disso, é mais fácil remover a peça do molde. Com a prática, esse processo torna-se mais eficiente e rápido.

FIGURA 66 – ARGILA NO MOLDE



FONTE: CIRCULO DO LIVRO. Argila. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1995.

A figura a seguir demonstra os três momentos da moldagem: temos o molde, a placa de argila moldada sob o molde e a peça pronta, resultado final do processo. A retirada da peça do molde acontece quando ela está em ponto de couro. Isso significa que ainda é possível acrescentar acabamentos, como desenhos e ornamentos.

FIGURA 67 – O MOLDE, A ARGILA PENSADA NO MOLDE E A RÉPLICA



FONTE: CÍRCULO DO LIVRO. Argila. São Paulo, Editora Nova Cultural, 1995.



O molde de um taceLO também pode ser preenchido por argila líquida, uma outra técnica relacionada à moldagem. É o que veremos a seguir.

4.2 MOLDE DE UM TACELO: ARGILA LÍQUIDA

A argila líquida é usada para moldes por sua viabilidade e rapidez: basta derramar no molde e esperar que o gesso, com sua porosidade, absorva o líquido e forme as paredes da peça. Mais eficiente do que a placa em argila, esse método é usado em larga escala pela indústria.

A argila líquida também é chamada de barbotina, apesar de sua composição ser um pouco diferente da barbotina usada para a colagem de peças na modelagem. A barbotina como se conhece é mais pastosa e sua composição é de água com argila. Para o uso em moldes, a barbotina é mais líquida, além de ser preciso acrescentar o **silicato de sódio**. A formulação correta é: “[...] a argila misturada a uma solução de água com silicato de sódio. Em geral, na proporção de 30 a 50% de água mais 0,3 a 0,5% de silicato por peso da argila seca”. (JAMES apud GABBAI, 1987, p. 78). Mistura-se tudo num balde até conseguir a consistência líquida.

As melhores argilas para fazer barbotina para moldes são as brancas. As argilas vermelhas são pastosas e não são fluidas o suficiente, sendo difícil conseguir resultados satisfatórios.



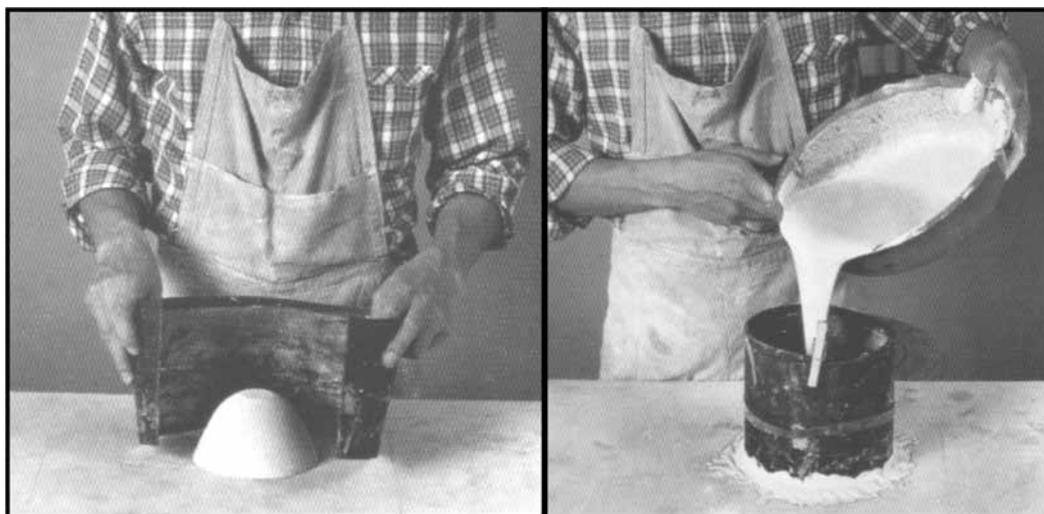
Antes de mostrar o processo da argila líquida, vamos indicar outra forma de realizar um molde.

Para o molde de um taceLO, podem-se usar outros materiais para a conformação do molde. Após aplicada a cera líquida na matriz, posicione-a numa base lisa, como fórmica, mármore ou madeira aplainada, com o fundo para cima. Paulo James (apud GABBAI, 1987, p. 78) explica o processo:

Com um retângulo de borracha, acetato ou linóleo, pode-se fazer um cilindro com diâmetro maior que a borda da tigela (aproximadamente 3 a 6 cm a mais), dependendo da espessura que se queira dar à parede do molde. Para segurar as extremidades do retângulo de borracha, usa-se prendedor de papel (clipe) na parte inferior e superior (prendedor de roupa também pode ser usado na parte superior); um anel de câmara de pneu também ajuda a manter a forma cilíndrica.

Ao usar tal conformação com materiais como borracha, acetato ou linóleo (ver figura a seguir) é necessário usar gesso ou argila para vedar o fundo com as paredes do molde (ver figura a seguir) para que no momento em que se despejar o gesso, esse não se disperse. Verifique se não há vazamentos ou furos no material usado para a conformação. Se houver, a fita adesiva – do tipo mais larga de empacotamento – servirá para a vedação.

FIGURA 68 – CONFECÇÃO DO MOLDE DE UM TACELO



FONTE: GABBAI, Miriam B. Birman. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.

Após o preparo do gesso, entorna-se o mesmo até cobrir por completo a peça. Espera-se pela secagem do molde, retiram-se os grampos, o material que envolve o molde, a matriz e deixa-se secar (ver figura a seguir). Após 24 horas e a limpeza devida, pode-se usar o molde.

FIGURA 69 – RETIRANDO O ORIGINAL DO MOLDE

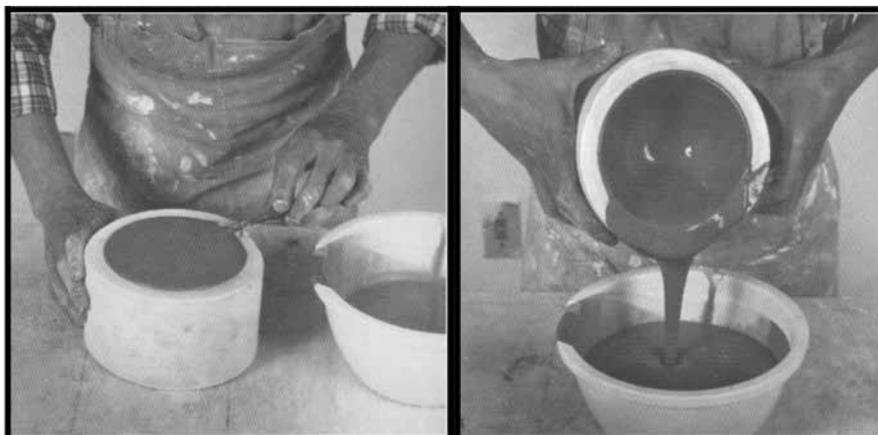


FONTE: GABBAI, Miriam B. Birmann. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.

Este tipo de conformação é mais econômico, na questão da utilização do gesso. Pode-se perceber que na figura 30 também se utilizou de fôrmas redondas. Emprega-se o que for mais conveniente para a matriz.

Com o molde pronto, derrama-se a barbotina até alcançar as bordas (ver figura a seguir). Observe que conforme o molde de gesso sorve a água, o nível da barbotina também baixa. Portanto, é necessário complementar com barbotina todas as vezes que tal fato ocorrer. Verifica-se com faca ou estilete a medida das paredes; quando finalmente chegar na espessura desejada, retira-se o excesso da barbotina (ver figura a seguir).

FIGURA 70 – BARBOTINA EM MOLDE



FONTE: GABBAI, Miriam B. Birmann. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.

Deixa-se a peça secar até chegar a ponto de couro e que as paredes já se deslocam do molde. Outro modo de saber se a peça está pronta para ser retirada é observar se o brilho úmido da argila desapareceu: é sinal que a moldagem está concluída. Retira-se a peça do molde (ver figura a seguir) e pode-se repetir o processo da argila líquida. A vantagem está em conseguir peças com paredes mais finas e peças semelhantes entre si. Esse é basicamente o processo da argila líquida usada para fazer objetos, figuras e estatuetas.



Depois de um certo tempo de uso, faz-se necessário deixar os moldes de gesso secar, pois absorveram água da barbotina que os deixou saturados de líquido. Secar ao sol ou ao natural durante um período ajuda também a manter a vida útil dos moldes. Com o uso constante, é comum que os moldes se deterioreem, sendo imprescindível a sua substituição.

FIGURA 71 – RÉPLICA EM BARBOTINA



FONTE: GABBAI, Miriam B. Birmann. Cerâmica: arte da terra. São Paulo: Callis, 1987.



Prezado acadêmico, nesta unidade, estudamos técnicas da modelagem e o princípio da moldagem. Nosso conselho é que você exercite as práticas aqui mencionadas para ganhar experiência e se familiarizar com os materiais e ferramentas. Bom trabalho!



Para ampliar seus estudos, apresentamos um texto complementar sobre a forma da cerâmica e suas relações com a vida humana.

LEITURA COMPLEMENTAR

FORMA DA CERÂMICA

Daniel Rhodes

Fazer e usar potes de barro faz parte da sociedade humana há milhares de anos. A arte da cerâmica era praticada por quase todas as tribos conhecidas em todo o mundo. Na mais remota antiguidade, famílias usavam cerâmicas e participavam direta ou indiretamente na sua fabricação. A cerâmica era associada à água fresca, ao alimento, seu cozimento e armazenagem de cereais e sementes; preservação de comestíveis em conservas, lavagem e a visão da imagem refletida em um espelho. A cerâmica era usada como urna para mortos e reservatórios para as necessidades do morto em sua tumba. Todas essas funções mundanas e diárias são ligadas com os fundamentos da vida: a cerâmica e o lugar onde se acende o fogo, a cerâmica e o lar, a cerâmica e o poço de água, a cerâmica e a germinação da semente, cerâmica e conforto, cerâmica e sobrevivência, cerâmica e sepultamento. A forma da cerâmica tornou-se associada à segurança, bem estar e proteção.

As formas assumidas pela cerâmica possuem uma qualidade universal. Existe uma surpreendente identidade entre a cerâmica feita em lugares e épocas extremamente distantes. As formas parecem ter se desenvolvido a partir das camadas profundas da consciência humana e não foram afetados pelas culturas locais como o foram outras artes e trabalhos artesanais, com exceção talvez da tecelagem e cestaria. Isto se deve ao fato de que as funções da cerâmica dizem respeito às necessidades humanas universais que não diferem muito entre si de uma sociedade para outra. Assim, uma xícara com alça feita no Peru no período pré-colombiano não é essencialmente diferente das xícaras feitas na China.

Até certo ponto, os potes assumiram a forma de quem as fez. A forma protuberante do corpo do pote, o estreitamento do pescoço, o lábio, a curva do ombro são certamente projeções antropomórficas. Não que todos os potes fossem efígies. Mas os primeiros potes especialmente pareciam conter algo inerentemente orgânico. O sentimento subjetivo do corpo como uma coisa oca onde o alimento é colocado, onde o feto cresce, é universal.

A analogia entre a cerâmica e o homem é óbvia, e no momento da moldagem da peça e empatia com sua forma e com sua cavidade escura deve ter sido sentida. A peça cerâmica tem uma forte analogia com o princípio feminino. Suas funções são conter, preservar, proteger, receber e dar. O pote está centralizado nesta cavidade. Existem projeções na forma de alças, bicos, puxadores, mas a força da forma é para dentro, sempre voltada para o centro. É esta imagem universal, construída dentro do grupo das formas cerâmicas, e significando vida, geração, proteção e sobrevivência, que confere a certas peças uma aura, uma presença mística. Talvez esta qualidade esteja ausente nas peças feitas hoje.

Ao aprendermos a fazer cerâmica e lidando com as facetas às vezes difíceis e intrincadas deste trabalho, nossa atenção é dirigida para a peça, para o objeto que estamos fazendo. O trabalho é um reflexo de nosso ser interior e do lugar onde estamos no momento, este é um fato que não interfere em nosso consciente. Isto é assim porque qualquer arte ou trabalho artesanal requer do artista atenção direta e total consciência de si mesma. O que, embora seja esclarecedor e produtivo, não tem lugar no momento da ação expressiva. Dar forma é efetivar, trazer à realidade o que antes não existia, é criar uma imagem, é expandir e desenvolver esta imagem. Este impulso de formar é básico da condição humana, existindo em todas as tribos. Hoje o impulso de formar e a oportunidade de lidar diretamente com o nosso ser projetado em uma forma tangível no espaço externo é frustrada. A mecanização, a industrialização e a divisão de trabalho, a comercialização, varreram as outrora abundantes oportunidades do indivíduo de atuar através do trabalho artesanal. Grandes ganhos trazem grandes perdas. E aos homens e mulheres restou o sentimento de terem sido desligados de si mesmos com uma perda de identidade.

Encontrar realidade no trabalho projetar-se honestamente nele é tornar-se centralizado. Por bem ou por mal o pote torna-se a projeção do ceramista, sua imagem. Nele está resumida a integração de seus poderes, pensamentos, sentimentos, sua ação. A forma da cerâmica é um emblema de sua imaginação e devemos evitar pensar sobre as formas dos potes como se elas fossem algo impessoal. As formas surgem das pessoas. Eis por que é impossível estabelecer-se uma hierarquia de valor para os potes ou impor padrões fora da equação pessoa=pote.

Como no crescimento das plantas, o emergir de formas das mãos se processa em pequenos passos, em um gradual desvendar-se. Deve-se estar satisfeito com pequenos ganhos, com a evolução, muito mais do que com súbitas revelações. O ceramista aproxima-se da argila apenas com as mãos. Não há superestruturas intervenientes, nenhum sistema congelado ou mecanizado, nenhuma rede de autoridade entre ele e seu trabalho. As formas que ele faz são apenas suas.



Vamos ao resumo do tópico para rever os principais itens sobre a moldagem.

RESUMO DO TÓPICO 2

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, que apresentamos a seguir, resumidamente:

- O molde é utilizado para reproduções de uma determinada figura ou objeto. Sua vantagem está em conseguir réplicas de forma rápida e precisa.
- Os moldes e a técnica da moldagem já foram utilizados há muito tempo por várias civilizações. Podemos citar as *tanagras* na Grécia, a cerâmica mochica e os guerreiros de Xian, na China.
- A matriz é considerada o positivo, enquanto o molde é o negativo. Molde de um taceo significa que é molde de uma parte somente. Para produzir um molde, é necessário centralizar a matriz na caixa, passar um desmoldante sobre tudo, preparar o gesso e o despejar na caixa. Esperar secar, retirar a matriz e a caixa. Para usar o molde, deixar secar 24 horas. A moldagem pode ser com placas de argila ou argila líquida.



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Faremos uma interpretação de texto referente à leitura complementar - **Forma da Cerâmica**, de Daniel Rhodes. Portanto, responda às questões e assinale as alternativas corretas:

- 1 A cerâmica era usada para o cotidiano social e suas funções eram atribuídas como essenciais para a vida das pessoas. Assim, a forma da cerâmica se tornou associada à:
 - a) () Saúde, bem-estar e morte.
 - b) () Morte, destruição e defesa.
 - c) () Proteção e extermínio.
 - d) () Segurança, bem-estar e proteção.

- 2 A cerâmica está ligada tanto às funções diárias e mundanas quanto aos princípios vitais. Cite quais eram as funções da cerâmica e suas relações com os fundamentos da vida.

- 3 A forma da cerâmica tem relações com o orgânico: o corpo do pote, o estreitamento do pescoço, o lábio, a curva do ombro, que são consideradas projeções:
 - a) () Antropogenéticas.
 - b) () Antropomórficas.
 - c) () Antropófagas.
 - d) () Antropocêntricas.

- 4 A peça cerâmica tem uma forte analogia com o princípio feminino. Com base no texto, explique essa relação.

- 5 O impulso de formar é básico da condição humana, existindo em todas as tribos. Explique o que é “dar forma”, tomando como base o texto de Daniel Rhodes.



Para suas leituras, recomendamos os seguintes livros que integram modelagem e moldagem: A cerâmica, de Johann Fricke, 4.ed., Lisboa: Presença, 1992 e Cerâmica, de Eliana Penido e Sílvia de Souza Costa. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 1999.

CULTURA INDÍGENA
BRASILEIRA

1 INTRODUÇÃO

Caro(a) acadêmico(a).

Nossos estudos desta unidade iniciam com a apresentação dos objetivos, os quais se voltam para a contextualização da modelagem por meio do histórico da cultura brasileira, com enfoque para a cultura indígena: os Marajoaras e os Tapajós.

Até o momento, estudamos as ferramentas, materiais e procedimentos que envolvem a prática da modelagem. Vai ser interessante complementarmos o Caderno de Modelagem conhecendo um pouco mais sobre essa prática e sua inserção na produção artística brasileira.

Esperamos com isso instigarmos a sua apreciação por mais esta manifestação artística e conhecer um pouco mais sobre a arte brasileira.

Bons estudos!

2 CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA

A modelagem é uma prática desenvolvida por muitos povos e civilizações. Manusear a argila parece ser um método eficaz e natural para confeccionar figuras e objetos. Talvez isso aconteça porque a argila é um material abundante na natureza e o ser humano pode dar forma à massa amorfa, sendo esta uma maneira de explorar a criatividade e a necessidade de transformar o meio em que vive.

Com as culturas indígenas brasileiras também é possível perceber-se uma relação com a modelagem e o desenvolvimento artístico a partir dela. As cerâmicas e estatuetas recolhidas em sambaquis atestam uma conquista técnica e estética por parte dos sambaquianos que viveram em tempos passados em território brasileiro.

Vamos conhecer as iconografias, técnicas, temas e cores utilizadas nas produções utilitárias e cerimoniais de alguns povos para a modelagem.

2.1 MARAJOARA

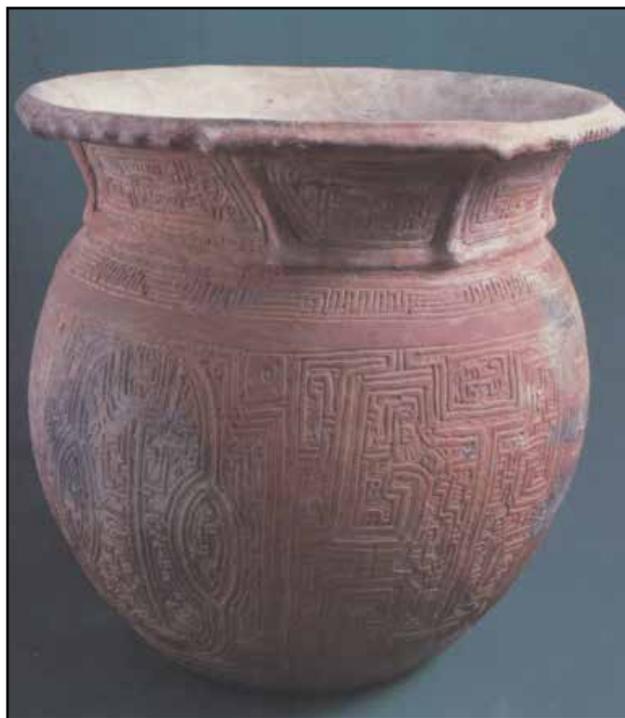
Uma das mais conhecidas civilizações indígenas do Brasil é a **Marajoara**, que se desenvolveu na Ilha de Marajó e se situa na foz do Rio Amazonas. Acredita-se que essa cultura tenha vivido num período aproximado entre os anos 400 e 1350 d.C. e que teriam emigrado do Noroeste da América do Sul. Os marajoaras pareciam ser mais progressivos do que outros habitantes da ilha.

Não se sabe exatamente o que teria extinguido tal civilização. Alguns teóricos acreditam que possam ter sido expulsos por outra tribo ou que ainda teriam se deslocado para outro lugar, devido a alguma dificuldade política, econômica ou de aspecto natural – em que o meio ambiente não lhes fosse mais promissor. Outras teorias se baseiam na ideia de que a sociedade Marajoara não teria resistido à dominação europeia, com suas doenças e confrontos.

Nas proximidades do Lago Ariri e nas regiões consideradas mais baixas e alagadas, os indígenas de Marajó edificaram suas construções. A arqueologia encontrou evidências de ocupação, voltadas tanto para moradias quanto para o cerimonial. Um espaço importante era o cemitério, na qual foram encontradas muitas cerâmicas que serviram de urnas para os mortos.

