



Ensino Fundamental

7º ano

Arte

Manual exclusivo do aluno

Capítulo 1

História em Quadrinhos

Desde a Pré-História o homem primitivo utilizava o desenho como forma de se expressar. Os egípcios usavam como desenho os hieróglifos e vários de seus monumentos revelam sucessões de escritas e desenhos feitas em coluna de pedra relatando histórias ou pequenos acontecimentos. Os quadrinhos é a arte de narrar uma história através de sequências de imagens, desenhos ou figuras impressas.

A sua linguagem é formada por elementos como: Requadros, Balões e traços que formam os personagens e os cenários, roteiro (com palavras e as onomatopeias), etc.

Os diálogos entre os personagens, seus pensamentos e a própria narração aparecem sob a forma de legendas ou dentro de espaços irregulares chamados de balões.

Conhecidas em outras culturas como Comix, como por exemplo, nos Estados Unidos; Histórias em Quadrinhos, em Portugal, Bandes Dessinées, na França; Fumetti, na Itália; Tebéos, na Espanha; Historietos, na Argentina; Muñequitos, em Cuba; Mangás, no Japão; ou simplesmente, Gibi, no Brasil, as Histórias em Quadrinhos vêm conquistando um grande número de admiradores em todo o mundo.

As Histórias em Quadrinhos surgiram em 1896, nas páginas de um jornal americano com o Yellow Kid (O Menino Amarelo).

No começo, eram produzidas como um recurso comercial para atrair o público dos jornais. Histórias em Quadrinhos, também conhecida como “Arte Sequencial”, tem forte influencias de outras áreas artísticas como a literatura e o cinema.

Nos Estados Unidos, paralelamente aos quadrinhos de aventura e de ficção científica (Deville, Homem-aranha, Batmem e outros), desenvolve-se a linha dos quadrinho cômicos, conceituais, com personagens que se tornaram muito populares, como o Mickey e o Pato Donald de Walt Disney: Charlie Brown e o Snoopy, de Schulz.

Os quadrinhos são uma forma de comunicação em massa. A técnica ganhou desenvoltura, após 1920. Nos anos seguintes há uma verdadeira explosão da arte cinematográfica. Os personagens são heróis como Tarzan e Flash Gordon.

Personagens como Batman, Homem-Aranha, Superman, Wolverine, Electra, Demolidor, Home de Ferro, Mulher Aranha, Tio Patinhas, Hulk, Goku, surgiram no fantástico universo dos quadrinhos.

No Brasil, personagens de personalidades brasileiras ganharam destaque no mundo, como por exemplo, *A Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa e *O Menino Maluquinho*, de Ziraldo, dentre outros.

Os Quadrinhos no Brasil

Durante muito tempo, a produção de histórias em quadrinhos se limitava a produção de originais estrangeiros, sobretudo americanos.



Os personagens das histórias em quadrinho brasileiras surgem com o lançamento de revistas como *O tico-tico* e o *Suplemento Juvenil*.

O *Tico-tico* (1905) foi a primeira revista brasileira de história em quadrinhos. Ela tinha entre seus fãs declarados Rui Barbosa e Carlos Drummond de Andrade. A revista trazia diversas histórias e personagens, além de adaptações de clássicos da literatura na forma de quadrinhos.

Em 1939, o Grupo Globo de Roberto Marinho lança a revista Gibi, com histórias de diversos personagens. A publicação fez tanto sucesso, que "gibi" virou sinônimo de revistas em quadrinhos. Amigo da Onça: Lançada em 1943, na revista *O Cruzeiro*, a principal revista brasileira na época.

Os autores de história em quadrinhos são geralmente grandes artistas, todos de notável habilidade técnica, que conseguem transformar a imagem fixa em uma linguagem.

Como fazer um Gibi

Para desenhar os quadrinhos é preciso, além da inspiração, conhecer algumas técnicas. Se você tem uma ideia incrível para uma história em quadrinhos, já está a meio caminho de conseguir fazê-la. Mas há etapas a serem cumpridas antes de seu gibi ser um sucesso. Veja.

1. Criação dos Personagens

Dos protagonistas aos tipos secundários, o autor precisa planejar tudo, para não cair em contradição mais tarde.

O ideal é ter em mente cada personagem, com a personalidade, o aspecto físico, o estilo das roupas, os vícios e as virtudes.

Nessa fase, o artista deve desenhar cada um dos tipos em posições variadas e em expressões faciais bem marcadas. Treinando o seu traço não haverá perigo de, ao longo da história, o personagem ficar irreconhecível.

2. Argumento e roteiro

O argumento é a ideia geral da história, com começo, meio e fim. Quando é trocado em miúdos, tem-se o roteiro, que deve ser planejado quadro a quadro. Nessa fase as páginas são diagramadas, as cenas descritas e os diálogos finalmente definidos.

3. Desenho

A lápis, as linhas de todos os elementos das páginas são marcadas – personagens, cenários, balões (já no caso dos textos, escritos a lápis), onomatopeias (palavras que reproduzem sons naturais, como Tchibum! Pou! Crás!) e os contornos dos quadrinhos.

4. Letras

Com tinta nanquim (os alunos podem usar uma caneta hidrográfica preta de ponta fina), o texto dos balões e as onomatopeias são finalizados. Os profissionais trabalham com páginas cujo espaço para letras já vem pré-marcado. Um erro muito comum para quem está começando é entusiasmar-se demasiadamente e desenhar todo o quadrinho antes de decidir o texto que acompanhará a imagem.

Quando chega a hora de preencher os balões, descobre-se que o espaço é curto.

Aí é tarde. Planeje, então o desenho e o texto simultaneamente. O melhor modo de fazer isso é checar e recheckar o seu roteiro.

5. Arte-final

Como as letras, os demais elementos gráficos recebem a tinta preta, cobrindo cuidadosamente os traços a lápis e corrigindo eventuais falhas. Você pode optar por usar caneta ou pincel.

Para dar efeito de luz e sombra, pode-se hachurar ou pontilhar. Nos quadrinhos de autor, o arte-finalista e o desenhista são a mesma pessoa.

6. Cor

A última etapa antes da impressão do gibi é a colorização dos quadrinhos. Os desenhistas profissionais vêm usando cada vez mais programas gráficos de pintura por microcomputador.

Na classe, os alunos podem optar entre os lápis de cor, as canetinhas ou outras técnicas de pintura que já tenham sido trabalhadas em sala de aula.

Alguns recursos utilizados nas Histórias em Quadrinhos

As onomatopeias



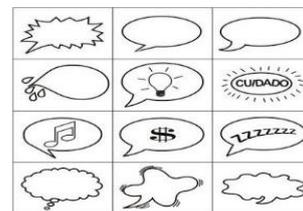
São utilizadas para imitar certos sons ou ruídos, podem aparecer dentro de balões ou não.

As onomatopeias mais comuns são:

- ✓ BANG, BANG = tiro de revólver.
- ✓ VRUUN! = motor de carro.
- ✓ CRACK = quebra de um objeto.
- ✓ PLA, PLA, PLA = aplausos.
- ✓ GLUG, GLUG = deglutição de alimento.
- ✓ BOOM = estouro de uma bomba.
- ✓ CHUÁÁ!!! = pessoa caindo na água ou
- ✓ água caindo.
- ✓ BUÁ!! = choro.
- ✓ BZZZ = inseto voando.
- ✓ IC! = soluço.
- ✓ RÁ! RÁ! RÁ! = risada.
- ✓ SMACK = beijo.

Os Balões

Nos balões podemos encontrar textos ou imagens que fazem correspondência aos diálogos, pensamentos, sonhos e/ou emoções dos personagens.



As legendas

As legendas apresentam a descrição de um fato ou uma informação importante para a interpretação da história.

Pode-se dizer que ela corresponde ao papel do narrador no rádio ou na televisão.

Agora é com você!

Crie uma pequena História em Quadrinho. Siga todas as etapas e faça um bom trabalho. Se achar necessário, procure outras fontes de pesquisa para

enriquecer seu conhecimento e despertar novas ideias.

Arte Digital

Se no Antigo Egito o papiro era o suporte das histórias ilustradas, na Idade Moderna, papel, lápis e caneta foram os instrumentos e suportes mais comuns para a realização da Arte em Quadrinhos.



Nem sempre os recursos tecnológicos dos quais dispomos hoje estiveram disponíveis. A tirinha que você leu foi produzida em uma época em que os artistas não tinham acesso a softwares de computação gráfica.

E, até os anos 1990, muitos quadrinistas utilizavam uma técnica chamada bico de pena para desenhar.

Atualmente existem vários recursos tecnológicos de computação gráfica para a produção de desenhos e ilustrações, a chamada Arte Digital.

Apesar disso, o trabalho do artista não foi extinto, pois as técnicas de desenho são necessárias para a produção de ilustrações.

As canetas e os lápis são, aos poucos, substituídos pelos tablets gráficos, que também são chamadas mesas digitalizadoras.

Eles são dispositivos periféricos, como os mouses e os teclados de computador que permitem aos artistas desenhar diretamente no ambiente computacional, geralmente utilizando softwares de tratamento de imagem.

Desenho na Tela do Computador

Os programas de ilustração digital fornecem em sua tela ferramentas como pincéis, cores, lápis e canetas com vários tipos de traço, figuras e formas predefinidas, além de uma gama de texturas.

A Tecnologia Digital oferece ao ilustrador versatilidade para o desenvolvimento da arte digital, que é qualquer arte produzida em ambiente gráfico computacional, ou seja, que utiliza programas específicos, processos digitais e virtuais em sua execução.

Desde os anos 90, ela tem sido amplamente utilizada nas Artes Visuais, no Cinema, no Design, na Arquitetura, na Fotografia e entre outras modalidades da Arte.

Ilustração – as ilustrações utilizam vetores. Permite a geração de excelentes resultados. Estas ilustrações gráficas se caracterizam por utilizar de vetores para definir as primitivas geométricas.

