Gil Tokio de Tani e Isoda

**SOBRE
DESENHO**

estudo teórico-visual

Faculdade de
Arquitetura e Urbanismo
da Universidade de São Paulo

São Paulo
2013

Gil Tokio de Tani e Isoda

SOBRE DESENHO

estudo teórico-visual

Dissertação apresentada à
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
da Universidade de São Paulo
para obtenção do título de
Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Área de concentração: Design e Arquitetura

Orientador: Giorgio Giorgi Jr.
São Paulo
2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, desde que citada a fonte. email: giltokio@usp.br

para
Viviane Lopes
Yutaka Isoda
e Edna Tani

Isoda, Gil Tokio de Tani
l85s Sobre desenho : estudo teórico-visual / Gil
Tokio de Tani
Isoda. – São Paulo, 2013.
116 p. : il.

Dissertação (Mestrado - Área de
Concentração: Design e
Arquitetura) – FAUUSP.

Orientador: Giorgio Giorgi Jr

1. Desenho 2. Desenho industrial 3. Design 4.
Design gráfico
5.lustração 6. História em quadrinhos I.Título

CDU 741

RESUMO

Esta dissertação tem como objeto de estudo o desenho, entendendo-o como um fenômeno complexo que se situa na zona de tensão entre arte e técnica, fazer e pensar. É possível considerá-lo como meio, processo e fim.

Os objetivos são mapear o significado da palavra desenho, analisar o fenômeno e também os procedimentos envolvidos na ação de desenhar.

O trabalho foi dividido em três capítulos, sendo o primeiro voltado para as definições do termo estudado, a etimologia e estudos do desenho como processo; o segundo capítulo aborda algumas especificidades do desenho e desafios de elaborar uma pesquisa sobre desenho; e o terceiro capítulo reúne

diversas entrevistas feitas com artistas e/ou teóricos especialistas no assunto.

Consideramos esse estudo como teórico-visual, pois foram utilizados recursos gráficos como ferramenta de pesquisa, em conjunto com o material escrito. Exemplos: infografia, ilustração, diagramas, narrativas gráficas, entre outros.

A abordagem da pesquisa é no âmbito da estética descrito por Pareyson, de modo que seja apenas especulativa e não normativa. Ou seja, buscando definir conceitos e não normas.

ABSTRACT

The subject of this thesis is the drawing (desenho) as a complex phenomenon situated in the tension area between art and technique, doing and thinking. It can be considered as means, process and goal.

The objectives are to map the meaning of the word “drawing”, analyze the phenomenon and also the procedures involved in the action of drawing.

The work has been divided into three chapters: The first focuses on the definitions of the studied term, the etymology and the study of drawing as a process; the second chapter discusses some of the drawing specificities and the challenges of developing a research about it; and the last one gathers several interviews with artists and/or theoreticians

that are experts in the field.

We consider this study as both theoretical and visual, since as graphical features (computer graphics, illustration, diagrams, graphic narratives, among others) have been used as a research tool, combined with bibliography. The research approach situates itself in the context of aesthetics defined by Pareyson, so that it is only speculative and not normative. In other words, we defined concepts and not rules.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Giorgio por seu acompanhamento seguro, por seus comentários precisos e valiosos e pelas ótimas conversas na padaria.

Ao professor Agnaldo Farias pela participação incisiva e estimulante na ocasião da banca de qualificação e pelas aulas memoráveis.

A professora Clice Mazzilli pela essencial conversa e apoio não só na ocasião da banca de qualificação, mas também no produtivo semestre que compartilhamos durante a disciplina em que fui monitor, e em diversas outras oportunidades.

A todos os meus entrevistados e interlocutores que me receberam tão bem e mantiveram o canal de diálogo aberto ao longo da pesquisa:

Beatriz Piccolotto, Carlos Fajardo, Claudio Mubarrac, Chico Homem de Mello, Domingos Takeshita, Edith Derdyk, Laerte Coutinho, Marcelo Campos, Octávio Cariello, Odiléa Toscano e Silvio Dworecki.

Ao professor Vicente Gil pelas melhores tardes de conversa durante as aulas da pós graduação.

Ao professor Mario Henrique D'Agostino pelas estimulantes aulas de preceptivas artísticas.

Ao professor Feres Khoury pelas ótimas dicas e sugestões biliográficas

Aos amigos e colegas que participaram de várias formas: Elizabeth Romani, Eunice Liu, Sara Goldchmit, Paulo Alas Rossi, Pedro Murilo Freitas, Joca Yamamoto, Paula Dedecca, Dina Roldan, Daniel Bueno, Gau Manzi, Moreno Zaidan, Mari Wilderom, Juliana Braga e Jorge Zugliani.

À Carol 'Zul' Oukawa e Amália Dos Santos, pela ajuda nas etapas finais e por acompanhar o percurso, mesmo que às vezes meio à distância.

Aos pingados Beto Uechi e Leandro Robles, sócios, que mantiveram o nosso barco firme nas minhas ausências inevitáveis, e ainda me ajudaram ao longo de toda a pós-graduação.

À toda minha família pelo apoio e o companheirismo de sempre. Pai, Kaká, Kiki, Nara, Heitor e Lucas.

À Kaká Shimabukuro pela revisão eficiente e todo o apoio no dia a dia.

Ao Kiki Isoda que me ajuda desde 1983 e, especialmente no mestrado, onde ajudou do começo ao fim.

A Nara Isoda e Olavo Costa pela constante curiosidade e palpites empolgados.

Ao Heitor pelas tirinhas.

Ao Lucas por aceitar trocar uma ovelha por três palhas.

E ao meu pai pelo sashimi aquele dia.

À Vivi por ser fundamental e estar todo dia do meu lado, acompanhando de perto o processo, corrigindo, transcrevendo, dando suporte e ânimo.

E à minha mãe, por tudo o que desenhamos juntos.

SUMÁRIO		
	introdução	13
CAPÍTULO 1	SOBRE DESENHO	15
	01.1 o que é desenho?	17
	01.1.1 por que é difícil definir o que é desenho?	18
	01.1.2 definição atual da palavra	20
	01.1.3 etimologia	22
	01.1.4 linha do tempo	28
	01.2 desenho como fenômeno material	33
	01.2.1 algumas manifestações materiais	34
	01.2.2 mapeamento da morfologia do desenho	36
	01.3 desenho como fenômeno mental	42
	01.3.1 desenho como processo cognitivo	43
	01.4 desenho como fenômeno dinâmico	45
	01.4.1 desenho como formatividade	46
	01.4.2 dicotomia e a fita de Moebius	47
CAPÍTULO 2	ESPECIFICIDADES DO DESENHO	49
	2.1 Hipotetigrafia	51
	2.2 Infografia	54
	2.3 Sobre desenho como pesquisa	56
CAPÍTULO 3	ENTREVISTAS	61
	3.1 Carlos Fajardo	65
	3.2 Claudio Mubarac	73
	3.3 Laerte Coutinho	79
	3.4 Edith Derdyk	85
	3.5 Silvio Dworecki	91
	3.6 Octavio Cariello	99
	3.7 Comentários finais	106
	BIBLIOGRAFIA	
	bibliografia	109

01 INTRODUÇÃO

O que é desenho?

Esta pesquisa parte dessa indagação simples, mas, mesmo após alguns anos de leituras, entrevistas, ensaios, desenhos e reflexão, é difícil de respondê-la de maneira direta e sem ressalvas.

Para ilustrar o quão antiga pode ser a relação da humanidade com o desenho, podemos tomar emprestada a reflexão de Márcia Tiburi que sugere “uma nova ontologia em que a inauguração do humano não se dá pela palavra carregada de conceitos, mas pelo *grapho* mais primitivo, o primeiro gesto representacional realizado pelo homem quando, munido de uma vareta, riscou o chão de areia”.¹ Esse primeiro risco feito no chão é, claro, hipotético, mas nos coloca “diante de um novo mito inaugural da cultura”² e, independente de a história do homem, enquanto ser, ter começado com o traçar consciente de uma linha, é evidente que o desenho é elemento essencial e primordial em todo percurso da humanidade até hoje.

Parece desnecessário exemplificar e justificar tal importância, dado que o desenho está presente em tudo que nos cerca. Desde as pinturas rupestres de dezenas de milhares de anos antes de Cristo, passando pelos primeiros hieróglifos, pelos alfabetos, pela geometria, arquitetura, taxonomia, astronomia, pintura, urbanismo, design... Multidisciplinar, quase onipresente, atualmente não há disciplina cultural que não faça uso do desenho como instrumento, direta ou indiretamente.³

Ainda assim, mesmo sendo algo tão presente no cotidiano, na vivência de qualquer pessoa, é algo que ninguém sabe definir com convicção o que é.

Esta pesquisa buscou mapear⁴ alguns aspectos do desenho a fim de compreendê-lo melhor, refletindo sobre a definição do conceito, sua etimologia e algumas de suas propriedades específicas. Ao final da dissertação temos também algumas entrevistas com pessoas que dedicaram boa parte de suas vidas a estudar o desenho, tanto na prática profissional, quanto na teoria, passando pela pesquisa acadêmica.

Importante frisar a ênfase na produção visual da pesquisa, de certa forma experimental, que buscou utilizar ferramentas gráficas para auxiliar no desenvolvimento do trabalho e na resolução de parte das questões levantadas. Deliberadamente foram privilegiados os aspectos visuais durante toda a formatação do material final e, com erros e acertos, acreditamos que o resultado obtido pode contribuir para algumas reflexões sobre a pesquisa em design e, também, especificamente sobre desenho. Falaremos desse assunto mais especificamente no capítulo 2.