A cultura Marajoara deixou vários vestígios de sua presença, da qual é possível averiguar seus costumes e hábitos. Utilizaram-se da argila, madeira, ossos e fibras para produzir objetos, adornos, estatuetas, vasos entre outros. Mas a manifestação artística mais importante talvez seja a cerâmica.

FIGURA 72 – VASO MARAJOARA



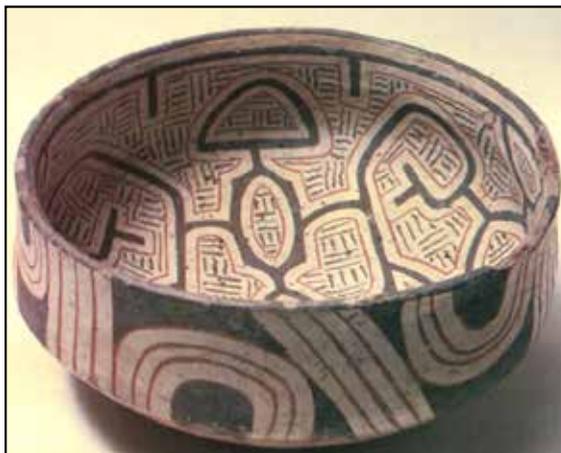
FONTE: VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984.

As cerâmicas da cultura marajoara tinham as seguintes funções: o uso utilitário, o cerimonial e o funerário. Os ornamentos e a iconografia eram extremamente complexos e sofisticados. A modelagem era por meio da técnica conhecida como acordelado ou colombinas: eram roletes de argila sobrepostos até alcançar a forma e o tamanho necessários de um vaso ou pote.

As paredes dos vasos eram aplainadas por dentro e por fora para ganharem resistência e servirem posteriormente para a decoração. Os desenhos em baixo relevo (ver figura anterior) eram realizados por meio da **incisão** (riscos com a ajuda de ferramentas afiadas) e da **excisão** (que compreende a retirada do material). Por vezes também se fazia o acréscimo de material em alguns desenhos para gerar volume e destaque na iconografia.

As cores usadas eram o vermelho, o branco e o preto (ver figura a seguir). A pintura era realizada com o engobe, uma espécie de argila líquida combinada com pigmentos orgânicos: a cor vermelha era produzida a partir do urucum ou do mineral hematita; a cor preta era por meio da tintura de jenipapo ou caroço de algodão e a cor branca do mineral caulim.

FIGURA 73 – VASO MARAJOARA COM PINTURAS EXTERNAS E INTERNAS

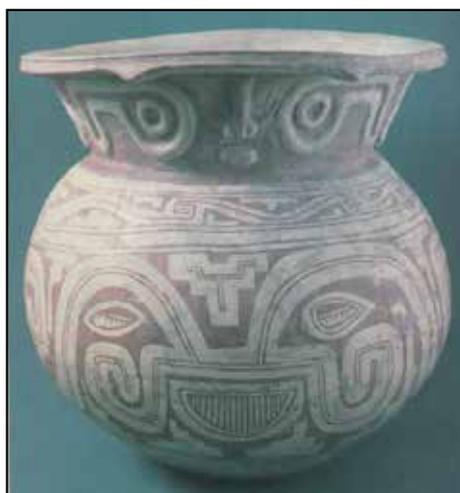


FONTE: VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984.

A modelagem, a temática e desenhos realizados pelos artesãos marajoaras eram **antropomórficos** e **zoomórficos**. Os antropomórficos estão ligados às formas e figuras humanas, enquanto que o zoomórfico explora o tema e as formas dos animais da fauna amazônica de maneira real ou imaginária.

Na figura a seguir, podemos observar que os ornamentos e desenhos lembram uma face humana bastante simplificada: olhos, nariz e boca podem ser identificados na parte superior do pote marajoara. Algo similar se repete na parte inferior do pote por meio de linhas e pintura. Além disso, a iconografia marajoara é geométrica e os padrões complexos que complementam por inteiro o espaço formal dos potes e vasos marajoaras.

FIGURA 74 – VASO MARAJOARA ANTROPOMÓRFICO



FONTE: VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984.

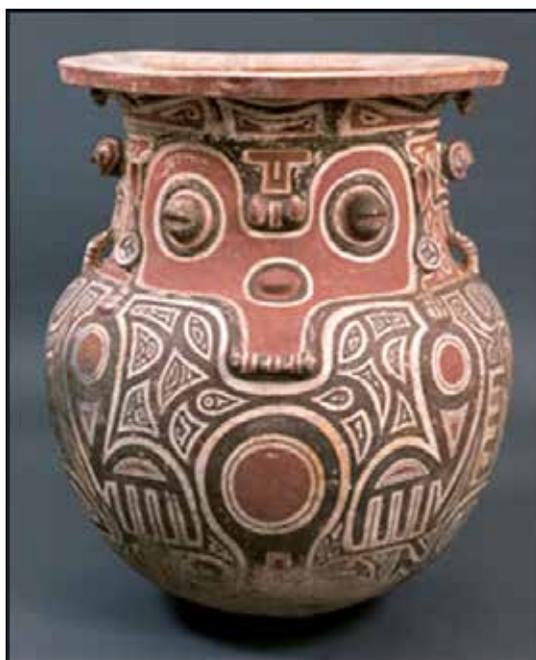
Os artesãos marajoaras produziam as **igaçabas**, vasilhames enormes, usados inicialmente para o preparo de uma bebida consumida em rituais e momentos festivos. A função posterior desses potes era servir de urna funerária em que os corpos eram sepultados.

Os dados arqueológicos demonstram que havia diferentes tipos de urnas, com diferentes formatos e ornamentos, que comprovam a existência de hierarquias sociais e, portanto, um tratamento diferenciado para os mortos, conforme sua condição na comunidade.

Muitas urnas foram encontradas com outros elementos como figuras, pratos, tigelas, vasos, bancos, adornos, em que se acredita que era parte dos objetos pessoais do morto. Peças cerâmicas eram enterradas dentro da urna e fora dela. O que se percebe é que os indígenas marajoaras evitavam o contato do corpo falecido direto com a terra, por isso o uso de urnas com tampas ou ainda encerradas com peças cerâmicas ou cacos.

As urnas podiam ser muito elaboradas nos seus formatos e ornamentos. Na figura a seguir, podemos observar a complexidade da pintura e dos desenhos, bem como a forma e a temática antropomórfica da urna funerária. Os tamanhos dessas urnas também surpreendem e atestam a habilidade dos artesãos. A cerâmica marajoara é com certeza uma das manifestações mais impressionantes da história brasileira e afirma a expressão artística autêntica de nossas heranças indígenas e culturais.

FIGURA 75 – URNA FUNERÁRIA MARAJOARA



FONTE: Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/especial/1459_indios/>. Acesso em: 29 ago. 2009.

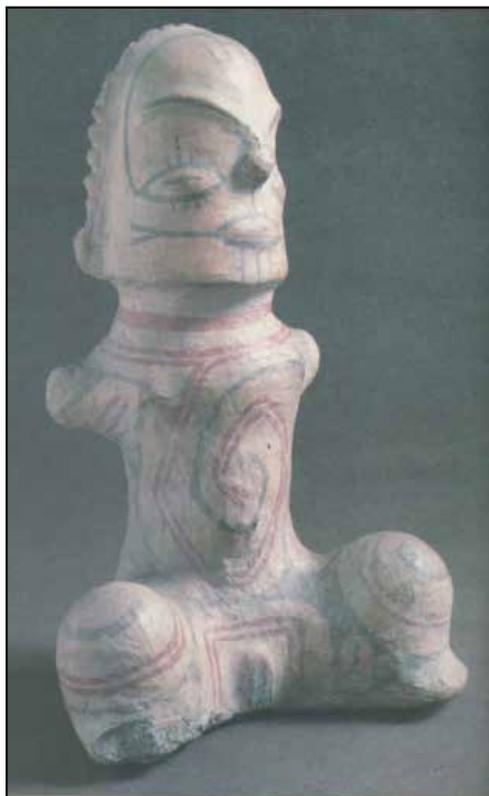
Além de vasilhas, potes, vasos e urnas, os artesãos marajoaras modelaram tangas de cerâmica, adornos e figuras em argila.

As figuras em estatuetas marajoaras são muito simplificadas, se comparadas às cerâmicas. Os ornamentos são pintados ou com base na incisão. Os aspectos aludem a feições humanas com pouco volume. Geralmente estão sentadas e os braços não existem, exceto pela pronúncia de pequenos gomos, que parecem brotar da figura. A maioria das estatuetas é oca com algumas esferas em seu interior, que sugerem um chocalho.



Uma curiosidade arqueológica: estatuetas simplificadas da figura humana foram descobertas despedaçadas, sem a cabeça e vice-versa: as cabeças sem o corpo. Acredita-se que essa quebra talvez tenha sido proposital, como parte de alguma cerimônia ou ritual.

FIGURA 76 – ESTATUETA MARAJOARA



FONTE: VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984.

A cultura marajoara está sendo resgatada por meio da arqueologia, pesquisas e museus. O maior acervo de cerâmicas e outros adereços marajoaras podem ser encontrados no Museu Paraense Emílio Goeldi, na cidade de Belém no Pará.

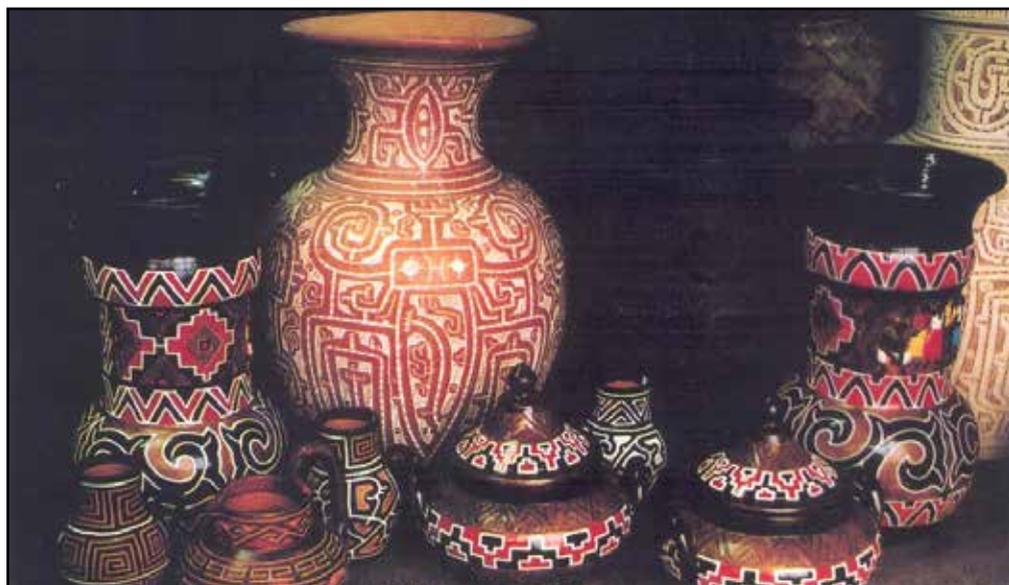
Outro importante museu que procura resgatar a memória e a cultura indígena marajoara é o Museu do Marajó. Criado em 1972 pelo padre **Gianoanni Gallo**, situa-se no arquipélago de Marajó, em Cachoeira do Arari. O museu possui uma exposição permanente e interativa, cujos visitantes podem conhecer de perto os hábitos e costumes da região. O acervo do museu é constituído por objetos, utensílios recentes e peças arqueológicas que ajudam na compreensão da formação e o modo de vida dos habitantes da região. No museu ainda existem atividades culturais à disposição dos visitantes e artesanato local.

Outra forma de resgatar e divulgar a cultura marajoara é o artesanato desenvolvido pelos artesãos da região. Os artesãos paraenses aprenderam a arte da modelagem com seus antepassados que, de geração em geração têm perpetuado a tradição cerâmica.

Na cidade de Icoaraci /PA, o ceramista conhecido como **Mestre Cardoso** (1930-2006) foi que deu início à fabricação de réplicas da cerâmica arqueológica, tanto a Marajoara quanto a Tapajônica.

O desenvolvimento da modelagem e de iconografias marajoaras pelo artesanato ajuda a disseminar informações referentes à Cultura Indígena de Marajó e a inibir o comércio ilegal de peças arqueológicas, além de proporcionar uma renda às famílias da região e a ampliação do turismo.

FIGURA 77 – ARTESANATO MARAJOARA



FONTE: MASSOLA, Doroti. Cerâmica: uma história feita à mão. São Paulo: Ática, 1994.



Prezado estudante, existem outras culturas indígenas que também usaram da modelagem para o utilitário e o cerimonial, como por exemplo os Karajás, habitantes das margens do rio Araguaia nos Estados de Goiás, Tocantins e Mato Grosso; os índios Waurás, do Alto Xingu, na Amazônia; os índios Terena no Mato Grosso do Sul, entre outros. Para saber mais visite os *sites*:

<<http://terre.indigene.free.fr/etnias/barro.htm>>

<<http://www.rosanevolpatto.trd.br/lendalivrodebarro1.htm>>

<<http://www.museudoindio.org.br>>



Estudamos até o momento a modelagem e a cerâmica marajoara. Vamos conhecer agora a manifestação artística dos indígenas Tapajós, da região de Santarém-PA.

2.2 TAPAJÓS

Os indígenas brasileiros trabalharam diversos materiais, como madeira, palha, pedra e argila. Mas em função das intempéries do tempo, nos achados arqueológicos, o que sobrevive são os artefatos de origem lítica e cerâmica. Por meio desses artificios, podemos teorizar sobre a vida social, política, o grau de desenvolvimento intelectual e artístico, entre outras questões que circundam a cultura dos povos que viveram no Brasil antes da colonização.

A cerâmica de **Santarém**, também conhecida como cerâmica **Tapajônica**, tem sua origem com os indígenas que viveram as margens do Rio Tapajós. Conforme a arqueóloga Anna Roosevelt, os Tapajós seriam possíveis descendentes dos Maias ou de Incas. Essa relação acontece em função da habilidade artística desses povos com a cerâmica, que são impressionantes e complexas. A civilização tapajônica teria se desenvolvido na região de Santarém, no Estado do Pará, a partir de 1.200 a.C.

FIGURA 78 – REPRESENTAÇÃO NATURALISTA DE XAMÃ - CERÂMICA SANTARÉM



FONTE: Disponível em: <http://www.ucm.es/.../numero5_3/articulo5_3_denise.html>. Acesso em: 2 set. 2009.

Além de utensílios para o cotidiano, os indígenas tapajós modelavam vasos e figuras com uma linguagem bastante original. Assim, pode-se classificar a cerâmica tapajônica como:

- vasos de gargalo;
- vasos globulares;
- vasos de cariátides;
- estatuetas.

Os Vasos de Gargalo (figura a seguir) possuem como característica essencial a presença de um gargalo, estreito e alongado na parte superior do pote, seguido por um bojo e a base mais estreita. Nas extremidades do vaso – em dois segmentos opostos - estão figuras modeladas manualmente com o tema de animais e outros ornamentos. Os vasos de gargalo também podem ter representações antropomórficas com a presença de rostos humanos simplificados.

FIGURA 79 – CERÂMICA TAPAJÔNICA - FOTO OCTAVIO CARDOSO



FONTE: Disponível em: <<http://flabbergasted2.wordpress.com/.../>>. Acesso em: 2 set. 2009.

Os **Vasos Globulares** têm como propriedade principal o corpo esférico numa espécie de bojo transfigurado em animal ou humano. Com base e um gargalo, suas formas são mais simplificadas, no que diz respeito a ornamentos e volumes, com menos aplicações se comparadas às Cariátidas ou às de Gargalo. Porém, as peças possuem incisões e a pintura de desenhos geométricos e linhas com a técnica do engobe.

Alguns estudiosos consideram os vasos globulares como uma vertente dos vasos de gargalo, em função do colo estreito que se projeta da parte superior das cerâmicas. Determinados gargalos têm o formato de cabeça, enquanto que o bojo sempre é o corpo da figura antropomórfica (ver figura que segue) No bojo, também é retratado o tema zoomórfico, no formato de animais como pássaros, cobras, rãs. Esses vasos possuem tamanhos médio e grande. A cerâmica a seguir, com forma humana, possui 38 cm de altura.

FIGURA 80 – VASO GLOBULAR COM FORMA HUMANA



FONTE: VALENÇA, José Rolim. FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984.

Os **Vasos de Cariátides** (figura a seguir) são assim designados pelo arqueólogo Frederico Barata, em 1950, por causa dos elementos que sustentam com suas cabeças as vasilhas e remontam às antigas esculturas gregas agregadas à arquitetura.

Os vasos desse estilo possuem uma base que está afastada do recipiente principal por figuras que parecem sustentar toda a composição superior. A cerâmica é preenchida por incisões e desenhos e ornamentada por aplicações com temas antropomórficos e zoomórficos, com destaque para os pássaros. Apesar da impressão que se tem de que as cerâmicas tapajônicas tenham uma característica no estilo “barroco” por conta dos elementos que se entrelaçam, com uma observação mais detalhada, pode-se confirmar a existência de simetria na composição.

As “cariátides” que amparam o vaso são em número de três. As cabeças estão em evidência e possuem grande importância para a estrutura do vaso. Alguns estudiosos acreditam que esses vasos estariam ligados a cerimoniais, em função dos ornamentos e de todo o conjunto extremamente complexo. A iconografia pode estar ligada a representações e simbolismos apresentados em rituais de passagem e na transmissão de tradições, entre outros.

FIGURA 81 – VASO CARIÁTIDE



FONTE: VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984



O acervo de cerâmicas e estatuetas tapajônicas podem ser encontrados no Centro Cultural João Fona, na cidade de Santarém – PA.

As **estatuetas** de Santarém também podem se apresentar sob a temática de animais e humanos, sendo as formas humanas a grande maioria. Modeladas manualmente, algumas estatuetas são ocas enquanto que outras são maciças. Uma propriedade interessante é que as figuras possuem traços femininos.

As figuras se apresentam, na questão anatômica, de forma completa ou não. Quando se apresentam com a anatomia completa, podem ser naturalistas ou com traços simplificados. Quando naturalistas, as figuras podem estar em pé ou sentadas. Quando simplificadas, as estatuetas normalmente se encontram sentadas.

As estatuetas possuem pintura e traçados no corpo, com penteados elaborados e adornos diversos. Por serem as figuras, em sua grande maioria, femininas, podem nos levar à reflexão da importância que era cedida às mulheres no âmbito social. Podemos inclusive relacioná-las com a pré-história, em que as Vênus Esteatopígicas também tinham a representação feminina e sua importância no âmbito cerimonial e religioso daquelas culturas. Dados e informações descrevem a existência de um grupo diferenciado entre os tapajós, em que as mulheres possuíam autoridade e proeminência.

A representação dos braços é constante e sugere ação. A cabeça é mais complexa do que o corpo e possui todos os detalhes relevantes. As feições faciais não são iguais e expressam variados sentimentos por meio dos olhos e boca, conforme a figura a seguir, que parece estar triste.

FIGURA 82 – MULHER SENTADA SEGURANDO UM VASO



FORNTE: VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu. São Paulo: Empresas Dow, 1984.



Os artesãos da região de Santarém e de Icoaraci, no Pará, reproduzem as técnicas, as formas e as iconografias dos tapajós. O artesanato, além de ser uma fonte de renda para as famílias, é uma maneira de perpetuar uma cultura por meio da modelagem cerâmica.

Apesar da beleza e sofisticação artística das cerâmicas de Santarém, ela ainda não é valorizada e conhecida suficientemente. Sendo uma das manifestações culturais indígenas mais antigas da Amazônia, ainda lhe falta o devido reconhecimento. É preciso um trabalho de divulgação, pesquisa e estudos mais efetivos para resgatar a memória e a cultura de um povo e, assim, preservar a nossa história e constituir nossa identidade como brasileiros. Como diz o ditado, “só se preserva o que se conhece.”

