

7 PRINCÍPIOS BÁSICOS

PARA DESENHOS REALISTAS



CHARLES LAVESO

E-Book

Charles Laveso ©2016

Princípios Básicos para Desenhos Realistas

- Materiais
- Escolha da Imagem
- Traçando o Desenho
- Observação
- Brilho e Contraste
- Volume e Profundidade
- Nitidez e Desfoque

Todos os direitos reservados sob licença de Charles Laveso ®
CNPJ - 10.861.875.0001/31 - Proibida a venda e distribuição
pública sem autorização

E-Book

Charles Laveso®

Princípios Básicos para Desenhos Realistas

- Textos e Edições -
Maíra Poli

<https://www.facebook.com/desenhomairapoli>

Samuel Torres

<https://www.facebook.com/SamuelTorresDesenhos>

Charles Laveso

<https://www.facebook.com/CharlesDesenhos>

Todos os direitos reservados sob licença de
Charles Laveso - CNPJ - 10.861.875.0001/31

APRESENTAÇÃO

Olá, meu nome é Charles Laveso e criei este E-book com a finalidade de compartilhar um pouco do meu conhecimento em Desenhos Realistas com aqueles que estão começando ou que já fazem algum trabalho e desejam estar conhecendo mais acerca deste universo.

Trabalho com Desenhos Realistas desde 1994. Foi quando vi pela primeira vez um desenho à lápis sendo feito baseado em uma fotografia, mas veja bem, não era um desenho qualquer, era O DESENHO!!!

Fiquei de tal forma impressionado que cheguei em minha casa e não queria tentar desenhar outra coisa senão copiar fotografias.

Porém, vi que não era tão simples como desenhar o Scooby Doo ou um personagem da Marvel com os quais eu já estava habituado.

Pois copiar um retrato trazia toda a dificuldade de ser fiel à fotografia e eu fui percebendo que sempre alguma coisa escapava ao olhar no momento de copiar um rosto, era complicado “captar” a emoção de um olhar, uma expressão, um sentimento... Às vezes até ficava bom, mas algo faltava, ficava um aspecto artificial e sem vida.

Pensei em desistir de desenhar retratos, mas ao invés disso fui elaborando medidas que me auxiliavam a copiar o que eu queria. Na verdade, percebi que quanto mais eu aprimorava o meu desenho, mais eu demorava para realizar um traço perfeito, no entanto era bem claro que o resultado era melhor a cada trabalho.

Bem, sem perder tempo, vamos direto ao assunto...

Como muitos já sabem, temos o nosso [Curso Virtual de Desenhos Realistas para Iniciantes](#)

Neste breve E-book quero que você tenha a impressão que eu estou pegando em sua mão e te levando pelos caminhos que percorri, os quais me ajudaram a apurar minha técnica, vamos abordar aqui muitos temas. Mas veja bem, nada adianta você absorver informações se não houver a aplicação prática de tais informações.

Penso que o desenvolvimento deste aprendizado relacionado ao desenho, se estabelece sobre 3 Pilares, a saber:



I - Compreensão



II - Prática contínua



III - Conhecimento de Materiais

1º A Compreensão que me refiro, é a compreensão de como observamos aquilo que desenhamos, pois o desenho começa em nós e depois vai para o papel, em outras palavras, primeiro visualizo a imagem em minha mente e depois a “imprimo” no papel.

2º A Prática Contínua é o exercício de transferir ao papel aquilo que desenvolvemos em nossa mente por meio da compreensão e observação.

E finalmente o último Pilar...

3º O Conhecimento dos Materiais, pois quando trazemos “Compreensão e Prática” aprendemos a manusear o material para que esse trabalhe a nosso favor, e neste caso é importante saber o que está usando, porque está usando e onde quer chegar com tais ferramentas.

Perceba que cada um destes requisitos estão totalmente ligados entre si; pois não adiantaria “Compreender” e não “Praticar”, também não adianta “Praticar” sem “Compreender”. E nem se resolve o problema tendo os melhores materiais sem Compreensão e Prática, pois seria como dar um carro de grande valor à quem não está habilitado a dirigir.

Podemos pensar sobre essa analogia entre Desenhar e Dirigir...

Teoricamente qualquer pessoa com faculdades mentais dentro da normalidade, consegue aprender a dirigir. E eu pergunto, como esse processo de aprendizado se dá?

Podemos responder resumindo assim:

1º - Aprende-se a teoria (Compreensão)

2º - Aulas constantes de direção (Prática)

3º - Ter um carro teoricamente bom para dirigir, conhecer e se adaptar (Conhecendo o material).

Percebe que ao obedecer essa ordem “quase todos” aprendem a dirigir.

Quais não aprendem?

Os que desistem no meio do processo, os que se desesperam, os que alimentam dúvidas e medos, os que se entregam à insegurança, os que desacreditam de sua própria capacidade, há aqueles que pensam que não nasceram pra isso, enfim... Poderia citar diversos exemplos, os quais você também conhece bem.

Mas tenho a certeza que a pessoa que se dedica a seguir rigorosamente um processo de aprendizado, dificilmente não alcançará resultados, ainda que a longo prazo.

E para desenhar não é diferente, tem que estar determinado a querer!

Você quer?

Então vamos lá!

Na próxima página começaremos explicando acerca dos materiais que costumamos a usar.

Mas quero fazer um alerta, não compre nenhum material antes de terminar de ler este E-book ok?

CONHECENDO OS MATERIAIS

Graduações de lápis e Porosidade

Para se desenhar é preciso basicamente de pouca coisa; lápis, borracha e papel. Há também outros acessórios que auxiliam e é sobre isso que iremos falar agora.

Lápis

Para entender as tonalidades de grafites, devemos pensar na escala de graduações dos lápis como se compreende a ordem dos numerais que conhecemos.

Exemplo de numerais:

-5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5

Assim também é com as graduações dos lápis.

Exemplo de Lápis:

9H ... 5H 4H 3H 2H H HB 2B 3B 4B 5B ... 9B

Repare que, assim como o “0” divide numerais negativos de positivos, assim também o lápis de graduação “HB” divide as graduações H de graduações B.

Vamos compreender o significado:

Graduação H = Hard (Duro/ Rígido)

Graduação B = Black (Preto/ Escuro)

9H ... 3H 2H H HB B 2B 3B 4B ... 9B

H-hard= Duro
Claro e Seco

B-black= Preto
Escuro e Macio

Assim, conforme aumenta o número de H, mais duro se torna o grafite e conseqüentemente mais claro, pois se distancia das graduações B que trazem consigo a pigmentação escura.

Exemplo; 2H, 3H, 4H...

E assim a graduação H aumenta até 9H. Se tornando cada vez mais clara e mais dura.

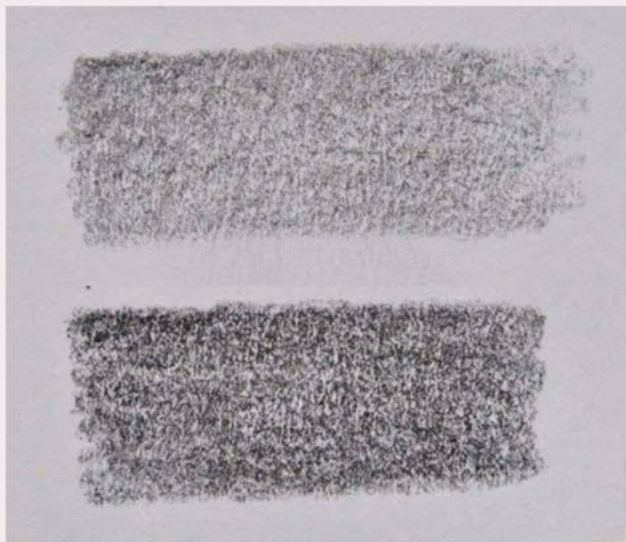
E as graduações B por sua vez, se tornam cada vez mais negras ao passo que aumenta a sua numeração.

Exemplo; B, 2B, 3B, 4B...

E assim vai até o 9B se tornando cada vez mais escura e mais macia.

Porém, de todas essas graduações citadas acima, costumo utilizar apenas o 2H, H, HB, B, 2B e 4B, pois considero esses tons suficientes para o tipo de arte que desenvolvo.

É indispensável também que os lápis estejam sempre bem apontados, tendo a ponta fina e alongada, pois assim produz um traço mais preciso e ao mesmo tempo um sombreamento mais suave.



Devemos saber também que não muda só a tonalidade de cinzas entre as graduações H e B, mas também muda a porosidade do sombreamento.

Vou dar um exemplo, veja os dois retângulos preenchidos abaixo com grafite:

Observe que não muda somente a tonalidade, mas o de cima, além de mais claro também está menos **“granulado”**. Ao passo que, o de baixo está mais escuro e mais **“poroso/granulado”**.

A porosidade são esses pontinhos brancos no grafite e está associada à textura do papel e ao grau de maciez do grafite. Ao usar um papel com uma textura mais granulada, as chances de aparecer a porosidade é maior, porém, usando graduações mais duras como o H (retângulo de cima), essa porosidade diminui. Jamais use graduações como 2B, 4B ou 6B, pois são muito macias num primeiro contato com o papel, pois além de escurecer muito, a porosidade estará muito evidente e difícil de contornar. Essa porosidade também aparecerá num papel mais liso, mas com menos evidência.

Papéis

Há vários tipos de papéis e cada um com suas características específicas. Não existe o melhor ou o pior, mas existem características que podem auxiliar a escolher ao que melhor se adapta a técnica.