A abordagem teórica busca se apoiar na definição de estética descrita por Luigi Pareyson, de modo que a pesquisa assuma um caráter puramente especulativo, buscando definir conceitos e dando conta do “significado, da estrutura, da possibilidade e do alcance metafísico”⁵ do desenho como fenômeno. Desse modo, portanto, o trabalho não assumirá um caráter normativo ou valorativo, comumente presentes em manuais que pretendem ensinar a desenhar.

Assim como Leon Battista Alberti em seu tratado sobre a pintura, no século 15, logo em seu primeiro parágrafo, pede que o leitor considere que ele escreve “não como matemático, mas como pintor”⁶, cabe ressaltar que o autor desta dissertação, apesar de fazer uso do ponto de vista da estética como ferramenta teórica, não é filósofo, tampouco historiador, crítico ou tratadista, mas um desenhista, ilustrador e professor de desenho por ofício.

No entanto, tal fato, de modo algum, representaria um *mea culpa* por eventuais deslizos e imprecisões ao longo da dissertação. Poderia ser, porém, um dado relevante para o leitor, a fim de esclarecer que este é o resultado da reflexão de alguém que vivencia cotidianamente as descobertas e percalços do ato de desenhar.

E, por fim, esperamos que esta dissertação exponha a abrangência e importância do conceito do desenho e da ação de desenhar e, estando o assunto muito longe de se esgotar, que contribua para futuros trabalhos que venham compartilhar da mesma indagação.

1.TIBURI, Marcia. in *Diálogo|Desenho*. 2010.

2.Idem

3.MASSIRONI. Manfredo. in *Ver pelo Desenho*. 1982.

4. Vide o conceito de mapeamento, no subcapítulo 01.3.1.

5.PAREYSON, Luigi. in *Os problemas da Estética*. 1966.

6.ALBERTI, Leon Batista. *Da Pintura*. 1436.

7.MASSIRONI, Manfredo. in *Ver pelo Desenho*. 1982.

Capítulo

01

SOBRE DESENHO

01.1 o que é desenho?

01.1.1 por que é difícil definir o que é desenho?

01.1.2 definição atual da palavra

01.1.3 etimologia

01.1.4 linha do tempo

01.2 desenho como fenômeno material

01.2.1 algumas manifestações materiais

01.2.2 mapeamento da morfologia do desenho

01.3 desenho como fenômeno mental

01.3.1 desenho como processo cognitivo

01.4 desenho como fenômeno dinâmico

01.4.1 desenho como formatividade

01.4.2 dicotomia e a fita de moebius

01.1 O QUE É DESENHO?

Eis que o primeiro capítulo tem início com a principal pergunta da dissertação.

Em uma das entrevistas gravadas ao longo da pesquisa, fizemos a mesma pergunta que está logo acima, no topo desta página, ao Carlos Fajardo, que rebateu: “Você usou quatro palavras para fazer essa pergunta, difícil é respondê-la.”

Entendemos perfeitamente a observação do pintor que, com mais de 70 anos, muitos deles dedicados à pintura, a vivência de arte e a prática de ensino de desenho, confessou a dificuldade de responder tal questão.

Porém, assumindo tal dificuldade como um fato,

iniciamos agora nossa linha de raciocínio a fim de clarificar a questão.

Temos como objetivo nesta etapa mapear algumas definições, aspectos etimológicos e os significados do conceito de desenho.

Veremos que alguns recursos infográficos buscam colaborar com a discussão levantada, assim como as diversas imagens que complementam a linha de raciocínio.

Como era de se esperar, a resposta para pergunta do título não é uma só, mas ao menos buscamos apontar para algumas possibilidades e levantar mais algumas perguntas.

01.1.1 POR QUE É DIFÍCIL DEFINIR O QUE É DESENHO?

Drawing as a subject of study is a topic waiting to be formulated. And a major reason for its irresolute state is the problematic issue of defining what is drawing. (PETHERBRIDGE, 2008)¹

É notória a dificuldade de achar uma definição para o que é desenho. Mesmo que a tentativa de definição se estenda por todo um livro, há sempre ressalvas, pontos ambíguos e questões não solucionadas.

Diversos autores buscaram alocar conceitualmente a palavra, alguns dos quais estudamos ao

longo dessa pesquisa, contudo dificilmente houveram opiniões conclusivas sobre a definição do termo e, talvez, o único consenso a respeito seja o de que o problema é bastante complexo.

Abaixo podemos observar um tentativa de mapear alguns dos aspectos que tornam essa questão tão complicada de ser respondida.

Com certeza não se trata de uma listagem definitiva. Seguramente podemos questionar alguns deles e devem haver tantos outros a serem listados.

Consideremos como apontamentos e hipóteses para ajudar a gerar questionamentos para compreensão do problema.

Porque não é só coisa de lápis e papel²

O uso corrente da palavra tende a restringir o termo ao fenômeno material. O sinal gráfico sobre uma superfície. O traço.³

Ou seja, é senso comum a tendência de considerar o desenho somente como o resultado visível do processo.⁴

Há também, mais especificamente, uma certa propensão de entender desenho como algo necessariamente figurativo e

Porque é um fenômeno complexo

O desenho é ação e ideia. É meio, processo e fim. Tem múltiplos usos, manifestações e aplicações.⁵

Ele é técnica. É intenção. É projeto. É físico. É intelectual.

Pode ser ícone, índice e símbolo.⁶

Ele é uma linguagem para técnica, para arte, para ciência...

O desenho habita a fronteira entre a ideia e a realidade. [...] Desenhá-lo fica no limite entre o imaginar e o fazer, entre os pensamentos e os sentidos. (BATTAGLINI, 2007)⁷

Por estar presente ao longo de toda a História da

1. PETHERBRIDGE, Deanna. in *Nailing the Liminal: The Difficulties of Defining Drawing*. 2008.

2. MOTTA, Flávio. in *Desenho e Emancipação*. 1967.

3. Vide o próximo subcapítulo a definição do dicionário Houaiss para a palavra “desenho”.

4. MOTTA, Flávio. in *Desenho e Emancipação*. 1967. Nesse texto, Motta atribui à Missão Francesa que veio ao Brasil em 1816, a influência do entendimento de que “o verdadeiro desenho é a linha”, entre outras.

5. Tradução livre do autor, com edições, a partir do texto de PETHERBRIDGE, Deanna. in *Nailing the Liminal: The Difficulties of Defining Drawing*. 2008.

6. FARIAS, Agnaldo. *Desenho esquema esboço bosquejo projeto debuxo ou o desenho como forma de pensamento*. Catálogo da exposição. Gabinete do Desenho. 2012

7. BATTAGLINI, Arnaldo. “A fronteira como Território”. in DERDYK, Edith (org.). *Disegno, desenho, desígnio*. 2007.

Porque não parece necessário defini-lo⁸

O desenho é um fenômeno que esteve sempre presente na História da humanidade.

Mesmo sendo comum a inibição, que pode ser definida como um tipo de estigma social, de “não saber desenhar”, o entendimento de desenho é algo quase natural a qualquer ser humano racional com pleno funcionamento de suas capacidades perceptivas.

Todo ser humano é capaz de entender uma placa com um pictograma, uma seta, um sinal no chão, uma representação de animal em uma pintura rupestre.

Em algum nível, independentemente da *expertise* ou contexto social, todos conseguem produzir algo nessa linguagem.

Dessa forma, talvez não pareça necessário definir algo tão comum e cotidiano quanto *ver*⁹ ou *andar*.

Porque seu significado mudou ao longo da história

O desenho, com esta grafia, é uma palavra com origem no renascimento.¹⁰

Contudo, os atos de traçar linhas, projetar, esboçar, designar sempre estiveram presentes no repertório cotidiano do homem.

Independentemente de qual palavra se utiliza para definir esse fenômeno, é certo que o processo histórico até os dias atuais

Porque é um processo dinâmico

Por que quem desenha em um papel nunca sabe exatamente como o desenho vai ficar?

Por que o desenho pré-concebido mentalmente, idealizado, às vezes é tão diferente da versão materializada? Seja em um papel, em uma escultura, seja em um design de móveis, etc.

Qual a velocidade de processamento da ação de ver, perceber, riscar, ver o risco, mudar o trajeto do gesto?

O ato de desenhar envolve muitas etapas, procedimentos, ações - muitas delas intelectuais, mentais, outras físicas, corporais, materiais. O contexto também influencia e participa,

8. “Falar sobre o que é desenho é falar sobre um objeto e uma ação tão familiares e tão comuns a todas as pessoas, que parece dispensar qualquer definição ou esclarecimento.” RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira. In *O que é Desenho*. 2003.

9. Donis A. Dondis, em seu livro *Sintaxe da Linguagem Visual* problematiza a questão da naturalidade e simplicidade do ato de ver e que isso, de certa forma, suscita que “não há necessidade de desenvolver a capacidade de ver e visualizar”, bastando “aceitá-la como uma função natural.”

10. Vide o subcapítulo *etimologia*

11. Conceito de Rizoma, em filosofia, descrito por DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix in *Mil Platôs - Capitalismo e Esquizofrenia*. 1980.

