

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

Mariana Santiago Vieira

**É possível aprender *online* e ser autodidata em desenho?**

Belo Horizonte  
2018

Mariana Santiago Vieira

**É possível aprender *online* e ser autodidata em desenho?**

Artigo apresentado ao colegiado do curso de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Prof. Angélica B.C. Guimarães

Belo Horizonte  
2018

## **Resumo**

Tendo em vista que nem sempre é possível ter acesso a um professor ou curso especializado, muitas vezes é necessário se auto educar. Com o auxílio de tutoriais, videoaulas, livros e diversas plataformas, é possível ter acesso a uma infinidade de conteúdo didático na web para auxiliar nessa jornada de conhecimento. Apesar da dificuldade inicial de distração e organização, com um pouco de prática e esforço, o indivíduo será capaz de adquirir conhecimento e colocá-lo em prática fora da tela.

**Palavras-chaves:** Autodidatismo; Autodidata; Dispersão; Aprendizado online; Organização; Desenho

## **Abstract**

Since it is not always possible to have access to a teacher or specialized course, it is often necessary to educate yourself. With the aid of tutorials, video lessons, books and various platforms, it is possible to have access to a multitude of didactic content on the web to aid in this journey of knowledge. Despite the initial difficulty of distraction and organization, with a little practice and effort, the individual will be able to acquire knowledge and put it into practice off-screen.

**Keywords:** Self-learning; Autodidact; Dispersal; Online learning; Organization; Drawing

## 1 INTRODUÇÃO

Com o advento da *Internet* e com a facilidade de acesso em plena expansão, além de uma vasta coletânea de informações, a *web* tem se mostrado um excelente veículo de aprendizado. *Sites* como *Youtube*, *Pinterest*, *Deviantart*, *Instagram*; entre outros, estão repletos de excelentes referências e tutoriais para diversas formas e diferentes estilos artísticos. Com tanto material disponível, torna-se necessário estar vigilante, pois diante de tão vasta gama de conteúdo, é muito comum ficar disperso em meio aos entretenimentos que a *web* propicia. Devido a essa característica dispersiva, é possível deixar passar despercebidos ótimos materiais de referência, ou até um acúmulo excessivo de materiais que provavelmente não serão utilizados durante o aprendizado.

A *web* proporciona um horizonte mais amplo, múltiplos pontos de vista e uma grande facilidade em compartilhar informações, e isto propicia uma janela de oportunidades quase ilimitadas. Em contraponto, existe um obstáculo que é manter o foco no aprendizado. Com a consciência de que aquele processo de aprender obtido na *web*, necessita ser colocado em prática e aplicado fora da mesma. Sem uma devida orientação de um professor ou um guia prático; como o de um livro ou um tutorial, pode ocorrer a desistência do aprendizado.

Além da necessidade de superar a barreira da distração, para obter um aprendizado e se tornar um autodidata, é essencial que os interessados descubram como e onde devem pesquisar por materiais que possam auxiliá-los em suas jornadas. Para isto é necessário visitar sites diversificados, filtrar temas e dedicar um tempo para selecionar e organizar um conjunto de referências para um estudo futuro.

Na *web* também é possível encontrar diversos vídeos e livros no formato de PDF, com conteúdo didático, que auxiliam e orientam o aprendizado. Dessa forma, mesmo que o autodidata não tenha acesso a um professor, é possível aprender

seguindo os exemplos de um livro, ou seguindo o passo a passo de uma (vídeo) aula. Com esse grande volume de informação e conhecimento que pode ser usado a favor do aprendizado, resta aos interessados a compreensão de como buscar por esses materiais. Como organizá-los de maneira efetiva, para que possam desenvolver melhor suas habilidades e consequentemente alcançarem resultados satisfatórios, quando colocarem-nas em prática.

O objetivo deste trabalho é auxiliar os passos iniciais de um autodidata em desenho na *web*. Para tanto serão abordadas vantagens e desvantagens do aprendizado via *web*, formas de pesquisa e organização de referências, comparações do ensino de desenho abordado em diferentes fontes disponíveis. E, por fim, as aplicações dos métodos de estudo apresentados.

Essa pesquisa se justifica por demonstrar e expor os desafios do aprendizado do desenho online. Pois, apesar da existência de diversos conteúdos ligados ao aprendizado de desenho e a facilidade de acesso dos mesmos; a experiência de organizar e filtrar conteúdo sem o auxílio de um professor. Vencer a dispersão e ainda colocar o aprendizado em prática, fora de uma tela. É uma tarefa árdua, que exige tanto esforço e disciplina quanto o que seria cobrado em um curso presencial.

## 2 AUTODIDATISMO

Autodidata é a pessoa que independe de um professor ou instrutor para lhe orientar no processo de aprendizado, tornando-se responsável pela pesquisa, organização e aplicação do material didático. Porém, como mencionado por Pedro Demo (2013), por muitas vezes, à vontade e a necessidade de aprender é maior que a possibilidade de ter uma pessoa capacitada e com tempo disponível para auxiliar no processo de aprendizagem. O que pode vir a ocasionar o desafio de tentar ensinar a si mesmo algo que ainda não se tem conhecimento.