Para um desenho realista, não é indicado papéis porosos. É possível realizar trabalhos em papéis porosos, porém, será preciso mais adaptações ao material para alcançar bons resultados, ou seja, o caminho se torna um pouco mais longo.

Vamos compreender um pouco sobre papéis...

Os papéis são qualificados por:

Marca: A marca mais conhecida nas escolas aqui no Brasil é a Canson, tanto que se tornou sinônimo de tipo de papel. Porém, temos outras marcas que há décadas desenvolvem papéis de alto nível para trabalhos artísticos. Algumas delas; Fabriano, Winsor e Newton, Filiperson, Lana e assim por diante.

Tipo: O tipo do papel irá definir a textura do mesmo. Um papel definido como Bristol será um papel mais liso, mais acetinado. A linha C a grain da Canson é uma textura mais porosa, assim como a linha escolar, são papéis bons, porém muito porosos. A Fabriano traz a linha “L” que dá referência à “Liso”... (Esse é um dos meus preferidos).

• **Gramatura:** define o peso do papel por metro quadrado, simbolizado por g/m^2 . Quanto menor a gramatura, mais fina é a folha e conseqüentemente mais frágil.

Papéis com gramatura menor que $180g/m^2$ não suportam diversas camadas de grafite, pois começam a ficar ondulados, amassam, enfim... Aconselho sempre gramaturas maiores que $180g/m^2$.

A experiência e o treino dos exercícios com diversos materiais irá mostrar melhor essas diferenças. Devemos sempre observar, ter interesse em conhecer e treinar, treinar sempre!

Abaixo segue alguns exemplos de papéis.

Observe na imagem que a porosidade/granulação também se diversifica entre eles:



OBSERVAÇÃO IMPORTANTE!

Devemos tomar todo cuidado possível com o papel usado para o desenho, pois é o nosso campo de trabalho, procurando mantê-lo sempre limpo e protegido com uma folha de papel limpa enquanto se executa o desenho e também ter cuidado ao manusear para que não amasse. Nossas mãos sempre suam e soltam gorduras, portanto devemos evitar o contato das mãos com o papel para evitar manchas.

Observe também as faces de cada folha, você vai perceber que nem sempre os dois lados são iguais, experimente usar os dois lados e escolher um de sua preferência, não existe regras!

Borrachas

Diferente do que aprendemos, a borracha aqui não é um instrumento para apagar erros.

Usamos a borracha como uma ferramenta para dar acabamentos ao trabalho, fazer brilhos, realçar contrastes, evidenciar os poros e as texturas, entre outras funcionalidades.

Quero falar sobre algumas dessas borrachas que são conhecidas por quem desenha...

LIMPA - TIPOS



O limpa-tipos (ou miolo de pão, massa pão, e borracha putty) é uma borracha maleável, geralmente cinzenta, usada para apagar lápis de grafite e carvão. (Wikipédia)

Essa borracha tem suas vantagens e desvantagens.

Vantagens - Ela limpa muito bem o traço e pode ser modelada da maneira que você quiser.

Desvantagens - Ela solta um resíduo imperceptível e se você trabalha esfumando o sombreamento, certamente irá aparecer manchas indesejáveis em seu trabalho.

Particularmente, não uso esse tipo de borracha em meus desenhos.

Gosto muito de trabalhar com canetas borracha, pois é uma ferramenta precisa e apaga muito bem, vou indicar algumas aqui...

Os dois modelos que vou mostrar abaixo, são os que mais gosto de trabalhar e você pode encontrar nos principais sites e lojas especializados no assunto...

TOMBOW MONO KNOCK 3.8MM



TOMBOW MONO ZERO 2.3MM



A única diferença entre esses dois modelos citados, é a espessura do refil, uma de 3.8mm e a outra de 2.3mm. Cortando e mantendo a ponta cortada chanfrada, na diagonal com um estilete, terá sempre uma ponta mais fina que permitirá acabamentos incríveis!



Esfuminhos

Esta ferramenta, que nada mais é do que um rolinho de papel comprimido, nos permite suavizar a textura do grafite no papel, deixando-o com menos porosidade e com um aspecto “esfumaçado”.

No formato de um lápis, é possível encontra-lo em tamanhos diferentes, sendo importante ter pelo menos o mais fino e um mediano.

Para áreas maiores, é possível utilizar um lenço de papel ou um pedaço de papel higiênico dobrado em pequenos triângulos. Ou seja, esfuminho para áreas menores e papel higiênico para regiões maiores.

Deve-se compreender no entanto, que tem que ter muito cuidado para que o esfuminho ou o papel higiênico não estrague todo o efeito de texturas e contrastes feitos com o lápis. A função básica do esfuminho não é espalhar o grafite, mas sim disfarçar os poros do papel. Então procure trabalhar sempre com o lápis, fazendo as tonalidades e os degradês. Utilize o esfuminho como uma ferramenta que dá um acabamento mais suave ao seu trabalho.

O Esfuminho pode ser lixado na posição diagonal para que conserve sua ponta fina e sempre limpa, utilize uma lixa fina, ou procure em lojas especializadas lixas com essa finalidade.



Boleador

Muito utilizado em pelos e cabelos, o boleador é uma ferramenta com uma ponta de metal abaulada. Ao passar o boleador sobre o papel ainda em branco, criará uma profundidade onde o grafite terá maior dificuldade de penetrar, pois ao passar os lápis, aparecerá os traços brancos marcados com essa ferramenta.

Indico sempre o da Stylus Tec nº 103.

[Veja a Vídeo Aula](#)

Pincel

Para esfumar, além do esfuminho e do papel higiênico, utiliza-se o pincel de cerdas naturais (pelo de Marta, pelo de orelha de boi, etc). O pincel tem a função de auxiliar a penetrar o grafite no papel, fixando-o.

Nisso, ainda recebe-se um acabamento mais liso e sedoso. Aconselho que se corte as pontas das cerdas pela metade, deixando-o mais curto, os pelos ficam mais fixos e melhor para se trabalhar. Muito utilizado também em efeitos de textura de pele, pois o pincel não espalha o grafite e mantém a textura desejada.



Pentel



Grafite 0,5mm 4B

Para realizar traços e sombreamentos escuros, além dos lápis de graduações mais macias, indico o uso do Grafite 0,5mm 4B da marca Pentel, pois o mesmo tem uma tonalidade negra, traço fino e não necessita ser apontado como no caso dos lápis.

Excelente para fazer fios de cabelos, pelos, cílios e detalhes minuciosos!

ESCOLHENDO AS IMAGENS DE REFERÊNCIA

Sabemos que uma boa imagem é muito importante para que o desenho fique bom.

Em primeiro lugar a imagem deve ser nítida, em segundo devemos levar em conta outros fatores como; que mensagem a imagem produz, enquadramento, composição, contraste e tamanho da imagem.

Pense também que quem deve escolher a imagem é você e não outros escolherem por você, pois é você que vai desenhar. Pois a inspiração é um requisito importantíssimo para que você se sinta motivado a se desafiar e desenhar. Do contrário, você desistirá facilmente.

Antes de falar mais a respeito da escolha das imagens gostaria de deixar uma observação:

É importante que os iniciantes no desenho realista escolha boas imagens para desenhar, imagens profissionais, grandes e nítidas. Pegar encomendas de amigos e parentes com fotos de baixa qualidade não é bom para o aprendizado. Depois que já tiver um bom domínio e experiência até poderá se arriscar em imagens que não sejam tão profissionais, pois isso requer experiência para recriar aquilo que não estiver nítido na foto.

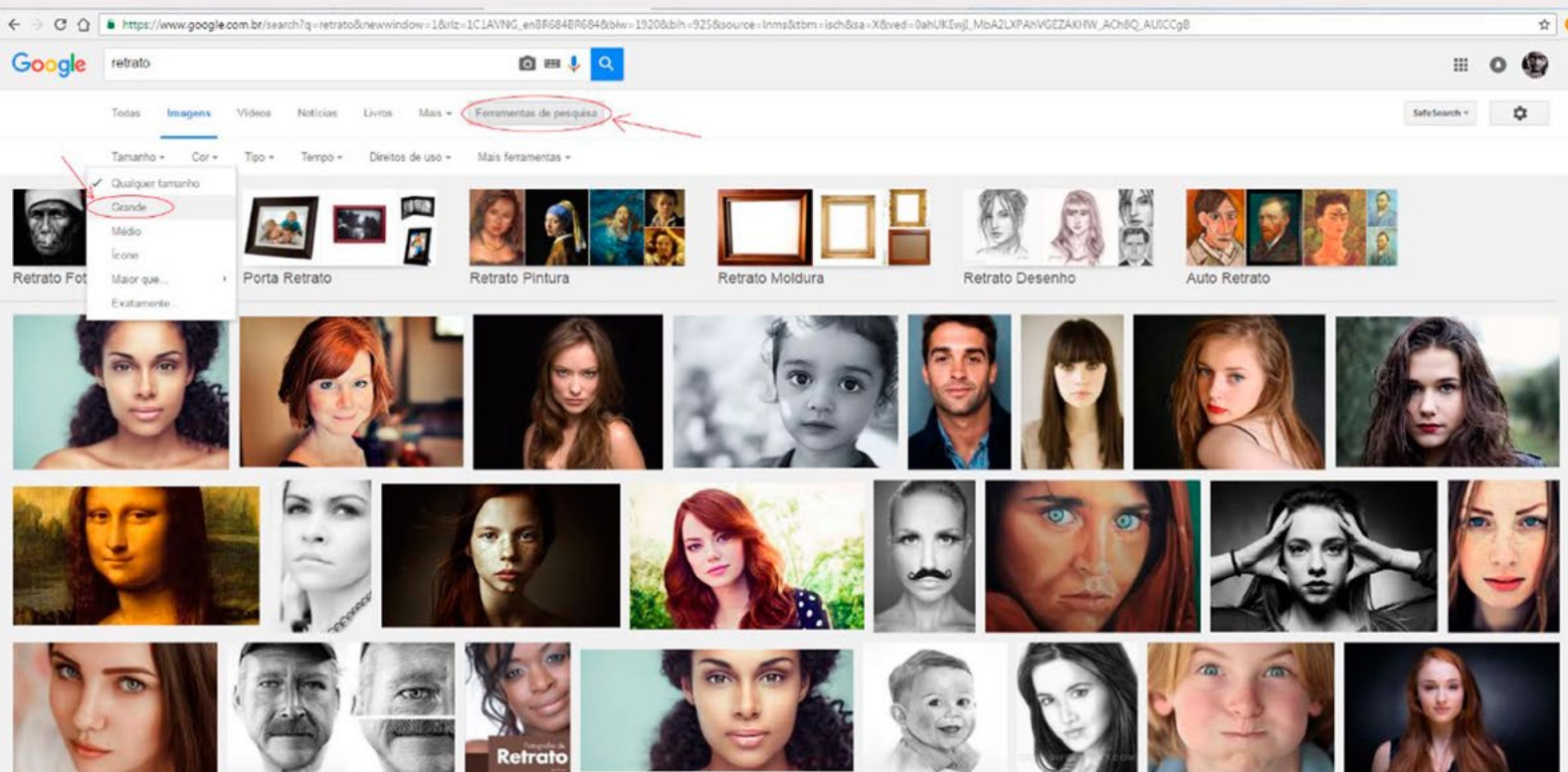
Sempre me perguntam:

“Onde você encontra as imagens para desenhar?”

A resposta é simples: **Google!**

Vamos ver alguns macetes simples que podem te auxiliar a encontrar uma imagem com qualidade.

1º Pesquise em “Imagens” o tema que deseja encontrar.

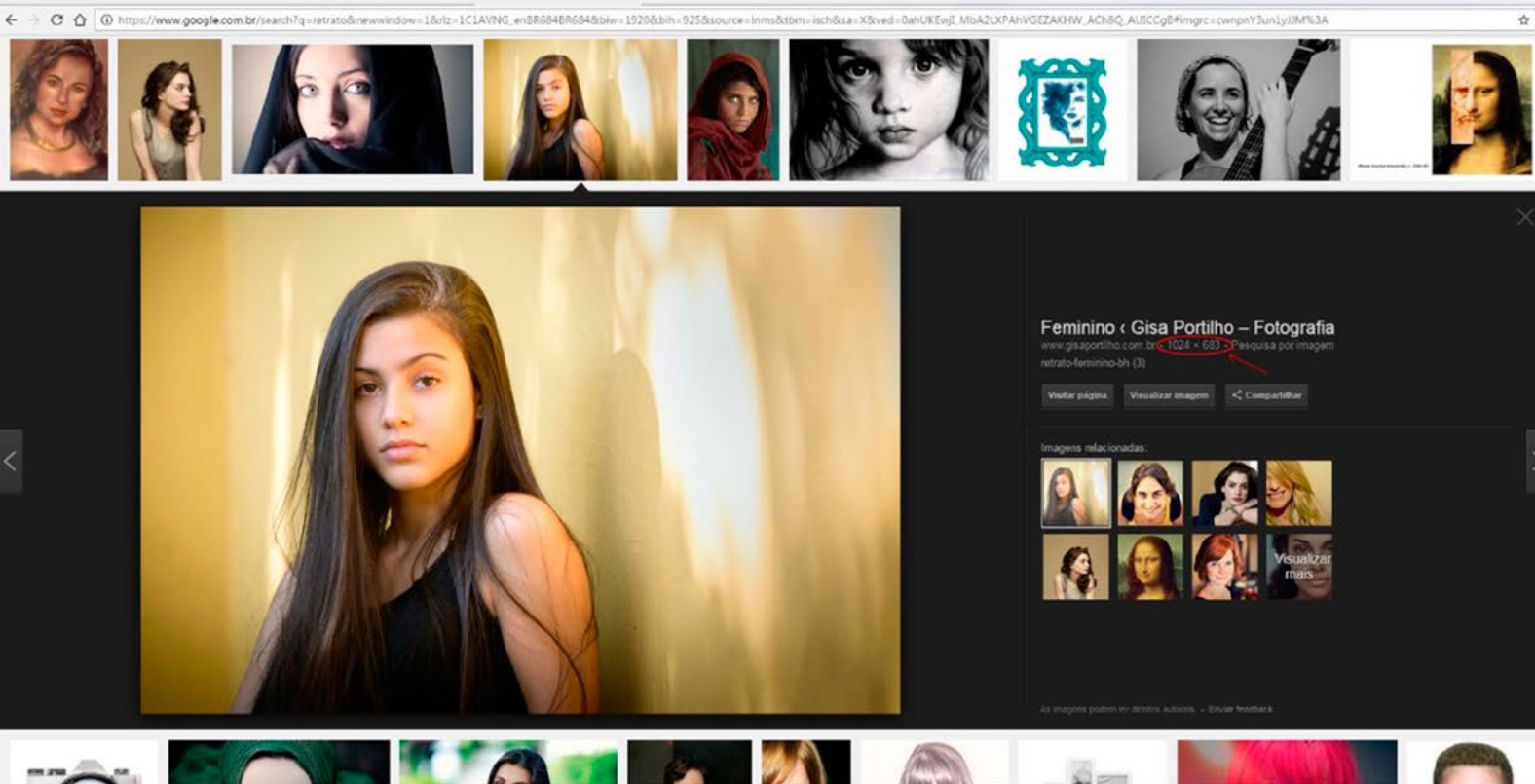


Depois clique em “Ferramentas de pesquisa”, em seguida em “Tamanho”, escolha a opção “Grande”.

Dessa forma aparecerá imagens grandes, isto é, boas para desenhar!

Quanto ao tamanho da imagem

Para se ter uma imagem boa para desenhar o ideal é que seja de um tamanho no mínimo **1024x680 (pixels)**. Para saber o tamanho da imagem basta passar o ponteiro do mouse sobre ela ou se clicar nela abrirá essa tela abaixo. Onde circulei aparece o tamanho da imagem. Quanto maior a imagem melhor!



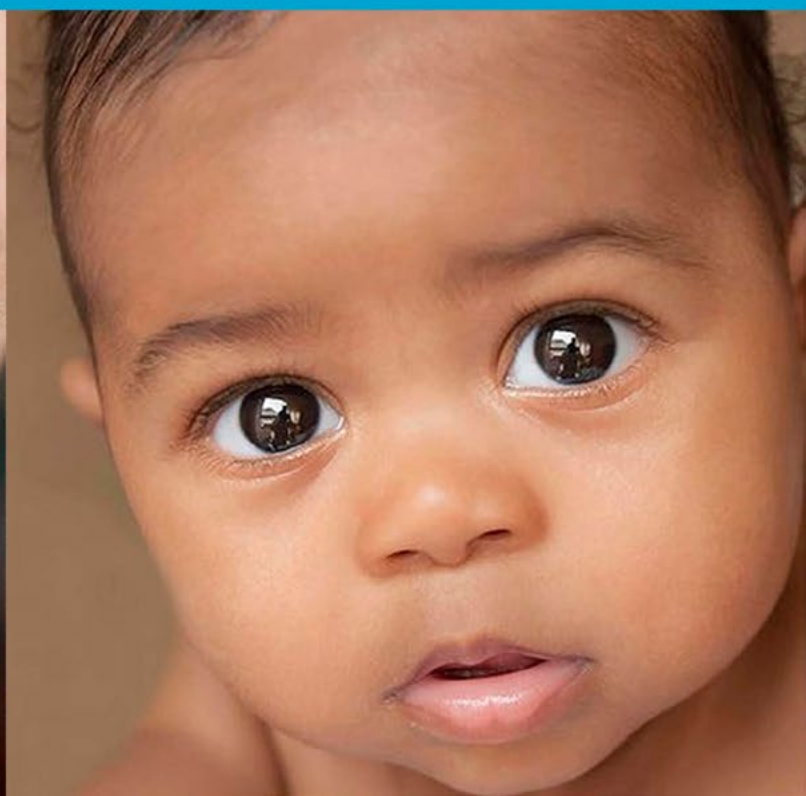
Pode acontecer de encontrar uma imagem grande, mas não nítida. Aconselho sempre abrir a imagem e verificar se está bem nítida.

Veja esses dois exemplos abaixo:

Desfocada



Nítida



Escolhendo a Imagem



Imagens profissionais apresentam um olhar mais “artístico”, assim a probabilidade é maior em ser uma foto interessante para ser desenhada.

Fundos escuros destacam a pessoa na foto, brilhos no cabelo... Detalhes do fundo em desfoque também são interessantes, pois geram uma sensação de profundidade.

Uma dica!

Baixe imagens já em preto e branco ou converta para tons de cinza usando algum programa de imagens como o Photoshop ou mesmo um programa simples que tenha essa função, pois assim fica mais fácil para interpretar os tons de cinza e reproduzi-los em grafite.