12. Conceito de formatividade descrito por PAREYSON, Luigi in *Os Problemas da Estética*. 1984.

01.1.2 DEFINIÇÃO ATUAL DA PALAVRA

DESENHO
substantivo masculino (1567)

Abaixo podemos observar a atual definição da palavra *desenho* no dicionário Houaiss¹. Podemos constatar que o uso corrente enfoca quase que somente aspectos materiais do desenho, tais como *representação, obra de arte, delineamento, figura, forma, etc.* Por metonímia, há a definição do desenho como conjunto de procedimentos; e por sentido figurado o desenho como um tipo de percepção. E podemos considerar que não há nenhuma menção a palavra no sentido de designio, intenção, projeto, idealização, procedimento mental...²

01 representação de seres, objetos, ideias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados

02 p.met. conjunto de procedimentos relativos a essa arte

03 p.met. arte que utiliza e ensina essa técnica de representação
« curso, escola, professor de d. » « ter talento para d. »

04 qualquer obra de arte executada por meios gráficos
« as linhas, o traçado de um d. » « d. abstracionistas, expressionistas » « um d. de Portinari »

05 p.ext. configuração de (um conjunto); contorno, delineamento, recorte
« o d. de uma cadeia de montanhas » « o d. de sua sombra »

5.1 fig. « em poucas palavras fez o d. da situação »

06 a forma considerada dos pontos de vista estético e utilitário, esp. o contorno quando apreciado pelas suas qualidades plásticas; design
« um móvel de d. sóbrio » « esquadria de péssimo d. »

07 figura ou conjunto de figuras de efeito decorativo; motivo
« uma estampa de d. florais » « tapeçaria de d. geométricos »

08 representação de objetos executada para fins científicos, técnicos, industriais, ornamentais; planta, risco, traçado
« o d. de um jardim, de um prédio, de uma máquina »

1. Grande Dicionário Houaiss da língua portuguesa. <http://houaiss.uol.com.br/>

abreviações:
p.met. - por metonímia
p.ext. - por extensão
fig. - figurado (sentido), figuradamente

2. Na primeira definição até constam as palavras *ideias* e *sensações*, contudo a frase define ambas somente como tipos possíveis de representação “feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados”

DESENHAR
verbo (1571)

Como bem observou Edith Derdyk: “É também importante destacar o significado de *desenhar* e, assim, podemos ampliar ainda mais o conceito de *desenho*.”² Assim percebemos que a definição se expande para “imitar ou criar por meios não gráficos”, “apresentar-se a vista”, “elaborar projeto, conceber, planejar” e “tornar-se visível”. Dois fatos chamam a atenção: o primeiro, a grande diferença de definição entre o substantivo “desenho” e o verbo “desenhar”; o segundo, que há ainda uma redução de significados, mesmo somando as duas definições, em relação ao sentido original da palavra no renascimento, como veremos nos próximos subcapítulos.

01 (t.d.int.) representar ou sugerir por meio de desenho
« d. uma flor, uma pessoa, uma caricatura » « saber d. » « d. a lápis »

02 (t.d.) fig. imitar ou criar por meios não gráficos, algo passível de ser percebido pelo espírito, pela vista, pelo ouvido; dar a ideia de, apresentar, descrever, figurar

« seu relato desenvolvia-se, desenhando com precisão os acontecimentos e as pessoas » « d. um círculo no ar » « no quarto compasso, os violoncelos passaram a d. um contraponto melódico »

03 (pron.) apresentar-se à vista; aparecer, delinear-se, manifestar-se
« um sorriso desenhou-se-lhe nos lábios »

04 t.d.) traçar as linhas de (um conjunto ou de dado elemento de um conjunto), de acordo com as indicações do desenho; delinear
« d. um esquema, um plano, uma planta »

05 (t.d.) fig. elaborar projeto; conceber, planejar, projetar
« tudo se passou como ele o desenhara »

06 (t.d. e pron.) tornar(-se) visível, fazer ressaltar ou ressaltar o contorno, o desenho; distinguir(-se)
« um vestido que desenha a forma do corpo » « as sombras desenhavam-se contra o muro »

abreviações:
t.d. - transitivo direto
t.d.int. - transitivo direto e intransitivo
pron., pron. - pronominal, pronome, reflexivo e/ou recíproco
t.d. e pron. - transitivo direto e pronominal

2. DERDYK, Edith. in *Formas de pensar o desenho*. 2010.

01.1.3 ETIMOLOGIA DA PALAVRA DESENHO

O uso da análise etimológica para elucidar o significado das palavras é pratica comum em muitas pesquisas e estudos.

Especificamente referente a palavra *desenho* em português e *design*, em inglês (ambas oriundas da mesma raiz) esse tipo de abordagem é bastante reincidente.¹

Há inclusive autores que curiosamente questio- nam os resultados e motivações desse tipo de abor- dagem sobre o tema.² Contudo nos parece bastante pertinente proceder dessa maneira.

Podemos afirmar que no caso da palavra de- senho essa pesquisa etimológica é mais do que

apenas elucidativa, mas fornece conceitos essen- ciais e estruturais tanto para o entendimento quanto a prática de desenhar.

É possível observar abaixo o que podemos cha- mar de “Árvore Etimológica” da palavra desenho. Pa- ralelamente, na página ao lado, observamos alguns dos significados das palavras contidas na árvore.

As fontes de dados para esse diagrama são di- versas, portanto algumas informações podem conter pequenas imprecisões, contudo a estrutura etimo- lógica está suficientemente clara e eficiente para nossos propósitos.

Árvore etimológica da palavra *desenho*

Algumas definições das palavras

de + signum latim	Partícula de + signum signum - sinal, marca distintiva; assinatura, selo. ⁸
designare latim	Marcar, traçar, representar. dispor, regular ⁹
disegno italiano	A palavra tem origem no renascimento, no século 15, e no período abrangia uma dupla conotação significando ao mesmo tempo representação gráfica (risco, traçado, raciocínio materializado no papel) e um procedimento mental (<i>ideazione, designio, intenção, propósi- to</i>). ³
dessein e dessin francês	A palavra dessein tem o significado de projeto, designio. Eis alguns sinônimos atuais da palavra: intenção, meta, resolução, plano, vontade. ⁴ A palavra dessin significa representação gráfica. ¹³ Existe ainda a palavra projet , de outra raiz etimológica, para definir projetos arquitetônicos.
desenho português	Em português, em seus primeiros registros a palavra apresenta uma conotação ampla, similar a palavra italiana que lhe deu origem. Podemos observar no <i>Vocabulário Portuguez e Latino</i> do padre D. Raphael Bluteau por volta de 1712, que a a palavra <i>desenhar</i> é definida da seguinte maneira: “DESENHAR, ou Dezenha no pensamento. Formar huma idea, idear.[...] Desenhar no papel”. ¹² Na mesma linha de raciocínio a palavra desenho é definida da seguinte maneira: “DE- SENHO, ou Dezenho. A idea, que o pintor forma, para representar alguma imagem. [...] Também ‘Desenho’ significa as justar medidas, proporções & formas exteriores, que devem ter os objetos que se fazem a imitação da natureza”. ¹² Portanto podemos constatar que durante muito tempo a palavra continha por definição o sentido de formar ideia, idear, designar. E também a conotação de <i>ideazione</i> , ou seja, de exercício intelectual prévio. ¹³
diseño espanhol	Traço ou delineação de um edifício ou de uma figura. Projeto, plano. Concepção original de um objeto ou de trabalho para a produção em série. Forma de cada um desses objetos. Descrição verbal ou esboço de algo. Disposição de manchas, cores e padrões que caracterizam externamente animais e plantas diversas. ¹⁰
design inglês	Criar, executar ou construir de acordo com o planejado: conceber, planejar. Ter como propósito: pretender. Planejar para uma função específica ou finalidade. Fazer um desenho, padrão ou esboço. Conceber e executar um plano de design. Desenhar, leiautar ou preparar um projeto. ⁶
dibujo espanhol	Arte e técnica de desenho. Figura, delineação ou imagem executada em linhas claras e escuras. Combinação, motivo decorativo de linhas ou formas de decorar um objeto. ¹¹
drawing inglês	Um ato ou instância de desenho. A arte ou técnica de representar um objeto ou figura que define um plano ou esboço por meio de linhas. Algo desenhado ou sujeito a dese- nho. Esboço, uma representação formada por desenho.
draw inglês	A palavra tem muitos significados, dentre eles: fazer linhas em uma superfície, chamar a atenção, atrair, obter, receber, mover algo puxando, concluir uma ideia depois de pensar cuidadosamente sobre, tomar algo para si, etc.

1. Alguns autores que fizeram uso da etimologia: BUENO, Beatriz P.S.; FLUSSER, Vilem; DERDYK, Edith; MARTINS, Luiz Geraldo Fer- rari; MARAR, Tom e SPERLING, David; ARTIGAS, Vilanova; MOTTA, Flavio; entre outros.
2. Deanna Petherbridge, em *Nailing the Liminal: The Difficulties of Defining Drawing*, questiona os teóricos preocupados com “academic status of art” criticando as “complexas teorias” sobre como a palavra *disegno* tem dupla conotação e que acabam estrangulando o desenho em uma fórmula.

Em uma de raciocínio similar, Ana Leonor M. Madeira Rodrigues, em *O que é desenho*, afirma que existe “o facto de o abuso e a divaga- ção nos afastarem da clareza definidora”, mas acredita que esses abusos “ajudem a perceber o processo complexo que é desenhar”.
3. MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. in *A Etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhe- cimento*.