RESUMO DO TÓPICO 3

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, os quais apresentamos a seguir, resumidamente:

- Além de vasilhas, potes, vasos e urnas, os artesãos marajoaras modelaram tangas de cerâmica, adornos e figuras em argila. As cerâmicas da cultura marajoara tinham funções utilitárias e como cerimonial/funerário. Os ornamentos e a iconografia eram complexos e sofisticados. A modelagem era por meio da técnica conhecida como acordelado ou colombinas. Os desenhos em baixo relevo eram realizados por meio da incisão e da excisão. As cores usadas eram o vermelho, o branco e o preto e a pintura era realizada com o engobe. A modelagem, a temática e desenhos realizados pelos artesãos marajoaras eram antropomórficos e zoomórficos.
- A cerâmica Santarém ou Tapajônica tem as seguintes classificações: os Vasos de Gargalo, os Vasos Globulares, os Vasos de Cariátides e as Estatuetas. As peças possuem incisões com desenhos geométricos e a pintura com engobe. Os Vasos de Gargalo **possuem como característica essencial a presença de um gargalo, seguido por um bojo e a base mais estreita.** O Vaso Globular com base e um gargalo tem como característica o corpo esférico e o bojo transfigurado em animal ou humano. Os Vasos de Cariátides são assim designados por causa dos elementos que sustentam com suas cabeças as vasilhas e remontam às antigas esculturas gregas agregadas à arquitetura. A maioria das estatuetas de Santarém tem as formas humanas que são modeladas manualmente: algumas estatuetas são ocas enquanto outras são maciças. A maioria das figuras possui traços femininos.

AUTOATIVIDADE



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Vamos conhecer um pouco mais sobre a cultura marajoara. Visite o *site* <www.marajoara.com>, na página principal e clique em português. Os *links* que estão à disposição são: Arqueologia, Cerâmica, Iconografia e Patrimônio. Pesquise e conheça os diversos aspectos da cultura marajoara e tente descobrir qual o simbolismo da serpente para os indígenas Marajoaras. Boa pesquisa!



Para saber mais sobre a Cultura Indígena Brasileira, recomendamos os seguintes livros: **Arte Indígena**: do pré-colonial à contemporaneidade, do autor Percival Tirapeli, que faz parte da Coleção Arte Brasileira, da Companhia Editora Nacional, de São Paulo, ano 2006; **Cerâmica Arqueológica da Amazônia**: Vasilhas da Coleção Tapajônica MAE-USP, de Denise Maria Cavalcante Gomes, da EDICON/EDUSP, São Paulo, 2002; **A Linguagem Iconográfica da Cerâmica Marajoara**, de Denise Schaan, da EDIPUCRS de Porto Alegre/RS, 1999.

HISTÓRICO DA MODELAGEM

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir do estudo desta unidade, o(a) acadêmico(a) estará apto(a) a:

- conhecer o histórico da modelagem por meio da cultura brasileira;
- instigar a apreciação da modelagem por meio de contextualização da produção artística nacional;
- compreender aspectos fundamentais da arte-educação para o ensino básico;
- conhecer técnicas de modelagem por meio de materiais alternativos.

PLANO DE ESTUDOS

Esta primeira unidade é dividida em quatro tópicos. No final de cada tópico, você encontrará atividades que visam ajudá-lo(a) a aprimorar o conhecimento estudado.

TÓPICO 1 – ARTESANATO BRASILEIRO I

TÓPICO 2 – ARTESANATO BRASILEIRO II

TÓPICO 3 – ARTE-EDUCAÇÃO E MODELAGEM

TÓPICO 4 – MODELAGEM E MATERIAIS ALTERNATIVOS

ARTESANATO BRASILEIRO I

1 INTRODUÇÃO

Caro(a) acadêmico(a)! Continuamos nossos estudos com a contextualização da modelagem por meio do histórico da cultura brasileira, com enfoque agora para o artesanato da cultura popular.

A modelagem cerâmica possui uma grande diversidade na cultura popular brasileira, dentro da qual podemos distinguir dois grupos: a cerâmica utilitária e a cerâmica figurativa.

Neste tópico, vamos destacar a cerâmica utilitária realizada por oleiros, paneleiros e louceiros de várias regiões do país. Acompanhe com atenção e prestigie o contexto cultural e artístico do artesanato brasileiro. Bons estudos!

2 ARTESANATO BRASILEIRO: UTILITÁRIOS

O artesanato brasileiro na manifestação cerâmica de utilitários é vasto e ocorre desde os primórdios da colonização e antes mesmo deste fato, entre os indígenas. O Brasil é rico na matéria-prima da argila, e praticamente todo país possui mostras e produção de peças cerâmicas para o uso cotidiano.

A argila preta, **tauá** branco ou caulim e **tauá** amarelo são outras nomenclaturas atribuídas para a argila. Usada para a produção de utensílios. Esse processo pode ser demorado, em função de sua prática de modelagem manual, a secagem e queima. Os utensílios de cerâmica podem ser encontrados em feiras, casas de artesanatos, associações e até em museus. São feitos por pessoas simples, porém autênticas, os artesãos da arte popular. Vamos conhecê-los?

2.1 PANELEIRAS DE GOIABEIRAS

O ofício de **paneleira** teve sua aprovação pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – o IPHAN – em 2002 e declarado patrimônio cultural no Livro de Registro dos Saberes. Mas essa atividade – paneleira – já existe há mais de 400 anos no Brasil. As paneleiras de Goiabeiras, da cidade de Vitória/ES, que produzem panelas de barro, têm a sua origem na cultura indígena, que foi passada de geração em geração, de mãe para filha. Sendo uma atividade feminina, até hoje apenas poucos homens trabalham a modelagem das peças.

A modelagem é manual, com a técnica das colombinas ou ainda a partir de uma bola, na qual formam a panela por meio da ação das mãos, ao arredondar e alisar com rudes ferramentas como pedra lisa, cascas de coco e cabaças e outros.

FIGURA 83 – PANELAS DE BARRO – FOTOS DE RENATO WANDECK



FONTE: Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com/artepopular/paneirasgoiabeiras/paneiras.htm>>. Acesso em: 2 set. 2009.

As paneleiras produzem, além de panelas, uma diversidade de travessas, bules, vasilhas em vários tamanhos e formatos. A prática da modelagem manual concebida pelas artesãs hoje é basicamente a mesma de quando os indígenas da região faziam há quatro séculos.

A argila utilizada é da região e antes da modelagem propriamente dita, passa por uma preparação que consta da retirada de impurezas, o sovar da argila e seu armazenamento em plásticos – toda essa tarefa é dos homens bem como a queima das peças.

Após a modelagem e secagem das peças, é efetuada a queima, que não consiste de fornos, mas é realizada em “fogo aberto”, conforme a tradição indígena. O método é simples, mas exige cuidados: faz-se uma espécie de empilhamento das peças sobre madeira e ateia-se fogo nas extremidades até que ele alcance o todo.

Após a queima, o artesão sobrepõe às cerâmicas ainda quentes uma mistura de água com **tanino** – uma casca de árvore do mangue. Aplicada de maneira intensa, o tanino satura a superfície das peças, criando impermeabilização das panelas e sua característica cor escura.

As artesãs, apesar de manterem uma tradição secular, adaptaram-se aos tempos modernos, criando uma cooperativa com o nome de Associação das Paneleiras de Goiabeiras. Numa espécie de galpão, as paneleiras se reúnem para produzir e comercializar, mas de forma autônoma, em que cada uma negocia diretamente com as pessoas interessadas em adquirir produtos artesanais. A associação, além de ter se tornado um ponto turístico, é um local que ajuda a perpetuar a tradição e a gerar renda para as famílias da região.

FIGURA 84 – PANELEIRAS MODELANDO PANELAS



FONTE: Disponível em: <[http:// gazetaonline.globo.com/index.php?id=/divirta_...>](http://gazetaonline.globo.com/index.php?id=/divirta_...). Acesso em: 5 set. 2009.



Para conhecer mais sobre a modelagem das Paneleiras de Goiabeiras de Vitória/ES, acesse: <www.youtube.com.br> e digite na busca "panela de barro – como se faz". Assista ao vídeo de apenas 3:44 minutos, mas que traz informações interessantes e complementares aos nossos estudos. Vale a pena conferir!

2.2 LOUCEIRAS DE RIO REAL

No município de Rio Real, na Bahia, podemos encontrar **louceiras** – artesãs que fabricam louças em argila. Os habitantes têm origem indígena, e a maneira de fazer cerâmica é tradicionalmente da cultura nativa.

A diferença está na influência dos colonizadores portugueses, na decoração das peças, com desenhos de flores, folhas e arabescos chamados de “bordados” pela sua simetria e semelhança com o artesanato português, suas rendas e tecidos. A cerâmica de Rio Real é um exemplo da integração de culturas, sendo nomeada de cultura luso-indígena.

FIGURA 85 – CERÂMICA DE RIO REAL



FONTE: Disponível em: <http://www.cnfcp.gov.br/interna.php?ID_Materia=172>. Acesso em: 6 set. 2009.

A atividade de modelar e produzir louças é de exclusividade das mulheres, que passam de geração para geração as técnicas de modelagem e estilo de decoração. A argila é retirada da própria região e a confecção das peças utiliza a modelagem manual, por meio de roletes de argila – as colombinas (ver figura a seguir).

FIGURA 86 – AURINHA DE RIO REAL/BA – FOTO DANIEL DE ANDRADE



FONTE: Disponível em: <<http://saitica.blogspot.com/2007/12/ceramistas-de-ri...>>. Acesso em: 6 set. 2009.

O acabamento da modelagem é feita com palhetas – pedaços de cabaça – em que se alisa as paredes até alcançar o formato e efeito desejado. A cor avermelhada das peças é conseguida por meio de engobe de **Tauá**; o brilho acentuado das cerâmicas é feito pelo **brunir**: com o auxílio de uma ferramenta lisa como uma pedra ou semente se alisa a peça enquanto ela está seca, para que ela impermeabilize e feche os poros.

FIGURA 87 – CERÂMICA COM ORNAMENTOS EM ALTO RELEVO



FONTE: DANTAS, Cristina; WERNECK, Antonio Carlos. Artesãos do Brasil. São Paulo: Abril, 2002.

A pintura para os desenhos chamados de “**bordados**” é feita com engobe branco. Por vezes, utiliza-se a argila para fazer os ornamentos, gerando volume e uma espécie de alto relevo (figura anterior). Após a secagem, as cerâmicas vão ao forno. A queima é trabalho dos homens: uma atividade árdua e lenta, que pode durar até 12 horas. Cada louceira possui um forno rústico, à base de lenha, em seu próprio quintal.

As louceiras produzem os mais variados tipos de utensílios: pratos, potes,oringas, purrões, panelas, vasilhas, talhas, mealheiros e outros. O local de produção é a própria casa das artesãs, muitas vezes auxiliadas pela família.



“Purrões” são uma espécie de potes que servem para conter e guardar alimentos como grãos e farinha de mandioca, enquanto que “mealheiros” são potes ocoss com uma fenda que servem para guardar moedas e dinheiro, e as “talhas” se assemelham às ânforas para armazenar água e outros líquidos.



O Museu de Folclore Edison Carneiro, no Rio de Janeiro/RJ, possui uma variada coleção de artesanatos brasileiros. Criado em 1968, o museu abriga mais de 14.000 objetos. Com exposições e galerias, conta também com biblioteca para pesquisa e consulta a respeito da arte popular e um espaço de comercialização de produtos artesanais. Para saber mais, visite o site: <<http://www.museudofolclore.com.br>>.

2.3 CERÂMICA DE APIAÍ

O Vale do Ribeira, durante muito tempo, permaneceu isolado de outras regiões de São Paulo, devido à dificuldade de acesso. Por causa disso, teve de produzir seus próprios utensílios, o que explica o desenvolvimento da cerâmica na região.

A cerâmica de **Apiáí** é produzida no **Vale do Ribeira**, em São Paulo, e possui a interessante característica de somar as três influências culturais brasileiras: a portuguesa, a africana e a indígena. A modelagem é tradicionalmente indígena, à base de colombinas; a técnica do brunir e o uso do engobe, a cor amarelada, é típica do óxido de ferro na argila, conhecida como **taguá**. Os desenhos são

simplificados e lembram os “bordados” das louceiras de Rio Real, mas não são arrojados e nem possuem a simetria característica das cerâmicas da Bahia. A queima é feita em fornos rústicos à base de lenha.

FIGURA 88 – CERÂMICA DO VALE DO RIBEIRA/SP



FONTE: Disponível em: <www.acasa.org.br/arquivo_objeto.php?reg_mv=OB...>. Acesso em: 6 set. 2009

A influência africana está nas figuras de animais e humanos, com a particularidade dos grandes olhos oblíquos, que representam as cerâmicas antropomórficas e zoomórficas da região do Vale do Ribeira.

FIGURA 89 – MORINGA TRIPÉ



FONTE: Disponível em: <<http://apiai.sp.gov.br/casadoartesa/artes.htm>>. Acesso em: 6 set. 2009.

A contribuição portuguesa está na inserção de utilitários como, por exemplo, a moringa. A mais conhecida é a **moringa tripé** (figura anterior). A moringa é um objeto instigante e curioso que tem como base três pés que se interligam e convergem – ou não - para um tubo cilindro com abertura, por onde se inserem os líquidos, com direito à tampa. Toda a composição é arredondada e se bem observada, possui o formato da letra “A”. É por isso que a moringa tripé é considerada o símbolo da cidade de Apiaí.

Apesar das dificuldades, os artesãos de Apiaí e região comercializam seus produtos em feiras e na Casa do Artesão. O Museu “Casa do Artesão”, na cidade de Apiaí, possui um acervo de 570 peças em cerâmicas, entre potes, moringas, figuras e urnas voltadas para atender tanto o turista como o pesquisador. Além de exposições permanentes, o museu oferece um espaço de vendas para o artesão local exibir seus produtos.

Muitos artesãos estão reunidos em cooperativas, como é o caso da *Associação dos Artesãos do Alto Vale do Ribeira e a Associação dos Artesãos de Apiaí, que procuram gerar uma divulgação da tradição e cerâmica da região.*



Prezado acadêmico, para conhecer um pouco mais sobre o trabalho desenvolvido pelo Museu Casa do Artesão de Apiaí/SP, acesse o site: <www.apiai.sp.gov.br/casadoartesaio>. Boa pesquisa!

2.4 OLEIROS DE SÃO JOSÉ

A cidade de **São José** situa-se a seis quilômetros da cidade de Florianópolis/SC. Formada por imigrantes portugueses, do Arquipélago de Açores, seus habitantes são conhecidos pela origem açoriana. A chegada dos imigrantes acontece pela necessidade de Portugal colonizar as terras brasileiras e também para proporcionar aos açorianos uma melhor condição de vida.

Assim, no século XVIII, os imigrantes de Açores chegam ao Brasil, estabelecendo-se na região norte e sul do país. Trazem consigo toda uma gama de conhecimentos e cultura, dentre eles a olaria e a fabricação de cerâmica.

Pode-se constatar que, em 1940, existiam aproximadamente cinquenta olarias e sua produção atendia à demanda da localidade e de outras cidades. Os oleiros confeccionavam diversos objetos utilitários, entre eles a moringa, a sopeira, a frigideira, o bule, a xícara, a caçarola, o boião, o alguidar entre outros.

FIGURA 90 – CERÂMICAS DE SÃO JOSÉ



FONTE: Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com>>. Acesso em: 7 set. 2009.



Para saber mais: boião significa um vaso bojudo usado para conservas e alguidar é uma espécie de vasilha que lembra um prato fundo, sendo mais larga na borda.

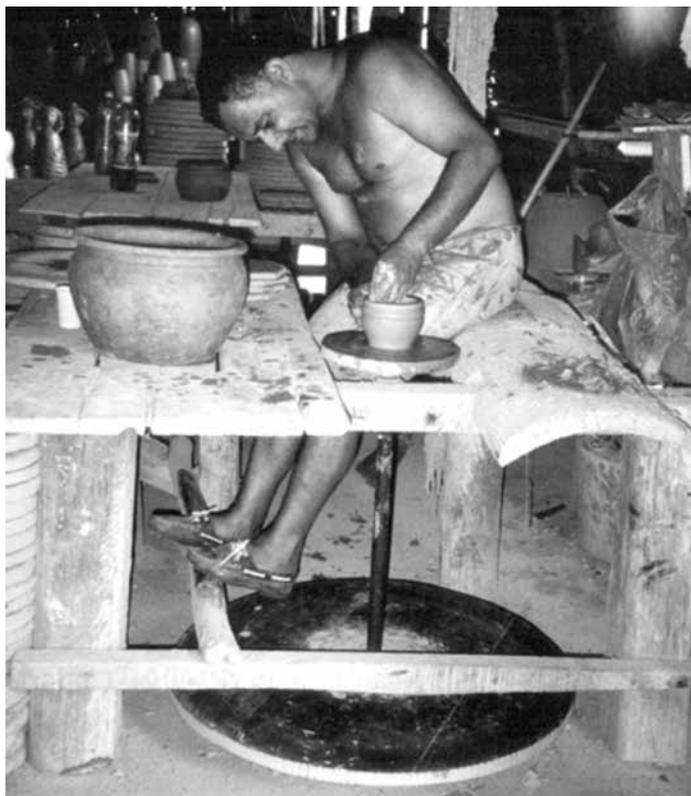
O ofício de oleiro designa o artesão que trabalha com o torno, uma espécie de roda que produz peças torneadas. O tradicional **torno de pé** (figura a seguir) trazido pelos imigrantes açorianos, funciona com o pé do oleiro impulsionando a roda de baixo, que aciona a roda de cima e serve para modelar a argila. A vantagem do torno está na confecção de peças redondas com acabamento mais primoroso e mais rápido se comparado à modelagem manual.

A realidade atual infelizmente está na existência de poucas olarias. Com o intuito de resgatar a cerâmica açoriana, criou-se a Escola de Oleiros de Joaquim Antônio de Medeiros, em São José. A tradicional roda de oleiro impulsionada com os pés e estruturada em madeira também pode ser encontrada na escola. Faz

parte das aulas o ensino da modelagem – manual e de torno - e a confecção de peças utilitárias e decorativas.

A Escola de Oleiros foi fundada em 1992, com o propósito de resgatar a cultura açoriana e dar seguimento à tradição da modelagem cerâmica. O nome da escola – Joaquim Antonio de Medeiros – é de um oleiro já falecido, que era proprietário de olaria em hoje se encontra a escola de oleiros.

FIGURA 91 – TORNO DE PÉ



FONTE: Disponível em: <http://www.anpap.org.br/boletins2009/boletim1_2009.html>. Acesso em: 7 set. 2009.



Prezado acadêmico, a modelagem de utilitários no Brasil é extensa, e abordamos aqui somente algumas manifestações artesanais. A seguir, citamos mais algumas localidades que produzem utilitários para que, por meio da *internet*, você possa conhecer mais sobre o contexto da modelagem da cultura popular.

- Maragogipinho, no Recôncavo Baiano (Bahia).
- Cunha (São Paulo).
- Vale do Jequitinhonha (Minas Gerais).
- Vale do Paraíba (São Paulo).
- Juazeiro do Norte (Ceará) entre outros.



Para conhecer um pouco mais sobre a modelagem e suas técnicas citadas aqui, nas manifestações do artesanato brasileiro, recomendamos o *site*: <www.youtube.com.br> . Digite na busca uma das seguintes referências: "Loiceira - Maria José" (2:27 minutos), "Coqueiros (Bahia)"(2:42 minutos), "Rio Real (BA)" (3:12minutos). Para conhecer mais sobre a modelagem em torno de pé, indicamos "Maragogipinho (BA)" (3:53 minutos). Vale a pena conhecer!

LEITURA COMPLEMENTAR

O ARTISTA E O ARTESÃO

Percival Tirapeli

A arte popular tem aspectos muito abrangentes, que vão desde as danças, a música, as representações dramáticas até as artes plásticas e a arquitetura. Suas manifestações estão presentes no dia-a-dia, quando usamos panelas de barro, colheres de madeira ou olhamos para um santo criado por algum artesão.

A arte popular expressa a sabedoria de um povo. Em qualquer parte do mundo, alguém pode fazer um objeto, uma escultura ou ainda dançar como faziam seus antepassados. Essa cultura, que persiste por séculos, desde os seus primórdios, é transmitida de geração em geração. Os ensinamentos são praticados pelos pais, transmitidos aos filhos no dia-a-dia, adaptando-se a novas necessidades e, assim, estão em constante aperfeiçoamento. Os temas abordados pela arte popular retratam o cotidiano da vida. Os materiais empregados são simples, abundantes nas regiões nas quais os objetos são oriundos e estão sempre à mão.