As linhas, círculos, polígonos, etc. São definidas por registros matemáticos. Este processo permite a alteração de cada entidade geométrica de forma independente.

Pintura Digital – pintura digital ou ilustração digital, trata-se de geração de trabalhos utilizando programas específicos para edição de imagem que simulam a pintura em óleo sobre tela. Muito embora existam possibilidades de aquarela, baixos-relevos, etc.

Modelagem tridimensional (3D) – os trabalhos de arte tridimensional utilizam as coordenadas cartesianas (x,y,z) num plano digital bidimensional, dando ideia de profundidade e perspectiva às formas reais ou abstratas.

Os modelos tridimensionais podem simular a cor, a textura, a luz, a transparência, a reflexão de objetos reais. Além das aplicações técnicas, os artistas digitais já usam para expressar as suas ideias.

Edição de Fotografias e Imagens – trata-se da alteração ou transformação de determinado conteúdo com um objetivo.

Animação Bidimensional Vetorial: são as animações produzidas em ambiente gráfico computacional usando softwares específicos bidimensionais, como por exemplo, o Macromedia Flash.

A Hachura e o bico de pena foram duas técnicas artísticas muito comuns na produção de Histórias em Quadrinhos.

Bico de Pena ou Pena – é uma ferramenta usada para escrita e desenhos. Atualmente utilizada praticamente só para arte, a pena, é famosa pelo seu formato especial que permite aos artistas usufruir facilmente do chamado “efeito fino-grosso” do traço.

Esse efeito costuma ser usado para dar volume aos desenhos, embora possa ser feito também com um pincel. Existem diversos tipos de penas e também diversas grossuras, cada um com seu traço específico e características próprias.

Hachura – é uma técnica usada em desenho e gravura que consiste em traçar linhas finas e paralelas, retas ou curvas, muito próximas umas das outras, criando um efeito de sombra ou meiotom, essa técnica é bastante vista nos gibis de super-heróis. O termo encontra sua origem no francês hachure – hache, que significa “machado”.

Ziraldo – Cartunista brasileiro

Biografia



Ziraldo é um dos mais famosos cartunistas brasileiros, além disto, é desenhista, jornalista, cronista, chargista, pintor e dramaturgo brasileiro.

É o criador do personagem de quadrinhos infantil, *O Menino Maluquinho*. Foi um dos fundadores da revista humorística *O Pasquim*.

Ziraldo Alves Pinto nasceu em Caratinga, Minas Gerais, no dia 24 de outubro de 1932. Seu nome vem da combinação dos nomes de sua mãe, Zizinha e o de seu pai Geraldo. Desde criança já mostrava seu talento para o desenho.

Com seis anos teve um desenho seu publicado no jornal *Folha de Minas*. Estudou no Grupo Escolar Princesa Isabel. Em 1949 foi com a avó para o Rio de Janeiro, onde estudou por dois anos no MABE (Moderna Associação de Ensino).

Em 1950 retornou para Caratinga e concluiu o científico no Colégio Nossa Senhora das Graças.

Carreira

A carreira de Ziraldo começou na revista *Era Uma Vez*, quando fazia colaborações mensais. Em 1954, Ziraldo começou a trabalhar no jornal *Folha da Manhã* (hoje *Folha de S. Paulo*), desenhando em uma coluna de humor.

Em 1957 foi para a revista *O Cruzeiro*, publicação de grande prestígio na época. Nesse mesmo ano, formou-se em Direito na Universidade Federal de Minas Gerais. Em 1958, casou-se com Vilma Gontijo. Com quem teve três filhos, Daniela, Antônio e Fabrícia.

Em outubro de 1960, Ziraldo lançou a primeira revista brasileira de quadrinhos e colorida, de um só autor, intitulada *Pererê*. As histórias da revista já vinham sendo publicadas em cartuns nas páginas da revista *O Cruzeiro*, desde 1959.

As histórias se passavam na floresta fictícia *Mata do Fundão*. A publicação da revista durou até abril de 1964, quando foi suspensa pelo Regime Militar. Em 1975, a revista foi relançada com o nome de *A Turma do Pererê*, mas só durou um ano.

Em 1963, Ziraldo ingressou no Jornal do Brasil. Nessa época, em plena ditadura militar, lançou os personagens “Supermãe”, “Mineirinho” e “Jeremias,

o Bom”, homem atencioso, elegante, vestido com terno e gravata e que estava sempre disposto a ajudar os outros.

O personagem marcou as charges fazendo críticas os costumes e o comportamento da época.

Em 22 de junho de 1969, foi lançado o semanário *O Pasquim*, um tabloide de humor e de oposição ao regime militar, que renovou a linguagem jornalística, do qual participavam diversas personalidades importantes, como os cartunistas Jaguar e Henfil, os jornalistas Tarso de Castro e Ziraldo, entre outros.

Em novembro de 1970, toda a redação do jornal foi presa depois da publicação de uma sátira do célebre quadro do Dom Pedro às margens do Rio Ipiranga.

A publicação, que fazia muito sucesso, circulou até 11 de novembro de 1991.

Em 1969, Ziraldo lançou seu primeiro livro infantil *Flicts*, que relata a história de uma cor que não encontrava seu lugar no mundo.

Nesse livro usou o máximo de cores e o mínimo de palavras. Nesse mesmo ano, recebeu o Prêmio Nobel Internacional do Humor, no 32º. Salão Internacional de Caricaturas de Bruxelas.

Em 1980, Ziraldo lançou o livro *O Menino Maluquinho* um dos maiores fenômenos editoriais no Brasil.

O menino maluquinho é uma criança, que vive com uma panela na cabeça, é alegre, sapeca, cheio de imaginação e que adora aprontar e viver aventuras com os amigos.

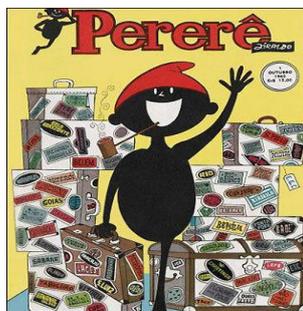
Em 1981, o livro recebeu o Prêmio Jabuti da Câmara Brasileira do Livro. Em 1989, começou a publicação da revista e das tirinhas em quadrinhos do personagem.

A obra serviu de inspiração para adaptações para o teatro, televisão, quadrinhos, videogames e cinema.

As obras de Ziraldo já foram traduzidas para diversos idiomas e publicadas em revistas conhecidas internacionalmente, como a inglesa *Private Eye*, a francesa *Plexus* e a americana *Mad*.

Em 2004, Ziraldo ganhou, com o livro *Flicts*, o Prêmio Internacional Hans Christian Andersen. Em 2008, Ziraldo recebeu o VI Prêmio Ibero Americano de Humor Gráfico Quevedos.

Em 2009, foi lançado o livro *Ziraldo em Cartaz*, que reúne cerca de 300 ilustrações para peças elaboradas pelo cartunista. Em 2016, Ziraldo recebeu a Medalha de Honra da Universidade Federal de Minas Gerais.



Capítulo 2

A Intenção Plástica na Dança

A Humanidade e a Dança

Pés batendo no chão, braços erguidos, mãos espalmadas, movimentos dos quadris e dos ombros, na praça de uma aldeia, no palco de um Teatro ou sobre a areia do deserto, em todos os lugares e em todos os tempos, homens e mulheres dançam, ouvem o ritmo, marcam o tempo e, então seu corpo inteiro descreve e expressa a alegria, a beleza, a vida. Assim começa a História da Dança!

A Dança é uma das mais antigas formas de expressão da humanidade, encontrada em rituais mágico-religiosos, nas festas e celebrações de uma comunidade ou ainda quando o aspecto estético adquire predominância como manifestação artística.

Temos como exemplo, as crianças, logo que conseguem ficar em pé, ensaiam pulinhos ritmados – temos a impressão de que sabem dançar antes mesmo de haver aprendido a andar.

As crianças, logo que conseguem ficar em pé, ensaiam pulinhos ritmados: temos a impressão de que sabem dançar antes mesmo de haver aprendido a andar.

A dança pode ser definida como a organização rítmica do movimento, e, assim, sua prática e também sua história são ligadas à música embora ambas as atividades possam existir de modo separado.

Como imaginar o nascimento de uma dança?

A procura de um gesto, a imitação de um animal (como no teatro ou na pantomima) podem ocorrer em silêncio, mas, ao se compor uma sequência de movimentos do corpo, criam-se simultaneamente uma dança com um ritmo.

O bater dos pés do solo e a repetição do gesto podem ser acompanhados com a voz ou com palmas; ainda hoje, na África negra, o principal acompanhamento da dança é o tambor.

No ritmo da vida. Nas sociedades primitivas de ontem e de hoje, a dança ocupa um lugar de grande destaque. Dança-se para cada evento importante da vida: nascimento, matrimônio, funeral.

Atividade de um só indivíduo ou de todo o grupo, a dança estabelece e renova o vínculo entre os membros da comunidade; acompanha o trabalho na lavoura, da sementeira à colheita, ou em cerimônias especiais.

Há danças reservadas às mulheres, algumas apenas às jovens; outras são exclusivas dos homens (danças de guerra).

Há também, na História da Dança, algumas executadas no meio de um círculo de espectadores, por apenas um membro da comunidade, em solo: pode ser um dançarino exímio ou alguém que exerce funções religiosas.

Em determinados cultos animistas, o xamã dança com movimentos, convulsivos ou suaves, característicos de cada espírito ou divindade com que se comunica.

Danças Sagradas

A Dança, no cunho religioso, pode ser assimilada no islamismo entre os mede, ', confraria que se desenvolveu na Turquia.

Acompanhados por música própria, executada por flautas, instrumentos de cordas e tambores, os dervixes rodopiam cada vez mais rápido, em êxtase.