4.CNRTL - *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*. www.cnrtl.fr
5. ECHEGARAY, Eduardo de. in *Diccionario general etimologico de la lengua española*. 1887.
6. Merriam-Webster. *An Encyclopædia Britannica Co. m-w.com*
7. HARPER, Douglas. *OnLine Etymology Dictionary*. 2001. www.etymonline.com
8. *Grande Dicionário HOUAISS da língua portuguesa*. houaiss.uol.com.br

9. CUNHA. Antônio Geraldo. in *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. 1982
10. *Diccionario de la lengua española - Real Academia Española*. site: lema.rae.es/drae/
11. *Diccionario de la Lengua Española*. site www.elmundo.es/ diccionarios/
12. BLUTEAU. D. Raphael. *Vocabulário Portuguez e Latino*. 1712.
13. BUENO. Beatriz P.S. in *Desenho e Designio - O Brasil dos enge- nheiros militares* (1500 - 1822). 2003.

01.1.4 ETIMOLOGIA DA PALAVRA DESENHO - algumas observações

Nas duas páginas anteriores observamos sucintamente qual foi o processo evolutivo da palavra *desenho* e alguns de seus correlatos em outro idiomas. Apresentamos também alguns de seus significados em diversos períodos históricos e alguns atuais.

A finalidade dessa linha de raciocínio não foi meramente de cunho etimológico, obviamente, mas buscando também subsídios para reflexões que nos auxiliem nessa pesquisa.

Vilém Flusser em determinado momento de seu livro *O Mundo Codificado*, pergunta: “como a palavra design adquiriu seu significado atual?” e prossegue “Não estamos pensando em termos históricos [...]

trata-se de pensá-la semanticamente”. A argumentação de Flusser no texto citado aponta para a relação da palavra design com seus “aspectos perversos e ardilosos” e, resumindo, design como enganação. Após várias reflexões etimológicas, maliciosamente, seu texto conclui que não há uma única resposta para suas perguntas, mas que tudo depende da intenção, do propósito de quem escreve, ou seja, do design.¹

Nesse sentido, sabendo quais os nossos objetivos (bem menores que os de Flusser, diga-se), vamos avançar o raciocínio a fim de clarificar nossa compreensão do que é, ou pode ser, desenho.

Polarização de conotações

A partir desse momento iremos nos arriscar em um raciocínio dicotômico, sabendo do enorme risco de simplificação que essa abordagem acarreta. Porém é fato que alguns autores construíram parte de seus argumentos sobre desenho dessa maneira.²

Na palavra *desenho*, a distinção entre procedimentos mentais e materiais coincide com a dupla conotação da palavra original em

italiano. E, curiosamente, há uma tendência de cada uma dessas conotações terem uma palavra que as representa melhor nos idiomas espanhol e inglês.

Claro que cada palavra tem uma história e, analisando aprofundadamente, essa polarização se mostra relativizada.

Em francês há um percurso parecido no caso de *dessein* e *dessin*, mas deixemos de lado, por hora.³

1. FLUSSER, Vilém. in *O Mundo Codificado*. capítulo: Sobre a Palavra Design. 2007.

2. Além dos escritos que discutem o impasse em relação ao desenho como coisa mental ou material, intelectual ou físico; vide o vasto material escrito a respeito do embate entre “arte e ciência” ou “desenho e pintura”, para citar apenas dois exemplos dentro do nosso campo de pesquisa.

3. Em francês até o século 17 a palavra *dessein* tinha duplo sentido de traço e ideia, ou projeto formado no espírito. Porém atualmente o idioma distingue *dessin* (representação gráfica) de *dessein* (projeto). Distinção similar ao idioma inglês e espanhol, porém com duas palavras de mesma raiz etimológica. Fonte: LICHTENSTEIN, Jacqueline.

A pintura. Textos Essenciais. Vol. 9: O desenho e a cor. 2006.

4. MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. in *A Etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*.

5. É notável o fato de ter sido implementado no Brasil, tendo Rui Barbosa como relator, o curso de Desenho Industrial, em 1883. Apontando para uma tentativa de estabelecer essa semântica mais ampla da palavra desenho. in ARTIGAS, Vilanova. *O Desenho*. 1967.

Redução semântica

Indenpendentemente da tendência de polarização ser tão categórica e simplista como descrita anteriormente, e não é, não resta dúvida de que o significado da palavra desenho, ao longo do processo histórico, da adaptação aos diversos idiomas e contextos culturais, sofreu uma grande redução semântica.

Ainda há indícios, em português, do significado mais amplo da palavra. Como pudemos observar, na definição atual, o verbo *desenhar* é usado tam-

bém para procedimentos ditos mentais. Porém o uso corrente tem diluído esse entendimento.

O mesmo ocorre com as palavras design e *diseño*.

A dupla conotação (ou até tripla⁷) da palavra não surge por acaso, mas provavelmente nasceu da necessidade de definir uma prática de grande uso no período.

Desenhava-se não somente para riscar ou embelezar algo, mas também para entender, estudar, projetar, visualizar problemas...

Não por acaso essa palavra nasce com essas conotações durante o Renascimento.

Há uma hipótese de que a missão francesa que veio ao Brasil em 1816 tenha trazido uma herança neoclássica, que influenciou o ensino de arte no País, ajudando a propagar a ideia de que “o verdadeiro desenho é a linha”.⁸ Claro que talvez a relação não seja tão direta de *causa e consequência*. Mas, com certeza, houve a influência da cultura francesa nesse processo.

Devemos retomar o sentido original da palavra *desenho*?

A princípio nos parece que vale a pena utilizar o amplo sentido original da palavra, porém a resposta para a pergunta acima precisa ser ponderada.

Não se trata de saudosismo ou nostalgia. Tampouco uma vontade missionária de propagar uma ideia.

As palavras estão sujeitas a mudanças de sentido, de grafia, de uso... Isso é inevitável e desejável. Todos os idiomas nasceram e evoluíram dessa maneira.

Como no caso da palavra *design*, que já está bastante adaptada à Língua Portuguesa.⁹ Seu uso é amplamente difundido e seu significado, ainda que com muitas ressalvas, é compreendido pelos falantes do idioma.

Não se configura em problema, *per se*, o fato de o curso de uma faculdade se chamar de *design* e não *desenho* industrial, por exemplo.

uma maneira de pensar, de ver, de entender, de projetar, de idear, de executar, divagar, dialogar...

Não é por mero exercício retórico que nos parece ser adequado e essencial o uso de uma definição mais ampla da palavra desenho, mas por uma necessidade real de explicitar sua natureza tal qual ela é. Não só no dicionário (que é reflexo do vocabulário vivo), mas principalmente no uso corrente, a fim de enriquecer a compreensão e também a ação de desenhar.

Flávio Motta, ao comentar a diminuição dos significados da palavra desenho escreveu: “O que se perdeu da palavra em boa parte se perdeu do homem”.⁷

Cabe àqueles que hão prosseguir desenhando a reencontrar não somente a palavra, mas principalmente o homem.

6. BUENO, Beatriz P.S. in *Desenho e Designio - O Brasil dos engenheiros militares (1500 - 1822)*. 2003.

7. BUENO, Beatriz P. S. fala de tripla conotação de ideazione (exercício intelectual prévio), representação gráfica (esse raciocínio materializado no papel) e, em linguagem figurada, intento, propósito, empresa, designio. in *Desenho e Designio - O Brasil dos engenheiros militares (1500 - 1822)*. 2003.

8. MOTTA, Flávio. in *Desenho e Emancipação*. 1967

9. O verbete “design” já consta nos dicionários, porém com uma definição muito longe da ampla conotação da palavra *disegno*, a saber:

1 a concepção de um produto (máquina, utensílio, mobiliário,

embalagem, publicação etc.), esp. no que se refere à sua forma física e funcionalidade

2 p.met. o produto desta concepção

3 p.ext. m.q. desenho industrial

4 p.ext. m.q. desenho de produto

5 p.ext. m.q. programação visual

6 p.ext. m.q. desenho (‘forma do ponto de vista estético e utilitário’ e ‘representação de objetos executada para fins científicos, técnicos, industriais, ornamentais’)

in *Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. houaiss.uol.com.br

01.1.4 ETIMOLOGIA DA PALAVRA DESENHO

Inglês

Relação de significado palavras *drawing* e *design* com a palavra *disegno*, do século 15.

- conotações da palavra
- dupla conotação: mental e material
 - predominantemente material
 - predominantemente mental

Espanhol

Relação de significado palavras *dibujo* e *diseño* com a palavra *disegno*, do século 15.

- conotações da palavra
- dupla conotação: mental e material
 - predominantemente material
 - predominantemente mental

Francês

Relação de significado palavras *dessin* e *dessein* atuais com a palavra *dessein*, que até o século 17 tinha dupla conotação tal qual a palavra original *disegno* em italiano.

Curiosamente as 3 palavras, nesse caso, tem a mesma raiz etimológica.

- conotações da palavra
- dupla conotação: mental e material
 - predominantemente material
 - predominantemente mental

Português

A palavra *desenho* em português ainda guarda resquícios do sentido original mais amplo. Como podemos ver, por exemplo, no uso da expressão “desenho industrial” no qual *desenho* também é sinônimo de “projeto”. Porém a parcela de uso de significado é bem pequena.

A palavra *desenho* não tem um correlato às palavras *dibujo* ou *drawing* que divide alguns dos significados da palavra original em italiano. E a palavra *debuxo* está fora do uso corrente.