Felizmente, a internet pôde contribuir para

a facilitação desse alcance, proporcionando meios para que um autodidata consiga adquirir sem muitas dificuldades, acesso ao conhecimento para se auto educar. Como descrito por Almeida (2003): “A integração entre a tecnologia digital com os recursos da telecomunicação, que originou a internet, evidenciou possibilidades de ampliar o acesso à educação [...]”.

Uma das maiores vantagens do aprendizado *online* é que, ao buscar diretamente o conteúdo que lhe interessa, o autodidata não enfrenta quaisquer burocracias ou empecilhos para o acesso ao conhecimento desejado. Para obter essa vantagem, o interessado deve ter capacidade de ser autônomo: “[...] entende-se que a autonomia está relacionada ao próprio indivíduo, à sua capacidade de buscar por si mesmo, sem uma dependência explícita de outrem”. (PRETTI, 2000, apud BASEGGIO, MUNIZ).

Não há necessidade de esperar que um professor lecionasse a matéria ou que um determinado horário seja marcado para que esse aprendizado ocorra. Como observado por Gottardi (2015), o autodidata tem a liberdade de escolher quando e o que quer aprender, abrindo horizontes de informação e conhecimento que ele tem completa e total liberdade de escolha. Porém deve-se estar ciente que a *web* mostra diversos conteúdos pelos quais a pessoa pode se interessar, e o desafio é escolher em qual assunto se aprofundar e qual o ritmo pretende buscar este conhecimento.

No ambiente virtual de aprendizagem, autodatas desenvolvem a capacidade de determinar seu ritmo, de acessar o conteúdo quando e quantas vezes forem necessárias na busca da compreensão do que desperta interesse e desejo de aprender. (GOTTARDI, 2015, p.113).

O fluxo e a diversidade de informação da *web*, proporciona que o interessado encontre exatamente o tipo e ritmo de estudo que mais lhe agrada ou que preencha suas necessidades. O aprendizado

na *web* é muito vasto, principalmente se o interessado dominar uma língua estrangeira como o inglês. Esse conhecimento torna possível entrar em contato com uma maior gama de pessoas e materiais didáticos, que contribuirão para o auxílio no seu aprendizado. Além da possibilidade de trocar experiências com outros autodatas, tirando dúvidas, debatendo temas e por vezes encontrando respostas às perguntas que foram feitas por outras pessoas em determinado assunto, com uma infinidade de comunidades.

Futuramente o autodidata pode desenvolver o desejo de compartilhar seu próprio processo de aprendizado e auxiliar na caminhada de conhecimento de outros interessados, beneficiando não somente os outros, mas também a si mesmo. Porque quando um autodidata expõe o conhecimento obtido via *web*, ele elabora seu próprio percurso e aprende melhor quando se dispõe a ensinar aquilo que sabe ou busca. Não importando o seu nível de conhecimento no assunto.

A era do conhecimento requer cada vez mais que as pessoas sejam capazes de construir conhecimentos e habilidades com outros e transmitir-lhes o que sabem, instigando-os a enriquecerem seus horizontes vitais e estimulando-os ao desenvolvimento contínuo de seus potenciais ao longo da vida. Além disso, a melhor forma de aprender é ensinar. (ANDRÉ; COSTA, 2004, p. 85 apud GOTTARDI ).

Com isso, o autodidata não precisa mais ficar preso a uma carga horária pré-determinada ou se limitar à disponibilidade de um professor ou tutor. Ele pode se aventurar pela *web* para adquirir ele mesmo os conhecimentos que lhe interessam. E passá-los adiante, se assim desejar. A *web* proporciona essa possibilidade de auto desenvolvimento e aprendizado em que mesmo aqueles sem condição para pagar um curso. Ou sem a possibilidade de estabelecer um horário fixo ou presencial de estudo, possam igualmente ter a oportunidade de adquirir conhecimento.

Quando um estudante recebe informações que o levam a pensar que o seu sucesso se justifica pela conjugação das suas capacidades com dispêndio de esforço, este desenvolve a sua percepção de autoeficácia, melhora a qualidade de sua execução e, de acordo ainda com a teoria cognitivo-social, eleva o seu estado de motivação. (PRETTI, 2005, p. 10 apud CERDEIRA apud GOTTARDI, 2015).

Consequentemente, um autodidata com recursos de aprendizado e com o alcance de bons resultados, sente-se mais motivado a continuar a aprender e se desenvolver, podendo escolher qual trajeto trilhar e quais conhecimentos adquirir.

### 3 DISPERSÃO

Apesar da *internet* ser uma excelente fonte de informação e aprendizado, uma das maiores dificuldades que se pode enfrentar no processo de tornar-se autodidata é vencer a dispersão. A *web* é um ambiente com um grande volume de informação ao alcance de um clique, gerando distrações instantâneas.