Os autores, em geral anônimos, são cidadãos do povo que fazem arte sem ter frequentado escolas de arte ou mesmo de instrução básica. Suas obras têm valores estéticos e artísticos e revelam os aspectos culturais do meio em que surgem. Sua produção se confunde com o artesanato, conforme o escritor e pesquisador paulista da arte popular Mário de Andrade. O que caracteriza o artesanato é basicamente o manuseio do material, a forma de se transmitir o conhecimento e de se aprender.

Tanto o artista como o artesão precisam saber manusear seus materiais, caso contrário o pote que for queimado de forma errada pela artesã irá quebrar, fazendo com que ela perca semanas de trabalho, por exemplo. Da mesma forma, a escultura do artista, cuidadosamente modelada, pode se romper. Ambos devem dominar a técnica e os segredos para executar suas obras. Em outras artes, além do aperfeiçoamento que se adquire pelo estudo das técnicas empregadas ao longo da história, o artista inova dando uma solução pessoal e desenvolvendo uma técnica individual. Na arte popular, as soluções comunitárias – familiares – são importantes; as obras continuam utilitárias e mesmo contemplativas, porém isentas, na maioria das vezes, de crítica social, como ocorre na arte erudita.

São várias as ciências que estudam a arte popular, entre elas, a antropologia, e muitas vezes as reduzimos ao termo arte folclórica. No fato folclórico, as maneiras de pensar, sentir e agir de um povo são preservadas pela tradição popular e pela imitação, não sendo diretamente influenciadas pelos círculos eruditos, instituições científicas ou mesmo religiosas. A arte popular é a expressão da experiência de vida peculiar de uma coletividade. O fato folclórico se contrapõe à moda, como à arte, à ciência e às técnicas eruditas modernas, ainda que estas lhe possam dar origem.

O folclore é o estudo que engloba todas as atividades populares. Suas técnicas, tradições e inovações estão incorporadas no fazer artesanal e seus ambientes [...].

FONTE: TIRAPELI, Percival. Arte Popular: séculos 20 e 21. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2006.



Chegou o momento do resumo do tópico. Vamos rever alguns pontos essenciais sobre modelagem e argila.

RESUMO DO TÓPICO 1

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, os quais apresentamos a seguir, resumidamente:

- **Paneleiras de Goiabeiras:** de tradição indígena de mais de 400 anos, a modelagem é manual por meio de colombinas ou a partir de uma bola. A queima é em “fogo aberto” e as panelas e outros artefatos levam um banho de água com tanino, para impermeabilizar e formar a cor escura, característica das panelas da região.
- **Louceiras de Rio Real:** artesãs que fabricam louças em argila e têm origem indígena. De cultura luso-indígena, a modelagem (indígena) é manual por meio de roletes de argila, enquanto que a decoração é de influência portuguesa, com os seus arabescos chamados de “bordados” que podem ser pintados ou em alto relevo. A cor avermelhada das peças é conseguida por meio de engobe de Tauá e o brilho e a impermeabilização se dão pelo brunir. A queima é em fornos à base de lenha.
- **Cerâmica de Apiaí:** é produzida no Vale do Ribeira/SP. Possui as três influências culturais brasileiras: a portuguesa, a africana e a indígena. A modelagem é de origem indígena, assim como o uso de colombinas, o brunir e o uso do engobe. Os desenhos são simplificados. A queima é feita em fornos rústicos à base de lenha. A influência africana está nas figuras de animais e humanos e a contribuição portuguesa, na inserção de utilitários, como por exemplo, a moringa tripé.
- **Oleiros de São José:** oleiro designa o artesão que trabalha com o torno, uma espécie de roda que produz peças torneadas. O tradicional torno de pé trazido pelos imigrantes açorianos produz variados utensílios com rapidez e eficiência se comparado à modelagem manual.



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Apresentamos uma interpretação de texto referente à leitura complementar “Artistas e artesãos”, do autor Percival Tirapeli. Para isso, responda às questões e assinale as alternativas corretas:

1 A arte popular expressa:

- a) () O conhecimento erudito.
- b) () A sabedoria de um povo.
- c) () A moda do momento.
- d) () O saber não tradicional.

2 O que, basicamente, caracteriza o artesanato?

3 Qual a semelhança existente entre o artista e o artesão?

4 Conforme o texto, no fato folclórico, as maneiras de pensar, sentir e agir de um povo são preservadas por meio de:

- a) () Mídia e tecnologia.
- b) () Livros e aprendizagem informal.
- c) () Ensino formal.
- d) () Tradição popular e imitação.

5 Descreva os temas abordados e os materiais empregados pela arte popular.

ARTESANATO BRASILEIRO II

1 INTRODUÇÃO

Caro(a) acadêmico(a)! Nossos estudos sobre a contextualização da modelagem por meio do artesanato da cultura popular se direcionam para a cerâmica figurativa.

Este grupo da modelagem cerâmica possui diversas manifestações em que seus artesãos são conhecidos como “figureiros”. Instigue sua curiosidade e aprecie mais esta mostra da cultura popular brasileira. Bons estudos!

2 ARTESANATO BRASILEIRO: FIGUREIROS

Figureiros são chamados os artesãos que usam da argila para modelar figuras e cenas do cotidiano e do imaginário. Essa tradição é repassada de geração em geração, de maneira informal. Muitos iniciam a modelagem ainda crianças, como uma atividade infantil, ligada à brincadeira e ao brinquedo.

O Estado brasileiro, que é símbolo da manifestação figureira é Pernambuco, tendo a cidade de Caruaru como referência, principalmente pelo seu artesão maior, Mestre Vitalino. Outras regiões brasileiras também são apontadas como centros de produção de cerâmica figureira, entre elas Tracunhaém (PE), Taubaté (SP), Vale do Jequitinhonha (MG), Juazeiro do Norte (CE). Vamos conhecer um pouco mais do artesanato brasileiro!

2.1 FIGUREIROS DE TAUBATÉ

A cidade de **Taubaté**, situada no **Vale do Paraíba**, em São Paulo, mantém uma tradição secular de mais de 400 anos passados de geração em geração. Não se sabe exatamente como se iniciou a atividade figureira. O que se conta é que no século XVII, os frades franciscanos do Convento de Santa Clara teriam requisitado para alguns artesãos as imagens em figuras para os presépios natalinos. Das cenas religiosas, os artesãos partiram para as cenas cotidianas.

FIGURA 92 – CHUVA DE GALINHAS D'ANGOLA



FONTE: DANTAS, Cristina; WERNECK, Antonio Carlos. Artesãos do Brasil. São Paulo: Abril, 2002.

A modelagem das figuras é manual, tendo como base principalmente as habilidosas mãos dos artesãos. Algumas ferramentas são usadas para auxiliar a modelagem: palitos, estiletes, facas, talo de bambu etc. A característica principal é que a maioria das figuras é crua, não passando pela queima. Não se sente necessidade, já que as figuras são de estatura pequena e seu objetivo é a decoração. Não há manuseio constante como, por exemplo, uma panela que possui a função de cozimento e precisa ser impermeabilizada, qualidade conquistada somente com a queima cerâmica.

Após a secagem das peças em argila, parte-se para os acabamentos que são feitos com pintura e o aspecto é bastante colorido. A modelagem é atividade feminina, mas alguns homens também já se propõem ao ofício de figureiro.

O destaque das figuras de Taubaté são os animais como bois, beija-flores, galinhas d'angola, patos, carneiros e pavões articulados em uma armação de

arame conhecido como “chuva”. A ideia da “chuva” teria surgido pela observação das árvores que continham uma diversidade de pássaros em seus galhos. Muitos dão parte dessa criação às **irmãs Santos**, as mais antigas artesãs da localidade e que teriam sido incentivadas para intensificar o artesanato pelo folclorista Rossini Tavares, que também teria sido quem resgatou e divulgou as figureiras de Taubaté.

FIGURA 93 – FIGURAS DE PAVÕES



FONTE: Disponível em: <<http://anapaulasousa.blog.terra.com.br/.../>>. Acesso em: 12 set. 2009.

Outra figura proeminente é o pavão. Originalmente pintado em azul, hoje ele aparece também revestido em outras cores, como vermelho e branco. Atribui-se à **Maria Cândida**, uma das irmãs Santos, a criação desse personagem que acabou por se tornar um símbolo para o artesanato paulista. O pavão foi inspirado nas aves que viviam numa praça local.

O artesanato mantém o conhecimento e o artifício dos figureiros, apesar de se adaptar a novas possibilidades como as tintas acrílicas comerciais para a pintura ou na compra da argila ao invés do artesão retirar a massa da natureza. A modelagem das figuras bem como suas representações de santos, presépios, animais, o folclore da região e cenas do cotidiano que revelam as rotinas e profissões como o do pescador, do pedreiro, do violeiro, continuam leais à tradição e efetivam a memória e a identidade dos habitantes e artesãos de Taubaté.

A Casa do Figureiro, criada em 1993, ajuda a divulgar os trabalhos dos artesãos da região, com exposições e venda de figuras. A casa também abriga a

Associação dos Figureiros que possui mais de 40 associados. Outro lugar em que se reúnem vários figureiros é a Rua Imaculada Conceição, no Alto de São João.

2.2 AS BONECAS DO VALE DO JEQUITINHONHA

A região do **Vale do Jequitinhonha** localiza-se no estado brasileiro de Minas Gerais, tendo o rio Jequitinhonha e afluentes como principal componente. É uma extensa área, que abarca cerca de 80 municípios num meio severamente castigado pelo solo árido e seco. A degradação do ambiente se deu em função da mineração. Considerada uma das regiões mais carentes do país; seus habitantes vivem de uma pecuária e agricultura incipiente.

Apesar da pobreza eminente, a população é reconhecida por seu artesanato em diversas modalidades como cerâmica, cestaria, tecelagem, escultura em madeira, bordados e outros. O trabalho com a cerâmica já acontece há muito tempo, sendo transmitido de geração em geração, com origens indígenas. Os primeiros trabalhos em cerâmica eram voltados aos utilitários. Até hoje, podemos encontrar uma diversidade de utensílios como moringas e panelas. As figuras produzidas eram os brinquedos das crianças e para enfeitar presépios. Com o tempo, as figuras ganharam destaque, passaram a ser maiores e contextualizar a vida das pessoas. As famosas bonecas do Vale do Jequitinhonha representam o cotidiano e os rituais dos habitantes como, por exemplo, seu modo de ser e de vestir (figura a seguir).

FIGURA 94 – BONECAS DE JEQUITINHONHA



FONTE: Disponível em: <<http://flickr.com/photos/rajiva/552747622/>>. Acesso em: 12 set. 2009.

Algumas bonecas são mais glamorosas e representam um estado de ser elegante: seus trajes, adornos, arranjos e maquiagem revelam personagens em cerimônias especiais como casamentos e festas. Essas bonecas são como uma alegoria que entra em contradição com a vida simples e humilde de seus artesãos.

FIGURA 95 – NOIVOS



FONTE: Disponível em: <<http://www.iande.art.br/.../jqtbonecacasal050620.htm>>. Acesso em: 12 set. 2009.

A modelagem é feita por meio de colombinas (roletes de argila) sobrepostas umas sobre as outras. As bonecas são ocas, construídas com a mesma estrutura como os utensílios. Não se usa torno de oleiro; a modelagem é toda manual com a ajuda de ferramentas rudimentares.

As bonecas podem alcançar grandes alturas próximas de 1 m a 1,5 m. Isso significa que a modelagem precisa ser feita em partes. A parte inferior precisa estar consistente antes de se continuar a acrescentar argila e completar a estrutura. Muitos detalhes são acrescentados ao corpo da boneca: membros, cabeça, penteados, ornamentos no vestuário que exigem e demonstram a qualidade técnica de seus artesãos. Uma boneca pode exigir o trabalho de dez dias, conforme o tamanho e os detalhes inseridos.

A pintura é feita a partir de argilas coloridas e pigmentos naturais, antes da queima, com engobes. Para o brilho, usa-se o brunir. Algumas cores são conseguidas a partir de elementos interessantes, como por exemplo, o preto, que é uma combinação de carvão vegetal, resina. O verde é adquirido por meio do sumo da folha do maracujá.

FIGURA 96 – MODELAGEM DE BONECA



FONTE: DANTAS, Cristina; WERNECK, Antonio Carlos. Artesãos do Brasil. São Paulo: Abril, 2002.

Após a completa secagem, as peças são levadas ao forno para a queima. São utilizados fornos de “boca aberta”, com uma abertura que permite escutar todo o procedimento da queima.

Os artesãos se reúnem em associações e comercializam seus produtos em feiras e casas de artesanato.



Para saber mais a respeito da modelagem e da cerâmica do Vale do Jequitinhonha, recomendamos o livro “Noivas da seca - cerâmica popular do Vale do Jequitinhonha”, da autora Lalada Dalglish, da Editora UNESP, 2006.

2.3 SANTEIROS DE TRACUNHAÉM

O município de **Tracunhaém** fica no estado de Pernambuco, a 70Km da capital Recife. A localidade é famosa por sua produção cerâmica, **figureiros** e

santeiros. Ao contrário de outros lugares que possuem, às vezes, centenas de anos de tradição, em Tracunhaém, a modelagem na argila só iniciou na década de 60.

Os primeiros artesãos teriam sido Severino Gomes de Freitas, conhecido como **Severino de Tracunhaém** (1916 -1965) e **Lídia Vieira** (1911-1974), que modelaram as primeiras peças e que teriam trazido fama para a cidade. Os outros artesãos teriam aprendido com eles e continuado com a tradição.

Modelavam-se utilitários e decorativos, mas a região hoje é conhecida primeiramente por suas figuras e santos. Tanto que é possível encontrar em museus e coleções particulares, muitos dos trabalhos produzidos em Tracunhaém, que viraram referência após o incentivo do colecionador pernambucano Abelardo Rodrigues.

FIGURA 97 – NOSSA SENHORA DA CONCEIÇÃO

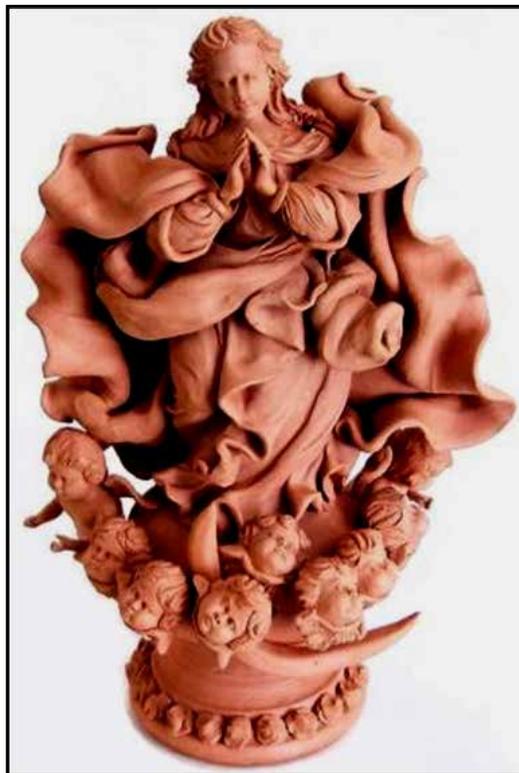


FOTO: RENATO WANDECK

FONTE: Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com.br>>. Acesso em: 13 set. 2009.

É o caso do santeiro **Netinho**, que possui trabalhos reconhecidos em galerias e no mercado de artes. A figura anterior demonstra a qualidade técnica, a riqueza de detalhes e uma composição que detona movimento e graça. Representa Nossa Senhora da Conceição, com nove anjos em seus pés posicionados sobre a lua.



Santeiros são artesãos que esculpem em madeira e modelam a argila a temática religiosa, principalmente santos. A tradição foi trazida pelos portugueses que ensinavam a modelar e esculpir os santos católicos para serem usados nos cultos religiosos. Até hoje pode-se perceber o estilo barroco da época colonial nas peças produzidas pelos santeiros.

Outro santeiro conhecido em Tracunhaém é José Joaquim da Silva, o **Zezinho** (1939). Juntamente com a família, dedica-se à confecção de peças religiosas e santos. Seus trabalhos podem alcançar até 2 m de altura, com o detalhe de que são inteiras, sem recorte nem feita em partes. Isso só é possível pela conquista de um apuro técnico, tanto na preparação da argila quanto na queima.

FIGURA 98 – SÃO FRANCISCO DE ASSIS



FONTE: DANTAS, Cristina; WERNECK, Antonio Carlos. Artesãos do Brasil. São Paulo: Abril, 2002.

Zeinho começou a se interessar pelo ofício, quando inspirado pelo trabalho da artesã Lídia Vieira. Iniciou sua produção cerâmica retratando cenas do sertão. Só depois é que se dedicou aos temas religiosos. A imagem mais retratada e a preferida pelo santeiro é São Francisco (figura anterior). A modelagem é manual, suas cerâmicas são queimadas em forno a lenha e não utiliza nenhuma pintura. Seu acabamento é uma mistura de piche com querosene, passada sobre a figura, para criar um efeito de envelhecimento.



O Frei Beneditino Agostinho da Piedade (1580-1661) é acatado por muitos estudiosos como o primeiro santeiro no Brasil. Ele modelou em argila inúmeras imagens que hoje fazem parte do acervo do Museu de Arte Sacra e no Mosteiro de São Bento, ambos na cidade de Salvador-BA, e no Museu de Arte Sacra de São Paulo-SP.

Outra referência em Tracunhaém é o artesão Manoel Gomes da Silva reverenciado como **Mestre Nuca** (1937). Junto com sua esposa Maria, eles confeccionam figuras de animais como peixes e galinhas. Mas são conhecidos pelos seus leões com juba característica: a modelagem de dezenas de elementos circulares, em espiral, achatados ou em sulcos, que criam um diferencial na linguagem artística do artesão.

FIGURA 99 – LEÕES



FOTO DE RENATO WANDECK.

FONTE: Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com.br>>. Acesso em: 13 set. 2009.

Seus leões lembram os de Portugal, que antigamente serviam para decorar jardins e varandas. São modelados manualmente, queimados em forno a lenha e não recebem nenhum tipo de pintura.

Tanto o artesão Mestre Nuca como o santeiro Zezinho receberam o título de **Patrimônio Vivo de Pernambuco**, uma honra obtida por meio de indicação por órgãos governamentais, entidades culturais e pelo Conselho Estadual de Cultura (CEC). Com esse título, os escolhidos têm a incumbência de transmitir a tradição e o conhecimento adquirido a outras pessoas e interessados.

A maioria dos artesãos de Tracunhaém modela de forma manual, sem a ajuda do torno de oleiro. As peças são queimadas em forno a lenha e dificilmente usam pintura para o acabamento. A produção artística é reconhecida por sua inventividade e originalidade que representa a identidade brasileira, com procedência interiorana, em consideração ao ofício desempenhado com dificuldade, dedicação e fé.



Na cidade de Tracunhaém existe a cooperativa de artesãos – o Centro de Produção Artesanal – local em que se pode encontrar desde peças utilitárias, decorativas, figuras e peças sacras. Este espaço é usado para expor e comercializar os trabalhos dos artesãos.



Para conhecer um pouco mais sobre os figureiros, recomendamos o *site*: <www.youtube.com.br>. Digite na busca uma das seguintes referências: "Maria Amélia – Tracunhaém (PE)" (2:30 minutos), "Nuca – Tracunhaém (PE)" (2:19 minutos), "Jair – Tracunhaém (PE)" (2:16 minutos). Boa pesquisa!

2.4 OS FIGUREIROS DE CARUARU

Os figureiros de **Caruaru**, em Pernambuco, são famosos por suas figuras que contam a história, o cotidiano e o folclore local. O mais famoso figureiro é Vitalino Pereira dos Santos, o **Mestre Vitalino** (1909 -1963).

Foi de criança que Vitalino descobriu a modelagem em argila, na qual confeccionava seus bichinhos que usava como brinquedos. A argila era material acessível, já que sua mãe era paneleira e produzia utensílios e vendia nas feiras da região. Quando adulto, continuou produzindo suas figuras e vendendo na Feira de Caruaru. Suas peças logo ganharam fama e chamaram a atenção de pessoas como o artista e colecionador pernambucano Augusto Rodrigues.