- conotações da palavra
- dupla conotação: mental e material
 - predominantemente material
 - predominantemente mental

01.1.4 LINHA DO TEMPO

Organizando algumas imagens e textos de maneira cronológica, teremos uma linha do tempo da história do desenho.

Apesar da “linha do tempo” ser um diagrama relativamente óbvio e padrão¹ em qualquer livro de História, buscamos posicionar especificamente informações que ampliem nosso entendimento de desenho.

Também há deliberadamente a intenção de ser uma linha do tempo predominantemente visual, sendo que duas das três linhas paralelas são especificamente de imagens.

Dessa forma podemos cruzar algumas informações que, mesmo não tendo aparente correlação,

foram subsequentes, contemporâneas, precedidas, etc.

Evidentemente que, novamente, corremos o risco de esbarrar em uma simplificação dos fatos, uma vez que o recorte de dezenas de milhares de anos não caberá de maneira abrangente em quatro páginas, bem como teorias e estudos complexos sobre desenho não podem ser plenamente contemplados em uma citação curta.

Mas esperamos que a possibilidade de visualização desse conjunto de fatos e imagens permita uma visão panorâmica da História da relação da humanidade com o desenho e apresente um mínimo de possibilidades de análise e reflexão.

CONCEITOS

Trechos e comentários sobre alguns escritos a respeito do conceito de desenho.

27 a.C.
Vitrúvio
Já destacava o desenho como um dos saberes necessários ao arquiteto, contudo denominado, em latim, como “*perius graphidos*”.⁴

1453
Alberti
Descreve uma das etapas da pintura como “circunscrição”, que é o “delineamento da orla” da imagem que se vai pintar.⁵

FATOS

Alguns acontecimentos históricos relevantes para o desenho, com imagens ilustrativas sobre eles.

FIGURA HUMANA

Exemplos de representações da figura humana.

1. HORN. Robert E. Visual Language. 1998.

2. FARTHING. Stephen. Tudo sobre Arte. 2010.

3. MEGGS, Philip B. História do Design Gráfico. 2007.

4. VITRUVIUS Pollio. Tratado de arquitetura. trad. M, Justino Maciel,

2007.

5. ALBERTI, Leon Battista. Da Pintura. trad. Antonio da Silveira Mendonça. 2009.

6. New York Times. www.nytimes.com/2009/05/14/science/14venus.html

01.1.4 LINHA DO TEMPO

TEMPO	1500	1700	1800	1900	2000
-------	------	------	------	------	------

CONCEITOS

Trechos e comentários sobre alguns escritos a respeito do conceito de desenho.

1568
Giorgio Vasari
Em *O Primado do Desenho*, Vasari inicia seu texto da seguinte maneira:
“Oriundo do intelecto, o desenho, pai de nossas três artes - arquitetura, escultura e pintura -, extrai de múltiplos elementos um juízo universal.[...] Dessa percepção nasce um conceito, um juízo que se forma na mente, e cuja expressão manual denomina-se desenho.” E mostra que é preciso o equilíbrio entre corpo e mente, “pois quando o intelecto externa os conceitos depurados e com juízo, são as mãos que, tendo exercitado o desenho por muitos anos, revelam a perfeição e excelência das artes.”^{12 e 13}

1708
Roger de Piles
Em seu *Curso de Pintura por Princípios* o autor descreve que desenho (*dessein*) tem apenas dois significados:
1. a ideia de um quadro, a obra que tem em mente. O “todo, porque abrange não só as luzes e sombras, mas também o colorido e a própria invenção”.
2. as medidas corretas, as proporções e contornos.^{12 e 13}

1769
Joshua Reynolds
Durante o Iluminismo os teóricos se interessaram na relação entre desenho e os sistemas de signos, sugerindo que o desenho pode constituir uma gramática da arte.
Reynolds em *Segundo Discurso da Arte* diria que: “O poder do desenho, modelando e usando cores, é muito apropriadamente chamado Linguagem da Arte”.⁴

1870
Jean Auguste Dominique Ingres
“O desenho é a probidade da arte.”⁶

1879
Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc
Comenta a conexão entre desenho e olhar dizendo: “desenho, evidentemente ensinado, é a melhor forma de desenvolver a inteligência e formar julgamento, pois se aprende a ver, e o ato de ver é conhecimento.”⁴

1934
Edgar Degas
“Desenho não é a forma, é a maneira de ver a forma.”⁵

1969
Philip Rawson
autor do livro *Drawing*, define desenho como a mais “fundamentalmente espiritual de todas as atividades artísticas visuais” porque difere da cor e pigmento da pintura, ou da escultura, porque “para um desenho os ingredientes básicos são traços e marcações que têm uma relação simbólica com a experiência, não uma direta semelhança geral com nada real”.⁴

2008
Deanna Petherbridge
Enquanto cita algumas ideias de Diderot e Charles Le Blanc sobre desenho, a autora comenta que: “Desenho não é mais progenitor de todas artes, mas ainda sim um crucial sistema de significados para toda a prática de arte e design” e continua dizendo que além de ser “o primeiro entre os iguais (*First among equals*)” é também “o elemento que une” todas as “forma de arte umas com as outras, assim como é também um sistema de aprendizado”. E conclui dizendo que “desenho é parte de um *tout ensemble* do trabalho de arte e o ponto central da prática artística”.⁴

FATOS

Alguns acontecimentos históricos relevantes para o desenho, com imagens ilustrativas sobre eles.

1637
Geometria analítica
René Descartes. França.³

1665
Criação de Câmaras Escuras portáteis em forma de caixa.
Aristóteles já conhecia a Camara Obscura no século 4 a.C. Na imagem, uma versão do século 19.³

1795
Geometria Descritiva
Gaspard Monge, matemático francês¹

1805
Primeiro gráfico tipo pizza
Criado pelo economista William Playfair. EUA¹

1826
Primeira fotografia
Joseph Niépce. França³

1845
Técnica de narrativas gráficas
Por Rudolph Töpffer, considerado como sintetizador da linguagem de histórias em quadrinhos. Suíça.¹

1858
Invenção do Diagrama Polar
Criado pela enfermeira Florence Nightingale.¹

1900
Popularização da fotografia
Surgimento da Kodak Brownie, uma câmera acessível a todos.³

1960
Criação da fonte Univers
Por Bruno Pfäffli do ateliê Frutiger.³

1963
Criação do software de desenho
Ivan Sutherland cria o programa sketchpad. EUA¹

1980
Criação da Interface Gráfica
Com ícones, metáfora de desktop e navegação por mouse. Xerox Star. Por Alan Kay e Xerox PARC team.¹

1995
Primeiro filme produzido e animado por computador
Toy Story, estúdio Pixar. EUA.⁸

FIGURA HUMANA

Exemplos de representações da figura humana.

1510
Michelangelo Buonarroti⁷

1516
Rafael Sanzio⁷

1543
Andrea Vesalius⁷

1819
Jean Auguste Dominique Ingres⁷

1839
Katsushika Hokusai⁷

1859
Edgar Degas⁷

1910
Egon Schiele⁷

1930
Kazimir Malevich⁷

1930
Pablo Picasso

1961
Alberto Giacometti⁹

1964
Andy Warhol¹⁰

1972
Otl Aicher³

1996
Lara Croft
personagem de videogame, por Toby Gard.¹¹

1. HORN. Robert E. *Visual Language*. 1998.
2. FARTHING. Stephen. *Tudo sobre Arte*. 2010.
3. MEGGS, Philip B. *História do Design Gráfico*. 2007.
4. PETHERBRIDGE, Deanna. “Nailing the Liminal: The difficulties os defining drawing”. in *Writing on Drawing. Essays on Drawing Praticce and Research*. Editor GARNER, Steve. 2008. - obs: os textos originais em inglês são de tradução do autor.
5. DEGAS. Apud. VALÉRY, Paul. In *Degas Dança Desenho*, 1938.
6. INGRES. J.A. Dominique in *A Pintura. Textos essenciais*. Vol 9: O desenho e a cor. 2006.

7. Imagem em domínio público. fonte: wikipedia.com
8. O filme brasileiro *Cassiopeia*, lançado depois, é considerado por alguns o primeiro filme totalmente produzido digitalmente, sem etapas feitas fora do computador. fonte: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v58n3/a21v58n3.pdf> (2013)

9. Fonte: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1248644/Alberto-Giacomettis-LHomme-Qui-Marche-Greed-vanity-tortured-soul-65m-stick-man.html> (2013)
10. HONNEF, Klaus. Warhol. Taschen. 2005
11. Fonte: <http://www.ign.com/> (2013)
12. Conceito inicialmente inspirado no texto de PETHERBRIDGE (vide nota de rodapé 4), porém consideramos mais adequado e completo recorrer aos textos dos autores citados em sua edição brasileira e tecer comentários a partir deles.
13. LICHTENSTEIN, Jacqueline. A pintura. Textos Essenciais. Vol. 9: O desenho e a cor. 2006.

01.2 DESENHO COMO FENÔMENO MATERIAL

Anteriormente dividi-
mos simplificada-
mente a definição de desenho
em duas partes: mental
e material, coincidindo
em certa medida com
a dupla conotação da
palavra de origem no
Renascimento

Vamos agora abordar
cada uma dessas partes
separadamente detalhan-
do alguns aspectos a fim
de aprofundar questões.

Abaixo uma experiên-
cia de listagem de alguns
aspectos possíveis de
serem abordados, ao se
estudar o desenho como
fenômeno material. Se-
guramente há muitos ou-
tros e também maneiras
diferentes de classificar e
nomear esses assuntos.