Para pesquisar imagens já em preto e branco basta clicar em “cor” e escolher “preto e branco”.

Para imprimir uma imagem no tamanho **A3** em duas partes **A4** (sulfite comum) basta dividir a imagem em duas partes no Photoshop ou em outro programa semelhante e imprimir as duas partes, depois é só juntar as duas e colar com uma fita.

Se quiser uma qualidade superior na impressão sugiro colocar a imagem em um pen-drive e levar a uma gráfica expressa ou Loja de fotografia.

Em gráficas você pode imprimir em papel couché diretamente no tamanho **A3** em uma impressora a laser. Fica com uma excelente qualidade!

Em lojas de fotografias, você imprime no tamanho que quiser e em papel fotográfico. Na minha opinião é a melhor impressão!

Uma forma fácil de converter uma imagem colorida para branco e preto, é na hora de imprimir escolher a opção em **PB** ou em tons de cinza. Lembre-se sempre de calibrar sua impressora para a melhor qualidade de impressão possível.

Agora que já tratamos de todos esses assuntos mais técnicos, vamos para a parte prática...

Como traço meus desenhos na hora de copiar uma fotografia?

Vamos lá!

TRAÇANDO O DESENHO

Conheço e uso três maneiras de se copiar os traços do desenho, respeito todas elas no que diz respeito ao traço. Mas por se tratar de desenhos realistas, o que vai predominar exatamente não é como se fez a cópia do traço, mas sim o capricho e talento que devemos desenvolver na arte do sombreamento e passagens de tons.

Essa parte da explicação neste e-book é um pouco complicada para se explicar escrevendo, no nosso [“Curso Virtual de Desenhos Realistas para Iniciantes”](#), mostro tudo em forma de vídeo aulas.

Mas vamos lá, vamos tentar entender...

Antes de falar sobre o traço, penso que é importante ter consciência que hoje em dia, por meio da tecnologia que nos favorece, temos muitas maneiras de se imprimir ou ampliar uma imagem.

Na década de 90, quando comecei, eu não tinha acesso à impressoras ou computadores, dessa forma, tinha que fazer todas as ampliações medindo com uma régua e multiplicando o tamanho da imagem pela quantidade de vezes que gostaria de ampliar para então desenhá-la.

Depois de um tempo comecei então a fazer ampliações em copiadoras (xerox).

Claro que nessa época a qualidade das ampliações não ficavam muito boas, mas para copiar as formas já ajudavam bastante.

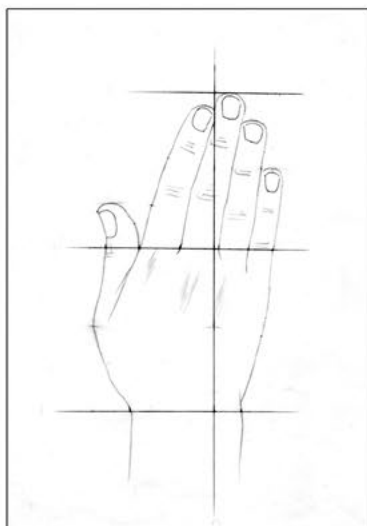
Como eu fazia...

Se caso eu tivesse em mãos uma imagem no formato 10x15cm e desejasse desenhar tal imagem em um formato próximo ao **A3 (29,7x42cm)**, eu a ampliava multiplicando seu tamanho por 3x, ou seja, a ampliação ficava com a medida de **30x45cm**.

Assim eu enquadrava tal tamanho em um formato **A3**.

Mas depois de ampliar a imagem, por diversas vezes tentei desenhar somente olhando a referência, sem nenhuma medida, mas como se tratava de rostos, era muito difícil ficar idêntico sem que escapasse nada ao meu olhar.

Foi quando elaborei uma forma de medir que denominei de “Linhas Diretrizes”



Linhas Diretrizes

As linhas diretrizes é uma forma “complicada de se traçar, porém muito eficaz quando utilizada corretamente, é uma técnica muitoparecida com o quadriculado, porém invés de quadricular toda a referência, faça linhas horizontais e verticais que me ajudam a enxergar a imagem por partes se estas mesmas linhas me ajudam a medir as distâncias entre cada traço, fazendo assim com que meu desenho fique exatamente como a referência.

Delcaque

O decalque é visto por muitos que não conhecem bem o assunto, como uma forma inadequada de se copiar, pois dizem que não precisa ser nenhum artista para fazer esse tipo de trabalho, porém vale lembrar que a arte do desenho realista descarta essa ideia, pois como já disse anteriormente, não me importo com a maneira de se desenhar traços mas sim com arte de se interpretar os tons para que o sombreamento seja realmente valorizado.

Depois de alguns anos desenhando com linhas diretrizes, percebi que para trabalhar com encomendas de desenhos, eu precisava de uma forma mais rápida de traçar as linhas.

Foi quando comecei a usar o decalque, que nada mais é que uma espécie de “carbono”.

Se trata de uma simples folha de papel sulfite que eu preencho um de seus lados riscando com lápis 2B ou 4B, depois de tudo preenchido, passo um pedaço de papel higiênico para tirar o excesso do grafite.

Assim temos uma folha que usamos como se fosse um papel carbono, porém com grafite, pois diferentemente do carbono, o grafite é possível se apagar se houver algum erro no ato de traçar.

Tendo isto, coloco a referência presa com uma fita crepe sobre a folha onde vou desenhar e o meu “carbono/grafite” entre as duas folhas, com a face “grafitada” voltada para a folha do desenho, começo a traçar sobre a referência e assim o traço vai aparecendo em minha folha de desenho.

Explicar tudo isso é um pouco complexo, mas fazer é simples!



Mesa de Luz

Com toda certeza ao conhecer e usar essa ferramenta, houve uma transformação em minha forma de desenhar retratos!

A mesa de luz, apesar de um preço elevado de mercado, é um acessório excelente para copiar uma imagem, essa abaixo é uma mesa profissional, tive uma dessas por anos mas depois me rendi à praticidade de uma mesa de luz portátil, com iluminação em led, confira na segunda imagem...

Como você pode ver nas imagens, se trata de uma “prancheta” com uma área iluminada para que você coloque sua referência sobre ela e por cima de sua referência seja colocado o papel que vai utilizar para ser feito o desenho. Copia-se assim o traço e depois retira-se da mesa de luz, e então vem o processo de observação para a aplicação do sombreamento.



OBSERVAÇÃO

Acredito na importância de se compreender como nosso cérebro funciona na arte da observação para podermos ir desenvolvendo uma maneira “correta” de se enxergar o que realmente queremos ver.

Uma das coisas que observei ao longo desses 10 anos dando aulas de desenho, foi a evolução de alguns alunos em relação a outros, o comportamento, a compreensão rápida de uns e o aprendizado lento de outros e me questionava o por que disso.

Porém, ao estudar sobre o comportamento do nosso cérebro, descobri que o desenho, a música e todas as outras formas de expressões artísticas estão totalmente ligadas à nossa capacidade de colocar o nosso cérebro em exercício.

No caso do Desenho, afirmo que é possível sim ensinar ao cérebro a enxergar de maneira “correta”. A perceber, observar, imaginar e por meio do desenho representar formas, tons, cores e expressões.

O que vou explicar agora é muito complexo, leia com atenção para que consiga compreender exatamente o que quero dizer, pois essa compreensão pode mudar totalmente sua maneira de desenhar!

Nosso cérebro é dividido em 2 hemisférios (esquerdo e direito). E apesar de trabalharem simultaneamente por meio do corpo caloso que os une, ambos têm funções distintas e carregam atributos singulares.

Vamos compreender; olhos que nunca viram uma arara, não pode imaginar o que é uma arara, uma criança que ainda não aprendeu o que é a cor amarela, não saberá distinguí-la ao vê-la. Ou seja, tudo que vemos fica registrado em nossa memória, porém, é uma visão “rasa”, é como uma miragem, não é exata, não traz consigo todos os detalhes necessários a ponto de conseguirmos imprimí-la como um desenho realista.

Exemplo, imagine uma arara. Imaginou?

Agora tente desenhá-la. Vai perceber que você não sabe exatamente os detalhes da imagem dessa arara que imaginou.

Qual o tamanho exato do bico em relação ao pé da arara que imaginou? Qual a proporção dos olhos em relação ao bico?... Quantos dedos tem uma arara?... E por aí vai, ou seja, a imagem que vem em nossa imaginação quando ouvimos o nome “arara”, é superficial. Essa imagem está “armazenada” do lado **ESQUERDO** do nosso cérebro. E o nome das coisas que ouvimos traz em anexo uma imagem, ouvimos e a imagem se forma, o lado esquerdo dá nome à tudo que vemos.

Porém quando **COPIAMOS** uma imagem, devemos esquecer o nome que essa tal imagem tem e se limitar apenas a observar suas formas, sua estética, suas nuances, suas passagens de tons ou cores, enfim, descartarmos o que é e nos apegamos ao que vemos, de maneira que se torne a mesma coisa para nós desenharmos uma mão ou uma orelha, pois quando desenho não me importa o nome e sim a imagem que tenho diante de mim a ser explorada pela sensibilidade da observação criteriosa, desenvolvida pelo lado **DIREITO** do nosso cérebro. Parece confuso mas não é!

O lado **DIREITO** do nosso cérebro é totalmente usado no momento em que desenhamos e se deixarmos alguns atributos do lado **ESQUERDO** do cérebro predominar, perderemos a atenção e o foco, dando luz assim a erros que são frutos da imagem distorcida que nossa imaginação formou.