Com uma desenvoltura própria, Mestre Vitalino modelava cenas do cotidiano. Sua repercussão se deu pela criativa temática, que o diferenciava dos demais figureiros. Esses procuravam manter os temas tradicionais como animais e utensílios. Vitalino registrava flagrantes da vida, profissões, folclore, bandas de pífano, ritos de passagem, cangaceiros, retirantes, ou seja, a vida humilde e sofrida do nordestino. Por vezes, suas figuras eram pintadas, em outras a cor da argila era a evidência.



Indicamos o livro infantojuvenil "Mestre Vitalino", que faz parte da coleção nordestinamente, da editora Paulinas. O livro é um tributo ao figureiro e sua arte popular.

Tido como uma espécie de expressionista da arte popular, suas figuras, apesar de aparentemente simples, possuem por vezes, grande dramaticidade. Uma das primeiras figuras realizadas pelo artesão é a cena intrigante de um caçador que com a ajuda de seu cachorro, persegue a caça. Apesar de interessante e até engraçada, a cena retrata o cotidiano do nordestino na busca de alimento para si e sua família.

FIGURA 100 – GATOS MARACAJÁS TREPADOS NUMA ÁRVORE



FONTE: Disponível em: <http://noticiasdofundodopoco.blogspot.com/2007_06_01...>. Acesso em: 13 set. 2009.

Também chamado de “bonequeiro” pelos seus companheiros, Mestre Vitalino ajudou a formar outros figureiros. Pode se dizer que Mestre Vitalino fez escola, ao ensinar outros a modelar as figuras que tanto lhe deram fama. Era comum entre os artesãos copiar cenas e personagens uns dos outros, e ninguém se importava com isso. Ao contrário, acreditam que copiar, plagiar era um elogio. O próprio Mestre Vitalino afirmava: “o mundo é para todos e todos precisam viver”.

Em 1947, Vitalino ganhou repercussão nacional ao expor seus trabalhos no Rio de Janeiro. Apesar da fama, Mestre Vitalino morreu pobre, de varíola. Seus familiares perpetuam a sua tradição e modelam figuras e cenas inspiradas por ele. Pode ser encontrada na região de Alto do Moura, a Casa Museu de Mestre Vitalino, com objetos pessoais, ferramentas, utensílios, fotos que demonstram a trajetória e contam sobre a vida do artesão. O filho Severino administra a Casa Museu e também produz e vende cópias das criações do pai.



As obras de Mestre Vitalino podem ser encontradas nos seguintes espaços e museus: Na cidade do Rio de Janeiro, Museu de Folclore Edison Carneiro, Museu da Chácara do Céu, Museu Nacional de Belas Artes, na Casa do Pontal Museu de Arte Popular Brasileira. No Recife, o Museu do Homem do Nordeste. Em Caruaru, existe o Museu do Barro, também conhecido como Espaço Zé Caboclo, no qual há uma mostra expressiva de trabalhos dos artesãos da região.

FIGURA 101 – NOIVOS A CAVALO DE MESTRE VITALINO



FONTE: Disponível em: <<http://www.encyclopedia-nordeste.com.br/nova463.php>>. Acesso em: 13 set. 2009.

Os artesãos de hoje modelam as figuras da mesma maneira que no passado, um tempo nem tão distante, pode-se afirmar. A modelagem é manual, com ferramentas rudimentares e são queimadas em forno à base de lenha, em fornos circulares, rústicos, tidos como “abertos” por não possuírem abóbada.

Alguns artesãos não pintam suas figuras, e em outras podemos encontrar peças muito coloridas.

A localidade de Alto do Moura, onde Vitalino morou e se encontra a Casa Museu, é considerada pela UNESCO como o maior **Centro de Arte Figurativa das Américas**. No local, dezenas de artesãos e figureiros continuam a tradição deixada por Mestre Vitalino.



Prezado acadêmico, encerramos o Caderno de Modelagem com o contexto sobre o artesanato brasileiro. Esperamos que todo o conhecimento apreendido tenha despertado a apreciação pela modelagem. Nossa sugestão é que você visite e conheça exposições, museus, galerias e fundações culturais. Pesquise em *sites*, leia artigos e livros, pois o profissional de Artes necessita de pesquisa e vivências artísticas e culturais. Sucesso em sua jornada!



Agora é hora do resumo do tópico. Vamos rever os principais itens sobre os figureiros do artesanato brasileiro:

RESUMO DO TÓPICO 2

No presente tópico, caro(a) acadêmico(a), estudamos vários aspectos relacionados à modelagem, os quais apresentamos a seguir, resumidamente:

- Figureiros são os artesãos que usam a argila para modelar figuras e cenas do cotidiano e do imaginário.
- Taubaté: o destaque das figuras são os animais articulados em uma armação de arame conhecido como “chuva”. A figura de destaque é o pavão. A modelagem é manual e nem sempre as peças são queimadas e a pintura é colorida.
- Vale do Jequitinhonha: as famosas bonecas do Vale do Jequitinhonha representam o cotidiano e os rituais dos habitantes. A modelagem é manual, com a técnica das colombinas. A pintura é feita com engobes: argilas coloridas e pigmentos naturais, antes da queima. Para o brilho, faz-se o brunir.
- Tracunhaém: os artesãos são conhecidos por suas figuras de animais, mas, principalmente, de santos. A maioria dos artesãos modela de forma manual, sem a ajuda do torno de oleiro. As peças são queimadas em forno à lenha e dificilmente usam pintura para o acabamento.
- Caruaru: a modelagem é manual, com ferramentas rudimentares, e são queimadas em forno “aberto” à base de lenha. Alguns artesãos não pintam suas figuras, e em outras podemos encontrar peças muito coloridas. O figureiro mais conhecido é Mestre Vitalino.

AUTOATIVIDADE



Caro(a) acadêmico(a), para melhor fixar o conteúdo apresentado neste tópico, sugerimos que você resolva a seguinte atividade:

Pesquise na Internet o *site*: <www.youtube.com.br>. Digite na busca “DOCUMENTÁRIO MESTRE VITALINO”. Assista ao vídeo e responda às seguintes questões:

- 1 Informe a frase que Mestre Vitalino disse ao escritor Ariano Suassuna.
- 2 Qual a obra símbolo de Mestre Vitalino?

ARTE-EDUCAÇÃO E MODELAGEM

1 INTRODUÇÃO

Este tópico trata de aspectos fundamentais da arte-educação voltados ao ensino básico. Os Parâmetros Curriculares Nacionais em Artes e autores como Elliot Eisner são referenciais importantes para os estudos e as práticas de sala de aula.

Na Unidade 1 deste Caderno de Estudos, já se mencionou sobre questões da educação como: a importância da modelagem em vários aspectos sensoriais e intelectuais na criança, as atitudes do professor nas práticas de modelagem junto ao educando, as fases da modelagem - da infância à adolescência - das garatujas até a fase da decisão. Na Unidade 2, os estudos foram dirigidos para as práticas de modelagem, com métodos que também podem ser aplicados na escola, inclusive com uma citação e reflexão dos estereótipos.

Neste tópico, vamos apresentar mais alguns pontos importantes voltados à educação - com ênfase na arte-educação e a prática em sala de aula.

2 ARTE-EDUCAÇÃO

A educação abarca os processos de ensino e aprendizagem. Um de seus objetivos é perpetuar o caráter cultural de uma sociedade. Na visão antropológica, os indivíduos perpassam por uma endoculturação em suas vidas, numa espécie de aprender permanente.



Endoculturação é um procedimento contínuo de aprendizagem de uma determinada cultura e sociedade, que envolve conhecimento, valores morais e vivências. Essa aprendizagem acontece durante a vida: com o início na infância até o final da idade adulta.

As escolas possuem um papel essencial para a formação de cidadãos e do incremento de aspectos tidos como intelectuais e sensíveis. A arte é elemento imperativo para o ensino e a disciplina de Artes é reconhecida pela legislação brasileira como área de conhecimento – ela é tida como um componente curricular obrigatório para a educação básica (Lei n. 9.394/96).

A disciplina de Artes trabalha com as diversas linguagens (artes visuais, música, teatro, dança) e tem como perspectiva o desenvolvimento artístico e estético dos educandos.

A área de Arte que se está delineando neste documento visa a destacar os aspectos essenciais da criação e percepção estética dos alunos e o modo de tratar a apropriação de conteúdos imprescindíveis para a cultura do cidadão contemporâneo. As oportunidades de aprendizagem de arte, dentro e fora da escola, mobilizam a expressão e a comunicação pessoal e ampliam a formação do estudante como cidadão, principalmente por intensificar as relações dos indivíduos tanto com seu mundo interior como com o exterior. (PCN Artes, 1998, p. 19).

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais, a função das Artes na formação dos educandos em cidadãos se constitui, entre outras, na construção de uma identidade e de consciência:

O conhecimento da arte abre perspectivas para que o aluno tenha uma compreensão do mundo na qual a dimensão poética esteja presente: a arte ensina que nossas experiências geram um movimento de transformação permanente, que é preciso reordenar referências a cada momento, ser flexível. Isso significa que criar e conhecer são indissociáveis e a flexibilidade é condição fundamental para aprender. Ao aprender arte na escola, o jovem poderá integrar os múltiplos sentidos presentes na dimensão do concreto e do virtual, do sonho e da realidade. Tal integração é fundamental na construção da identidade e da consciência do jovem. (PCN Artes, 1998, p. 20).

Para tanto, se faz necessário que o professor de Artes esteja apropriado de vivências e estudos artísticos para a sua efetiva participação no desenvolvimento pleno e amplo dos educandos. O professor precisa estar atualizado com as tendências pedagógicas e exercitar continuamente a apreciação de artes – para isso a visitação de museus, galerias e espaços culturais é essencial. Cursos de pós-graduação, especialização e de formação continuada são recomendados para manter a reflexão em torno das artes e da educação.

As tendências atuais em arte-educação estão baseadas na Proposta Triangular, uma concepção de ensinar e aprender arte. A Proposta Triangular está alicerçada em três momentos: a contextualização, a apreciação e a produção.

A contextualização é estabelecer relações, pode ser compreendida como a mediação entre o intelecto e a percepção junto à história, a cultura, a identidade de um povo. É uma ótima abertura para a interdisciplinaridade. “Contextualizar é situar o conhecimento do próprio trabalho artístico, dos colegas e da arte como

produto social e histórico, o que desvela a existência de múltiplas culturas e subjetividades.” (PCN Artes, 1998, p. 50). Nas aulas de Artes, ao se utilizar da contextualização, a aprendizagem se torna mais substancial, pois proporciona o conhecimento que serve de alicerce para as práticas artísticas.

A apreciação está relacionada com a percepção, a interpretação e a fruição das artes e também à leitura de imagem que busca a reflexão e a criticidade do aluno, para que ele desenvolva não somente a leitura de obras de artes, mas também uma leitura de si e de mundo.

A ação de apreciar abrange a produção artística do aluno e a de seus colegas, a produção histórico-social em sua diversidade, a identificação de qualidades estéticas e significados artísticos no cotidiano, nas mídias, na indústria cultural, nas práticas populares, no meio ambiente. (PCN Artes, 1998, p. 50).

A produção tem a ver com a experiência poética, com vivências artísticas por meio de materiais diversos e está relacionado às técnicas e às linguagens da arte. “Produzir refere-se ao fazer artístico (como expressão, construção, representação) e ao conjunto de informações a ele relacionadas, no âmbito do fazer do aluno e do desenvolvimento de seu percurso de criação.” (PCN Artes, 1998, p. 50).



Ao trabalhar essas três perspectivas em sala de aula, o professor estará valorizando a disciplina de Artes, ao proporcionar a condição privilegiada de área de saber integrada ao fazer, de conteúdos com base na cultura artística - além de favorecer a relação da educação artística com a educação estética dos alunos.

A aula de Artes não é uma aula de “atividades”, que só privilegia a técnica ou a prática. O professor precisa integrar os saberes necessários para que o aluno possa ampliar seus conhecimentos e percepções estéticas e artísticas.

A área de Arte dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais situa-se como um tipo de conhecimento que envolve tanto a experiência de aprender arte por meio de obras originais, de reproduções e de produções sobre a arte, tais como textos, vídeos, gravações, entre outros, como aprender o fazer artístico. Ou seja, entende-se que aprender arte envolve não apenas uma atividade de produção artística pelos alunos, mas também compreender o que fazem e o que os outros fazem, pelo desenvolvimento da percepção estética, no contato com o fenômeno artístico visto como objeto de cultura na história humana e como conjunto de relações. É importante que os alunos compreendam o sentido do fazer artístico, ou seja, entendam que suas experiências de desenhar, cantar, dançar, filmar, videogravar ou dramatizar não

são atividades que visam a distraí-los da “seriedade” das outras áreas. Sabe-se que, ao fazer e conhecer arte, o aluno percorre trajetórias de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo. Além disso, desenvolvem potencialidades (como percepção, observação, imaginação e sensibilidade) que podem contribuir para a consciência do seu lugar no mundo e para a compreensão de conteúdos das outras áreas do currículo. (PCN Artes, 1998, p. 43).

As atuais tendências pedagógicas em Artes possuem um comprometimento com a contextualização da história e cultura. É por isso que vemos temas como o multiculturalismo, a interdisciplinaridade e os temas transversais tão presentes em discussões metodológicas. A valorização da diversidade, do respeito ao diferente e as relações benéficas entre grupos culturais passam a ser uma perspectiva de estudos para as artes. O professor deve desenvolver o interesse não somente pelas outras culturas, mas também pela cultura brasileira, explorar todo o potencial característico de nossas etnias e suas manifestações artísticas.

FIGURA 102 – CRIANÇAS INDÍGENAS



FONTE: Disponível em: <<http://4.bp.blogspot.com/.../s400/indios-fmcamgovbr.jpg>>. Acesso em: 8 mar. 2011.

A arte-educação também tem se esforçado na perspectiva da apreciação de obras de arte. Uma experiência plena em Artes passa pela fruição, e para tanto, é necessário conteúdos específicos, exercitar o olhar, levar em consideração as vivências do observador. A apreciação não se limita aos aspectos formais, históricos e estéticos da obra, mas é preciso considerar o contexto do espectador.

Outro ponto de destaque da arte-educação é a criatividade, tanto na produção quanto na apreciação dos educandos. A pesquisa em torno dos

processos criativos busca um entendimento maior sobre a criação, baseado no intelecto e aspectos tanto sensoriais quanto sensíveis. A criatividade, enquanto elemento inerente do ser humano deve ser estimulada por meio de atividades inteligentes que desenvolvam a fruição e as vivências artísticas.

2.1 ELLIOT EISNER

O americano Elliot Eisner é um reconhecido professor de artes e de educação na Universidade de *Stanford* (Califórnia/EUA). Ele é um dos autores mais atuais no quesito das tendências em arte-educação. Eisner afirma que para o ensino da arte ser coerente e perspicaz se faz necessário estrutura e sequência. A sequência quando ordenada com inteligência serve para ampliar aquilo que os estudantes já aprenderam e os prepara para o que ainda irão aprender, ajudando a internalizar o conhecimento por meio de suas vivências. (EISNER, 1999, p. 89).

Eisner (1999) orienta que o professor de artes deve ter cuidado quanto ao ensino aleatório de teorias e práticas. Por exemplo: ensinar numa aula a técnica da pintura, desenho em nanquim na aula em seguida, e na outra escultura, impede o aluno de dominar os processos e conteúdos e consequentemente de “internalizar” as suas experiências. É necessário se ter continuidade – uma direção, uma espécie de fio condutor que estruture os estudos e os conteúdos e faça com que os educandos adquiram o conhecimento de maneira efetiva.

A **internalização**, a incorporação de conhecimentos pelo educando acontece se lhe for oportunizado o diálogo, a reflexão, o esclarecimento de dúvidas, a prática de ideias e hipóteses. O educando precisa participar, domar os conceitos e ter fluência de técnicas artísticas, para depois poder estudar questões pertinentes à Estética. Sem isso, o aluno não desenvolverá ações e ideias mais elaboradas e complexas. Segundo Eisner (1999), se os professores não optarem pela complexidade, não estarão efetivamente trabalhando com arte.

O professor precisa de um planejamento de conteúdos e técnicas artísticas e uma avaliação contínua de sua prática pedagógica, para estar alicerçado nas concepções atuais da arte-educação. O educador em artes possui importante papel como mediador das tendências contemporâneas. Possibilitar ao aluno uma complexidade ao aliar reflexão e sensibilidade por meio da arte é um desafio constante.

2.2 LUDOPEDAGOGIA

A ludopedagogia é uma proposta metodológica voltada ao ensino e aprendizagem por meio do jogo e do ato de brincar. Suas diretrizes, porém, são bem mais amplas: o lúdico é revestido de objetivos específicos, possui um plano e contempla resultados. O professor ensina conteúdos por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras.

FIGURA 103 – CRIANÇA E MODELAGEM EM ARGILA



FONTE: Disponível em: <<http://www.immensite.com.br/p/atividades.html>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

O lúdico desenvolve aspectos cognitivos, motores e sensíveis e possui adeptos favoráveis na educação, que afirmam ter resultados positivos junto aos educandos, como um aumento da assiduidade escolar, a redução de violência e agressividade, uma consideração maior com as diferenças sociais e culturais, ampliando a socialização e a relação afetiva entre os alunos. Tudo isso talvez se dê em função da ludopedagogia possuir uma aproximação com o universo infantil por meio do lúdico que incita a criatividade e a dinâmica, longe das aulas tradicionalistas e opressoras.

Froebel foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo. Ele via o brincar como um ato também pedagógico e não só de entretenimento. Para que a brincadeira desenvolva os aspectos físicos, moral e cognitivo, entre outros, há necessidade da orientação de um adulto para que esse desenvolvimento ocorra. Pode-se dizer então, que o ato de brincar (o lúdico) é uma ação importante para o desenvolvimento humano, onde o imaginário e técnicas de aprendizagem se relacionam a partir do trabalho do educador, conforme especificidade de cada indivíduo. Nesse processo, a criança começa a ser inserida no mundo social, cheio de regras, como os jogos e brincadeiras, daí a importância e tal identificação do lúdico na aprendizagem. (MOREIRA, 2011).

As artes e modelagem podem vir a incitar ao lúdico. O próprio ato de modelar está associado com o brincar. O professor deve evitar entregar a massa para modelar e deixar os alunos sem perspectivas, somente no fazer pelo fazer, a técnica pela técnica. Deve-se sempre acompanhar o ato de modelar com alguma proposta educativa: seja apresentando um artista, um período da história ou uma obra de arte para contextualizar e justificar um tema proposto.

FIGURA 104 – FIGURAS BASEADAS EM CERÂMICA SANTARÉM



FONTE: A autora.

Por exemplo, pode-se apresentar ao aluno o histórico de Mestre Vitalino e propor a construção de figuras em argila, ou ainda contar um pouco sobre a pré-história da arte e como os homens deixavam suas marcas de mãos pintadas nas cavernas e a partir disso, propor a impressão de mãos sobre a argila. A figura a seguir revela trabalhos baseados na cerâmica Santarém, onde se modelaram os animais que pertenciam à cultura indígena tapajônica.

FIGURA 105 – POTES BASEADOS EM CERÂMICA MARAJOARA



FONTE: A autora.

Outra possibilidade é contextualizar a cerâmica marajoara e propor a confecção de potes – a partir de uma bola – e desenhar sobre esse pote os desenhos marajoaras – como uma releitura – sem a necessidade de copiar, mas sim de interpretar as linhas geométricas, respeitando as possibilidades criativas e inventivas da criança.



O importante é assegurar que os alunos possam desfrutar da história, apreciar artistas, suas obras e produzir trabalhos artísticos. Tudo deve estar conectado, para que o aluno obtenha conhecimento ampliado do fazer, do sentir e refletir.

2.3 PROJETOS DE ARTES

Os Parâmetros Curriculares Nacionais abordam outra modalidade didática em Artes que é o trabalho com projetos.

O trabalho com projetos pode ser interdisciplinar, com outras linguagens de artes ou com outras disciplinas, tais como ciências, história, geografia e outras. Mas isso não é uma regra: o projeto pode envolver somente uma proposta de artes.

Trabalhar projetos exige mais pesquisa e conteúdos direcionados a uma produção. O projeto surge a partir de questões pertinentes aos interesses dos alunos. Os temas também podem resultar de algum assunto comentado ou estudado em sala. Podem ser sugestões dos alunos ou ainda da professora, ou ainda questões aliadas à comunidade local, a tópicos universais ou temas transversais.