Na Índia, há mais de três mil anos, a dança é praticada tanto em cerimônias religiosas quanto em espetáculos. Representa as histórias dos deuses, heróis e reis dos grandes ciclos de lendas, como o Ramayana.

Com guizos nos tornozelos, pulsos e quadris, as bailarinas marcam o ritmo com batidas de pé, enquanto descrevem, com movimentos muito expressivos, personagens e situações como “a donzela”, “a gazela”, “a floresta” etc.

A Evolução da Dança – Balé Clássico

Surgimento do balé

Na Idade Média, os bailarinos e trovadores que iam de castelo em castelo divertir os senhores se exibiam, sobretudo em jogos de destreza e acrobacias.

No século XIV, nas principais cortes italianas e francesas, os espetáculos, incluindo os figurinos e os temas abordados, tornaram-se mais elaborados e os nobres, inclusive reis, passaram a participar de festivais e bailes animados.

Luís XIV (1643-1715), Rei da França, adorava dançar e com frequência participava dos bailes da corte fantasiado de Sol.

Ele deu ao italiano, naturalizado francês, Jean-Baptiste Lulli o encargo de compor a música para esses espetáculos e, ao seu professor de dança, o de estudar os passos e as medidas, ou seja, estabelecer uma coreografia.

Nas Comédias de Molière, foram introduzidos entreatos de dança, e, em 1661, Luís XIV criou a Academia Real de Dança.

Os coreógrafos codificaram as figuras de dança, as diversas sequências de passos, os saltos, e assim foram elaboradas as normas que originaram algo importantíssimo na História da Dança a Dança Clássica.

A Dança na Atualidade

A dança é uma arte em constante mudança. Ela pode ser representada em diversos meios: no teatro, na rua, sob a forma de um vídeo ou em qualquer ambiente que possa realizar o propósito artístico para o qual foi criada.

Por ser uma expressão artística e efêmera, a dança é uma obra que não pode ser tocada e que tem duração e existência definidas, encerrando-se a cada apresentação.

Ou seja, quem não esteve presente no momento em que a obra aconteceu, não teve contato com a obra propriamente dita, mas pode apreciá-la por meio de seus registros materiais como fotos, vídeos, figurinos, cenário e documentos.

Capítulo 3

A Intenção Plástica na Arquitetura

Definir o que seja Arquitetura, tal como ela significa na Atualidade é como tentar fazê-lo para as demais Artes, Técnicas ou Ciências, pois em um mundo complexo e sujeito a mudanças tão aceleradas, a Dinâmica da Vida torna indispensável um constante reexame do Pensamento Teórico e Prático.

Entretanto, há um notável consenso sobre a definição dada a seguir, conforme foi sugerida já em 1940 pelo Arquiteto e Urbanista Lúcio Costa (1902-1998):

“Arquitetura é antes de mais nada construção, mas, construção concebida com o propósito primordial de ordenar e organizar o espaço para determinada finalidade e visando a determinação intencional. E nesse processo fundamental de ordenar e expressar-se ela se revela igualmente Arte Plástica, porquanto nos inumeráveis problemas com que se defronta o arquiteto desde a germinação do projeto até a conclusão efetiva da obra, há sempre, para cada caso específico, certa margem final de opção entre os limites – máximo e mínimo – determinados pelo cálculo, preconizados pela técnica, condicionados pelo meio, reclamados pela função ou impostos pelo programa – cabendo então ao sentimento individual do arquiteto, no que ele tem de artista, portanto, escolher na escala dos valores contidos entre dois valores extremos, a forma plástica apropriada a cada pormenor em função da unidade última da obra idealizada.”

“A intenção plástica que semelhante escolha subentende é precisamente o que distingue a arquitetura da simples construção.”

“Por outro lado, a arquitetura depende ainda, necessariamente, da época da sua ocorrência, do meio físico e social a que pertence da técnica decorrente dos materiais empregados e, finalmente, dos objetivos e dos recursos financeiros disponíveis para a realização da obra, ou seja, do programa proposto.”

“Pode-se então definir arquitetura como construção concebida com a intenção de ordenar e organizar plasticamente o espaço, em função de uma determinada época, de um determinado meio, de uma determinada técnica e de um determinado programa.”

Harmonia e Simetria

A Harmonia está no equilíbrio entre todos os elementos – forma traço, cor, entre outros-, o que cria uma unidade coerente.

A Simetria, por sua vez, é a relação de semelhança entre altura, largura e comprimento de

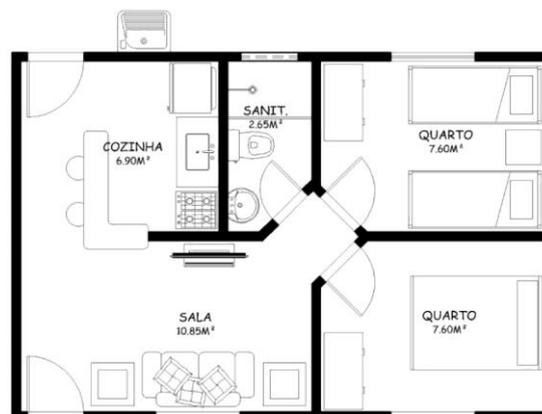
duas ou mais partes de um todo, permitindo uma divisão em partes de formatos ou tamanhos iguais.



A Harmonia e Simetria estão presentes na arte, na natureza e na Arquitetura.

Assim, seus conceitos podem ser observados em grandes projetos arquitetônicos como os do brasileiro Oscar Niemeyer.

Planta Baixa



Planta Baixa é o nome dado ao desenho de uma construção vista de cima, sem o telhado. É um esquema da relação entre as formas e medidas dos cômodos.

Os projetos arquitetônicos utilizam esse tipo de planta para mapear as medidas em escalas, como dimensões de portas e janelas, espessuras de paredes etc.

Podem ser acrescentados vasos sanitários, pias, armários, entre outros detalhes da construção.

Novos conceitos na Arquitetura

Hoje nos vemos cercados por vários conceitos ligados ao ambiente construído e à Sustentabilidade como, por exemplo, Eco Arquitetura, Arquitetura Inteligente, Bioclimática e Arquitetura Sustentável. Eles surgem da necessidade que o setor tem de atender cada vez mais aos problemas do hábitat atual e contribuir para a Cadeia de Sustentabilidade e por isso, entende-se por isso, que a Arquitetura e a Construção se relacionam cada dia mais

diferentes campos de estudo que privilegiam também aspectos ambientais, privilegiando também aspectos sociais, culturais e econômicos.

Mas de onde vêm esses conceitos? São sinônimos? Quais suas premissas básicas?

Quatro conceitos atuais de Arquitetura, ligados entre si, mas que sem dúvida não são iguais. Eles podem sim se complementar, porém cada um deles busca atender suas prioridades mais essenciais de acordo com o contexto.

Para compreendê-los é fundamental entender um pouco de onde se originam e o porquê da necessidade desses novos paradigmas.

De onde se originam

O tema da Sustentabilidade surge na década de 60, quando os desastres ambientais e a crise energética começam a gerar uma preocupação mundial com o meio ambiente. Em 1987 é cunhado o primeiro conceito oficial de Desenvolvimento Sustentável: “é aquele que atende as necessidades do presente sem comprometer as possibilidades de as gerações futuras atenderem suas próprias necessidades”. Paralelo a isso, os profissionais da área do ambiente construído, conscientes do papel dos edifícios no crescimento sustentável, começam a propor novos conceitos de Arquitetura baseados na Sustentabilidade e o tema chega com maior ênfase no aspecto ecológico e energético. Hoje a Arquitetura já possui seu documento próprio de caráter universal: a Agenda 21 para a Construção Sustentável e fica claro que a Arquitetura não pode ser sustentável se não prioriza além dos aspectos ambientais também sociais, culturais e locais.

Eco Arquitetura

Esse conceito se baseia na definição de Ecologia, que em sentido mais amplo é: o conjunto de todas as interações dos seres vivos uns com os outros e com o ambiente no qual eles vivem. Ou seja, a Eco arquitetura considera a edificação como parte da ecologia do planeta e do habitat vivo.

Dessa maneira o edifício deve estar em perfeita sintonia com seu meio ambiente natural, causar o menor impacto ambiental possível e preservar os recursos naturais. E que estratégias tomar para tal? Devemos principalmente relacionar essa edificação com seus aspectos naturais característicos da região – clima, materiais e recursos naturais (água, solo, rochas, energia e vegetação).

Para isso são necessárias tecnologias adequadas, como por exemplo: economia de uso da água (como captação de água de chuva); uso e produção de energia renovável (como energia solar ou biomassa); preservação de espécies vegetais nativas; uso de materiais ecologicamente corretos (por exemplo, madeiras certificadas); uso de

materiais reciclados da região e se possível reciclar os dejetos produzidos pelo edifício.



“Casa-árvore” – assim chamada pelo arquiteto que a projetou, João Diniz. Essa casa sobre palafitas é um ótimo exemplo de Eco-arquitetura.

Em área de preservação ambiental na região montanhosa de Belo Horizonte, o arquiteto consegue integrar a casa ao meio ambiente natural, mantendo o perfil do terreno, com declive de 45° e conservando a cobertura vegetal. Mínimo impacto ambiental no meio ambiente.

Técnicas Construtivas e Materiais Naturais também estão dentro dos objetivos da Eco Arquitetura.

Arquitetura Inteligente e Domótica

Os chamados edifícios inteligentes surgem nos anos 80, da necessidade de conforto e segurança aliado às novas tecnologias que surgiam nesse momento. Estão intimamente ligados ao conceito de domótica, proveniente das palavras domus (casa) e tica (do grego automática).

Essa forma de construir não é especificamente ecológica, ou melhor, dito, não é seu objetivo. Ela pode ser associada em alguma ocasião à Arquitetura Sustentável por buscar a eficiência energética da habitação.