E saiba, a maior parte de seus erros está na deficiência de sua observação.

A técnica que desenvolvo em meus desenhos realistas se desenvolveu e evoluiu exatamente sobre este “**Conceito de Observação**”.

Nossa principal tarefa, ao aprender o desenho realista é mudar nossa forma de enxergar. Parar de ver uma imagem e pensar, isso é uma mão, ou, isso é uma orelha... Não podemos pensar, agora vou desenhar uma mão ou uma orelha! Devemos sim, começar a enxergar apenas formas, e pensar, vou copiar essas formas. A segunda questão é exercitar o foco em apenas um detalhe de cada vez, esquecendo o resto e observando as formas e os tons daquele pequeno objeto, não importando o que seja.

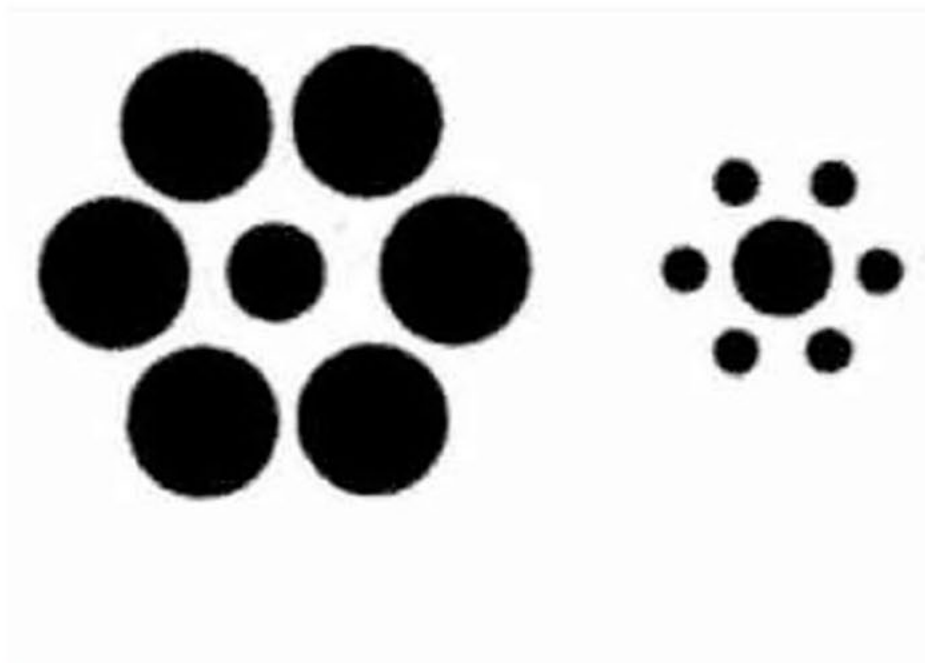
Uma boa forma de praticar isso é pegar uma imagem e copiá-la de cabeça pra baixo, esquecendo o que é, sem tentar imaginá-la como um todo. Focando apenas no detalhe que está fazendo, e assim, detalhe por detalhe vai formando o todo. E no final, quando terminar poderá virar o desenho e verá que alcançou um resultado surpreendente!

Vejamos alguns exemplos de como nosso olhar é enganado quando vemos uma imagem como um todo e quando a observamos por partes

Veja um rosto de uma mulher ou um homem tocando um Sax.

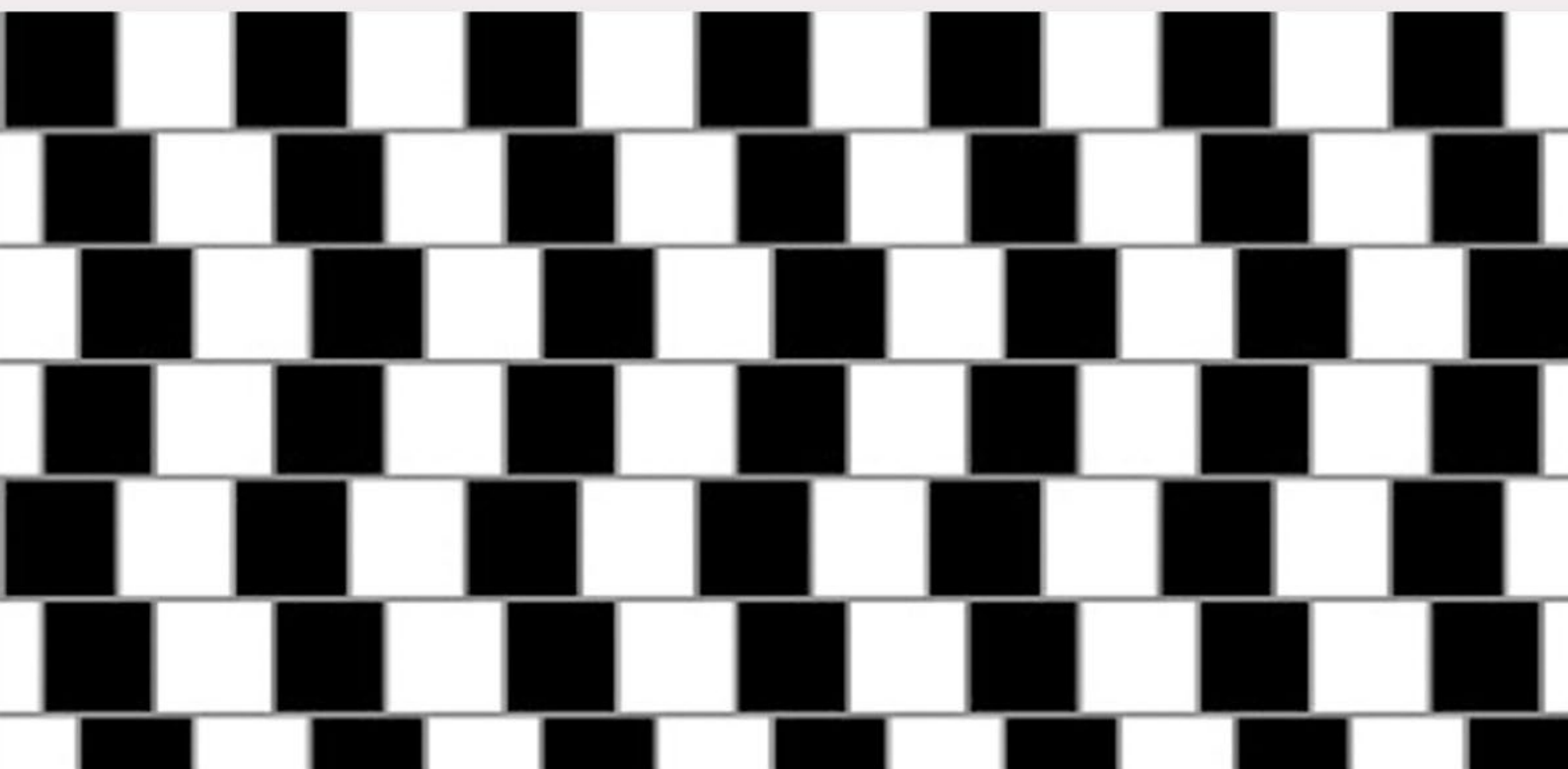


Veja como a bola do centro “**aparenta**” ser maior ou menor de acordo com o tamanho das outras que a cercam.



Na figura abaixo, ao olhar o todo, parece que as linhas horizontais estão tortas, mas ao olhar linha por linha, perceberá que estão exatamente paralelas, ou seja, enxergamos corretamente quando olhamos por parte.

O lado **DIREITO** do cérebro observa as partes isoladas. O **ESQUERDO** enxerga o todo.

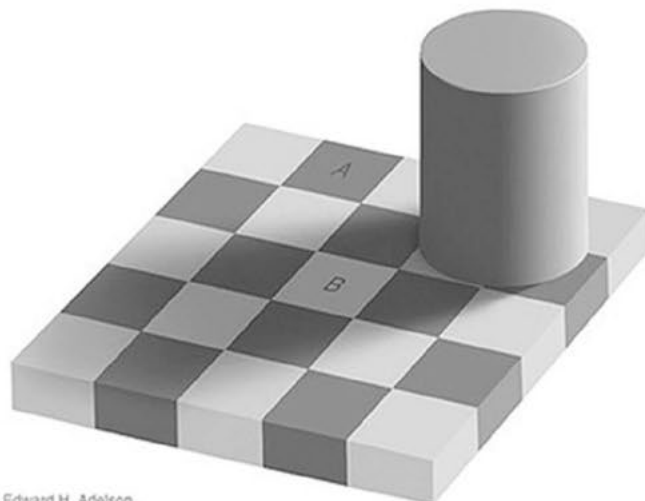


Considerando isso que falamos até aqui, chegamos à conclusão que para uma exata cópia de uma imagem, devemos descartar a informação do todo e buscarmos as partes em si. Por que **o olho humano percebe um objeto como um inteiro antes de perceber suas partes individuais.**

Acredito que tudo isso é importante para compreendermos o por que uns conseguem desenhar e outros não. A diferença está na **“maneira de observar”**. No entanto, esse é um processo que exige paciência e disciplina, pois sem essas não haverá evolução!