Contudo, para dar
prosseguimento à pes-
quisa, iremos nos focar
nos dois primeiros da

lista a seguir por tratarem
de assuntos aparen-
temente estruturais ao
fenômeno desenho. Para
isso faremos um mapea-
mento de algumas possi-
bilidades de abordagem
em cada um deles.

Alguns aspectos materiais passíveis de serem estudados

Como se materializa o sinal gráfico

Tipos de sinais gráficos
Morfologia
Sintaxe

Propriedades do substrato que recebe o sinal gráfico
tipo de papel, tela, parede, madeira, textura, acabamento, etc

Materiais que produzem o sinal gráfico
lápiz, caneta, pena, tinta, buril, estilete, pincel, guache, etc

Técnicas de desenho
perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, desenho arquitetônico, etc

Aspectos que iremos analisar neste subcapítulo

Propriedades do corpo humano no processo do desenho

Funções do desenho
Usos e aplicações

Desenho como linguagem
Comunicação
Relação com interlocutor

Desenho como representação do mundo visível

ETC entre outros

Aspectos comumente trabalhados em manuais de ensino de desenho

33

01.2.1 COMO SE MATERIALIZA O SINAL GRÁFICO?

Estamos chamando de “sinal gráfico” qualquer tipo de informação visual produzida a partir da ação humana, em geral deliberada. Ou seja, o resultado visível do processo material de desenhar.

Neste momento não está sendo levado em consideração se esse sinal exerce alguma função figurativa, comunicativa ou qualquer outro tipo de aplicação ou uso, pois o foco desta reflexão é elucidar o fenômeno de gerar tais sinais.

Algumas observações se fazem necessárias:

Optamos por restringir essa análise aos sinais produzidos pela ação humana, ou seja, a um gesto. Excluindo, desse modo, a capacidade de ver significados em elementos ao redor do homem. Por exemplo: atribuir significado às formas das nuvens.

Vamos tentar focar em processos que tendem a ter resultados bidimensionais, tais como linhas, traços, riscos, esboços, ranhuras, superfícies pintadas, etc. Mesmo sabendo que, nos subcapítulos anteriores, foi discutida a ideia de que a concepção e produção de objetos tridimensionais (cadeira, edificação, esculturas, etc) também são um tipo desenho.

Essa restrição de ordem prática se fundamenta, em parte, pelo fato de que a materialização bidimensional é convencionalmente a mais conhecida e difundida das características do desenho. E também a fim de gerar um recorte que permita pormenorizar a nossa pesquisa.

Para produzir o sinal gráfico, são necessários dois fatores, a saber:

1. Elemento que risca	2. Elemento a ser riscado
<p>O elemento que risca é aquele que, a partir do gesto humano, vai servir de meio para a ação geradora do sinal gráfico.</p> <p>Esse elemento pode ser o próprio corpo humano, ou então algum objeto que podemos chamar de interface.</p>	<div><div><p>Corpo humano</p> <p>ex: desenhar com o dedo na areia.</p></div><div><p>Interface</p> <p>ex: lápis, caneta, estilete, etc</p></div></div> <div><p>Superfície</p> <p>ex: papel, muro, chão, tela, pele, placa de metal, placa de madeira, etc</p></div>

O **atrito** é o principal gerador de sinais gráficos. Ele pode ter dois tipos de resultados:

1. depósito de matéria	2. Supressão de matéria
<p>Neste caso o atrito faz com que o elemento que risca deposite matéria gerando o sinal gráfico visível.</p> <p>Exemplos: lápis depositando grafite, pincel depositando tinta, giz depositando cera, etc</p> <p>Pressupõe que o elemento que risca tem dureza menor que a superfície, ou o sinal vai ser gerado por substância líquida, como a tinta, por exemplo.</p>	<p>Aqui temos uma situação na qual a superfície a ser riscada perde matéria, gerando assim o sinal gráfico.</p> <p>Exemplos: dedo riscando o vidro embaçado, buril gravando o metal, o cotonete limpando a tinta da monotípia.</p> <p>Pressupõe que o elemento que risca tem dureza maior que a superfície.</p>

E, resumidamente, em ambos os casos estamos falando de **deslocamento de matéria**.

Porém, esse sistema não é conclusivo e podemos pensar em algumas **exceções**:

A colagem, por exemplo, bastante utilizada a partir do século 20 por diversos artistas gráficos, é uma técnica que gera resultados que tendem a ser bidimensionais, mas, a rigor, não tem o atrito como princípio gerador. Contudo ainda se enquadra na classificação que descreve depósito de matéria.

Desenhar com água (tal qual o samurai Miyamoto Mussashi desenhava), por outro lado, se encaixa perfeitamente na definição da página anterior, pois a água é matéria. E, nesse caso a única observação é a efemeridade mais evidente, pois a água evapora em um intervalo de tempo curto, não deixando pigmentos visíveis após essa evaporação.

E um território mais tênue é a questão da ação gestual de desenhar no ar. Pois não gera uma materialidade visível, apesar de ter a propriedade de ser visível enquanto o gesto ocorre.

Deixemos esses exemplos de lado, por hora, e vamos listar abaixo alguns outros que são também difíceis de serem classificados, mas que nos parece de grande utilidade apresentá-los, pois nos dá subsídios para demarcar o território conceitual e o meios de atuação do desenho.

reações químicas

<p>combustão</p> <p>oxidação</p>	<p>Alguns sinais gráficos são gerados por reações químicas, e não por atrito.</p> <p>Como no caso de reações termodinâmicas</p> <p>Ex: um pirógrafo queimando a madeira, ou uma lupa concentrando a luz do sol para desenhar sobre um papel queimando-o.</p> <p>Temos também a técnica de desenhar com sumo de limão e posteriormente aquecê-lo com uma vela. O sinal gráfico só surge após a oxidação do sumo.</p>
----------------------------------	---	---

computação

<p>No caso da computação gráfica, sem dúvida, seria preciso um estudo mais detalhado sobre o assunto.¹</p> <p>Simplificadamente podemos considerar todo o aparato eletrônico como uma interface geradora de sinal gráfico, e o resultado visível pode ser tanto impresso em papel como visualizado em informação RGB no monitor do computador.</p>
---	---

fotografia

<p>A fotografia é um dos meios que permitem um resultado visível bidimensional mais próximo do mundo real visível.</p> <p>Contudo, podemos levantar uma questão: seria a fotografia um tipo de desenho?² O resultado materializado no papel fotográfico não tem relação direta formal com o gesto de quem fotografa. Porém a forma, os conteúdos e o designio envolvidos não diferem tanto do que definimos como desenho até agora.</p>
--	---

1. Wucius Wong até comenta alguns aspectos do computador como ferramenta de desenho que, segundo ele, é “primariamente uma máquina de ‘triturar’ números”, mas que depois que os programas gráficos evoluíram foram abertos “novos horizontes” para o desenho.

Porém a sua análise se atém ao fato do recurso ser uma novidade e acaba por apenas apresentar definições de quais máquinas e programas existem e como usar suas ferramentas. WONG, Wucius.

in *Princípios de Forma e Desenho*. 1993.

2. Durante uma conversa não gravada para essa dissertação, Claudio Mubarak discutiu a possibilidade de a fotografia ser considerada uma forma de desenho.

01.2.2 MAPEAMENTO DA MORFOLOGIA DO DESENHO

Para iniciar esse subcapítulo, vamos partir da definição de morfologia por HORN:

Estudo dos elementos individuais básicos - morfemas e palavras. Morfologia é o estudo fundamental sobre a qual sintaxe e semântica são construídas. Morfologia da linguagem visual requer a identificação de seus elementos básicos.¹

Desse maneira iremos mapear alguns autores que em seus trabalhos buscaram elencar quais são os elementos básicos das formas visuais. Veremos que autores ligados a design, pintura, geometria e linguagens visuais em geral chegaram em conclu-

sões muito similares em termos formais. Sendo que praticamente todos eles sintetizam os elementos básicos ao ponto, linha e algum tipo de superfície.

Sabemos, claro, que cada autor apresenta especificidades de raciocínio, assim como sabemos que um resumo como este não abrange satisfatoriamente todo o conteúdo desenvolvido em cada um dos livros citados.

Portanto, assim como na linha do tempo apresentada anteriormente, o objetivo é ter uma percepção panorâmica do conjunto de teorias sobre a morfologia da linguagem visual, priorizando, para tanto, uma abordagem não verbal.

Todos os textos nas caixas cinzas são trechos do livros originais.

PONTO, LINHA E SUPERFÍCIE etc

	●	—	□
Euclides	PONTO É o que não tem partes.	LINHA É o que só tem comprimento, sem largura. A linha considera-se produzida do fluxo ou movimento de um ponto.	SUPERFÍCIE É o que só tem comprimento e largura. A superfície considera-se produzida do movimento de uma linha.
Alberti	PONTO Digo inicialmente que devemos saber que o ponto é um sinal que não podemos dividir em partes. Chamo aqui sinal qualquer coisa que esteja na superfície, de modo que o olho possa vê-la.	LINHA Os pontos, se em sequência se juntarem um ao lado do outro, produzirão uma linha. Para nós a linha será uma figura cujo comprimento pode ser dividido, mas será de largura tão tênue que não poderá ser cindida. Das linhas, umas se chamam retas; outras, curvas.	SUPERFÍCIE A superfície é uma parte extrema de um corpo que é conhecida não por sua profundidade, mas tão somente por seu comprimento, sua largura e, ainda, por suas qualidades. As qualidades permanentes são de dois tipos. Uma se reconhece pelo limite último que fecha a superfície, e será esse limite fechado por uma ou mais linhas. Quando por uma só, esta será circular; quando por mais de uma, estas serão uma curva e uma reta ou diversas retas.