Essa facilidade de acesso e interação, gera um ambiente propício para a procrastinação, sendo muito fácil se distrair ao checar o e-mail, uma janela de bate-papo, ou até mesmo procurando material de estudo. Como mencionado por Vázquez (2014): “A internet é uma fonte de dispersão inesgotável. Você pode procrastinar sem limites nos braços dela. Passar de uma janela à outra e perder a noção do tempo.”

Depois que a concentração do autodidata é quebrada e ele começa a procrastinar é extremamente difícil voltar a se concentrar no objetivo primário. A falta de disciplina é o que torna difícil o aprendizado online, pois estudar sozinho pode ser um desafio. O autodidata precisa se auto disciplinar para adquirir a habilidade de não se deixar distrair pelos atrativos que a *web* possui. O ideal é que o tempo de estudo e aprendizado seja especificamente usado para esse propósito, sem distrações.

Para indivíduos que estão começando essa jornada autodidata, pode ser muito difícil a princípio, manter a disciplina por conta própria, dado que a maioria já está acostumado com um professor rigoroso, cobrando e exigindo atenção. Sem uma figura disciplinadora o autodidata tem que se abster dos prazeres da dispersão por si mesmo. O que pode ser um grande desafio, até mesmo para autodidas que já possuem experiência em se auto educarem.

Infelizmente outro prejuízo que a internet pode gerar é o hábito de leitura preguiçosa. A sociedade está se acostumando com a velocidade e a facilidade de acesso que a *internet* proporciona. Estão se tornando leitores que só procuram a informação principal, sem se preocupar com detalhes, contexto e veracidade das informações lidas. Gerando leituras superficiais que logo serão esquecidas pelo cérebro, tornando assim um conhecimento de curto prazo que logo será ignorado.

O espaço on-line incentiva a leitura descuidada, o pensamento apressado, promove o aprendizado superficial e desconecta o indivíduo do mundo real ao deixá-lo ocupado em essencialmente processar tantas coisas sem necessariamente cuidar de aspectos como confiabilidade, utilidade, veracidade, precisão e contextualização da informação. (LIRA; PEREIRA; FELL; 2017, p.126).

Com a certeza de poder acessar qualquer informação a qualquer momento com seus celulares e computadores, a pessoa passa a ficar mais indolente na questão do aprendizado. Porque acredita que pode adquirir a informação desejada, na hora que precisar, a um clique de distância. Não sendo mais necessário verdadeiramente aprender tais conhecimentos, pois eles podem ser facilmente encontrados quando e onde quiser.

O recomendado para não ficar disperso na *internet* e acabar perdendo horas de produtividade, é desligar-se dela por algumas horas. Sem páginas de *e-mail*, mídias sociais, ou qualquer outra possível fonte de entretenimento ao alcance ou fechar

toda e qualquer página que possa eventualmente distrair o indivíduo, mantendo-o concentrado em um objetivo específico. Dessa forma o autodidata pode aproveitar as vantagens do aprendizado *online*, tendo acesso a materiais ricos em conhecimento, e conseguir se privar de se distrair com a *web*.

A princípio não será fácil para o indivíduo se organizar e não se deixar distrair. A partir do momento em que a distração não for mais um empecilho para o aprendizado, o autodidata conseguirá aprender e se dedicar aos seus estudos, tornando-se efetivamente autodidata.

## 4 BUSCA POR REFERÊNCIAS

### 4.1 Recursos Disponíveis na *web*

Para interessados em tornar-se autodidata em desenho, existem alguns *sites* e plataformas que podem auxiliar em seu aprendizado e sua busca inicial por referências. E eles são:

- *Youtube* ( <https://www.youtube.com/> )

Esse *site* tem se mostrado uma excelente plataforma de compartilhamento de vídeos. Que contém uma gigantesca coletânea de tutoriais e videoaulas que ensinam desde o esboço de um croqui até o desenho mais complexo, mostrando as técnicas de arte-finalização.

A vantagem de usar o *Youtube* como ferramenta de aprendizado é poder acompanhar passo a passo o processo de criação e o desenvolvimento de um desenho, quase como uma aula particular. Sendo possível pausar e voltar o vídeo quantas vezes sejam necessárias para que se consiga acompanhar. Essa plataforma também possui grande quantidade de conteúdo e materiais relacionados que podem completar a busca de material.

Com isso em mente, diversos *Youtubers*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pessoas responsáveis por criar conteúdo para a plataforma *Youtube*.

criam canais com o propósito de compartilhar seus conhecimentos e ensinar suas técnicas. Algumas pessoas se dedicam integralmente a criar conteúdo para a plataforma. Ao se tornarem relevantes para seu público, passam a desempenhar essa atividade profissionalmente.

- Exemplo: Proko (<https://www.youtube.com/user/ProkoTV>)

Proko tem um canal no *Youtube* com tutoriais que ensinam diversas técnicas de desenho. Seu nome é Stanislav Prokopenko e ele nasceu em 1986 em Odessa, na Ucrânia. Em 2003, ele começou a estudar no “Watts Atelier of the Arts”, em San Diego, e depois lecionou lá em 2007. Em 2012, Proko começou a fazer tutoriais em vídeo para artistas ([www.proko.com](http://www.proko.com)) que querem aprender a desenhar, devido a isso, o *Youtube* acabou se tornando sua principal plataforma de trabalho.