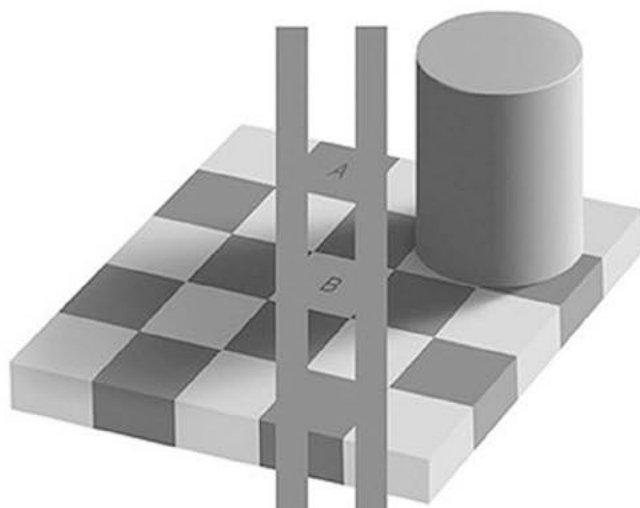
BRILHO E CONTRASTE

Responda rápido... Qual desses quadrados abaixo é o mais **escuro**?
“A” ou o “B”?



Edward H. Adelson

Se você disse o “A”...
Está errado!
Pois ambos são da mesma tonalidade!
Confira!

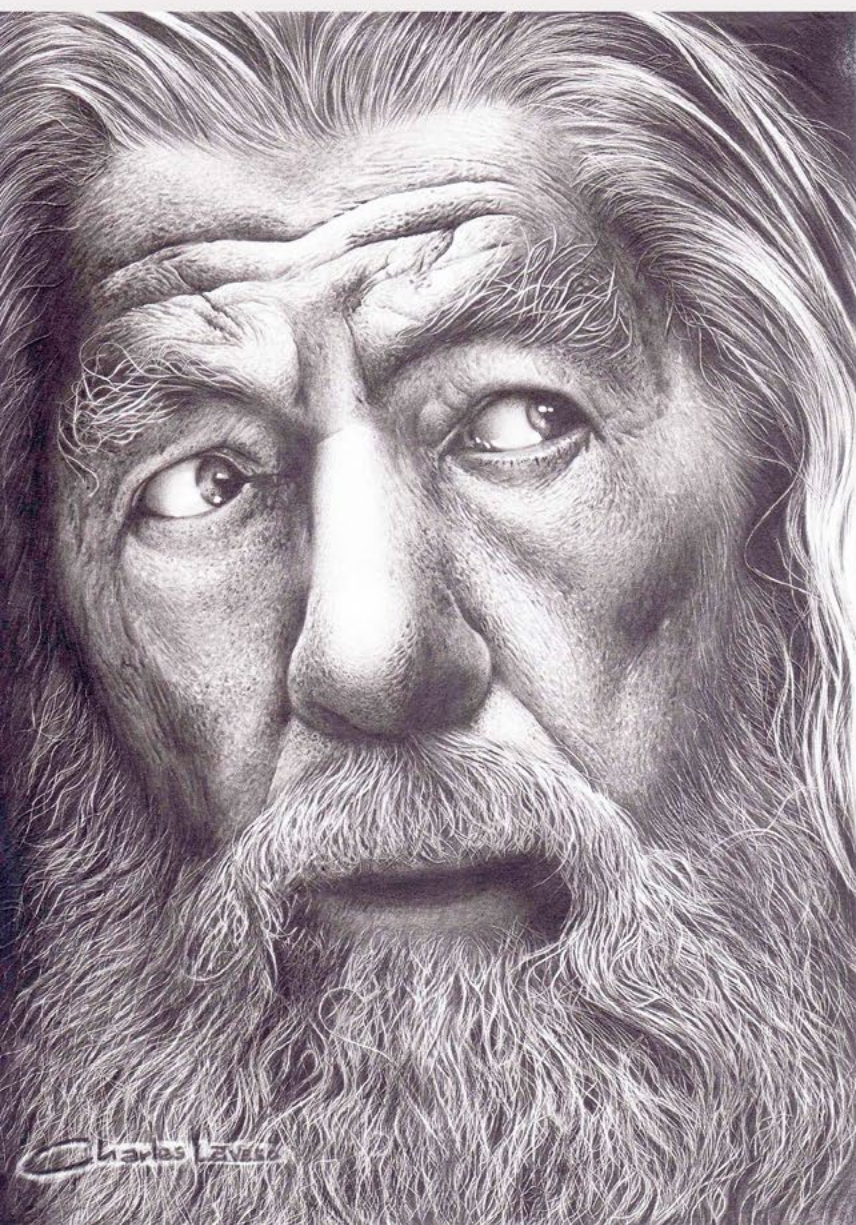


O que acontece nesse caso dos quadradinhos é exatamente uma ilusão de ótica provocada pelo jogo de tonalidades que cercam os assuntos em questão (quadrados A e B).

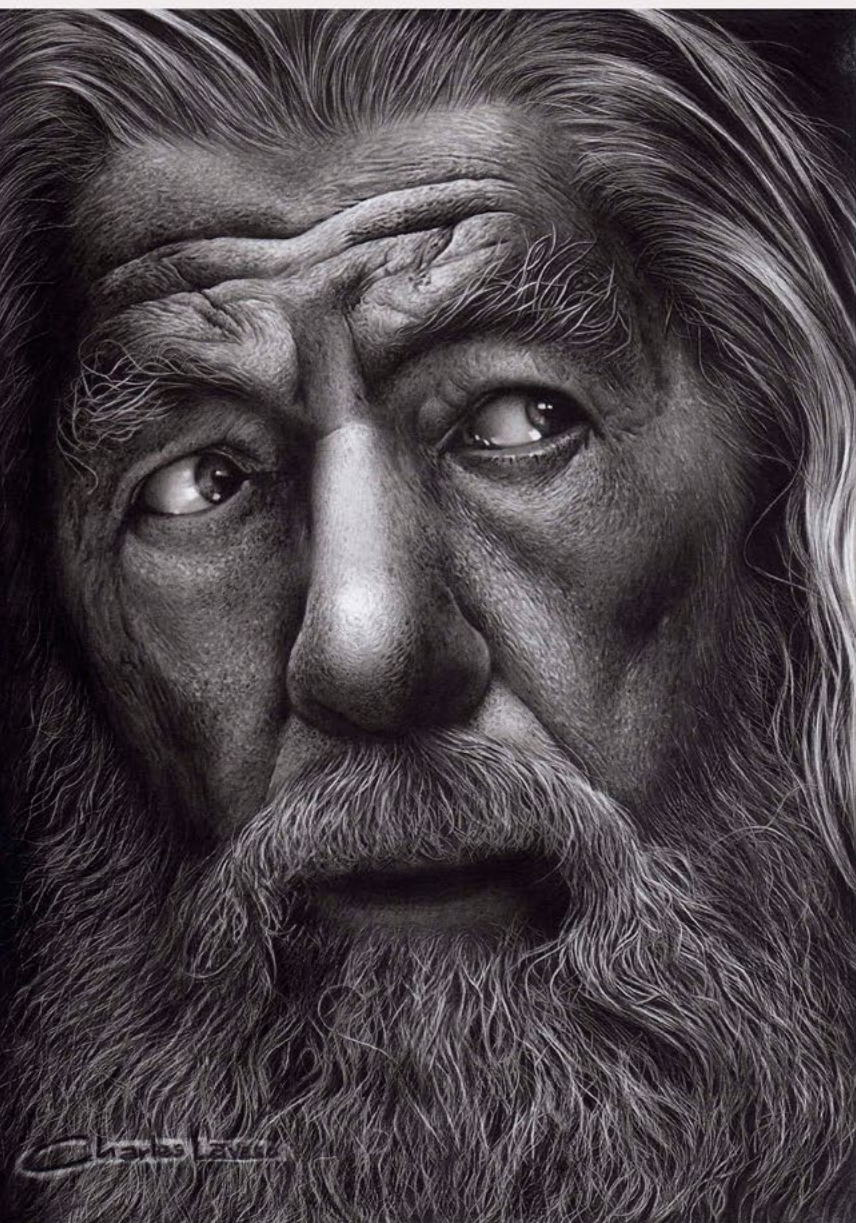
Perceba que o quadrado A está cercado por tons mais claros que ele, ao passo que o quadrado B está cercado por tons mais escuros que ele mesmo.

E é exatamente esse jogo de tons em uma dimensão que nos dá sensação de claro ou escuro, ou melhor dizendo, Brilhos e Contrastes!

Vejamos um exemplo em um desenho, observe esse trabalho que fiz abaixo, deixei com um contraste bem suave, sempre que estamos iniciando na arte de sombrear o desenho, temos certo medo de escurecer e acabamos deixando o desenho assim:



Porém quando nos preocupamos em copiar exatamente a tonalidade que estamos vendo na referência, a diferença é gritante, no início dá aquele medo de estar escurecendo demais, mas aconselho a copiar “**exatamente**” a tonalidade que se vê na imagem original, observe o desenho abaixo:



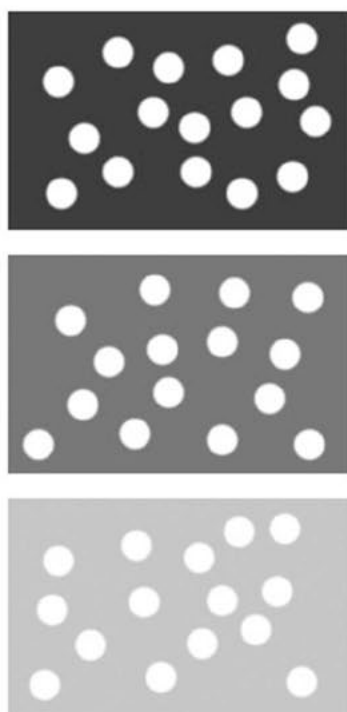
Observe, como o **Contraste** reforça as **Sombras** e com isso, o **Brilho** torna a **Luz** evidente.