1. HORN. Robert E. *Visual Language*. 1998.

2. EUCLIDES. *Elementos de Geometria Plana, e Solida*. trad. Padre Manoel de Campos. Lisboa Occidental, na officina Rita Cassiana. 1735.

3. ALBERTI, Leon Battista. *Da Pintura*. trad. Antonio da Silveira Mendonça. 2009.

Adrian Frutiger

No primeiro capítulo do livro *Sinais & Símbolos: Desenho, projeto e significado* o autor descreve os elementos de um sinal que são:

1. O ponto
2. A linha
3. Relação entre as linhas
4. A morfologia dos sinais.
5. Topologia dos sinais

No capítulo seguinte Frutiger destaca os sinais básicos.

Esses sinais foram elencados partindo “do princípio de que o homem já nasce com certo senso geométrico” e “amparados pela arqueologia” Frutiger afirma que “em várias regiões da Terra, encontramos vestígios de sinais primários com forma idênticas”.

- Esse sinais são:
- Figuras fechadas:
1. Quadrado
 2. Triângulo
 3. Círculo
- Figuras abertas:
4. Cruz
 5. Seta⁴

4. FRUTIGER, Adrian. *Sinais & Símbolos*. 1997

I. Os elementos de um sinal

ponto
é a menor unidade gráfica e, por assim dizer, o “átomo” de toda expressão pictórica.

linha
gostariamos de dizer que toda expressão linear resulta de um ponto colocado em movimento.

II. Os sinais básicos

quadrado

triângulo

círculo

seta

cruz

ilustração de Adrian Frutiger

37

PONTO, LINHA E SUPERFÍCIE etc

Donis A. Dondis

No livro *Sintaxe da Linguagem Visual*, no terceiro capítulo denominado “Elementos básicos da Comunicação visual”, Dondis escreve que “sempre que alguma coisa é feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos.”

Em seguida a autora lista esses elementos, chamando a atenção ao fato de que “o seu número é reduzido”.

Os elementos são:

- o ponto
- a linha
- a forma
- a direção
- o tom
- a cor
- a textura
- a dimensão
- a escala
- o movimento

Ao lado vemos algumas das imagens utilizadas no livro para ilustrar os três primeiros elementos.

Essa escolha foi em função de haver uma separação possível, não totalmente explicitada pela autora, de que a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento, na verdade, são propriedades das três primeiras formas básicas.⁵

Os elementos básicos da comunicação (listagem parcial)

ponto
a unidade visual mínima, o indicador e marcador do espaço

linha
articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez do projeto técnico

forma
as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões

ilustração de Donis A. Dondis

5. DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 1973.

PONTO, LINHA E SUPERFÍCIE etc

Wucius Wong

No livro *Princípios de Forma e Desenho*, Wong inicia sua teorização listando os elementos do desenho⁶, que são:

- a. elementos conceituais
- b. elementos visuais
- c. elementos relacionais
- d. elementos práticos

Wong descreve que “os elementos, na verdade, estão muito relacionados entre si e não podem ser facilmente separados em nossa experiência visual geral. Tomados individualmente podem parecer um tanto abstratos, mas juntos determinam a aparência e conteúdo finais de um desenho”.

elementos conceituais

- ponto
- linha
- plano
- volume

elementos visuais

- formato
- tamanho
- cor
- textura

elementos relacionais

- direção
- posição
- espaço
- gravidade

elementos práticos

- representação
- significado
- função⁷

6. Nos parece importante destacar que o título original do livro, em inglês, é *Principles of form and design*, sendo que na edição brasileira a palavra “design” foi traduzida como “desenho”. Portanto ao longo do livro, há um certo estranhamento em algumas frases e definições, pois, como vimos nos capítulos referentes à definição da palavra e sua etimologia, as conotações atuais de “desenho” não contemplam as mesmas da palavra inglesa “design”. Contudo vale

Os elementos de um sinal

elementos conceituais
Não são visíveis. Não existem na realidade, porém parecem estar presentes.

ponto
Indica uma posição. Não tem comprimento nem largura. Não ocupa nenhuma área ou espaço.

linha
À medida que um ponto se move, sua trajetória se torna uma linha.

plano
A trajetória de uma linha em movimento (em outra que não sua direção intrínseca).

volume
A trajetória de um plano em movimento (em outra que não sua direção intrínseca). No desenho bidimensional o volume é ilusório.

elementos visuais
formato
tamanho
cor
textura

elementos relacionais
direção
posição
espaço
gravidade

ilustração de Wucius Wong

destacar o esforço do tradutor ou do editor, conscientemente ou não, de alargar o significado da palavra.

7. WONG, Wucius. *Princípios de Forma e Desenho*. trad. Alvarar Helena Lamparelli. 1998.

PONTO, LINHA E SUPERFÍCIE

Wassily Kandinsky

O livro aqui analisado se chama *Ponto e Linha sobre Plano*. De imediato conseguimos correlacionar o título com a abordagem dos demais autores citados neste subcapítulo.

Contudo, tentando não alongar demais esse comentário, podemos perceber que Kandinsky não se atém, por exemplo, somente à abordagem de Euclides, por exemplo, que focou rigorosamente os conceitos do ponto de vista da geometria.

Kandinsky converge esses princípios formais, junto com conceitos espirituais, buscando refletir sobre “forças” e “tensões” presentes no trabalho do visual do artista, visando “as bases da futura ciência da arte, chave para uma arte abstrata autenticamente profética”.⁸

A direita vemos um resumo da descrição inicial de cada um dos três elementos principais do livro.⁹

Ponto geométrico

O ponto geométrico é um ser invisível. Portanto, deve ser definido como imaterial. [...] evoca concisão absoluta, isto é, a maior reserva, que no entendo fala.

Assim, o ponto geométrico é, de acordo com nossa concepção, a derradeira e única união do silêncio e da palavra.

Linha geométrica

A linha geométrica é um ser invisível. É o rasto do ponto em movimento, logo seu produto. Ela nasceu do movimento - e isso pela aniquilação da imobilidade suprema do ponto. Produz-se aqui o salto do estático para o dinâmico.

A linha é, pois, o maior contraste do elemento orifinário da pintura, que é o ponto. Na verdade, a linha pode ser considerada um elemento secundário.

Plano original

Consideramos plano original a superfície material destinada a suportar o conteúdo da obra. [...] é limitado por duas linhas horizontais e duas verticais, sendo assim definido como um ser autônomo no domínio do seu entorno.

ilustração de Kandinsky

8. Citação de trecho da contracapa da edição brasileira da editora Martins Fontes.
9. KANDINSKY, Wassily. *Ponto e Linha sobre Plano*. trad. Eduardo Brandão. 2005.

OUTROS

Robert E. Horn

No terceiro capítulo do livro *Visual Language* após fazer uma análise linguística buscando definir os conceitos de morfologia, sintaxe, semântica, entre outros, Horn analisa dois autores: Jacques Bertin, da semiologia dos gráficos; e Fernande Saint-Martin, da semiótica da linguagem visual.

Ao longo do capítulo o raciocínio se desenvolve (tanto verbal quanto visualmente) chegando, em determinando momento, no sumário da morfologia que vemos ao lado.

Na verdade dentre os autores listados aqui nesse subcapítulo, Horn é o único que já organizou a informação de modo a privilegiar a compreensão não verbal, de maneira infográfica.⁹

Summary of Morphology

ilustração de Horn

Manfredo Massironi

No livro *Ver pelo Desenho: Aspectos Técnicos, Cognitivos e Comunicativos*, o autor inicia seu raciocínio descrevendo o capítulo “Componente estruturais do desenho”. O primeiro componente é a característica do sinal (traço), que podem ser de três tipos:

- a. O sinal assume característica do objeto.
- b. O sinal assume a função de contorno.
- c. O sinal em função da textura.¹⁰

A característica do sinal

ilustração de Massironi

Betty Edwards

No livro *Desenhando com o Lado Direito do Cérebro*, podemos notar a predileção do desenho como reprodução fiel do mundo visível.

Tendo isso em mente, a autora lista as cinco habilidades necessárias para poder desenhar “um objeto, uma pessoa ou um cenário percebido”.

Essas habilidades são:

1. percepção das bordas
2. percepção dos espaços
3. percepção dos relacionamentos
4. percepção de luzes e sombras
5. percepção do todo ou *gestalt*.¹¹

A habilidade global para desenhar

Ilustração de Betty Edwards

9. HORN, Robert E. *Visual Language*. 1998.
Obs: o texto original do livro é em inglês, a tradução é de autoria própria.
10. MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo Desenho*. trad. Cidália de Brito. 1982.
11. EDWARDS, Betty. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. trad. Ricardo Silveira. 2000.

01.3 DESENHO COMO FENÔMENO MENTAL

Após observar alguns aspectos do desenho como um processo material, vamos buscar reflexões sobre desenho enquanto processo mental.

Vimos que durante muito tempo e pelo menos até meados do século 17 o conceito de “desenhar” em português era sinônimo de ter uma ideia, desenhar no

pensamento.¹

De quais maneiras esse desenho no pensamento se manifesta?

Podemos falar de intenção, designio, propósito.