Quando se assiste aos tutoriais do Proko, percebe-se que ele tenta torná-los divertidos, mantendo-os educativos. A pessoa sente que está se divertindo e aproveitando o processo de aprendizagem. Quando se aprende melhor, retém mais informações, presta mais atenção, tem mais hipóteses de continuar aprendendo e tem mais probabilidade de voltar e assistir aos tutoriais. Isso deixa a pessoa mais inspirada e motivada para praticar.

- *Deviantart* (<https://www.deviantart.com/>)

É uma comunidade online de arte, vídeo e fotografia. Suas postagens são organizadas em diferentes categorias, onde o artista posta sua obra dentro das definições do *site*. O *Deviantart* é repleto de grandes artistas e conseqüentemente os mesmos costumam postar tutoriais e dicas para seus seguidores, ensinando através de imagens, e passo a passo básicos das etapas de seus processos de criação.

Além disso, o *Deviantart* é uma excelente plataforma para expor sua arte, usada por muitos

inclusive como portfólio *online*, facilitando o acesso e visibilidade de suas criações.

- Pinterest (<https://br.pinterest.com/>)

O *site* é basicamente um quadro de referências, onde cada indivíduo pode separar imagens de seus artistas preferidos ou temas preferidos em pastas e fixá-las em seu *board*<sup>2</sup>.

Essas pastas conseguem ser re-compartilhadas com outros usuários, que são capazes de organizar novamente as pastas, tornando assim o *Pinterest* uma grande rede de referências compartilhadas. Até mesmo algumas pessoas podem já ter separado um conjunto de referências por tema, que são exatamente o que outro indivíduo precisa.

O *Pinterest* inclusive recebe arquivos de outros *sites* e redes sociais, como *Youtube* e *Deviantart*. Seu sistema de buscas por temas é muito eficiente, pois ao contrário do *Google*, ele filtra melhor as imagens e apresenta melhores resultados de busca.

- *Instagram* (<https://www.instagram.com>)

Originalmente concebido como rede social para compartilhamento de fotos e vídeos entre seus usuários, também muito usado como portfólio, mas essa não é sua função principal.

Com a facilidade de alcançar grandes visibilidades, o *Instagram* também se tornou uma excelente ferramenta de compartilhamento de desenhos e trabalhos artísticos, proporcionando um fácil acesso a tutoriais e uma grande abrangência de imagens de referência.

- *Library Genesis* (<http://gen.lib.rus.ec/>)

O *Library Genesis* é um mecanismo de busca de artigos e livros sobre variados assuntos,

que permite acesso livre a conteúdos pagos ou de difícil acesso digital. Possui o objetivo de arquivar e organizar livros e artigos em PDF, contendo uma grande variedade de temas, autores e conteúdo.

O *site* é muitas vezes usado por autôditas universitários que não possuem condições de comprarem volumes físicos ou não encontram facilmente em uma biblioteca os materiais necessários para seu aprendizado acadêmico.

É possível encontrar livros sobre arte e desenho e até apostilas para aprendizado na área. Com uma grande variedade de autores, inclusive com materiais de diversos países, criando um ambiente propício para se encontrar qualquer material, sobre qualquer tema desejado.

- *Quickposes* (<https://www.quickposes.com/en>)

É um *site* dedicado exclusivamente para a prática de desenhos gestuais, contendo um grande acervo de fotos de modelos posando para aulas e sessões de desenho.

Um diferencial é que ele separa os modelos por categorias, assim sendo possível escolher que prática deseja-se aprender. Outra ferramenta interessante do *site* é seu temporizador que possibilita simular o equivalente a uma aula de desenho com modelo vivo, com poses rápidas ou até desenhos de longa duração.

#### 4.2 Usando os recursos da *web*

Um bom ponto de partida para um interessado em aprender desenho *online* e ser autodidata, é ter em mente como aproveitar os recursos disponíveis na *web*. Como citado anteriormente, existem diversos *sites* e plataformas que podem auxiliar no aprendizado. Muitas imagens podem ser usadas como referências e muitos tutoriais estão a disposição.

No *Youtube* é possível encontrar diversos canais focados em ensinar passo a passo variadas

<sup>2</sup> Quadro.

técnicas de desenho. Alguns *youtubers* possuem aulas pagas, caso os interessados queiram um pacote com aulas mais detalhadas, aprofundando nos assuntos e tendo a liberdade de tirar dúvidas com o próprio *youtuber*. É o melhor lugar para começar o aprendizado do zero, aprendendo técnicas iniciais, categorias de materiais e o princípio dos desenhos de observação.