Para que o projeto se efetive, são necessárias algumas ações:

- 1 O professor deve escolher o tema junto aos alunos.
- 2 Os alunos devem participar do projeto com pesquisas, estas devidamente registradas por escrito, para que o grande grupo possa compartilhar.
- 3 Realizar uma prática para socializar os dados coletados em forma de seminário ou apresentações, com aspecto criativo - por exemplo, uma conferência de cultura, jornalistas num programa de arte, uma peça de teatro etc.

- 4 Uma eleição dos assuntos e dados mais importantes para transformar em um produto concreto: um livro do artista, uma revista de artes, um documentário, uma exposição, apresentação musical etc.

Ao trabalhar com projetos deve-se tomar cuidado para não exceder no aspecto tempo. Normalmente se trabalha com vários conteúdos, mas não há tempo hábil para um aprofundamento, pois pode vir a prejudicar as aulas do semestre. Deve-se planejar um período para o projeto, sem deixar de lado os conteúdos respectivos pertencentes ao currículo.

Junto à modelagem, podem-se desenvolver projetos buscando resgatar os oleiros, artesãos e artistas que trabalham com modelagem. Visitar algum artesão ou cerâmica local, ou mesmo ir ao museu e descobrir as peças feitas com modelagem é uma ótima opção. Os alunos realizam as pesquisas e contextualizam junto aos colegas. Parte-se para a confecção de peças e finaliza-se com uma exposição. Esse projeto pode levar certo tempo, dependendo dos conteúdos e do envolvimento dos alunos, mas com certeza será um diferencial no currículo escolar de artes.



Prezado acadêmico(a)! Convidamos você a fazer uma leitura complementar para ampliar seus estudos. O texto a seguir pertence a um artigo sobre arte e a ludicidade. Boa leitura!

LEITURA COMPLEMENTAR

A LUDICIDADE NA DISCIPLINA DE ARTES

Profa. Simone de Andrade
Profa. Ms. Roseli K. Moreira

As artes visuais, a música, o teatro, o cinema, a dança e outras manifestações artísticas são referências de conhecimento do mundo. As atividades ludopedagógicas inseridas nas aulas de arte são atividades com objetivo de compreender os enigmas da vida, ou seja, podem propiciar ou ajudar o aluno na conscientização de si e sua relação com o mundo, ao vivenciar experiências por meio da expressão, liberando assim, um lado mais humano. O lúdico propicia

interação e ao compartilhar com o outro diferentes conhecimentos, se constroem momentos de entusiasmo e alegria, que são parte da formação humana.

[...] Por meio da arte a criança desperta para um mundo de sensibilidades e de conhecimentos que a cercam. A ludicidade é indispensável ao ser humano, em qualquer idade, portanto, a prática do arte-educador é ampla e contempla todas as fases do educando.

Lúdico quer dizer “jogo” em latim, mas de uma forma pedagógica, ou seja, orientados por meio de objetivos, com um planejamento e metodologias diferenciadas, de base uma fundamentação teórica e com direito à análise dos resultados. É por meio do jogo, da brincadeira e do brinquedo que o educando aprende a compartilhar momentos de vitória ou derrota, de tristeza ou alegria. Os jogos, as brincadeiras assim como os brinquedos visam levar o aluno, desde cedo, a refletir e a descobrir que a realidade não é estática, mas possui passado, história e se renova dia a dia. A aprendizagem com o lúdico ganha novas conotações e aos poucos, evolui como um importante mediador no desenvolvimento humano, com possibilidades de tornar o educando, num ser político, transformador e libertador.

As aulas de artes possuem a característica do lúdico, por isso é importante que o arte-educador saiba agregar os conteúdos pedagógicos à ludicidade e não esquecer-se de seguir um planejamento. O lúdico precisa ser repensado na educação a fim de possibilitar um novo olhar sobre a importância desse recurso que ainda é pouco reconhecido na comunidade em geral. Isso acontece pela perspectiva desvirtuada que pais e direção de escola possam ter diante da atividade do brincar. O brincar pedagógico e o brincar da criança não possui diferença e gera uma visão de que o lúdico importuna a aprendizagem, com a ideia de que a escola é um lugar para aprender e não para brincar. Mas esse conceito pode ser reformulado mediante a proposta do professor de que a aprendizagem pode se articular de ludicidade.

[...]

Para Freire (1996) o aluno não pode ser paciente, ele precisa participar ativamente, construir conhecimento, e é por meio das aulas lúdicas que o aluno interage, reage, e desperta para si e para o seu meio. Portanto, as atividades como cantar, representar, pintar, ver filmes, dançar e utilizar jogos e brinquedos são atividades ludopedagógicas que permitem aos educandos um contato com o mundo imaginário e real. Essas propostas que envolvem o lúdico e a arte-educação trabalham com a formação do ser humano, possibilitando uma aprendizagem prazerosa que envolve a sensibilidade e a reflexão.

No dias atuais, a disciplina Artes é tida como forte contribuição na formação do indivíduo como um todo. Sendo uma disciplina da área humana, quando integrada às outras disciplinas, como as exatas, pode proporcionar uma aprendizagem mais entusiasta e lúdica.

Fundamental para o educador de artes ao ministrar suas aulas é proporcionar aos alunos diversas possibilidades de exploração da arte e suas linguagens, valendo-se de jogos, brincadeiras, música, teatro, atividades plásticas e visuais, e permitir que os educandos se expressem com naturalidade e liberdade. É importante também promover a troca de experiências com outros educadores, com o intuito de ampliar e enriquecer seus conceitos e percepções nas questões: estética, intelectual e sensível. Por outro lado, faz-se necessário, também, que o arte-educador conheça os fundamentos da Educação, sua história e suas diferentes linhas metodológicas, para que ele possa, com sua vivência e prática constantes, criar o elo entre Arte e Educação e difundir o conhecimento daí advindo. A questão da formação do professor de artes passa pelo conhecimento em Arte e suas especificidades. É preciso rever os conceitos, atualizar-se com as pedagogias atuais e com as propostas contemporâneas em Arte. O perfil do arte-educador não se concilia com os reforçadores de estereótipos. Não se sociabiliza com Arte sem que seja conhecedor das manifestações cotidianas e culturais. Não se educa em arte sem saber Arte e assim o é para qualquer conhecimento que se queira transmitir. [...]

Partindo-se do pressuposto de que ao aprender o aluno vivencia a realidade, amplia sua leitura do real e a analisa de forma cognitiva e sensível, se espera como consequência, uma transformação que integre o pensar e o fazer. O aluno, ao aguçar sua sensibilidade para explorar e elucidar os universos da apreciação, da contextualização e do fazer, se desenvolva como indivíduo capaz de contribuir de forma criadora para se situar nas relações culturais e sociais. Uma educação que supunha conhecimento e criatividade. Os processos criativos dizem respeito a uma construção aberta. A criação tem como meta atingir uma realidade mais vívida, dar forma a um novo conhecimento integrado num contexto mais amplo. E criatividade só é possível com liberdade, ao gerar movimento entre o novo e o já existente, entre o sedimentado e o possível vir a ser. Diante disso, é possível perceber que o ensino da Arte é um meio de criação de novas possibilidades para a ação pedagógica: um agente que possibilita uma educação de caráter emancipatório.

A ludopedagogia pode vir a ser uma outra perspectiva para alcançar resultados positivos, tanto para o aluno, quanto para o planejamento do professor. A elaboração desse artigo junto aos estudos de autores como Santos, Freire, Piaget e Vygotsky que consideram as atividades lúdicas como momentos ricos de aprendizagem, e frente a todas as outras considerações citadas no artigo

é possível declarar que a ludicidade é fundamental para a saúde física, mental, emocional e intelectual. Essa abordagem procura incentivar a reflexão dos arte-educadores que atuam com crianças, adolescentes e adultos, para trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras e se utilizar desses recursos pedagógicos em suas aulas. Com aulas mais lúdicas, o arte-educador instiga seus alunos, fomenta a curiosidade e o interesse, que se renovam a cada aula. Assim, os olhares dos alunos são outros, são olhares diferenciados para a disciplina e a aprendizagem com resultados e produções mais criativas e, portanto mais sensíveis.

FONTE: ANDRADE, Simone de; MOREIRA, Roseli K. A Ludicidade na Disciplina de Artes. Blumenau: ICPG/Instituto Catarinense de Pós-Graduação, 2008.

RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, você viu que:

- Para os Parâmetros Curriculares Nacionais, a função das Artes na formação dos educandos em cidadãos se constitui, entre outras, na construção de uma identidade e consciência. Para tanto, faz-se necessário que o professor de Artes esteja apropriado de vivências e estudos artísticos para a sua efetiva participação no desenvolvimento pleno e amplo dos educandos.
- As tendências atuais em arte-educação estão baseadas na Proposta Triangular, uma concepção de ensinar e aprender arte. A Proposta Triangular está alicerçada em três momentos: a contextualização, a apreciação e a produção.
- Temas como o multiculturalismo, a interdisciplinaridade e os temas transversais estão presentes em discussões metodológicas.
- A internalização, a incorporação de conhecimentos pelo educando acontece se lhe for oportunizado o diálogo, a reflexão, o esclarecimento de dúvidas, a prática de ideias e hipóteses. O educando precisa participar, domar os conceitos e ter fluência de técnicas artísticas, para depois poder estudar questões pertinentes à Estética. Sem isso, não desenvolverá ações e ideias mais elaboradas e complexas. Segundo Elliot Eisner, se os professores não optarem pela complexidade, não estarão efetivamente trabalhando com arte.
- A ludopedagogia é uma proposta metodológica voltada ao ensino e à aprendizagem por meio do jogo e do ato de brincar. Suas diretrizes são amplas: o lúdico é revestido de objetivos específicos, possui um plano e contempla resultados. O professor ensina conteúdos por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras.
- O trabalho com projetos pode ser interdisciplinar ou envolver somente uma proposta de artes. Trabalhar projetos exige mais pesquisa e conteúdos direcionados a uma produção. Os temas podem ser sugestões dos alunos ou ainda da professora. Podem ser questões aliadas à comunidade local, a tópicos universais ou temas transversais.

AUTOATIVIDADE



Caro(a) acadêmico(a)! Para esta atividade sugerimos que procure os Parâmetros Curriculares Nacionais em Artes, disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>>, e leia o tema: Arte e questões sociais da atualidade: os temas transversais (p. 37-43). Procure completar as seguintes frases e reflita a respeito:

1 O sentido pluriculturalista amplia a discussão sobre a função da arte e

.....

2 Na prática da sala de aula, uma abordagem pluriculturalista não se limita a

.....

MODELAGEM E MATERIAIS
ALTERNATIVOS

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico, vamos conhecer outras possibilidades de materiais para a prática da modelagem.

O papel machê, a papietagem e as massas moldáveis são materiais acessíveis podendo ser aplicados também em sala de aula. Além das técnicas, vamos apresentar também um breve contexto sobre alguns artistas e o histórico das máscaras.

Que essa contextualização possa despertar fruição e aliada à modelagem de materiais alternativos, que possam alcançar o objetivo das propostas pedagógicas atuais em artes.

2 PAPEL MACHÊ

O papel machê tem origem na China há mais de 2.000 anos, logo após a invenção do papel – no século II a.C. Apesar do papel ter sido introduzido no século XII pelos árabes, o papel machê foi apresentado ao mundo pelos franceses.

Os franceses difundiram a técnica do papel machê e lhe deram o nome – o original é *Papier Mâché* que significa papel mascado – picado e esmagado. Essa técnica converte o papel numa massa (com cola) que serve para a fabricação de objetos, utilitários e decorativos.



No Brasil, o papel machê ficou conhecido entre os séculos XVI e XIX. Em 1850, nos EUA, os imigrantes ingleses se reuniram para construir a primeira fábrica de papel machê com a intenção de produzir pequenos objetos e móveis.

A técnica do papel machê consiste no seguinte: pica-se papel, coloca-se na água para desmanchar, depois tudo é coado e se acrescenta cola. O resultado é uma massa pronta para modelar. Além de proporcionar uma textura interessante, o papel machê possui algumas vantagens: a leveza, a durabilidade e a reciclagem – por reutilizá-lo.

A seguir, um exemplo criativo do uso da técnica do papel machê: em 2008, ambientalistas da **WWF** – organização não governamental em defesa da natureza - realizaram um protesto em frente à Torre Eiffel, em Paris (França). Eles posicionaram 1.600 pandas - todos feitos em papel machê. A ideia era alertar as pessoas sobre o descaso e a degradação da natureza. O panda é o símbolo da **WWF** e o papel machê foi o material escolhido por ser reciclável e, portanto, em consenso com a proposta ambientalista.

FIGURA 106 – AMBIENTALISTAS DA WWF FAZEM PROTESTO COM 1.600 PANDAS DE PAPEL MACHÊ EM FRENTE À TORRE EIFFEL, EM PARIS



FONTE: Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL8037915602...>>. Acesso em: 12 mar. 2011.

A sua modelagem é relativamente fácil: podem-se modelar figuras planas e tridimensionais - e apesar de sua massa ser essencialmente papel e cola, outros elementos ainda podem ser acrescentados para aumentar sua qualidade. Depois de seco, pode ser lixado e pintado.

A modelagem com papel machê proporciona vários formatos e oportuniza o desenvolvimento de estilos e técnicas próprias, instigando a criatividade, o fomento de uma atividade artística e ainda uma possibilidade de renda.

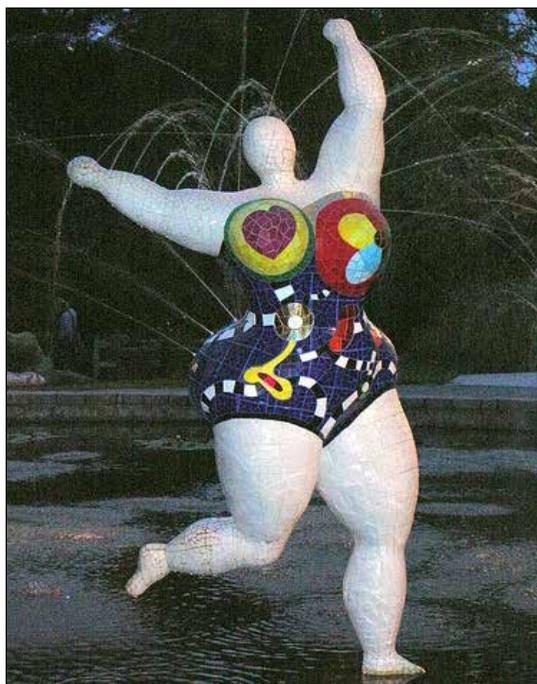
2.1 NIKI DE SAINT PHALLE

Niki de Saint Phalle (29/10/1930 – 21/05/2002) é uma artista conhecida principalmente pelas suas esculturas coloridas em papel machê. Nascida na França e criada nos Estados Unidos, durante a sua vida viajou a muitos lugares, porém mantinha o eixo entre a França e os EUA.

A arte que criou expressa o universo feminino, ligado a um primitivismo. As cores que utiliza são puras, fortes, vivas e marcantes – por vezes metálicas e luminosas. Sua arte se inspira em artistas como Gaudí e seus mosaicos que cobrem praças e edifícios em Barcelona, ou ainda em Miró, Dubuffet e Calder.

Sendo uma artista do período com referências modernistas, suas obras revelam irreverência, o lúdico, o extrovertido, o dinâmico. A artista consegue assim, um estilo próprio de muita originalidade. Niki de Saint Phalle dizia: “Meu sonho é criar monstros enormes para decorar os jardins. Hoje em dia, costuma-se esculpir em bronze, em pedra, o que é triste e frio. Eu proponho a cor. É preciso alegrar a vida.”

FIGURA 107 – ESCULTURA DE NIKI DE SAINT PHALLE



FONTE: Disponível em: <<http://www.squidoo.com/Niki-deSaint-Phalle-andtheQueen>>. Acesso em: 12 mar. 2011.

As famosas “Nanas” surgem em 1965 e a tradução significa “moças” em francês. Eram feitas de papel machê numa mistura com lã, fibra de algodão e telas de arame. Para cobrir as esculturas utilizava variados materiais: cacos, sucatas, espelhos, vidros, tecidos, resinas etc. É uma espécie de bonecas que podem ser associadas à dimensão feminina, muito generosa em suas formas arredondadas para serem transformadas em fontes, monumentos ou ainda em elementos de uma paisagem. As “nanas” podem ser encontradas em vários lugares no mundo: Paris, Nova York, Amsterdã, Bruxelas, Tóquio, Los Angeles, Hannover, Genebra, Zurique, Lucerna e em São Paulo.



No acervo da Pinacoteca do Estado de São Paulo se encontra uma escultura de Niki de Saint Phalle, doada por ela mesma à Instituição, e representa uma fonte com “nanas” no estilo característico: bastante colorido, lúdico e extrovertido.

Outros personagens também são criados pela artista, como é o caso de “O jardim dos Tarôs”, um conjunto de seres fantásticos, coloridos e que estão inseridos num espaço junto à natureza, na qual as pessoas podem interagir com as esculturas. Idealizado por Niki em uma propriedade que era sua e que fica na Toscana, Itália. A seguir uma tradução de Thaís Leão (2011) a respeito do trabalho da artista:

Em 1955 fui a Barcelona, onde vi o *Park Guél* de Gaudí. Lá encontrei meu mestre e meu destino. Eu sabia que um dia também teria meu próprio jardim de alegria. Um pequeno canto do paraíso. O lugar onde o homem encontra a natureza. Vinte e quatro anos depois eu embarcaria na maior aventura da minha vida, o Jardim do Tarot. Construído na Toscana, acabou ficando maior do que eu imaginava. Eu não tinha prazo de entrega, então podia trabalhar com a maior liberdade. Para financiar o Jardim lancei um perfume.

Assim que comecei, vi que teria muitas dificuldades. Tive artrite reumatoide e mal conseguia andar ou mexer as mãos. Mesmo assim, prossegui. Nada poderia me parar. Eu estava enfeitiçada. Sentia que era meu destino fazer aquilo. Transformei a “Sphinx” (uma das esculturas) em minha casa. Ali encontrava a equipe, fazia as refeições e criava o resto do jardim. A total imersão era o único jeito de realizá-lo. O Jardim do Tarot não é apenas meu. É de todos aqueles me ajudaram a construí-lo. Ele foi feito com dificuldades, amor, entusiasmo selvagem, obsessão e acima de tudo, fé. “Como em todo conto de fada antes de achar o tesouro, eu encontrei em meu caminho, dragões, mágicos e o anjo da temperança”. (LEÃO, 2011).

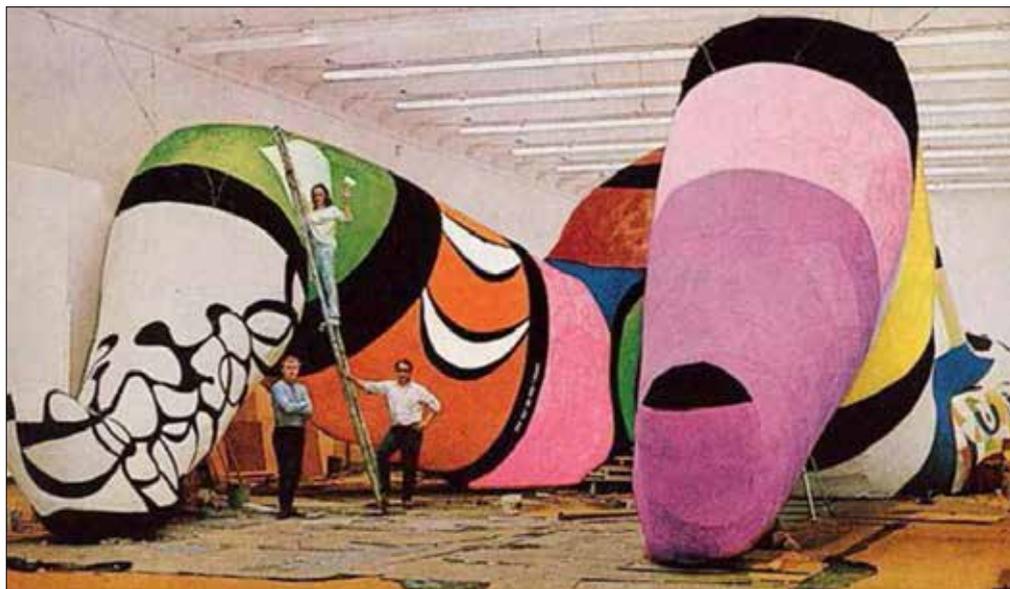
FIGURA 108 – JARDIM DOS TARÔS



FONTE: Disponível em: <<http://www.londonlovesme.com.br/niki.html>> Acesso em: 12 mar. 2011.