Seu objetivo essencial é o bem-estar do usuário, priorizando o conforto ambiental interno, segurança dos habitantes e comunicação, através da automação residencial. Para isso se usa a integração das novas tecnologias existentes de eletrônica, eletricidade, informática e telecomunicações.



Temperatura, iluminação, dispositivos de segurança, música e até mesmo aparelhos eletroeletrônicos podem ser gerenciados pelo usuário através de uma central computadorizada na casa.

Arquitetura Bioclimática

A construção Bioclimática se preocupa mais especificamente com conforto ambiental interno e eficiência energética, que devem ser alcançados através de estratégias naturais, aproveitando ao máximo os recursos naturais de seu entorno de forma racional.

Partindo desse princípio as principais estratégias podem ser:

Estudo da Orientação Solar – nos demonstrará as “trajetórias solares”, quais zonas de recepção de mais e menos radiação solar, luz do céu e luz do Sol, nos permitindo projetar os desenhos de aberturas e janelas, cores e materiais adequados.

Iluminação Natural – pode ser controlada por meio de aberturas (que podem ser: zenitais, pequenos caixilhos, brises soleis, janelas).

Tendo em conta que o Brasil é um país tropical com a maioria dos dias de calor intenso, se deve ter cuidado para não criar zonas de efeito estufa, aproveitando a luz do céu e não a luz do Sol.

Ventilação natural – por meio de aberturas, criação de zonas de alta e baixa pressão, induzindo a ventilação cruzada e permitindo a refrigeração de ambientes cálidos;

Isolamento térmico – utilizando materiais isolantes adequados se podem conservar a temperatura do interior por mais tempo;

Com o manejo adequado dessas estratégias se podem evitar o uso de sistemas artificiais de climatização interior como ar condicionado e calefação, alcançando assim a eficiência da energia.



A fábrica Ipel (SP) do arquiteto Sidônio Porto é um bom exemplo de Arquitetura Bioclimática, onde reúne algumas estratégias formais para alcançar o Conforto Ambiental e a eficiência energética.

Detalhe da cobertura com sheds que proporciona uma boa ventilação e iluminação naturais, o que dispensa o uso de climatizadores artificiais e iluminação artificial em excesso.

Arquitetura Sustentável

A Arquitetura Sustentável se orienta diretamente pelo Desenvolvimento Sustentável e deve se fundamentar nas mesmas prioridades. Dessa maneira, uma boa referência é o documento agenda 21 para a Construção Sustentável, onde se estabelece que os desafios agora, além de ecológicos, também são atingir gradativamente as metas que se incluem nas dimensões socioculturais na arquitetura e também deve se adequar às necessidades, prioridades e características de cada lugar.

Nós já sabemos que eficiência energética, conservação de energia, redução do uso de água, seleção de materiais com bom desempenho ambiental e minimização do impacto ambiental causado pelo edifício contribuem e muito para a sustentabilidade.

Mas como incluir as Dimensões Socioculturais?

Para incluir tais dimensões devemos chegar a um enfoque através da Arquitetura, principalmente para a Igualdade Social, preservação da Cultura e das tradições locais, bem como a acessibilidade e desenvolvimento local.

Além disso, essa Arquitetura se preocupa com todo o ciclo de vida do edifício: desde onde vem o material empregado na construção, como esse material chega ao canteiro de obras, todo o processo da obra, até as atividades que devem acontecer dentro do edifício, posteriores à sua construção.

De maneira geral é uma recuperação do engenho popular, da união de técnicas vernáculas com o conhecimento científico.

Isso não quer dizer retroceder e negar as tecnologias atuais, e sim relacionar aspectos globais e locais. Enfim é responder às metas e desafios do Desenvolvimento Sustentável através do Habitat humano.

Que podemos concluir

Existem muitos conceitos de Arquitetura atualmente, mas não um único paradigma ideal e universal.

A arquitetura e a construção devem atender as necessidades respondendo aos problemas próprios de cada lugar. Isso quer dizer que não dá para imaginar um mesmo edifício construído em Tóquio e em Manaus, com as mesmas estratégias de conforto ambiental, mesmas tecnologias e materiais empregados.

Cada lugar tem seus valores culturais próprios, sua tecnologia própria, assim como problemas próprios a serem resolvidos.

Grandes Projetos

Museu Soumaya tem um Segredo

Estrutura estilo livre, agora invisível, fazer da fachada única uma realidade

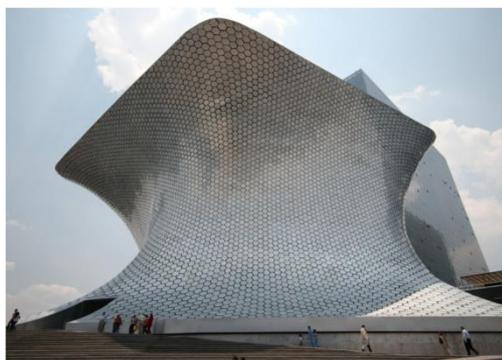
Por Denise Allen Zwicker

O novo Museu Soumaya na Cidade do México tem sido descrito como "deslumbrante", "um trapézio em movimento", "uma nuvem de prata que lembra uma escultura de Rodin," e "o mais brilhante museu do mundo." Projetado pelo jovem arquiteto Fernando Romero, também foi chamado de "impossível construir".

A fachada, em particular, apresentou enormes desafios. Se alguém o podia fazer, era o seu proprietário Carlos Slim Helú, o homem mais rico do mundo. Slim construiu o museu em 2008-2011, como parte do Plaza Carso, o seu distinto desenvolvimento multiusos em Polanco na Cidade do México.

Slim observou que, uma vez que muitos mexicanos não podem dar ao luxo de viajar ao exterior para ver as coleções de arte, ele acreditava que era importante abrigar uma coleção de arte de prestígio internacional, no México.

Gratuito ao público, o Soumaya abriga mais de 60 mil peças de arte em seis andares que oferecem 6.000 metros quadrados de espaço de exposição.



O jardim de esculturas do último piso, dominado por uma claraboia espetacular, exibe inúmeras Rodins. O Museu Soumaya, nome dado pela falecida esposa de Slim, também contém um auditório de 350 lugares, uma biblioteca pública, uma loja de presentes e um café.

Cada uma das plantas no museu é diferente na sua forma, e o peso do edifício é sustentado por um esqueleto de 28 colunas verticais de aço curvo e sete lajes que emolduram a sua forma peculiar. O complexo, fachada "impossível de construir" é composta por 16.000 hexágonos de alumínio brilhantes que parecem "flutuar" na sua superfície, separados por apenas milímetros uma da outra.

Capítulo 4

A Missão Artística Francesa e a Arte Acadêmica no Brasil

Na França, Napoleão Bonaparte decretou o Bloqueio Continental (que proibia a compra e venda dos produtos europeus pelos ingleses, fato este que deixou Portugal em uma situação bastante difícil), por esta razão, o Rei – D. João VI teve que viajar às pressas para o Brasil – que era colônia de Portugal naquela época – antes que as tropas napoleônicas invadissem Portugal.

O Rei de Portugal e sua comitiva chegaram ao Brasil em 1808, desembarcando em Salvador - BA, que estava com seu porto abarrotado de navios carregados de mercadorias, como fumo, açúcar e outros produtos da colônia, sendo deteriorados, e dessa forma, os navios não poderiam atracar nos portos de Lisboa, que se encontravam ocupados pelos franceses – motivo pelo qual, o Rei resolveu abrir os portos brasileiros às nações amigas. Essa abertura foi o que proporcionou a entrada de artistas do país.

No mesmo ano, Dom João VI chega ao Rio de Janeiro, a cidade necessitava de melhorias, pois seria a nova sede do império português.

Muitas medidas foram tomadas para conquistar a simpatia dos ricos: foram distribuídos vários títulos de nobreza, liberação e instalação de indústrias, criação do Banco do Brasil, fundação de escolas de medicina, Biblioteca, Imprensa Régia, estradas, o arsenal da marinha, incentivou a produção de ferro e a construção de manufaturas siderúrgicas.

O Rei, preocupado com a educação de sua família, importou da Europa artistas e artesãos capazes de ensinar as Belas-Artes conforme a moda europeia.

Por iniciativa do Conde da Barca, Ministro dos Assuntos Estrangeiros do rei, e apoio do Marquês de Marialva, embaixador de Portugal, junto à corte de Luís XVIII, chegou ao Brasil em 1816, oito anos após a chegada da família real, a Missão Artística Francesa, chefiada pelo crítico e historiador de arte Joaquim Le Breton, constituída por artistas que foram exilados da França por serem contra Napoleão.

Desse grupo, ainda faziam parte o arquiteto Grandjean de Montigny, os irmãos Nicolau Antonio Taunay, "pintor de paisagem" e Auguste Marie Taunay, "escultor", Jean-Baptiste Debret, "pintor de histórias", Charles Simon Pradier, "gravador", um professor de mecânica e muitos auxiliares como: serralheiros, ferreiros construtores navais, carpinteiros, fabricante de carros e outros práticos de vários ofícios.

No início, os integrantes da Missão foram hostilizados pelos artistas brasileiros, por imporem um modelo de ensino acadêmico europeu diferente da realidade brasileira, esse fato gerou grande polêmica, retardando por dez anos a inauguração da Real Academia de Pintura, Escultura e Arquitetura, hoje, Escola Nacional de Belas-Artes.

Com a chegada da Missão, houve uma renovação no plano cultural, principalmente com a introdução do estilo Neoclássico, que buscava abandonar os exageros do barroco e os excessos ornamentais do rococó, ignorando a fé e a religião.