Nessa segunda imagem diminuímos o **Brilho** e aumentamos o **Contraste**, o que resultou em um desenho com mais “**Vida**”.

Na primeira imagem tínhamos um desenho apagado, com uma sombra desbotada, o que resultava em um brilho aparentemente discreto.

Devemos pensar o seguinte, estamos trabalhando numa área “**Branca**” que é o papel onde estamos desenhando, ou seja, já temos a **Luz**. Certo? Pois o **Branco** nesse caso, é a **Luz**!

Então estaremos trabalhando com sombras, ou seja, à medida que acrescento sombras, mais aparente se torna a luz, veja um exemplo básico abaixo:



Repare que temos 3 tons marcados com bolinhas igualmente brancas.

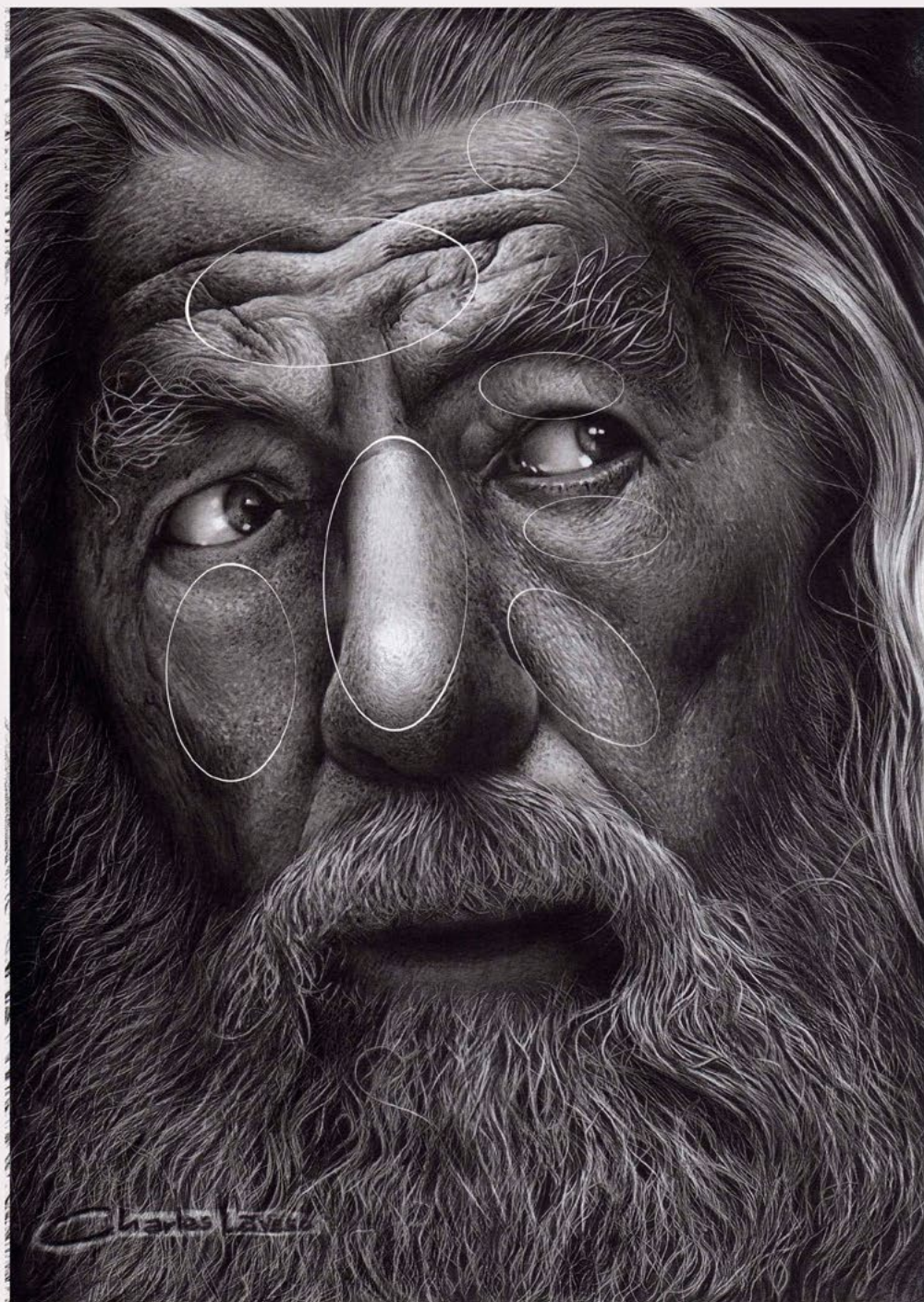
No entanto, quando olhamos o retângulo preto, temos a impressão que as bolinhas se destacam mais, ao passo que no cinza claro, as bolinhas se destacam menos.

Quando na verdade, a mudança foi apenas nos tons de cinza.

VOLUME E PROFUNDIDADE

Já entraremos nesse assunto, pois tem toda ligação com o assunto anterior...

Pois, na maior parte do desenho, **Luz** indica **Volume** e **Sombra** indica **Profundidade**. Veja alguns pontos de luz circulados na imagem abaixo, sempre estão localizados em regiões onde se tem volumes:



Dica:

Imprima sua imagem de referência com a tonalidade de cinza que você deseja ter em seu desenho.

Pois o resultado de seu trabalho está totalmente ligado à qualidade da referência que se tem diante de seus olhos.

Resumindo; quanto mais você conseguir copiar as sombras de suas referências, com a mesma tonalidade, ou mais próximo possível daquilo que você vê, maior a probabilidade de se ter um desenho com excelente níveis de brilhos e contrastes.

NITIDEZ E DESFOQUE

Este é um assunto que muita gente questiona, me dizendo; como é que se faz um fundo desfocado no desenho, veja este desenho abaixo:



Vemos claramente que o personagem ao meio não está nítido como os outros dois e isso nos dá a sensação de que ele está ao fundo da cena.

Na verdade esse é um fenômeno que ocorre diante dos nossos olhos o tempo todo, sempre que colocamos o nosso olhar em algo, tudo mais perde a nitidez.

A arte da fotografia expressa essa realidade humana através da tecnologia das objetivas que trabalham com **“Profundidade de Campo”**, ou seja, a lente é controlada pelo fotógrafo para focar um certo detalhe na imagem e tudo mais que se encontra nesta profundidade, tanto para frente como para trás do objeto, perde o foco.

Observe:



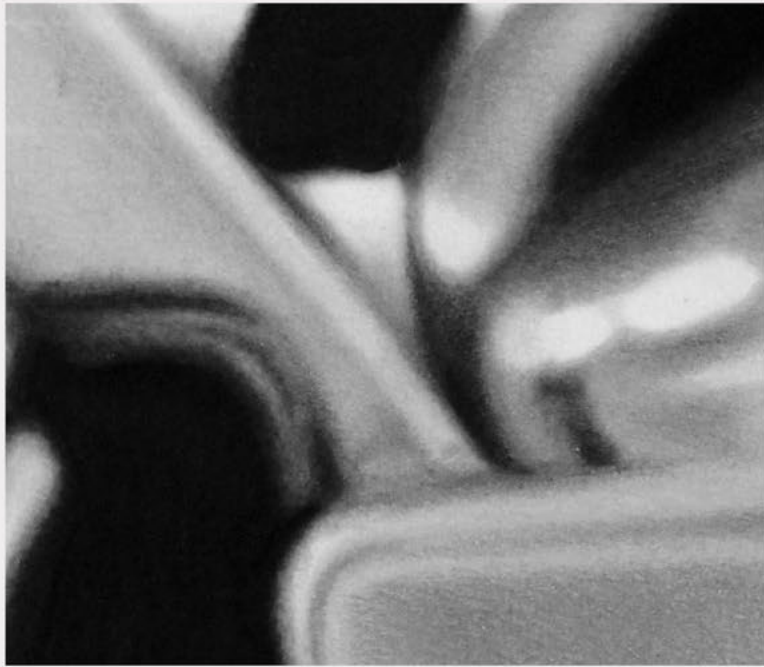
Veja que na foto dessas latinhas, apenas uma lata está nítida, ou seja, focada.

As demais, tanto ao fundo como à frente todas estão desfocadas, embaçadas, ou podemos usar a palavra “**esfumaçada**”.

Traduzindo isso tudo para o desenho...

Pode parecer simples o que vou falar, mas pense comigo, se copiamos exatamente àquilo que vemos, àquilo que está diante de nossos olhos, basta copiar esses tais traços “**esfumaçados**”, ou seja, tirando sua nitidez.

Veja essas manchas que são parte de um desenho meu, são manchas simplesmente, tons que se desvanecem, tons pretos que vão suavizando e se tornando cinzas, cinzas que que hora suaviza e vira branco, ou que de repente são interrompidos com divisões secas. Ou seja, não me importa o que é ou como é, copio o que vejo!



Na verdade, o processo é sempre o mesmo, fazemos como vemos e o resultado dessas manchas esfumaçadas e das linhas mais duras. Damos o nome de nítido e desfocado.

Veja na página seguinte, o desenho completo e entenda como as manchas ganham nome quando são vistas no contexto geral.



Portanto, o fundo “desfocado” nada mais é que linhas e manchas que nunca terminam de repente mas sempre esfumaçando, se dissolvendo, suavizando.