Em sequência, no *Deviantart* e Instagram é possível encontrar artistas e estilos variados que podem ser a base de inspiração do estilo que o interessado deseja estudar. É recomendado que se inicie a praticar usando outros artistas como inspiração, replicando os desenhos até que se encontre um estilo próprio. Uma recomendação nessas duas plataformas específicas é o uso de palavras chaves, referentes às técnicas e temas que facilmente são encontradas em tutoriais. Usar sinônimos e palavras chaves em inglês, contribuiu para encontrar mais material de determinado assunto desejado.

Depois de uma prática frequente e o autodidata já tendo conhecido diferentes estilos e artistas, ele finalmente estará preparado para desenvolver seu próprio estilo e técnica de desenho. Com isso ele pode começar a usufruir das infinitas possibilidades que o *Pinterest* proporciona, podendo pesquisar referências mais abrangentes, como cenários, estilos de vestimenta, traços e feições diferenciadas. Tudo para enriquecer ainda mais sua técnica.

O *Library Genesis* também pode ser de grande auxílio, caso o autodidata procure seguir um plano de estudo com metodologias mais organizadas e consolidadas para o leitor. O *site* possui diversos livros sobre desenho, ilustração, técnicas de desenho e pintura que podem auxiliar o aprendizado do interessado.

Por fim, o *site Quickposes* está disponível para auxiliar um estudo mais aprofundado de anatomia, com modelos posando para diferentes categorias de ângulos e posições. Ajudando no estudo de perspectiva, diferença de anatomia masculina e

feminina, formas e detalhes do corpo humano.

Existem diversos *sites*, tutoriais e plataformas que podem auxiliar nessa jornada autodidata, cabendo ao interessado escolher quais recursos deseja utilizar no seu aprendizado, tendo consciência de que a prática é indispensável. Não basta somente acumular uma grande quantidade de referências, assistir vários tutoriais e não colocar em prática no papel. É essencial que o autodidata dedique algumas horas para estudar e praticar seriamente, para que consiga alcançar seu objetivo.

### 4.3 Organização

Como descrito por Gottardi (2015): “A autonomia na aprendizagem é democrática, requer disciplina, planejamento, decisão, organização, persistência, motivação, avaliação e responsabilidade”. A organização é um ponto crucial para um indivíduo se tornar efetivamente autodidata.

Apesar de a vantagem de possuir todo e qualquer conhecimento a distância de um clique, não basta só que o autodidata vença a dispersão para se concentrar no seu aprendizado. Também é necessário que ele se organize para que possa estudar de maneira efetiva. Num cenário tradicional de ensino entre aluno e professor, o professor organiza e ordena os materiais que o aluno terá acesso durante seu aprendizado. Porém, quando se é autodidata essa função recai sobre os ombros do próprio estudante.

Com acesso à uma vasta quantidade de materiais de aprendizado, o indivíduo pode acabar se perdendo durante a organização e planejamento de sua didática. É muito comum autodidatas gastarem muito mais tempo acumulando tutoriais, livros e referências do que realmente colocando-as em prática durante seu período de estudo. Por isso a importância de uma organização prévia de materiais, para que o próprio indivíduo trace suas metas e defina o que deseja aprender e até onde irá em cada sessão de estudo.

“The first step in transforming data into information is to explore its organization. This simple yet crucial process can appear futile, but often you can discover something through it that you had never seen before. It is important to realize that the very organization of things affects the way we interpret and understand their separate pieces.”(SHERDOFF, 1994, p.5).

O primeiro passo para transformar dados em informação é explorar sua organização. Este processo simples, mas crucial, pode parecer fútil, mas muitas vezes você pode descobrir algo através dele que nunca tinha visto antes. É importante perceber que a própria organização das coisas afeta a maneira como interpretamos e entendemos suas partes separadas. (SHERDOFF, 1994, p.5).

Dessa forma, é aconselhável que o autodidata se programe ou até mesmo siga alguma linha temática previamente organizada, para que possa estudar sem que se perca o meio do caminho. Não é fácil se auto disciplinar contra distrações e ainda manter um cronograma organizado sobre quais temas/assuntos estudar, mas esse é o caminho que um autodidata deve percorrer para conseguir alcançar o conhecimento desejado.

#### 4.4 Aplicação

Durante o período do projeto PRONOTURNO<sup>3</sup> (2016 a 2018) , foi realizada uma pesquisa

<sup>3</sup> O Pronoturno destina-se a possibilitar a estudantes dos cursos noturnos, que habitualmente trabalham e que demonstrem potencial para ter destacado desempenho acadêmico, dedicar-se exclusivamente aos estudos, para incentivar seu envolvimento na vida acadêmica. Os alunos participam de um elenco de atividades individuais e coletivas , definidas em um Plano de Trabalho contemplando ensino, pesquisa e extensão e coordenadas por um professor tutor. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/prograd/arquivos/bolsas/pronoturno/Of%C3%ADcioPN.pdf>> . Acesso em junho de 2018.

pela aluna Mariana Santiago Vieira, em conjunto com a professora orientadora Angélica Beatriz. Sobre o processo de busca de referência, materiais didáticos e as diferenças de aprendizado proporcionados entre *web* e livros.