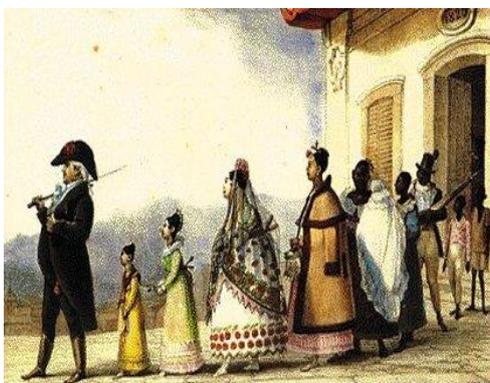
Evidentemente que o neoclassicismo apresenta princípios fixos, regras específicas para a criação artística, produzindo obras como modelo que aspiravam alcançar um valor de universalidade.

É também conhecido como academicismo, porque os princípios estéticos se baseavam na restauração das formas do classicismo grego-romano, adotados pelas academias oficiais da Europa, tendo vigorado no Brasil até o início do século XX, quando aconteceu a Semana de Arte Moderna.

Dentre os artistas da Missão Artística Francesa os que mais se destacaram foram:

✓ **Nicolas Antoine Taunay** (1755-1830) – foi o grande pintor da Missão e um profundo admirador das paisagens cariocas, participou de várias exposições na Europa, onde era o preferido na França por Napoleão.

No Rio de Janeiro, construiu sua casa afastada do centro da cidade para ficar mais perto da natureza, que o inspirava demasiadamente, como podemos observar nas telas intituladas Largo da Carioca e Morro de Santo Antônio, ou ainda em alguns retratos da Família Real.



✓ **Jean-Baptiste Debret** (1768-1848) – artista premiado na Europa veio para o Brasil, onde realizou uma obra em três volumes chamada: Viagem Pitoresca Histórica do Brasil, com 156 desenhos mostrando a vida rural, os índios e costumes brasileiros.

Fez ainda desenhos da flora brasileira, de escravos e de índios, também foi professor de pintura da academia, onde realizou em 1829 a primeira exposição de arte no Brasil, sendo, portanto o artista da Missão que mais se afastou dos temas neoclássicos.

✓ **Grandjean de Montigny** (1772-1850) – arquiteto foi responsável pela construção do prédio da Real Academia de Pintura e Arquitetura, hoje Escola Nacional de Belas-Artes, inaugurada em 1826 e moldada no ensinamento ministrado pela E'cole Del Beaux-Artes de Paris.

A academia adquiriu bases definitivas através da regularização dos cursos, criação das exposições gerais de Belas-Artes, organização da Pinacoteca, instituição de prêmios e viagens ao estrangeiro para os melhores alunos, para aperfeiçoamento do academismo, o que impedia os artistas brasileiros de conhecerem novas tendências.

Montigny criou bases neoclássicas fortes na arquitetura brasileira, abandonando os traços do rococó e do barroco. São de sua autoria, os projetos do Mercado da Candelária, Praça do Comércio do Rio de Janeiro e o projeto de sua casa localizada na Gávea, hoje faz parte da PUC, no Rio de Janeiro.

Depois de inaugurada, a Academia e Escola de Belas-Artes foi, gradativamente substituindo os artistas estrangeiros por seus discípulos luso-brasileiros, como podemos destacar:

✓ **Manoel de Araújo Porto Alegre** – gaúcho, aluno de Debret, superou-se no desenho e na pintura, foi também poeta, teatrólogo, crítico de arte, arquiteto, músico, professor e diretor da academia.

✓ **Augusto Müller** – nasceu na Alemanha, veio para o Brasil ainda criança, foi considerado um dos alunos mais talentosos na pintura da academia, preferindo temas históricos, retratos e paisagens, como o retrato de Grandjean de Montigny.

✓ **Agostinho José da Mota** – foi o primeiro aluno da academia a ganhar uma viagem à França como prêmio pelas suas pinturas de paisagens, tendo comparado destaque em naturezas-mortas com Flores, onde o colorido é espetacular.

Independentes da missão, o Brasil havia sido descoberto por diversos artistas estrangeiros vindos da Europa, América e Ásia, mesmo antes da chegada da corte, fascinados pelas belas paisagens e pela rica burguesia que queria ser retratada. É nessa perspectiva que podemos encontrar artistas talentosos como:

✓ **Tomas Ender** (1793-1875) – nasceu na Áustria, veio para o Brasil na comitiva da princesa Leopoldina, destacou-se no desenho e na técnica de aquarela, retratando cenas da vida do povo

brasileiro, como a que mostra Mineiros numa Venda do Rio de Janeiro.

✓ **Charles Landseer** (1799-1878) – nasceu na Inglaterra, veio para o Brasil em 1825 com a tarefa de documentar a vinda da família real para o Brasil, no entanto o artista não se limitou a corte. Como resultado do seu trabalho, pintou várias paisagens, incluindo tipos humanos, entre elas a tela que mostra o Corcovado visto da Bahia de Botafogo.

✓ **John-Moritz Rugendas** (1802-1868) – nasceu na Alemanha, visitou vários países da América Latina, entre eles o Brasil, sobre o qual deixou um livro ilustrado com desenhos, denominado: Viagem Pitoresca Através do Brasil. Retratou a óleo Dom Pedro II e a princesa Leopoldina.

Com a volta de D. João VI para Portugal, ficou no Brasil seu filho, o príncipe Dom Pedro I, como garantia do monopólio português.

Com a proclamação da Independência do Brasil em 1822, Pedro tem seu governo atribulado por crises políticas e pressões liberais, motivos pelos quais foi obrigado a abdicar do trono deixando no poder seu filho de cinco anos, Dom Pedro II que, por ser menor de idade, não poderia governar e, por esse motivo, o Brasil foi governado por regências até a sua maioridade, passando por várias revoltas entre portugueses liberais e ingleses, entre esses conflitos, inclui-se a Guerra do Paraguai.

Com 21 anos, Dom Pedro II assumiu o governo brasileiro, a partir desse momento o Brasil alcançou um alto grau de desenvolvimento econômico artístico e cultural, culminando com a abolição da escravidão em 1888, assinada por sua filha, a Princesa Isabel.

Depois da Proclamação da República em 1889, muitos artistas brasileiros viajaram para Paris, onde tiveram contato com as novas tendências estrangeiras, como o Romantismo, o Realismo e o Impressionismo, mesmo assim, não sofreram grandes influências, pois ainda refletia neles a tendência conservadora dos modelos clássicos europeus impostos por Portugal.

Nem mesmo a guerra que o Brasil travou com o Paraguai, que durou seis anos, gerando mortes e miséria ao país, foi suficiente para um declínio nas artes, ao contrário, serviu como tema para alguns artistas e também para exaltar o império. Nessa geração surgiram:

✓ **Vitor Meireles de Lima** (1832-1903) – nasceu em Florianópolis, Santa Catarina, era um excelente aluno da academia onde recebeu a influência romântica do pintor alemão Georg Grimm, seu professor.

Foi premiado com uma viagem à Europa, onde ampliou seus conhecimentos nas cidades de Havre,

Paris, Roma e Veneza, inspirado no colorido dos pintores estrangeiros, influenciando em suas obras como na pintura: A Primeira Missa no Brasil, onde o grupo principal é a cena do altar, com a luz incidindo sobre o sacerdote, criando um ambiente místico, com montanhas à direita e o mar à esquerda.

Outra tela deslumbrante é Moema, pintada em 1862, nesta obra se evidenciam a sensibilidade do artista para com a natureza e temas indígenas, retratando uma índia com traços europeus, demonstrando o estilo clássico ainda presente em suas obras.

✓ **Pedro Américo** (1843-1905) – nasceu na Paraíba, foi estudante da academia, destacou-se como desenhista, com incentivo de Dom Pedro II foi para Paris ampliar seus estudos.

Manteve-se fiel ao estilo neoclássico, preferindo pintar cenas de batalhas, de temas bíblicos, históricos, decorativos e de retratos como: o retrato de Dom Pedro II na Assembleia Geral, a Batalha do Havaí e O Grito do Ipiranga, que foi considerado o seu maior trabalho em homenagem à história do Brasil.

✓ **Almeida Júnior** (1850-1899) – paulista, foi aluno de Vitor Meireles na Academia de Belas-Artes, foi o pintor brasileiro que mais retratou os temas nacionais da época. Estudou na Europa, quando retornou ao Brasil, dedicou-se com paixão aos temas regionalistas, característica principal do estilo romântico brasileiro, como nas obras: *Leitura*, *O Violeiro*, *Saudade* e *Picando Fumo*.

Algumas exposições independentes começavam a aparecer fora dos muros da Academia como prova da fertilização do solo artístico nacional, e outros nomes importantes surgiam no cenário, como:

✓ **Rodolfo Amoedo** (1857-1941) – produziu muito em temas mitológicos e bíblicos, mas no começo da década de 1880 se interessou especialmente pelo Indianismo, produzindo pelo menos uma peça de grande significado nessa tendência, *O último Tamoio*, onde agrega elementos naturalistas em uma representação romântica rica e de temas trágicos.

Mais tarde sua obra assimilava a influência do Impressionismo e toques de Orientalismo, sem, contudo, abandonar as atmosferas sonhadoras e introspectivas tão caras a certa cepa dos românticos.

✓ **Belmiro de Almeida** (1858-1935) – mineiro, aluno da Academia de Belas-Artes, estudou na Europa onde recebeu influência dos artistas franceses como podemos observar em um de seus quadros mais famosos pintados em 1887, como *Arrufos* e *Dame à La Rose*, de 1906.

✓ **Antônio Parreiras** (1869-1937) – nasceu em Niterói-RJ, também foi aluno da Academia de Belas-Artes, estudou em Veneza onde foi muito elogiado por suas pinturas de paisagens como *Gragoatá* e os nus femininos de *Dolorida* e *Flor Brasileiros*, não aceitos pela sociedade brasileira conservadora da época.