Quando as faço, uso muito o esfuminho, o pincel e papel higiênico para “manchar” tais linhas.

CONCLUSÃO

Este E-book foi criado com a intenção de auxiliar àquele que está dando os primeiros passos no desenho realista. Sei bem como me sentia desorientado quando comecei.

Não tinha tais informações trazidas aqui e creio que o conteúdo deste material poderá encurtar muito seu caminho.

Todavia, não basta compreender, tem que praticar, NADA te capacita mais do que a prática.

Hoje em dia, com a enxurrada de informações, as pessoas ficam acomodadas, buscam sempre a teoria antes de experimentar praticar, de certa forma isso tem seu lado positivo, mas jamais traz a experiência pessoal e única.

Portanto, risque, rabisque, se arrisque, aprenda com os erros e não fique procurando desculpas para possíveis fracassos.

PARA VOCÊ QUE PENSA EM FAZER DE SEU HOBBIE UMA FORMA DE LUCRAR

Muitos obstáculos irão surgir. Se você está começando na arte de desenhar e deseja viver de arte, é preciso determinação. Além do prazer de desenhar, para evoluir, é preciso de disciplina com horários, foco nos objetivos, opinião própria sobre o que quer, humildade para aceitar as críticas e treino, muito treino.

Há alguns caminhos que um artista do desenho realista pode seguir e um deles é começar a pegar encomendas de retratos para desenhar. As encomendas têm suas vantagens e desvantagens. A vantagem é que poderá ganhar uma renda e a desvantagem é que pode lhe deixar limitado a desenhar somente o que os outros pedem.

Cuidado ao viver de encomendas e deixar de fazer trabalhos que exija mais de si para evoluir. Encomendas não oferecem desafios, é apenas pra viver daquilo. Faz aprender, mas estaciona em relação à evolução.

Faça seu Portfólio

Bem, antes de sair pegando encomendas de desenhos, é necessário montar uma pasta com o melhor de seus trabalhos, pois esse será seu cartão de visita. É através deste “mostruário” que você vai apresentar o que é capaz de fazer.

Mas tenha em mente que os desenhos devem impressionar, procure desenhar o que mexe com a emoção das pessoas, pense que através de seus desenhos você estará sugerindo idéias para que as pessoas se inspirem e presenteiem umas às outras.

Exemplo: desenhar bebês acima de 8 meses, pois é a partir daí que surgem as expressões mais belas, sorrisos, caretas, enfim... Casais, noivas, debutantes, imagens de natureza bela.

Se a finalidade é encomendas de desenhos, produza imagens que são comerciais.

Mas se a idéia é desenvolver seu desenhos para poder ministrar aulas, então desenhe imagens realmente desafiadoras, complexas em detalhes, rugas, tecidos, águas, fumaça, pelos, enfim...

Quanto cobrar em minhas encomendas?

É um assunto muito relativo, mas é preciso saber dar valor ao trabalho e saber escolher a imagem a ser retratada.

Se a imagem for ruim, não faça. Nosso trabalho é consequência da qualidade da fotografia. Quanto melhor a nitidez, melhor o resultado do desenho e vice e versa. Ampliar não é deixar com a melhor resolução e pode perder muitos detalhes. Em uma foto com má resolução não se enxerga o brilho dos olhos, cílios, dentes. Vê apenas os vultos do que é, fica difícil de trabalhar. Exija do cliente uma boa fotografia, da mesma forma que ele lhe exige um bom trabalho.

E mais uma vez eu reforço; é preciso ter um portfólio com seus trabalhos. Esses devem apresentar uma qualidade supostamente boa, pois você escolheu as imagens que gosta e que consegue trabalhar. Ao pegar uma fotografia com má resolução, não ficará igual aos trabalhos que você apresentou e o cliente irá reclamar, mas tudo isso é resultado da escolha da imagem.

Os valores da arte variam de acordo com a realidade de cada um. Por exemplo: se você expõe seu trabalho na rua, não estará atingindo um público que valoriza seu trabalho, assim, terá que cobrar barato. Numa galeria ou shopping, é outro público, por isso pode-se valorizar mais. Os públicos são diferentes. Mas é preciso, além do local, saber o tempo em horas que utiliza para fazer cada retrato e o nível de dificuldade. Desenhos mais simples e rápidos, cobra-se um valor. Desenhos mais complexos, com texturas e afins, que demoram mais tempo, cobra-se um valor a mais. É sempre importante ter a imagem em mãos para poder ver o nível de dificuldade e calcular mais ou menos a carga horaria para se concluir o desenho e assim então colocar o seu preço.

Mas, tenha uma autocrítica sob seu trabalho... Ele vale aquilo? O nível do trabalho é compatível com o valor? Tem que ser bom pra você e acessível ao cliente. Não se esqueça de sempre pegar uma parte do valor combinado ao fechar o negócio, e depois outra metade ao entregar.

O reconhecimento do trabalho é algo que acontece naturalmente. Não precisa oferecer, as pessoas te procuram se você tem um bom trabalho. Desenhe pelo prazer de desenhar. As oportunidades aparecerão.

Moldura

Muitas pessoas perguntam qual o melhor estilo de moldura para desenho em grafite. Vou dar minha opinião, penso que a moldura deve estar ligada primeiramente ao desenho, ou seja, por se tratar de uma imagem preto e branca, não indico moldura que tenha cores. Prefiro molduras mais neutras como; preta, branca, grafite, alumínio, alumínio fumê... E sempre procuro usar paspatour para dar um acabamento mais elegante ao trabalho.

Para quem não sabe, paspatour é uma espécie de papel cartão que preenche o espaço entre a imagem e a moldura, valorizando assim o trabalho como na imagem abaixo (paspatour branco com moldura preta laqueada):



AUTOBIOGRAFIA



Quero contar um pouco da minha trajetória, meu nome é Charles Michael Laveso, brasileiro, nasci no ano de 1978 na cidade de São Caetano do Sul, interior do estado de São Paulo.

Por permissão de Deus nasci sem parte do antebraço e mão direita, mas isso foi recompensado por Deus me dando por outro lado o desejo de vencer através da arte no desenho, sou grato à Ele por isso.

Me lembro que desde pequeno sempre me interessei pelo desenho, na infância, eram desenhos de personagens de HQ, animes, paisagens, etc. No início do ano de 1993, me lembro como hoje quando vi pela primeira vez um artista em uma Feira de Artes de Campinas fazendo um desenho realista através de uma fotografia. Para mim foi uma descoberta indescritível, fiquei horas ao seu lado observando como cada traço era feito, os materiais que eram usados, para que depois ao chegar em minha casa eu pudesse desenhar também do mesmo modo.

Todos os Sábados eu me dirigia àquela Feira de Artes no centro de Campinas, a fim de observar um pouco mais como aquele homem desenhava, mas só depois de um mês que eu tive coragem de falar com ele e mostrar os trabalhos que eu vinha fazendo após ter conhecido sua arte. Ele me deu algumas dicas e o resto foi comigo, desenhava todos os dias e noites. Os tons de cinza em um desenho sempre me fascinavam e por isso fui tentando desenvolver com o passar do tempo, uma observação mais minuciosa de nuances e formas. Me lembro que foram muitas madrugadas em claro, experimentando materiais, exercitando traços, círculos, a leveza da mão. Cada fotografia era um desafio de como fazer olhos, lábios, cabelos, perceber formas e tons degradês. O preto, o cinza e o branco se misturavam formando imagens

AUTOBIOGRAFIA

O desafio aumentava devido à ausência de conhecimento, eu era apenas um garoto de 16 anos com uma enorme vontade de aprender. Não tinha internet como nos dias de hoje, dicas e informações à distância de um clique, não havia workshop e nem aulas voltadas para esse tipo de arte, as informações eram escassas. E quando tinha a oportunidade de ver de perto um trabalho de algum artista, somente a observação já enriquecia em muito o conhecimento e a compreensão das técnicas.

Com o passar do tempo fui desenvolvendo e educando meu olhar pois percebi que quanto melhor fosse minha maneira de observar, melhores se tornavam os resultados em meus desenhos.

Em 2001 fui convidado a fazer parte daquela Feira de artes de Campinas onde tudo havia iniciado, foi uma vitória, pois era já o primeiro fruto daqueles anos de muita dedicação e amor à essa arte.

Em 2002 fui premiado com medalha de ouro no Salão de Artes do IASP (Instituto Adventista de São Paulo) na categoria desenho, também no mesmo ano pela primeira vez o meu trabalho se tornou notícia de um jornal na região de Sumaré, interior de São Paulo, cidade onde ficava desenhando na porta de uma pizzaria no centro da cidade.

No ano de 2003 me casei e comecei a dar aulas de desenhos em minha casa na cidade de Campinas.

Em 2004 me mudei para a cidade de Brodowski interior de São Paulo, região de Ribeirão Preto, onde moro até o dia de hoje.

Em julho de 2013 criei minha primeira série de desenhos realistas para tatuagens, essa mesma foi premiada na Tattoo Week São Paulo 2013 - 1º lugar na categoria Preto e Branco.

E desde então comecei a voltar meu ensino também a tatuadores que desejam evoluir como artistas em seus trabalhos.

AGRADECIMENTO

Sobre todas as coisas agradeço à Deus em quem não há sombra de variação e que na Sua infinita bondade tem me concedido esse talento, acreditando no que faço e ensinando também os que amam essa arte!

“Aquele que divide o que sabe, sempre aprende o que ensina...”
(autor desconhecido)

Charles Laveso.