Niki de Saint Phalle não se deixa intimidar pelas formas gigantescas. Em 1966, em Estocolmo, na Suécia, a artista criou uma escultura em poliéster que possui 28 metros de comprimento por 6 metros de altura e se intitula **“Hon”**. É uma “nana” e seu peso gira em torno de seis toneladas. Ela se encontra no Museu de Arte Moderna de Estocolmo e representa a mãe terra numa figura feminina reclinada. Seu interior é oco e, portanto, o público pode adentrar nessa colossal escultura e encontrar, entre outros, um bar, um espaço de exposições, um pequeno teatro. Com certeza é uma de suas obras mais famosas. A artista se traduz assim: “quanto a mim, eu me mostraria. Mostrando tudo. Meu coração, minhas emoções. Verde-vermelho-amarelo-azul-violeta. Ódio, amor, riso, medo, ternura...”

FIGURA 109 – HON



FONTE: Disponível em: <<http://no72.wordpress.com/current-artist/page/4/>>. Acesso em: 16 mar. 2011.

Niki de Saint Phalle morreu em 21 de maio de 2002, na cidade de San Diego, na Califórnia/EUA. O Museu de Arte Moderna e Contemporânea de Nice, na França, possui um acervo das obras da artista, e onde se encontram: pinturas, esculturas, gravuras entre litografias e serigrafias além de outros documentos.

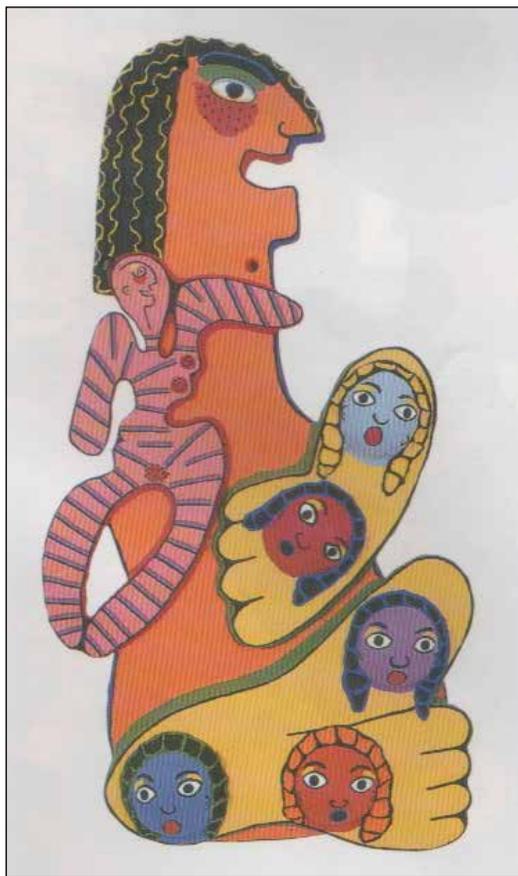


Prezado(a) acadêmico(a)! Para saber mais sobre a artista e suas obras visite o site: <www.nikidesaintphalle.com>.

2.2 ÂNGELA BOSCO

Outra artista que utiliza o papel machê em seus trabalhos é a brasileira Ângela Bosco. Ela estudou na Escola de Artes Guignard, em Belo Horizonte, e na ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) no Rio de Janeiro. Conheceu a técnica do papel machê e passou a fazer esculturas e relevos.

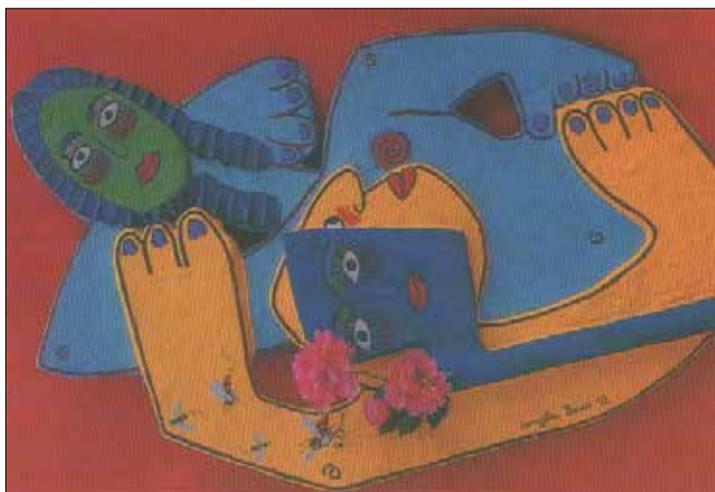
FIGURA 110 – PAPEL MACHÊ DE ÂNGELA BOSCO



FONTE: Revista ARTE & INFORMAÇÃO, São Paulo: editora Ar de Paris, dez/2001, Ano 1, n. 5.

O papel machê ainda é visto com certa relutância no Brasil como linguagem de arte, é mais popular como artesanato e brincadeira de criança. “O papel machê é pouco utilizado nas artes plásticas por causa de preconceito. Papel não é material nobre como o mármore”, diz Ângela Bosco.

FIGURA 111 – PAPEL MACHÊ DE ÂNGELA BOSCO

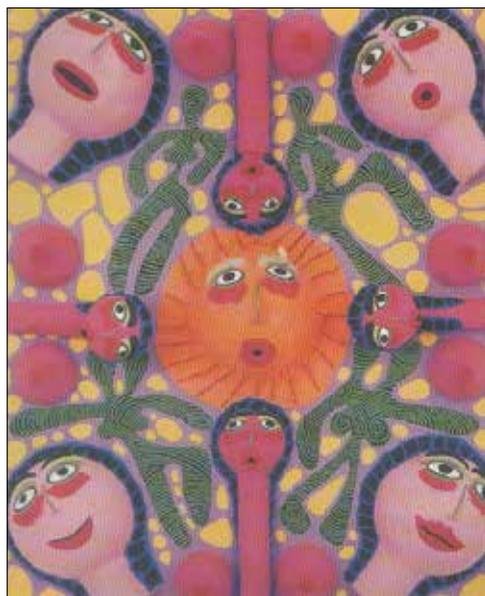


FONTE: Revista ARTE & INFORMAÇÃO, São Paulo: editora Ar de Paris, dez/2001, Ano 1, n. 5.

A artista define o seu trabalho como um exercício, no qual procura a liberdade junto ao tema do imaginário na cultura popular brasileira. Seu tema mais forte são as mulheres em que busca homenagear - seja ela urbana, doméstica ou moderna, sempre muito coloridas.

Começou a fazer papel machê com peças menores e mais tarde partiu para as esculturas maiores. Desenvolveu uma massa própria, mais elástica que favorece a realização dessas grandes esculturas.

FIGURA 112 – PAPEL MACHÊ DE ÂNGELA BOSCO



FONTE: Revista ARTE & INFORMAÇÃO, São Paulo: editora Ar de Paris, dez/2001, Ano 1, n. 5.

A artista utiliza como matéria-prima o papel higiênico. Ela aconselha usar o de qualidade inferior – além de ser mais barato é o mais adequado para essa receita de papel machê. Pica-se o papel e deixa-se de molho na água com Lysoform bruto – um tipo de desinfetante – por algumas horas. Usando luvas, tira-se a água da polpa apertando o papel entre as mãos. Numa bacia coloca-se o papel, fragmentando-o em pedaços menores, coloca-se vinagre, óleo de cozinha e cola à base de água. Mistura-se bem e acrescenta-se o gesso crê que é de secagem mais lenta. Misturam-se bem todos esses ingredientes para assim surgir a massa.

O papel machê é uma massa que para peças menores pode ser modelado diretamente na formação de um objeto ou figura. Mas quando se trata de esculturas maiores, se faz necessária uma armação, que pode ser de arame, pedaços de madeira (palitos), jornal, sucatas etc. A massa de papel machê vai sobre essa armação.

Para finalizar o histórico da artista Ângela Bosco, é preciso dizer que ela é esposa do músico João Bosco. Ele escreveu a música *Papel Machê* provavelmente inspirado nas esculturas de Ângela.

2.3 A MASSA DE PAPEL MACHÊ

Existem muitas possibilidades de massa para papel machê. O básico é o papel e a cola, mas depois de algum tempo produzindo a massa, é possível que se venha descobrir algum material novo para acrescentar à fórmula – como foi o caso da artista Ângela Bosco – que inventou uma receita própria para as suas necessidades.



A seguir, algumas fórmulas de papel machê para que você, estudante do Caderno de Estudos de Modelagem, possa experimentar!

A massa a seguir é aconselhada pelo Instituto Oswaldo Goeldi e se encontra no seguinte *site*: <<http://www.oswaldogoeldi.com.br/tecnicas.htm>>.

Fórmula de Papel Machê para um litro de massa:

Materiais:

- 4 folhas de papel de um jornal (16 páginas);
- 2 colheres de sopa de cola branca;
- 2 colheres de sopa de carbonato de cálcio;
- 2 colheres de sopa de farinha de trigo (ou dextrina);
- 1 colher de sopa de óleo de linhaça (cru ou cozido);
- 2 gotas de óleo de cravo.

FIGURA 113 – JORNAL PICADO



FONTE: Disponível em: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

Preparação:

É preciso cortar o jornal em tiras finas e depois rasgá-las mais vezes em pequenos pedaços (figura anterior). Coloca-se num recipiente com água durante uma noite. Após esse período, coloca-se o papel encharcado em dois litros de água para ferver durante 20 minutos. Essa fervura é necessária para desmanchar as fibras do papel.



Observação: se usar uma batedeira elétrica, o processo é mais rápido. Se usar um liquidificador não será necessário ferver o papel.

Para desmanchar definitivamente o papel e reduzi-lo a polpa, recomenda-se usar um tipo de escova de metal. Escoa-se a polpa em uma peneira, com a ajuda das mãos, aperta-se a massa para eliminar o excesso de água.

Numa vasilha coloca-se a polpa de papel e acrescenta-se duas colheres de carbonato de cálcio, mais duas colheres de cola branca e uma colher de óleo de linhaça e algumas gotas de óleo de cravo. Mistura-se muito bem de forma manual. Polvilha-se mais duas colheres de farinha de trigo. Mistura-se tudo mais uma vez e a massa está pronta para uso.

Dicas:

- Se colocar mais cola na massa, o papel machê fica mais forte.
- Se usar mais carbonato de cálcio na massa, o resultado final se torna mais branco e denso.
- Para retirar o excesso de umidade durante a mistura da massa basta acrescentar mais farinha de trigo.
- O papel higiênico branco também é excelente para fazer papel machê. Um rolo de papel higiênico de boa qualidade produz em torno de 2 quilos de massa.
- Para promover a brancura da massa prefira usar o óleo de linhaça cru.

Para o seu conhecimento sobre os materiais:

- O carbonato de cálcio age como base, pois enriquece a cor e favorece a densidade da massa.
- A farinha de trigo e a cola endurecem a massa.
- O óleo de linhaça ajuda na maleabilidade durante o trabalho com o papel machê e na resistência final deste.
- O óleo de cravo é conservante e previne a fermentação da massa.



A próxima receita é mais simples e se encontra no *site*: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>.

Materiais:

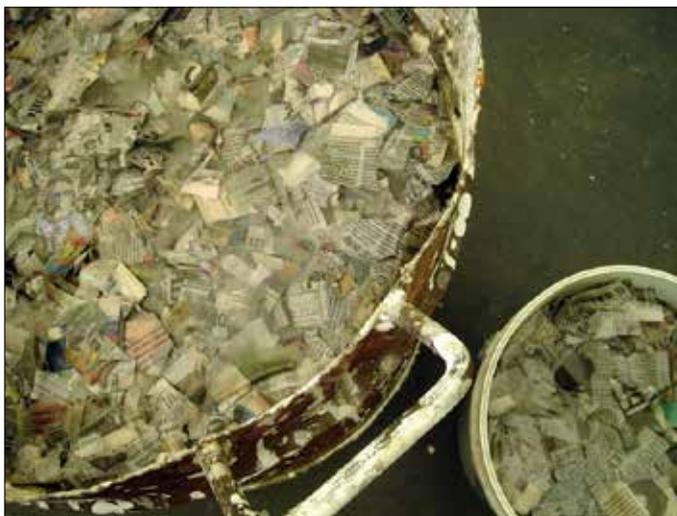
- Água;
- meio balde de papel picado;
- vasilha;
- peneira;
- liquidificador ou ralo grosso;

- 200g de cola branca;
- 1 colher de sopa de vinagre.

Preparação:

O papel precisa ser rasgado, picado e deixado em água durante no mínimo 24 horas. Junto a essa água acrescenta-se vinagre. O vinagre serve como inibidor de fungos.

FIGURA 114 – JORNAL PICADO DE MOLHO



FONTE: Disponível em: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

- Liquidificar o papel até formar a massa.

FIGURA 115 – BATENDO O JORNAL



FONTE: Disponível em: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

FIGURA 116 – JORNAL NA PENEIRA PARA ESCORRER A ÁGUA



FONTE: Disponível em: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

O papel precisa ser coado, para isso usa-se uma peneira. Para uma retirada completa da água, aconselha-se colocar a polpa de papel em toalha e depois torcer bem, conforme a Figura 117.

Coloca-se a polpa numa vasilha e acrescenta-se cola. Mistura-se muito bem até formar a massa.

FIGURA 117 – COLOCAR A MASSA EM TOALHA PARA RETIRAR A ÁGUA E TORCER A MASSA



FONTE: Disponível em: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

A cola caseira se torna mais econômica caso a massa para papel machê for produzida em grande quantidade.

A receita para a **cola caseira** é:

Materiais:

- 1 copo de água.
- 2 colheres de sopa de polvilho doce
- 1 colher de sopa de vinagre.

Preparação:

Cozinham-se todos os ingredientes em fogo baixo até que a massa se transforme numa espécie de mingau grosso.

Dicas:

- Esta massa de papel machê deve ser usada de um dia para outro. Caso seja guardada na geladeira em sacos plásticos, ela pode durar meses.

FIGURA 118 – MASSA PRONTA PARA USO



FONTE: Disponível em: <<http://betebrito.com/papel-mache/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

Com a massa pronta, podem-se trabalhar vários objetos. A figura a seguir mostra a confecção de máscaras feitas em papel machê. A modelagem é bastante fácil e se adapta à criatividade de cada um. Terminado o trabalho, basta deixar secar em uma estante ou prateleira, sob jornal ou plástico.

FIGURA 119 – MÁSCARAS DE PAPEL MACHÊ



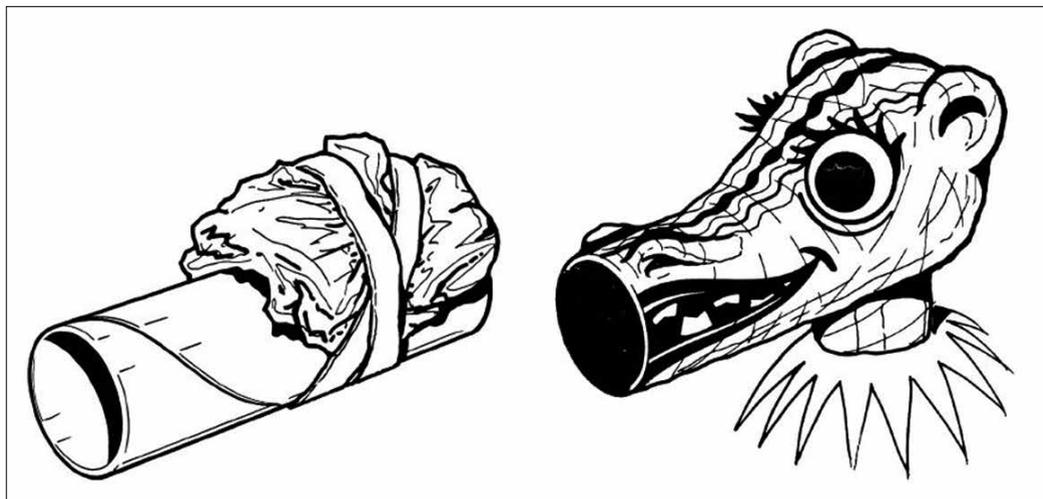
FONTE: Disponível em: <<http://www.tagarelicesdaci.com/2010/10/mascaras-com-...>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

Para trabalhar figuras planas, como máscaras, não há necessidade de usar estruturas para o papel machê. Podem-se trabalhar outras figuras planas, como temas de animais ou paisagens, ou ainda fazer releituras de imagens de obras de arte.

Ainda no caso das máscaras, caso se queira criar uma forma oval, basta usar um prato virado para baixo envolvido em plástico e modelar sobre esse prato. Pode-se usar telha, balão, cano de PVC – sempre revestidos de plásticos para a massa não colar. Depois de seco, a máscara possui certa projeção com a forma em curva.

Mas quando se trabalhar com o papel machê de maneira tridimensional, em que o objeto seja maior, é preciso de armação: essa pode ser de arame, em que depois se reveste de papel ou fita crepe, para que a massa se adapte e cole na estrutura. Outra possibilidade é usar caixas, copos de papel, garrafas, palitos de madeira e jornal. Faz-se a armação e depois basta cobrir com a massa de papel machê. Para o acabamento, pode-se lixar ou cobrir com massa corrida. Depois é só pintar. Qualquer tinta à base de água serve muito bem: tinta de tecido, de artesanato, acrílica, plástica, látex, guache. Aconselha-se pintar uma base na cor branca, para cobrir o cinza característico da massa, para depois pintar o colorido.

FIGURA 120 – ESTRUTURA E OBJETO PRONTO EM PAPEL MACHÊ



FONTE: Disponível em: <<http://criancas.hsw.uol.com.br/como-fazer-brinquedos...>>. Acesso em: 29 mar. 2011.

Para o acabamento, pode-se lixar ou cobrir com massa corrida. Depois é só pintar. Qualquer tinta à base de água serve muito bem: tinta de tecido, de artesanato, acrílica, plástica, látex, guache. Aconselha-se pintar uma base na cor branca, para cobrir o cinza característico da massa, para depois pintar o colorido.



Prezado acadêmico! Indicamos o *site*: <<http://www.klickeducacao.com.br/2006>>. Em busca, digite "papel machê" e clique em "Vamos fazer papel machê?". Você também pode digitar: <<http://www.klickeducacao.com.br/2006/conteudo/pagina/0,6313,POR-721-3144-,00.html>> e conhecer outra fórmula de papel machê com fotos. O *site* é do Portal da Educação – o Klicke Educação.



A seguir outra receita com ingredientes diversificados.

Materiais:

- água;
- meio balde de papel picado;
- vasilha ou bacia;
- peneira ou escorredor;
- liquidificador ou pilão;
- 200g de cola branca;
- 2 e meia colheres de sopa de gesso de secagem lenta;
- 1 colher de sopa de gesso comum;
- 2 colheres de sopa de farinha de trigo;
- 1 colher de sopa de vinagre.

Preparação:

O papel é picado e deixado em água até amolecer. O ideal é deixar pelo menos 12 horas de molho. Após o processo, pode-se preparar a massa em liquidificador. A proporção ideal é de três partes de água para uma parte de papel. Bate-se com intervalos de 10 segundos e pare-se; depois mais 10 segundos e assim, até despedaçar o papel.

Caso, não queira usar liquidificador, pode-se desmanchar o papel de maneira manual, usando as mãos (use luva).

Passar a massa numa peneira e depois torcer em tecido para retirar o excesso da água. Numa bacia colocar a polpa de papel, o vinagre, a cola branca, o gesso de secagem lenta, o gesso comum, e misturar até virar uma massa consistente. Por fim, juntá-la à farinha de trigo. Está pronta para usar.