Enquanto isso, na Literatura se destacaram Aluísio Azevedo e Euclides da Cunha, com as respectivas obras: *O Cortiço* e *Os Sertões*, contendo registro da problemática brasileira. Mas a pintura continuava fantasiando riqueza e tranquilidade que só começaria a mudar no final do século XIX através das obras de:

✓ **Eliseu Viscont** (1867-1944) nascido na Itália veio para o Brasil ainda pequeno, estudou na Academia de Belas-Artes no Rio de Janeiro, onde foi premiado com uma viagem à Europa, lá estudou na Escola de Belas-Artes de Paris e frequentou um curso de arte decorativa.

Esteve em contato com obras impressionistas sendo o maior representante desse estilo no Brasil. Viscont volta com uma visão mais viva da nossa cor e de luz, como na tela *Trigal*, que procurando renovar as características da pintura, rompeu com as amarras do academismo.

Desenvolveu também a arte de decoração criando objeto do dia-a-dia denominada Art Nouveau que se caracteriza pela riqueza de ornamentação de linhas sinuosas com flores e folhas. Foi ainda artista gráfico, decorador de teatro e ceramista, sendo considerado o primeiro designer brasileiro.

✓ **Alvin Correia** (1876-1910) – nasceu no Rio de Janeiro-RJ, foi morar na Europa com 16 anos, sua obra foge da realidade e sua imaginação cria algo novo e diferente como as ilustrações feitas para edição belga da *Guerra dos Mundos*.

A arquitetura no final do século XIX transforma-se e segue dois estilos europeus: o Art Nouveau, floreado e ornamental, em que se destacam as formas orgânicas inspiradas em folhagens, flores, cisnes, labaredas e outros elementos e o ecletismo, que reúne numa só construção, elementos greco-romanos, góticos, renascentistas e mouriscos, como o palacete do Visconde de Palmeira em São Paulo – SP. Podemos destacar ainda o “Teatro José de Alencar” em Fortaleza-CE, o Teatro Amazonas em Manaus e a “Vila Penteados” em São Paulo-SP.

Aquarela e gravura

Aquarela é um tipo de pintura feita com tintas que são diluídas em água. É uma técnica feita com tintas aguadas e sem sobreposição de uns a outras, podendo ser utilizada para pintura em diversos materiais, entre eles, papel, couro, tela etc. Técnica

da aquarela surgiu no século II a.C e um dos primeiros e mais conhecidos exemplos é o “Livro dos Mortos”, do Antigo Egito. A importância da aquarela subiu com o aumento da propagação e circulação do papel no século XV.

É possível ver também exemplos dessa pintura na Idade Média, que depois espalhou-se para vários países da Europa, como Inglaterra, França e Itália.

Nessa altura, esta técnica era usada principalmente para pintar gravuras em madeira. Inicialmente a aquarela era considerada uma pintura fútil, desnecessária e muito feminina para os hábitos da época, e era vista com certo preconceito.

Aquarela é um método de pintura ensinado nos colégios, onde os estudantes aprendem as técnicas desde cedo, e as praticam em aulas de artes, desenho etc.

Aquarela é o título de uma música do compositor e cantor Toquinho, que fala sobre as cores, pinturas e é bastante voltada para o público infantil, mas agrada pessoas de todas as idades.

Gravura é uma imagem representando algo, como pintura, desenhos, relevos etc. O material pode variar e classifica-se a gravura de acordo com o material de que é feita.

Tipos de Gravura

Existem dois tipos comuns de gravura são em superfície ou em relevo. Em horizonte: o sulco vai receber a tinta e aparece como positivo no trabalho final. Em relevo a superfície não horizonte é que recebe a tinta e o sulco aparece em negativo (sem tinta).

Viagem pitoresca e histórica ao Brasil

Quando Debret regressou à França, em 1831, iniciou a organização de toda obra produzida durante os 15 anos que viveu no Brasil, resultando na publicação, em 26 fascículos, de Viagem Pitoresca e histórica ao Brasil, livro que reuniu obras que retratavam a natureza, o homem e a sociedade brasileira do século XIX.



O artista retratou, como nenhum outro de sua época, a vida na corte, o trabalho escravo, a cidade no Rio de Janeiro, o cotidiano, a família, a fauna e a flora brasileira.



Artistas e Artífices sobre Viagem À Lua

Le Voyage dans la lune (no Brasil, Viagem à Lua e em Portugal, A Viagem à Lua) é um filme francês do ano de 1902.

Foi baseado em dois romances populares de seu tempo: Da Terra à Lua, de Julio Verne, e Os Primeiros Homens na Lua, de H. G. Wells. Tinha em seu elenco Victor André, Bleurette Bernon, Brunnet, Jeanne d'Alcy e Henri Delannoy.

O filme teve roteiro e direção de Georges Méliès, com assistência de seu irmão Gaston Méliès. Foi extremamente popular em sua época e o mais conhecido das centenas de produções de Méliès.

É considerado o primeiro filme de ficção científica e o primeiro a tratar de seres alienígenas, usando recursos inovadores de animação e efeitos especiais, incluindo a famosa cena da nave pousando no olho do "Homem da lua".

O filme *A invenção de Hugo Cabret*, do diretor Martin Scorsese, faz menção a este.

O último episódio da minissérie produzida por Tom Hanks, Ron Howard, Brian Grazer e Michael Bostick, *From the Earth to the Moon*, mostra cenas desse filme e de como possivelmente foi sua produção.

O videoclipe da música Tonight, Tonight, da banda The Smashing Pumpkins, é baseado nele.

Foi escolhido um dos cem melhores filmes do século XX no ranking da *The Village Voice*, ocupando a posição de número 84.

É o filme mais antigo presente na lista do livro *1001 Filmes para Ver antes de Morrer*, de Steven Jay Schneider. Hoje, possui domínio público, pois seus direitos autorais já expiraram.

Cinema – no Nascimento da Sétima Arte

Cinema (do grego: κίνημα-kinema "movimento") é a técnica e a arte de fixar e de reproduzir imagens que suscitam impressão de movimento, assim como a indústria que produz estas imagens.

As obras cinematográficas (mais conhecidas como filmes) são produzidas através da gravação de imagens do mundo com câmeras (câmaras) adequadas, ou pela sua criação utilizando técnicas de animação ou efeitos visuais específicos.

Os filmes são assim constituídos por uma série de imagens impressas em determinado suporte, alinhadas em sequência, chamadas fotogramas. Quando essas imagens são projetadas de forma rápida e sucessiva, o espectador tem a ilusão de observar movimento.

A cintilação entre os fotogramas não é percebida devido a um efeito conhecido como persistência da visão: o olho humano retém uma imagem durante uma fração de segundo após a sua fonte ter saído do campo da visão.

O espectador tem assim a ilusão de movimento, devido a um efeito psicológico chamado movimento beta.

O cinema é um artefato cultural criado por determinadas culturas que nele se refletem e que, por sua vez, as afetam.

É uma arte poderosa, é fonte de entretenimento popular e, destinando-se a educar ou doutrinar, pode tornar-se um método eficaz de influenciar os cidadãos.



É a imagem animada que confere aos filmes o seu poder de comunicação universal. Dada a grande diversidade de línguas existentes, é pela dublagem (dobragem) ou pelas legendas, que traduzem o diálogo noutras línguas, que os filmes se tornaram mundialmente populares.

Estabelecer uma data exata para o surgimento de determinada arte é algo um tanto quanto controverso.

Para que uma arte surja, é necessário que fatores contribuam, e trata-se de mais um processo do que exatamente um nascimento em um dia específico. Entretanto é possível estabelecer o marco do nascimento e reconhecimento dessa arte, no caso do cinema.

Seu advento ocorreu no final do século XIX, mais precisamente em 1895, quando os irmãos Lumière (Louis e Auguste) apresentaram seu invento: o cinematógrafo.

No Brasil, a primeira exibição de filmes em um cinema ocorreu em 8 de julho de 1896, no Rio de Janeiro, graças a iniciativa de Henri Paillie, um viajante belga.

Na ocasião, foram projetados oito filmetes de um minuto cada com imagens do cotidiano de cidades europeias.

Os ingressos eram muito caros, por isso só a elite da época teve acesso a essa novidade. Porém, um ano depois já existia uma sala fixa na cidade, o chamado salão das novidades Paris.

Foi o início da popularização do cinema por terras brasileiras. Nos primeiros 30 anos da história do cinema, não se conseguiu êxito em sincronizar imagem e som. Sendo assim, o cinema mudo reinou soberano até os anos 1920.

A Sétima Arte

Numeração das Artes

A numeração das artes refere-se ao hábito de estabelecer números para designar determinadas manifestações artísticas.

O termo "sétima arte", usado para designar o cinema, foi estabelecido por Ricciotto Canudo no "Manifesto das Sete Artes", em 1912 (publicado apenas em 1923).

Posteriormente, foram propostas outras formas de arte, umas mais ao menos consensuais, outras que foram prontamente aceitas como o caso da 9ª arte, que hoje em dia é uma expressão tão utilizada para designar a "Banda desenhada", como o é 7ª arte para o cinema.

Classificação Numérica das Artes

Presentemente, esta é a numeração das artes mais consensual, sendo, no entanto, apenas indicativa, onde cada uma das artes é caracterizada pelos elementos básicos que formatam a sua linguagem e foram classificadas da seguinte forma:

1ª Arte – Música (som);

2ª Arte – Dança/Coreografia (movimento);

3ª Arte – Pintura (cor);

4ª Arte – Escultura/Arquitetura (volume);

5ª Arte – Teatro (representação);

6ª Arte – Literatura (palavra);

7ª Arte – Cinema (integra os elementos das artes anteriores mais a 8ª e no cinema de animação a 9ª).

Outras formas expressivas também consideradas artes foram posteriores adicionadas à numeração proposta pelo manifesto:

8ª Arte – Fotografia (imagem);

9ª Arte – Banda desenhada (cor, palavra, imagem);

10ª Arte – Vídeo Jogos (alguns jogos integram elementos de todas as artes anteriores somado a 11ª, porém, no mínimo, ela integra as 1ª, 3ª, 4ª, 6ª, 9ª artes somadas a 11ª desde a Terceira Geração);

11ª Arte – Arte digital (integra artes gráficas computadorizadas 2D, 3D e programação);

12ª Arte – A gastronomia.