Foram seguidas as recomendações citadas previamente neste artigo, como plataformas e modos de pesquisa. Para cada tema pesquisado foram gerados relatórios, a respeito do processo de pesquisa, filtragem de imagens, aplicações de técnicas e conhecimentos compartilhados via *web*.

Dessa forma, esse projeto de conclusão de curso, foi baseado no estudo de casos e nas experiências vivenciadas durante o período de pesquisa. Com aplicações e estudos realizados dentro das temáticas propostas e organizadas pela aluna e professora orientadora.

##### 4.4.1 Relato de Experiência

Foi uma experiência interessante analisar as diferenças das técnicas de ensino vindas de diversas plataformas diferentes. É possível encontrar similaridades entre as técnicas ensinadas via *web* por professores de diversas idades e do livro “Natural Way to Draw” de Kimon Nicolaides – 1941.

**Figura 1 – Desenhos produzidos seguindo as instruções do livro de Nicolaides .**



Desenho por Mariana Santiago (2017)

Existe uma grande facilidade em encon-

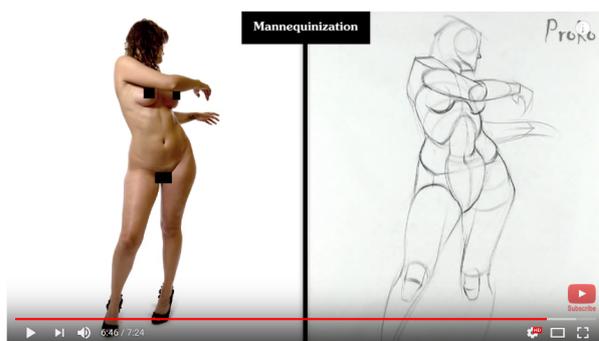
trar tutoriais e ensinamentos de diversas áreas, via *web*, mas é necessário ter certo conhecimento do que pode ser verdadeiramente aproveitado. O estudo que fiz com o livro de Nicolaidis ajudou muito a aperfeiçoar essa orientação sobre técnicas de desenho gestual.

O livro busca ensinar de forma dinâmica, com uma série de exercícios, mostrando passo a passo a construção do desenho e propõe os horários de estudo mínimo antes de cada capítulo. Dessa forma, um autodidata pode aprender mesmo sem o auxílio de um professor, através do livro e suas técnicas de aprendizado.

O mesmo pode ser dito do *youtuber* Proko, sua sequência de vídeos possui algumas aulas explicativas sobre desenho gestual. Proko explica que para um bom desenho não basta apenas acrescentar detalhes, mas passar uma noção de movimento, ritmo e fluxo, que farão com que o desenho se torne muito mais realista e expressivo.

Dessa forma ele demonstra com uma série de desenhos de observação, como começar a usar linhas de movimento e não se prender tanto à forma anatômica, mas sim ao movimento que o corpo está realizando.

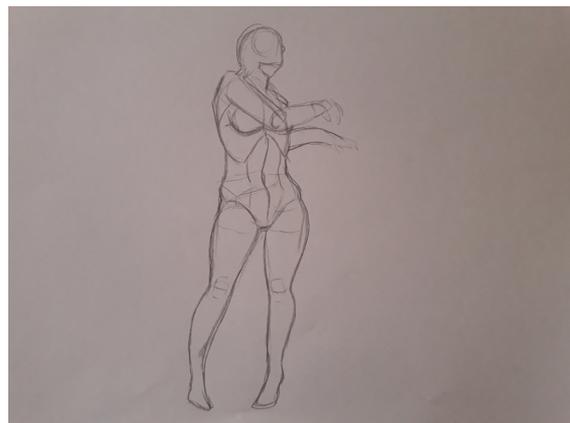
Figura 2 – Vídeo tutorial do “Youtuber” Proko.



Mannequinization - Drawing Example 2

(<<https://www.youtube.com/watch?v=ihoY94K-Yhs>>)

Figura 3 – Estudo realizado seguindo a didática de Proko.



Desenho por Mariana Santiago (2017)

Os ensinamentos de Proko e Nicolaidis se assemelham em muitos aspectos, mas o ponto mais interessante em comum entre os dois, é que ambos aconselham que a melhor forma de aprender desenho, é praticando. Olhando o mundo ao seu redor e colocando em uso as informações adquiridas (via *web* ou livro ). Portanto, não basta somente ler, pesquisar ou assistir uma imensa quantidade de materiais sobre desenho, também é necessário colocar em prática o aprendizado.

As monitorias com modelos vivos também foram extremamente interessantes e auxiliaram na compreensão do movimento do corpo e como o desenho gestual pode auxiliar na construção de um desenho.

**Figura 4 – Desenhos produzidos durante a monitoria de desenho (organizada por alunos) da EBA-UFMG**



Desenho por Mariana Santiago (2017)

Foi uma experiência completamente diferente de apenas desenhar fotos de pessoas e ter um modelo real, frente a frente, posando para o desenho. Com a base de desenho gestual ensinada por Nicolaides, os estudos de manequinização<sup>4</sup> mostradas por Proko e a oportunidade de aplicação do aprendizado com um modelo vivo, renderam uma melhora considerável nas minhas habilidades com desenho.