Dicas:

- A proporção da cola é: 30 gramas de cola para cada 500 gramas de papel.
- No lugar da cola, pode-se usar a cola caseira – daí é preciso acrescentar uma gota de desinfetante na massa para que o papel não apodreça.
- Ao fazer a massa, é preciso sovar muito bem para que a água e os ingredientes incorporem por igual.
- A camada de papel machê deve ser média – se for fina pode quebrar, se for grossa, demora a secar além de ficar pesada.
- A massa de papel machê pode ser tingida. Para isso é acrescentar tinta à base de água ou pó xadrez. Se depois de tingir a massa ficar muito seca, acrescente um pouco de água. Se ficar aguada, acrescente polpa de papel.
- Pode-se utilizar molde de gesso para fazer papel machê. Antes de retirar do molde, o papel deve estar seco.
- Caso perceba que o papel machê ficou com uma camada fina, é preciso esperar secar completamente, para só depois acrescentar mais papel machê. A secagem pode levar 24 horas.



Visite o site <<http://www.monica.com.br/comics/papel/pag9.htm>>. e conheça uma maneira divertida de aprender a fazer papel machê com os personagens Cebolinha e Cascão. Pode-se usar inclusive em sala de aula com as crianças.

2.4 PAPIETAGEM

Existe uma variante do papel machê que é a papietagem ou papelagem. Ela surge no mesmo período que o papel machê, mas não é tão conhecida. O nome de origem é *Papier Collè* que tem a tradução de papel colado.

Enquanto o papel machê é uma massa, a papietagem é sobreposição de papel e cola. As famosas máscaras de Veneza eram assim confeccionadas. Além de tiras de papel e cola, a papietagem exige um **molde** ou um **suporte** para a sua realização. Os moldes podem ser bandejas, vasilhas, moldes de silicone e gesso etc. Aconselha-se envolvê-los em plástico para não grudar. Já o suporte precisa ser de arame, espuma, palitos, caixas de papel, sucata etc., que se envolvidos em papel, facilitam a colagem.

A papietagem também é usada pelo *design*. Em Londres, o *Business Design Centre* no bairro de *Islington* realizou uma vitrine para mostrar trabalhos de pós-graduação realizados por *designers*. A figura a seguir ilustra uma poltrona feita de 120 camadas de jornal construída sobre um molde inflável. O projeto é de Majid Asif da University College for the Creative Art.

FIGURA 121 – CADEIRA EM PAPEL DE MAJID ASIF



FONTE: Disponível em: <<http://reciclaedecora.com/.../>>. Acesso em: 29 mar. 2011.



A seguir o modo de se fazer papietagem!

Materiais:

- Vasilha.
- Jornal.
- Papel *kraft* (pardo).
- Cola branca.
- Armação, base ou molde.

Preparação:

Primeiro é necessário amassar o papel *Kraft*, também conhecido como papel pardo, e molhá-lo rapidamente. Retira-se o excesso de água, torcendo o papel. Depois se faz tiras ou se rasga pedaços deste papel. Aconselha-se rasgar e não cortar, para que as fibras do papel colem e se unam de maneira perfeita, sem deixar marcas.

Agora é o momento de preparar a cola: se for cola branca, deve-se diluir a mesma parte de cola em parte igual de água. Mistura-se bem, para ter uma cola aguada. Isso é importante, pois as tiras de papel serão mergulhadas nesse preparo de cola e água. Pode-se substituir a cola branca por cola caseira.

Colocam-se as tiras ou pedaços de papel embebidos na cola aguada, uma a uma, sobre a armação, procurando fechar todos os espaços. Pode-se usar um pincel para ajudar a adequar as fitas de papel sobre a estrutura. Fazem-se algumas camadas de papel, intercalando uma camada de jornal e depois uma de papel pardo. Isso fortalece o trabalho final. No geral é preciso de 3 a 5 camadas. A última deve ser de papel *kraft*, pois ela facilita a pintura. Deixa-se secar bem, antes do acabamento.

FIGURA 122 e 123 – ARMAÇÃO E PAPIETAGEM



FONTE: Disponível em: <<http://www.frangocombanana.com/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

FIGURA 124 e 125 – ACABAMENTO E PINTURA



FONTE: Disponível em: <<http://www.frangocombanana.com/>> Acesso em: 26 mar. 2011.

Aconselha-se passar uma base com tinta branca sobre a superfície. Após secagem da base, pode-se pintar e realizar acabamentos.

FIGURA 126 – CABEÇAS DE PAPIETAGEM PARA USAR NO CARNAVAL



FONTE: Disponível em: <<http://www.frangocombanana.com/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.



Visite o site <boidemamaoebmarmacao.blogspot.com/> que mostra a construção de bonecos por meio de papietagem e modelagem em argila. O projeto visou à construção das figuras do boi de mamão, tradição local e açoriana. Foram feitas por alunos de uma escola municipal. Visite e conheça!

A papietagem pode ser usada na escola. A seguir relatamos uma vivência de estágio com essa técnica. O tema foram as máscaras africanas e o movimento cubista. Após a contextualização, que incluiu uma visita em museu, as estagiárias propuseram a atividade artística com papietagem. Inspirados na arte africana, os alunos desenvolveram máscaras. As estruturas foram construídas com papelão e fita crepe.

FIGURA 127 – ESTRUTURA DE PAPELÃO PARA A PAPIETAGEM



FONTE: Disponível em: <<http://http://baldasso.blogspot.com/2010/02/estagio-ensino-fundamental-2009.html>>. Acesso em: 31 mar. 2011.

Passou-se para a prática da papietagem, intercalando camadas de jornal, papel toalha e cola aguada. (1 parte de cola branca para 1 parte de água). Depois de seco, a pintura foi fundamental para caracterizar o tema africano.



Para saber mais sobre essa prática na escola, acesse: <<http://baldasso.blogspot.com/2010/02/estagio-ensino-fundamental-2009.html>>.

FIGURA 128 – MÁSCARAS AFRICANAS FEITAS EM PAPIETAGEM



FONTE: Disponível em: <<http://http://baldasso.blogspot.com/2010/02/estagio-ensino-fundamental-2009.html>>. Acesso em: 31 mar. 2011.

2.5 BREVE HISTÓRIA DAS MÁSCARAS

A palavra máscara surgiu do latim medieval *masca* que estava associada ao disfarce, à feitiçaria, à manifestações do imaginário fantástico, ao mistério. As máscaras utilizadas no teatro eram denominadas de *personna*, origem da palavra *personagem*.

Pode-se considerar que as máscaras sempre estiveram entre duas dimensões: a do sagrado e a do profano. Elas eram usadas tanto para rituais religiosos, quanto para festas, como o carnaval.

A máscara tem a função de simular uma outra personalidade. Deixamos de ser quem somos, no dia a dia, para adquirir outras representações. Na pré-história, o mais antigo registro de que os homens primitivos usavam máscaras, são as pinturas na caverna *Lascaux* (França). As imagens mostram os caçadores disfarçados com cabeças de animais.

As máscaras africanas eram artesanais, esculpidas à mão. Seus aspectos são distorcidos, exagerados, bem ornamentadas, feitas em madeira, metais como o cobre, marfim ou argila. A madeira era o material mais usado, por acreditarem que a árvore era possuída por espíritos que ampliavam o poder de quem usasse a máscara. Essas possuíam caráter místico e usado em rituais e funerais. O próprio escultor passava por purificação e rezas durante o processo de confecção da máscara, para aumentar o intuito sagrado.

FIGURA 129 – MÁSCARA AFRICANA



FONTE: Disponível em: <<http://www.portaldarte.com.br/arteafricana.htm>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

As tribos de esquimó no Alasca acreditavam que os seres vivos tinham uma vida dupla, uma humana e outra animal. As máscaras produzidas por esses esquimós possuíam duas feições, justamente para representar essa dualidade. Durante os rituais, os xamãs tiravam a primeira máscara, revelando a segunda que estava oculta.

FIGURA 130 – MÁSCARA DO ALASKA



FONTE: Disponível em: <<http://seligaartista.blogspot.com/2010/09/arte-pre-c...>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

No **Egito**, as máscaras funerárias colocadas nos rostos dos mortos tinham conotação religiosa, pois serviam para ajudar na passagem para a vida eterna. A mais famosa é a de Tutancâmon, faraó do Antigo Egito. Era composta de lápis lázuli, amazonita e ouro.

FIGURA 131 – MÁSCARA MORTUÁRIA DE TUTANCÂMOM



FONTE: Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Tutanchamun_Maske.jpg>. Acesso em: 2 abr. 2011.

Desde a Antiguidade, realizava-se esse processo de se retratar o morto por meio da máscara – a de reis e personalidades importantes eram feitas de ouro e era colocada sob o rosto do morto. A mais famosa foi encontrada em Micenas (na Grécia), provavelmente de um soberano, na qual se vê a face esculpida em uma única folha de ouro. Ela é datada de 1.600 a.C.

FIGURA 132 – MÁSCARA MORTUÁRIA DE MICENAS



FONTE: Disponível em: <<http://greciantiga.org/img/index.asp?num=0298>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

Muitos bustos e esculturas dos romanos antigos foram esculpidos a partir de moldes. Logo após o falecimento do ente querido, a família encomendava um busto para recordação. O molde era retirado diretamente do rosto do morto por meio de gesso ou cera. Essa tradição perpetuou durante muito tempo. Com isso podemos ter os retratos fieis de personalidades da História como o imperador romano Júlio César, Napoleão Bonaparte, Dante Alighieri e Ludwig van Beethoven, entre outros.

FIGURA 133 – MÁSCARA MORTUÁRIA DO PAPA PIO IX



FONTE: Disponível em: <<http://fidedigno.wordpress.com/2006/08/>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

Na **Grécia** e em **Roma**, a função da máscara não é mais religiosa. O seu emprego era para proteção. Os soldados e os gladiadores usavam capacetes de metal que revestiam a cabeça por completo.

FIGURA 134 – MÁSCARAS ROMANAS



FONTE: Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/cabite30/3870458594/>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

Na **Grécia**, a função da máscara além de ser protetora – para os soldados em batalha, assumiu também outro desempenho: o da representação de personagens no teatro. Essas máscaras definiam inclusive as atitudes, o estilo e os sentimentos do personagem na cena: heróis, reis, deuses. Eram produzidas em madeira, argila, cortiça e seus adereços eram com pintura e perucas. Suas expressões eram exageradas para ampliar a dramaticidade e marcar o personagem.

FIGURA 135 – MÁSCARAS GREGAS



FONTE: Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula...>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

Na **Idade Média**, as máscaras são usadas principalmente em festas – consideradas profanas pelos cristãos. Mas a Igreja Católica utiliza algumas para uma forma de espetáculo chamado de “mistérios” – uma representação para difundir os dogmas religiosos.

Mas é com o **Renascimento** que as máscaras ressurgem com mais força, por meio do teatro e principalmente da comédia. A *commedia dell'arte*, como era chamada na Itália, era no início, um tipo de teatro popular do improvisado, tinha personagens sarcásticos, que criticavam os políticos por meio de caricaturas e ridicularizavam tudo que era tido como institucional e certo. Diferente do teatro clássico grego, as máscaras não tinham uma expressão particular, podiam ter várias interpretações, ficando a cargo do ator e sua postura corporal para auxiliar na construção do personagem.

FIGURA 136 – MÁSCARAS DA COMMEDIA DELL'ARTE



FONTE: Disponível em: <<http://s466.photobucket.com/albums/rr26/desvendandot...>>. Acesso em: 2 abr. 2011.

Mais tarde surgiram as figuras características da *commedia dell'arte*: Arlequim, Colombina, Capitão, Pantaleão, Polichinelo. Essas máscaras desses personagens eram feitas de uma espécie de couro fino e acabaram por instigar o carnaval e as máscaras de Veneza.

FIGURA 137 – MÁSCARAS DE VENEZA



FONTE: Disponível em: <http://br.olhares.com/mascaras_de_veneza_foto3104236...>. Acesso em: 2 abr. 2011.

As máscaras de **Veneza** eram delicadas, muito bem ornamentadas, e por vezes cobriam somente a metade do rosto. Pingentes, dourado, plumas, pedras coloridas enfeitam as máscaras. Muitas mulheres a usavam como parte do vestuário da época e também como forma de sedução. Até os dias atuais a confecção de máscaras em Veneza é tida como uma tradição e como uma opção de negócio lucrativo.

2.6 MASSAS PARA MODELAR

Para a modelagem pode-se usar argila, papel e agora apresentamos também as massas moldáveis caseiras, que são uma opção também acessível e prática para trabalhar em sala de aula.

Para a modelagem podem-se usar massas prontas que são comercializadas em lojas de materiais de artes ou em papelarias. Outra possibilidade é produzir as próprias massas: é mais econômico. A seguir algumas receitas de massas.

Materiais:

- Meio copo de óleo de cozinha.
- Meio copo de sal.
- 1 copo de água.
- Meio quilo de farinha de trigo.
- Uma vasilha.
- Pigmento (líquido).

Preparação:

Numa vasilha, colocam-se a farinha, depois o óleo e o sal. Adiciona-se a água aos poucos enquanto se mistura a massa. Para dar cor a ela acrescentam-se algumas gotas de pigmento. Mistura-se tudo muito bem até adquirir a consistência de “massa de pão”. Está pronto para modelar.

Dicas:

- Caso a massa não tenha consistência, acrescenta-se mais farinha.
- Caso a massa estiver dura, adiciona-se mais óleo.
- Como ferramentas podem-se usar: estecas, palitos, garfos, clips.
- O sal age como conservante.
- Quanto mais sovar a massa, melhor ela se presta à modelagem.



Para ver esta massa sendo produzida acesse: <<http://www.youtube.com/watch?v=kcaDpS1e4Z0>> ou ainda: <www.youtube.com.br> e escreva na busca “como fazer massa de modelar”.

Assim como no papel machê, existem muitas variações de receitas de massas de modelar. A seguir uma massa que pode ser usada para modelagem com crianças, além de ser comestível.

Materiais:

- 2 copos de farinha de trigo;
- meio copo de água;
- colheres (sopa) de açúcar;
- 1 pitada de sal;
- 1 colher (sopa) de gordura – margarina ou óleo de cozinha;
- anilina ou corante comestível;
- uma vasilha.

Preparação:

Misturam-se todos os ingredientes na vasilha e aos poucos se acrescenta a água. Sova-se a massa até adquirir consistência. A massa está pronta para modelar. Após a modelagem das figuras, assa-se em forno. Espera-se esfriar e pode ser oferecido para as crianças comerem as próprias figuras modeladas. Esta massa é comestível e pode ser uma opção divertida, principalmente para a educação infantil.

Na Unidade 1, Tópico 2, deste Caderno de Estudos, apresentamos a modelagem e a condição de cada fase da criança até o adolescente. O professor precisa ficar atento quanto ao oferecer o tema e a modelagem ideal para cada idade. Não adianta oferecer a escultura para a educação infantil, que ainda não possui controle total de sua coordenação motora. Modelar com impressões, utilizando vários objetos ou potes, tendo como referência potes pré-históricos, seria mais interessante. Para as crianças a partir dos 9 anos, trabalhar a máscara por meio da papietagem e do papel machê, contextualizando a *commedia dell'arte* ou as máscaras gregas faz com que as aulas de artes sejam mais dinâmicas, e que proporcionem os três momentos pedagógicos em artes: a contextualização, a apreciação e a produção.



Para conhecer mais sobre papel machê e papietagem recomendamos o livro Oficina de Artesanato: papéis e panos, de Elias Fajardo, Cristina Mathias e Margarida Autran, da editora Senac.

RESUMO DO TÓPICO 4

Neste tópico, você viu que:

- O papel machê tem origem na China há mais de 2.000 anos. Os franceses difundiram a técnica do papel machê e lhe deram o nome: *Papier Mâché*, que significa papel mascado. Essa técnica converte o papel numa massa (com cola) que serve para a fabricação de objetos, utilitários e decorativos.
- Niki de Saint Phalle é uma artista conhecida pelas suas esculturas coloridas em papel machê. As mais famosas são as *nanas*: figuras associadas à dimensão feminina em formas arredondadas.
- A artista brasileira Ângela Bosco produz grandes esculturas em papel machê e o tema são as mulheres. Desenvolveu uma massa própria, mais elástica, que favorece a realização dessas grandes esculturas.
- A papietagem é uma variante do papel machê. O nome de origem é *Papier Collé*, que tem a tradução de papel colado. Enquanto o papel machê é uma massa, a papietagem é sobreposição de papel e cola.
- A massa moldável caseira é uma opção também acessível e prática para trabalhar em sala de aula.
- A máscara tem a função de simular uma outra personalidade. Na pré-história, as pinturas na caverna mostram os caçadores disfarçados com cabeças de animais.
- As máscaras africanas e as tribos de esquimó no Alasca tinham características religiosas e ritualísticas.
- As máscaras funerárias são tradição desde a Antiguidade. As mais famosas são: a de Tutancâmon, no Egito e a de Micenas, na Grécia.
- Na Grécia e em Roma, a função da máscara era para proteção. Na Grécia surgiram também as máscaras para o teatro.
- Na Idade Média, as máscaras foram consideradas profanas e usadas em festas.

- No Renascimento, as máscaras ressurgiram por meio do teatro e na *commedia dell'arte*. As máscaras dos personagens instigaram o carnaval e as máscaras de Veneza.
- As máscaras de Veneza são delicadas, ornamentadas com pingentes, dourado, plumas, pedras coloridas. Até os dias atuais a confecção de máscaras em Veneza é tida como uma tradição e como uma opção de negócio lucrativo.

AUTOATIVIDADE



Para esta autoatividade, sugerimos que você, acadêmico(a), pratique uma prática de modelagem com os materiais alternativos. Você pode escolher entre uma massa de papel machê, a papietagem ou uma massa moldável. Depois de escolher a técnica, junte os materiais e pratique uma modelagem. Não basta a teoria, é preciso saber fazer! Boa prática!



Prezado acadêmico! Terminamos mais uma unidade. Desejamos que os estudos o levem a pesquisar cada vez mais sobre os vários aspectos e possibilidades da modelagem. Desejamos ótimos estudos!

REFERÊNCIAS

- CHAGAS, Décio Pereira. **Argila, as essências da terra**. São Paulo: Moderna, 1996.
- CHAVARRIA, Joaquim. **Moldes**. Lisboa: Estampa, 2000.
- CHITI, Jorge Fernández. **Curso de cerâmica para niños y jóvenes**. Buenos Aires: Ediciones Condorhuasi, 2007.
- CÍRCULO DO LIVRO. **Argila**. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1995.
- DANTAS, Cristina; WERNECK, Antonio Carlos. **Artesãos do Brasil**. São Paulo: Abril, 2002.
- DOMINGUES, Celestino. **Dicionário de Cerâmica**. São Paulo: Caleidoscópio, 2007.
- EISNER, Elliot. Estrutura e mágica no ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte-Educação: Leitura no subsolo**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- GABBAI, Miriam B. Birmann. **Cerâmica: arte da terra**. São Paulo: Callis, 1987.
- HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- LEÃO, Thaís. Disponível em: <<http://thaisleao.blogspot.com/>>. Acesso em: 23 mar. 2011.
- LOWENFELD, V.; BRITAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.
- MASSOLA, Doroti. **Cerâmica: uma história feita à mão**. São Paulo: Ática, 1994.
- MIDGLEY, Barry. (Coord.) **Guia completa de escultura, modelado y ceramica: tecnicas y materiales**. Madrid: Hermann Blue, 1982.
- MOREIRA, Luciana. Disponível em: <www.webartigos.com/.../Ludopedagogia.../pagina1.html>. Acesso em: 23 mar. 2011.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

PCN. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC. SEF, 1998.

PENIDO, Eliana; COSTA, Silvia de Souza. **Cerâmica**. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 1999.

REIS, Daniel; MOREIRA, Roseli K. **Vivências lúdicas por meio do tridimensional**. Blumenau: ICPG/Instituto Catarinense de Pós-Graduação, 2008.

RHODES, Daniel. **Pottery form**. Radnor, Pennsylvania: Chilton Book Company, 1976.

TIRAPELI, Percival. **Arte Popular: séculos 20 e 21**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2006.

VALENÇA, José Rolim; FURRER, Bruno. **Herança: expressão visual do brasileiro antes da influência do europeu**. São Paulo: Empresas Dow, 1984.

VIDAL, Jean Jaques; JAMES, Paulo. **Ceramicando**. São Paulo: Calis, 1997.

WOODY, Elsbeth S. **Cerâmica a mano**. 5. ed. Barcelona: CEAC, 1993.