Vale lembrar que essa classificação não diz respeito à importância dessas artes, ou seja, o fato de que a música é a primeira arte não a coloca como a mais importante.



Capítulo 5

Arte Naïf

É a arte da espontaneidade, da criatividade autêntica, do fazer artístico sem escola nem orientação, portanto é instintiva, e onde o artista expande seu universo particular.

Claro que, como numa arte mais intelectualizada, existem os realmente marcantes e outros nem tanto. Arte naïf (do francês, arte ingênua) é o estilo a que pertence à pintura de artistas sem formação acadêmica sistemática.

Trata-se de um tipo de expressão que não se enquadra nos moldes acadêmicos, nem nas tendências modernistas, nem tampouco no conceito de arte popular.

Assim, o artista naïf é marcadamente individualista em suas manifestações mais puras, muito embora, mesmo nesses casos, seja quase sempre possível descobrir-lhes a fonte de inspiração na iconografia popular das ilustrações dos velhos livros, das folhinhas suburbanas ou das imagens de santos.

Não se trata, portanto, de uma criação totalmente subjetiva, sem nenhuma referência cultural.

O artista naïf não se preocupa em preservar as proporções naturais nem os dados anatômicos corretos das figuras que representa.



Características Gerais

- ✓ Autodidata, resultado da inexistência de formação acadêmica no campo artístico;
- ✓ Recusa ou mesmo desconhece o uso dos cânones da arte acadêmica;
- ✓ Composição plana, bidimensional, tende à simetria e a linha é sempre figurativa;
- ✓ Não existe perspectiva geométrica linear. O artista não utiliza as regras da perspectiva, definida pelos renascentistas, como a redução do tamanho dos objetos proporcionalmente à distância, a

redução da intensidade das cores e da precisão dos detalhes de acordo com a distância;

- ✓ Detalhamento das figuras e dos cenários;
- ✓ Desprezo pela representação fiel da realidade;
- ✓ Colorido exuberante;
- ✓ Pinceladas contidas com muitas cores.

Arte Primitiva é outro termo muitas vezes aplicado à arte por aqueles sem treinamento formal, mas é historicamente mais frequentemente aplicada a trabalhar a partir de certas culturas que foram julgados socialmente ou tecnologicamente “primitivo” por meio acadêmico ocidental, como Native American, Subsaarian Africano ou arte Pacific Island (ver arte tribal).

Este se distingue do “primitivo” primitivismo movimento inspirado autoconsciente. Outro termo relacionado com (mas não completamente sinônimo de) Arte Naïf é arte popular.

Existem também os termos “naïvism” e “primitivismo” que normalmente são aplicados a pintores profissionais que trabalham no estilo de arte naïf (como Paul Gauguin, Mikhail Larionov, Paul Klee).

Artistas ingênuos são muitas vezes referidos como primitivos modernos. A categoria também se sobrepõe com o que é chamado de arte marginal ou, na França, art brut. Isso inclui a arte das crianças e também arte feita por pessoas à margem da sociedade, tais como prisioneiros e doentes mentais.

Destacam-se os artistas

Henri Rousseau (1844-1910) – francês, nascido sob o nome de Henri-Julien-Félix Rousseau, era um homem de pouca instrução geral e quase nenhuma formação em pintura. Tornou-se um artista em tempo integral aos 49 anos, depois de se aposentar de seu cargo na estância aduaneira Paris. Um trabalho que levou seu famoso apelido de Le Douanier Rousseau, o coletor de impostos.

Embora um admirador de artistas como, por exemplo, William-Adolphe Bougureau e Jean-Leon Gerome, Rousseau acabou desenvolvendo seu técnico sozinho, pois era autodidata e tornou-se um artista naïf.

Sua técnica era amadora e tinha composições inusitadas, fato este que provocou o escárnio dos críticos contemporâneos, mas ganhou também o respeito e a admiração de diversos artistas modernos como Pablo Neruda, Pablo Picasso e Wassily Kandinsky, pois Rousseau revelava em sua arte “as novas possibilidades de simplicidade”.

Em sua primeira exposição foi acusado pela crítica por ignorar regras elementares de desenho, composição e perspectiva, e de empregar as cores de modo arbitrário.

Estreou com uma original obra-prima, *Um dia de carnaval*, no Salão dos Independentes.

Criou exóticas paisagens de selva que lembram tramas de sonho e parecem motivadas pelos sentimentos mais puros.

As obras mais conhecidas de Rousseau são cenas da selva exuberante, inspirado por todas as suas experiências pessoais (o artista supostamente nunca saiu França), mas por viagens frequentes para os jardins e jardim zoológico de Paris.

Rousseau expressava em suas pinturas uma visão particular do mundo. Não se reocupava em representar fielmente a realidade.

Dentre seus temas, estavam animais selvagens, florestas, flores e seres humanos, algumas vezes combinados de maneira fantasiosa. Sua pintura é detalhada e as figuras que compõem a obra são minuciosamente contornadas.

Nos primeiros anos do século XX, após despertar a admiração de Alfred Jarry, Guillaume Apollinaire, Pablo Picasso, Robert Delaunay e outros intelectuais e artistas, seu trabalho foi reconhecido em Paris e posteriormente influenciou o Surrealismo.

Finalmente aquela inocente franqueza de sentimentos que Gauguin julgava necessária aos tempos modernos e que foi procurar tão longe. Picasso e seus amigos foram os primeiros a reconhecer esta qualidade na obra de Rousseau.

Muito justificadamente, viram nele o padrinho da pintura do século XX.

A Perspectiva

A perspectiva é a arte que se dedica à representação de objetos tridimensionais numa superfície bidimensional (isto é, plana) com o objetivo de recriar a posição relativa e a profundidade desses objetos.

A finalidade da perspectiva é, por conseguinte, reproduzir a forma e a disposição segundo a qual os objetos se apresentam ao olho do observador. Conhece-se como perspectiva tanto a técnica em si como a obra ou representação que se executa através desta arte.

Por exemplo: “Nesta tela, vê-se a perspectiva de uma montanha a partir da sua base”, “O meu professor de arte e design deu-me os parabéns pelo trabalho, mas pediu-me para ter mais cuidado com a perspectiva”.

A Pintura Naïf no Brasil

O Brasil junto com a França, a ex-Iugoslávia, o Haiti e a Itália, são um dos “cinco grandes” da Arte Naïf no mundo.

Um grande número de obras de pintores naïfs brasileiros faz parte do acervo dos principais museus de Arte Naïf existentes no mundo. A Pintura brasileira é muito rica e cheia de imprevistos.

Devido à diversidade de temas relativos à fauna, à flora, ao sincretismo religioso e às suas várias etnias, o Brasil ocupa lugar de destaque no contexto mundial de Arte Naïf.

Os quadros de naïfs brasileiros são reproduzidos nos mais importantes livros estrangeiros sobre Arte Naïf.

Não há uma exposição naïf internacional importante sem que os artistas naïfs brasileiros sejam convidados a participar.

Em toda a história da pintura brasileira, nunca tantos artistas tiveram suas obras expostas, publicadas, comentadas e citadas como são as dos pintores naïfs.

O único pintor brasileiro (entre todas as tendências) a ser premiado numa Bienal de Veneza foi um naïf, Chico da Silva, em 1966, na 33ª Bienal. Ganhou menção honrosa com a sua pintura.

Capítulo 6

A Cultura Popular Brasileira

Cultura segundo o seu mais profundo significado, é a transmissão de conhecimentos cultivados, através de palavras, gestos, costumes, ritos, histórias, tradições, e suas mais diversas manifestações de um povo: Dança, Música, Literatura, Folclore, Arte.

Expressa sob forma individual ou coletiva, também chamada cultura de Massa, Cultura Vernácula. A cultura brasileira de um modo geral se caracteriza de uma forma muito singular e por que não dizer, peculiar.

A mistura e herança de muitas outras, na qual podemos citar a indígena, por serem os primeiros e legítimos habitantes do solo verde-amarelo, destacando-se o Tupi-Guarani, os Kaiapós, Ticumás, Macuxis), os portugueses – por serem os primeiros colonizadores e, em seguida, os povos africanos, os bantos e os sudaneses, que à época do Regime Escravocrata, foram os principais e, em menor, porém em escala significativa, os espanhóis, os holandeses, os franceses, os italianos, os alemães, os asiáticos e, mais tarde, os árabes e judaicos.

A partir do século XIX e início do século XX, com o Ciclo do Café, o início da Expansão das Grandes Guerras, aliado ao desenvolvimento da Indústria no país, a pluralidade cultural ganhou mais força e respeito daqueles que a consumiam.

Esta miscigenação e interação de raças, povos e suas diferentes linguagens, complexos padrões de comportamento, formou a conhecida Cultura Popular, ao mesmo tempo em que é estimulada nos dias atuais, em verso e prosa, pelo mundo inteiro, sofre um processo constante de mutação, tanto devido à influência americana, bem como aos mecanismos que aceleraram o desenvolvimento da hoje conhecida, Indústria do Entretenimento.

Alimentada principalmente, à custa dos oligopólios – que têm lucros a inventar e promover material cultural, visando assim, o amplo e instantâneo consumo popular.

Dentro deste material cultural para consumo de massa, podemos citar a música popular, o cinema, a televisão, o rádio, as editoras de livros e revistas, e mais recentemente, com o advento da Informática, a Internet – Redes Sociais e os jogos para computador.

No mundo pré-industrial, a Cultura de Massa como hoje é entendida, não existia, havendo, no entanto, uma Cultura Folclórica, que no Brasil permanece até hoje, em alguns rincões do interior deste, sobrevivendo frente ao atual modelo de gestão e mutação do contínuo e sistemático processo de pasteurização e perda da identidade Cultural Nacional.