Uma das experiências mais interessantes que tive durante a pesquisa, foi a liberdade de experimentação que pude vivenciar num projeto de pesquisa. Devido o próprio curso CAAD<sup>5</sup> ter um grande foco em animação, sempre me encantei pela linha de movimento dos corpos nos desenhos, mesmo nos de observação. Sempre considerei uma tarefa árdua dar peso e movimento nos desenhos estáticos. E esse tema me deu a oportunidade de experimentar e aprender melhor sobre como aplicar essas características para tornar meus desenhos mais fluidos e com movimento.

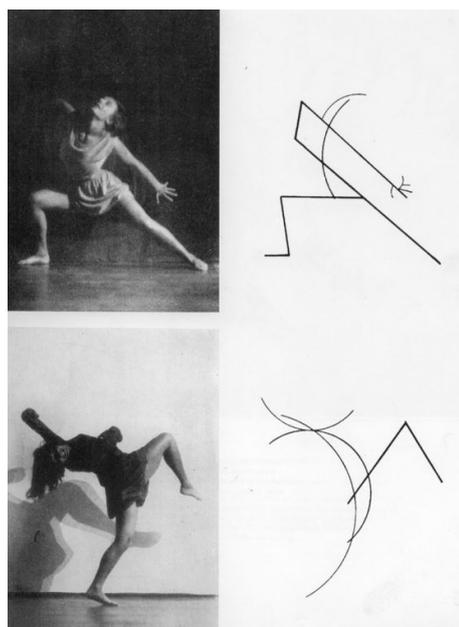
A ideia do tema de “Linhas de Movi-

<sup>4</sup> Técnica que divide o corpo em partes separadas para uma melhor compreensão do todo.

<sup>5</sup> Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais - UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais).

mento” surgiu quando ao acaso encontrei uma imagem que simplificava linhas de movimentos de fotografias de pessoas dançando. Imagem que futuramente descobri pertencer a um antigo livro de Kandinsky. Fiquei intrigada pelo fato de linhas tão simples passarem exatamente o movimento e o peso do movimento das fotografias. Com esse ponto de partida, resolvi experimentar como aplicar essa técnica extremamente similar ao desenho gestual ensinado por Nicolaides, e aplicá-la num contexto diferente das fotos.

**Figura 5 – Ilustração do livro de Wassily Kandinsky..**



Wassily Kandinsky, “Dance Curves: On the Dances of Palucca” (1926)

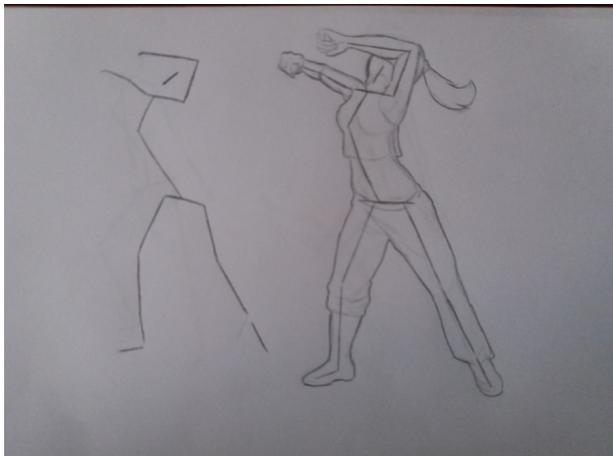
Não é fácil achar referências fotográficas ou ilustradas que sejam muito específicas para determinadas categorias de dança, talvez até mesmo o movimento de dança desejado. Devido a isso, resolvi buscar minhas referências de movimentos em vídeos de dança.

Figura 6 – “Print screen” do vídeo de Tim Milgram.



( <<https://www.youtube.com/watch?v=UO0i3i-4WYo&t=109s>> )

Figura 7 – Desenho seguindo as linhas de movimento.



Desenho por Mariana Santiago (2017)

Talvez pareça muito complicado desenhar um corpo se movimentando tão rápido. No *Youtube*, por exemplo, existem ferramentas que permitem alterar a velocidade do vídeo. Assim é possível colocar o vídeo numa velocidade baixa o suficiente, para que se possa pausar no momento e na pose exata que se deseja desenhar.

Figura 8 – “Print screen” do vídeo de Tim Milgram.



( <<https://www.youtube.com/watch?v=UO0i3i-4WYo&t=109s>> )

Figura 9 – Desenho seguindo as linhas de movimento.



Desenho por Mariana Santiago (2017)

Mesmo com linhas simples, fica mais fácil perceber o lugar de cada membro do corpo, mesmo numa posição mais complexa. Com movimentos de dança não é diferente, mesmo com poses que exigem um pouco mais de noção de anatomia e perspectiva, as linhas de ação conseguem tornar o processo do desenho um pouco mais fácil. As linhas ajudam na distinção do formato do corpo e auxiliam na preservação da anatomia.