Como por exemplo, As Cavalhadas, típicas no Sul do país, Bumba-Meu-Boi, na Região Norte, Reisado, Congada e Maculelê, na Região Nordeste, as lendas folclóricas – Saci Pererê, Caipora, Mula-sem-Cabeça, além das Festas Juninas – que ainda resistem no interior do Nordeste.

Esta camada anterior de cultura ainda persiste em nossa sociedade, seja em formas de anedota ou de calão, as quais se espalham pela população de boca em boca, tal como sempre aconteceu.

Apesar de ser repetidamente mortificado pelos abastecedores de Cultura Comercial, o público tem os seus próprios gostos e nem sempre previsíveis quais os itens culturais a ele vendidos que obterão sucesso, este ponto, forma outro ingrediente da Cultura de Massa.

De outro lado, as crenças e opiniões acerca dos produtos da Cultura Comercial, são espalhadas de boca em boca, tal e qual como no Folclore. Uma opinião amplamente sustentada é de que a Cultura Popular tende a ser Superficial.

Os itens culturais que requerem grande experiência, treino ou reflexão para serem apreciados, dificilmente se tornam itens da cultura popular.

Ao contrário da cultura de elite, a cultura popular surge das tradições e dos costumes e é transmitida de geração em geração principalmente da forma oral.

O mais importante na Arte Popular ou cultura popular, não é o objeto produzido, mas sim o artista, o povo, a periferia, e isso faz com que a arte popular seja contemporânea a seu tempo.

É a linguagem por meio da qual o homem do povo expressa sua luta pela sobrevivência. É o vivo testemunho de algum acontecimento, a denúncia de alguma injustiça.

A inspiração da cultura popular advém dos acontecimentos do cotidiano. A um só tempo é conservadora e inovadora, ligada a tradição, mas que se incorpora a novos elementos, que surgem com o tempo.

É preciso que sociedade, instituições, governos, e principalmente o povo, atentem pelo fato de que a cultura merece ser vista, apreciada e acima de tudo respaldada no seu sentido mais amplo, sem ser meramente um produto.

A cultura é patrimônio popular, não pertencendo por tanto a um único grupo social, empresarial e ou, setorial, mas sim baseada em fatos históricos sociais que implicam na formação cultural e aceitação de valores e costumes desse mesmo povo.

E isso efetivamente se dará quando a Educação e Formação forem amplamente ministradas de uma

forma democrática, geral e irrestrita, com responsabilidade Constitucional de forma integral, equânime e igualmente repartida por todos os interessados: Sociedade, Estado e o Povo, visando assim o soerguimento e o fortalecimento da nossa Cultura Popular, traduzindo em progresso, bem estar e desenvolvimento dos bens patrimoniais, intelectuais, culturais e artísticos e fomentando a formação de valorosos talentos, repercutindo em benefícios e divisas, como um todo, para o nosso País.

O Samba e a Arte Naif brasileira

Samba de roda é uma variante musical mais tradicional do samba, originário do estado brasileiro da Bahia, surgindo provavelmente no século XIX.

O estilo musical normalmente é o afro-brasileiro, que é associado a uma dança, que por sua vez está ligada à capoeira. É tocado por um conjunto de pandeiro, atabaque, berimbau, viola e chocalho, acompanhado principalmente por canções e palmas.



Patrimônio Imaterial

O samba de roda designa uma mistura de música, dança, poesia e festa. Presente em todo o estado da Bahia é praticado principalmente, na região do Recôncavo.

Mas o ritmo se espalhou por várias partes do país, sobretudo Pernambuco e Rio de Janeiro. O Rio de Janeiro, já na sua condição de Distrito Federal, se tornou conhecido como a capital mundial do samba de roda brasileiro, porque foi nesta cidade onde o samba evoluiu, adquiriu sua diversidade artística e estabeleceu, na zona urbana, como um movimento de inegável valor social, como um meio dos negros enfrentarem a perseguição policial e a rejeição social, que via nas manifestações culturais negras uma suposta violação dos valores morais, atribuindo a elas desde a simples algazarra até a supostos rituais demoníacos, imagem distorcida que os racistas atribuíram ao candomblé, que na verdade era a expressão religiosa dos povos negros, de inegável importância para seu povo.

Origens

O "samba de roda" teria surgido por inspiração, sobretudo de um ritmo africano, o samba, e teria sido formado a partir de referências dos mais diversos ritmos tribais africanos.

Note-se que a diversidade cultural, mesmo dentro da raça negra no Brasil, era bastante notável, porque os senhores de escravos escolhiam aleatoriamente seus indivíduos, e isso tanto fez separarem tipos africanos afins, pertencentes a uma mesma tribo, quanto fez juntarem tipos africanos diferentes, alguns ligados a tribos que eram hostis em seu continente original. Isso transformou seriamente o ambiente social dos negros, não bastasse o novo lugar onde passariam a viver, e isso influenciou decisivamente na originalidade da formação do samba brasileiro, com a criação de formas musicais dentro de um diferente e diverso contexto social.

O samba de roda também é muito semelhante com o jongo.

História

O samba de roda teve início por volta de 1860, como manifestação da cultura dos africanos que vieram para o Brasil. De acordo com pesquisas históricas, o Samba de Roda foi uma das bases de formação do samba carioca.

A manifestação está dividida em dois grupos característicos: o samba chula e samba corrido. No primeiro, os participantes não sambam enquanto os cantores gritam a chula – uma forma de poesia.

A dança só tem início após a declamação, quando uma pessoa por vez samba de roda no meio da roda ao som dos instrumentos e de palmas. Já no samba corrido, todos sambam enquanto dois solistas e o coral se alternam no canto.

O samba de roda está ligado ao culto aos orixás e caboclos, à capoeira e à comida de azeite. A cultura portuguesa está também presente na manifestação cultural por meio da viola, do pandeiro e da língua utilizada nas canções.

Foi considerado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) como patrimônio imaterial.

O ritmo e dança teve sua candidatura ao Livro do Tombo (que registra os patrimônios protegidos pelo IPHAN) lançada em 4 de outubro de 2004, e, depois de ampla pesquisa a respeito de sua história, o samba de roda foi finalmente registrado como patrimônio imaterial em 25 de novembro de 2005, status que traz muitos benefícios para a cultura popular e, sobretudo, para a cultura do Recôncavo Baiano, berço do samba de roda.

Gravações de samba de roda estão à disposição nas vozes de Dona Edith do Prato, natural de Santo Amaro, ama de leite dos irmãos Velloso, e amiga de Dona Canô.

Dona Edith tocava música batendo faca num prato, do que provém o apelido e sua música ainda é respeitada. O álbum *Vozes da Purificação* contém sambas de roda, na maioria de domínio público, cantados por Dona Edith e o coral Vozes da Purificação.

Outra cantora está fazendo grande sucesso baseada no samba de roda e na cultura popular do Recôncavo: é Mariene de Castro, com o álbum *Abre Caminhos*, no que interpreta músicas de Roque Ferreira e outros compositores, com arranjos onde é possível apreciar o profundo conhecimento da cantora. Mariene já cantou com Daniela Mercury, Beth Carvalho, Clara Nunes e outros.

Estilos derivados

Com a modernização e urbanização do samba de roda, vieram então vários nomes. Em 1916, veio o primeiro samba gravado em disco *Pelo Telefone*, pelo cantor e compositor Donga, e, ao longo do tempo, vieram outros cantores e autores de sambas: Ataulfo Alves, Pixinguinha, Noel Rosa, Cartola, Nelson Cavaquinho, entre tantos outros.

Dos ritmos derivativos do samba, o mais controverso foi o da Bossa Nova, na década de 1950.

Lançada por artistas como Antônio Carlos Jobim e João Gilberto (este, baiano de Juazeiro, o inventor do ritmo tocado no violão), a Bossa Nova é acusada pelo historiador da música brasileira, José Ramos Tinhorão, de ter se distanciado da evolução natural do samba de roda e se limitar apenas a aproveitar parte de seu ritmo para juntá-lo à influência do jazz e dos standards (a música popular cinematográfica de Hollywood, cujo maior ídolo foi Frank Sinatra).

Os defensores da Bossa Nova, no entanto, embora reconheçam que o ritmo pouco tenha a ver com a realidade das favelas cariocas (por sinal, removidas dos principais bairros da Zona Sul pelos governos estaduais nos anos 50 e 60), no entanto afirmam que ela contribuiu inegavelmente para o enriquecimento da música brasileira e para o reconhecimento do samba no exterior.

Contemporaneidade

A manifestação cultural, na sua forma contemporânea, está presente em obras de compositores baianos como Dorival Caymmi, João Gilberto e Caetano Veloso.

Nos anos 1980, o Samba de roda foi representado por nomes como Zeca Pagodinho e Dudu Nobre.

A partir do final dos anos 1990 o pagode também começou a sofrer a decadência e como a história do samba de roda tem demonstrado que, sempre que um gênero começa a perder popularidade, novas formas de se produzi-lo aparecem e mantêm o samba de roda a principal forma de harmonia musical brasileira, mesmo que sempre se modificando por novas influências.

Samba Lelê

Cantigas Populares

**Samba Lelê tá doente
Tá com a cabeça quebrada
Samba Lelê precisava
É de umas boas palmadas**

**Samba, samba, Samba ô Lelê
samba, samba, samba ô Lalá
Samba, samba, Samba ô Lelê
Pisa na barra da saia ô Lalá**

**Samba Lelê tá doente
Tá com a cabeça quebrada
Samba Lelê precisava
É de umas boas palmadas**

**Samba, samba, Samba ô Lelê
samba, samba, samba ô Lalá
Samba, samba, Samba ô Lelê
Pisa na barra da saia ô Lalá**