O projeto Pronoturno foi uma excelente oportunidade de testar minha disciplina como aluna e conhecer melhor minhas próprias habilidades com desenho. Pude encontrar vários materiais interessantes e testar diversas técnicas de desenho que jamais

havia pensado em praticar. Essas mesmas técnicas me ajudaram durante o próprio curso do CAAD<sup>6</sup>, quando foi necessário que eu colocasse em prática meus conhecimentos de desenho e anatomia, para trabalhos de animação em diversas matérias.

O tempo que me dediquei como autodidata pôde auxiliar em conhecimentos que não tive a oportunidade de desenvolver em curso enquanto aluna, mas tudo que aprendi sozinha, foi usado e aproveitado durante meu processo acadêmico. Descobri que não preciso esperar um professor para alcançar o conhecimento que desejo adquirir, estudando de forma autodidata, posso aprender e me dedicar sozinha, enriquecendo ainda mais os conhecimentos que adquiri em curso.

## 5 CONCLUSÃO

Apesar das possíveis dificuldades que eventualmente aparecerão ao trilhar um caminho autodidata, é sim possível aprender online. Existem muitas formas e ferramentas que estão a disposição para auxiliar nesse aprendizado. Sejam elas imagens, vídeos, tutoriais, livros ou apostilas. Todas são formas válidas de aprender. Compete ao indivíduo aprender a ter auto disciplina, evitar distrações que possam prejudicar sua concentração e organizar previamente os materiais que deseja estudar.

É preciso ter em mente que além desse processo árduo que é a organização e se manter focado no aprendizado, o autodidata também deve se desligar da *web* quando for o momento de colocar em prática os ensinamentos aprendidos. Mesmo a *web* oferecendo uma grande janela de oportunidades e materiais de referência, fora da tela existe um mundo cheio de referências. Um bom autodidata deve observar o mundo ao seu redor e colocar em prática essas observações, executando os ensinamentos adquiridos, praticando com frequência e não desistindo, mesmo com as dificuldades implicadas

no processo.

A *web* não tem somente uma quantidade gigantesca de materiais para auxiliar uma caminhada autodidata, ela também está cheia de pessoas dispostas a passar seus conhecimentos para os outros e ajudar a tirar dúvidas quando possível. A *internet* é uma ferramenta de aprendizado extremamente útil e está ao fácil alcance da maioria das pessoas, mas é preciso disciplina e determinação para alcançar o objetivo de aprender algo novo e tornar-se autodidata.

<sup>6</sup> Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais - UFMG ( Universidade Federal de Minas Gerais ).

## 6 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**. 2003. 331 f. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Educação e Pesquisa, São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>> Acesso maio de 2018
- BASEGGIO, Karina Roberta, MUNIZ, Eray Proença. **Autonomia do autodidata de EAD no Processo de Ensino e de Aprendizagem**. Tecnologia e Sociedade, vol.5, núm. 8, enero-junio, 2009, pp.1-16. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2009. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=496650329006>> Acesso maio de 2018
- EL PAÍS. Karelia Vázquez. **Como estudar na internet sem se distrair?** Madri, outubro de 2014. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2014/10/01/economia/1412178663\\_011451.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2014/10/01/economia/1412178663_011451.html)> Acesso abril de 2018.
- FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de.; MAGALHÃES, Maria Helena de Andrade; BORGES, Stella Maris. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas**. 9. Ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013. Disponível em: <<https://lucianabicalho.files.wordpress.com/2014/04/394272junia-lessa-46-2009-manual-normas-8-edicao-revista-miolo1.pdf>> Acesso maio de 2018
- GOTTARDI, Mônica de Lourdes. **A autonomia na aprendizagem em educação a distância: competência a ser desenvolvida pelo autodidata**. 2015. 113 f. Faculdade da Serra Gaúcha (FSG) Associação Brasileira de Educação a Distância. Volume 14. Rio Grande do Sul, 2015. Disponível em: <[http://seer.abed.net.br/edicoes/2015/08\\_A\\_AUTONOMIA\\_NA\\_APRENDIZAGEM.pdf](http://seer.abed.net.br/edicoes/2015/08_A_AUTONOMIA_NA_APRENDIZAGEM.pdf)> Acesso maio de 2018.
- LIRA, J, PEREIRA, M. K. S, FELL, A.F.A. **Resenha Crítica/ A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros**. Revista de Gestão e Tecnologia NAVUS. Florianópolis, SC, 2017. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5905478.pdf>> Acesso abril de 2018
- SHEDROFF, Nathan. **Information Interaction Design: A unified field theory of Design**. Chief Creative Officer, Vivid Studios, 1994. 1 f. Disponível em: <<http://nathan.com/information-interaction-design-a-unified-field-theory-of-design/>> Acesso abril de 2018.
- UOL EDUCAÇÃO. Edgard Matsuki. **Autodidatismo: especialista dá dicas para estudar sem professor**. Brasília, 2013. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2013/01/14/autodidatismo-especialista-da-dicas-para-quem-quer-estudar-sem-professor.htm>>. Acesso abril de 2018.