Podemos falar de pré-concepção, projeto que são exercícios mentais prévios a uma ação, que pode ou não ocorrer.

Podemos dizer também que desenhar

tem importante papel na cognição e no processo de raciocínio, pois desenhando tanto mentalmente, quanto materialmente, riscando, o nosso processo de organizar as ideias passam por diversas formas de raciocínio, dentre elas a visual.

Abaixo uma tentativa de listagem de assuntos possíveis de serem estudados dentro de assunto.

Alguns aspectos mentais passíveis de serem estudados

Desenho como processo cognitivo

aspecto que iremos analisar nesse subcapítulo

Desenhar com o lado direito do cérebro

Desenho e percepção
O olhar

Desenho como exercício mental prévio, *ideazione*

Desenho como designio, projeto, intenção

Desenho e psicologia

Desenho e memória

entre outros

Sobre o espiritual no desenho

12. BLUTEAU. D. Raphael. *Vocabulário Portuguez e Latino*. 1712.

01.3.2 DESENHO COMO PROCESSO COGNITIVO

Cognição é o ato ou efeito de conhecer. O processo ou faculdade de adquirir conhecimento.¹

Em psicologia é o conjunto de unidades de saber da consciência que se baseiam em experiências sensoriais, representações, pensamento e lembranças.¹

Em suma, é a sapiência. Por meio de processos cognitivos vemos e entendemos o mundo.

O ser humano atribui significados, desvenda, apreende tudo aquilo que percebe.

O desenho nos permite perceber, atribuir e desvendar esses significados. E não só isso, mas ajuda também a evidenciar e comunicar esses significados apreendidos. Usamos o desenho tanto para entender

quanto para transmitir o que entendemos. Seja pensando, seja rabiscando, seja observando o mundo, seja vendo o desenho de todas as coisas que nos cercam.

Ainda é comum ouvirmos alguém dizer que fez “o desenho da situação”, ou um técnico de futebol dizer que algum acontecimento mudou “o desenho do jogo”.

Desenho é um processo cognitivo. O desenho das coisas é o significado por trás delas e que só o *homo sapiens* tem a “mania” de perceber.

Às vezes precisamos desenhar no papel para entender o problema e achar a solução.

Desenho e mapa

O mapa não é só o comumente considerado cartográfico, que são relacionados a informações geográficas. O conceito de mapa, a ideia de mapeamento, percorre algumas áreas distintas como Física, Matemática, Biologia, Química, Filosofia, Artes. E independentemente da área de conhecimento, há um denominador comum em todas:

“Mapear é representar alguma coisa, seja um espaço, um fenômeno ou uma organização corporal. O mundo da representação é extremamente amplo, já que representar envolve criação; o que por sua vez está presente em toda e qualquer ação cognitiva” (NEVES. 2008) ²

E, prosseguindo no artigo do trecho supracitado, a autora, se apoiando também em alguns conceitos de neurociência, chama a atenção quanto a palavra “representação”, pois nesse caso “representação” tem sentido de uma imagem mental ou um “padrão neural”³, e não de uma “cópia” com algum grau de fidelidade do objeto ou coisa a que se refere. Ou seja, a representação, o mapeamento que o ser humano faz é criar “imagens das interações entre cada um nós e o objeto”² com o qual interagiu.

Ou seja, a ideia de representação acima está intimamente ligada ao entendimento, ao processo de cognição inerente ao homem. O que sabemos, percebemos, entendemos não é uma reprodução fiel do mundo real, mas um conjunto de padrões mentais mapeados pelo nosso corpo-mente.

Gui Bonsiepe em uma linha de raciocínio um pouco mais pragmática do ponto de vista do design, diz que o mapa é o “provavelmente o mais sofisticado procedimento para registrar, produzir e transmitir conhecimento”⁴, e prossegue dizendo que o processo de mapeamento inclui “a visualização, o registro, a apresentação e a criação de espaços, utilizando recursos gráficos”⁴. E conclui esse parágrafo dizendo que “não se trata apenas do mapeamento de espaços físicos, mas, sobretudo, do mapeamento de espaços de informação”.⁵

A ação de mapear é uma ação cognitiva e que tem diversas manifestações, seja em uma mapa visível, no papel, produzido pelo homem com recursos gráficos, seja dentro

dos procesos neurais... Dois exemplos que, na verdade, são a mesma coisa, pois a separação entre real e ideal, objetivo e subjetivo, é algo tênue e discutível.

Todos os processos de mapeamento estão intrinsecamente ligados à ação de organização do pensamento, do conhecimento, da informação, das sensações.

Vimos o quanto a palavra desenho, em sua origem, estava intimamente ligada a conotação de idear, mentalizar, e que descrevia nossos desejos, designios, projetos, inteções.

Todo desenho é um indicio de raciocínio, entendimento, seja ele um risco no papel, uma forma percebida, seja uma ideia elaborada.

Vamos percebendo que o conceito de mapeamento tem diversas similaridades com o conceito de desenho que estamos buscando definir ao longo dessa pesquisa.

Podemos afirmar, portanto, que o processo de desenhar é um processo de mapeamento. Ao desenhar estamos mapeando. Ao mapear estamos desenhando. As definições de ambas palavras se confundem, bem como o território de atuação de cada uma delas, seja no corpo, seja na mente, seja no território entre os dois; ou em ambos, simultaneamente e em “fluxos inestancáveis”.²

1. *Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. houaiss.uol.com.br

2. NEVES, Heloisa. *O Mapa [ou] Um estudo sobre representações complexas*. Visões Urbanas – Cadernos PPG-AU/FAUFBA Vol.V – Número Especial – 2008

3. DAMÁSIO, António. apud NEVES, Heloisa.

4.COSGROVE, Dennis (coord.), *Mappings, Reaction Books*, London 1999. apud. BONSIEPE, Gui. *Design Cultura e Sociedade*. 2011.

5. BONSIEPE, Gui. *Design Cultura e Sociedade*. 2011

A construção da argumentação de boa parte do primeiro capítulo, denominado “sobre desenho”, baseia-se na dicotomia entre processo material e mental. Já citamos anteriormente que essa separação coincide com a cisão semântica da palavra original *disegno* em italiano.

Porém tomamos o

cuidado de frisar que essa bifurcação conceitual em duas partes distintas é somente para fins retóricos, a fim de viabilizar o processo de raciocínio. Vamos buscar, neste subcapítulo, abordar os aspectos dinâmicos e interativos dessas duas (ou mais) partes componentes do desenho como

processo. Para isso, listamos, novamente, abaixo, algumas das linhas de raciocínio possíveis para essa finalidade, contudo optando por desenvolver somente duas delas nas páginas seguintes.

Alguns aspectos passíveis de serem estudados sobre o dinamismo do desenho

Desenho como formatividade

Metáfora da fita de Moebius

Desenho como uma heterotopia

Desenho como um processo rizomático

entre outros

Aspecto que iremos analisar nesse subcapítulo

1. Conceito de Rizoma, em filosofia, descrito por DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix in *Mil Platôs - Capitalismo e Esquizofrenia*. 1980.

01.4.1 DESENHO COMO FORMATIVIDADE

O conceito de formatividade

A estética não é somente o ramo da filosofia que tem o belo como objeto de estudo, mas também busca os fundamentos da arte.

Luigi Pareyson, em seu livro *Os Problemas da Estética* busca evitar uma estética de contemplação e se aproxima de uma abordagem mais ligada à produção. Em vez de se ater à expressão ou aos resultados, direciona seu olhar aos processos envolvidos no fazer artístico.

Dentro dessa linha de pensamento, Pareyson cria o conceito de formatividade, que é “um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de

fazer”, pois para ele “a arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis”. Dessa maneira “concebe-se executando, projeta-se fazendo, encontra-se a regra operando”.

Portanto o que o autor buscou teorizar em seu trabalho é uma “estética da formatividade”, que “concebe as obras de arte como organismos vivendo de vida própria e dotados de legalidade interna, e que propõe uma concepção dinâmica da beleza artística”.¹

Desenho como formatividade

A definição anterior dá luz a alguns aspectos da arte que são essenciais a sua compreensão. No caso do desenho especificamente não é diferente, e podemos até dizer que o desenho acontece em uma ação constante de formatividade.

Após dividir conceitualmente, para fins analíticos, o desenho em procedimentos mentais e materiais, podemos “uni-los” novamente, pois a partir da noção de formativização entendemos que a execução e a invenção são simultâneas e inseparáveis, que só é realmente possível compreender o que se pretende fazer, fazendo.

Nesse contexto o “acaso” surge como um fator inevitável no processo de desenhar, pois o embate dos diversos procedimentos envolvidos não permite qualquer previsibilidade no fazer desenho.

Temos as intenções, o conhecimento, os desejos. Temos a percepção, o olhar, os limites do corpo, a mão, o gesto, a materialidade do desenho, entre tantos outros fatores, elencáveis e não elencáveis, envolvidos simultaneamente e em constante relação dialética, de modo que o resultado desse processo nunca estará sob total controle de quem desenha.

Por que, por mais prática e *expertise* em desenhar que tenhamos, não temos controle sobre o que desenhamos? Por que precisamos “desenhar no pensamento” para poder elucidar algo? E ainda assim haverá nova descoberta, caso o mesmo desenho se materialize em traço.

Talvez porque desenhar, por ser um processo de formatividade, é um constante processo de invenção, de descobrimento, de busca pelo conhecimento.

1. PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 1984

01.4.2 DICOTOMIA E A FITA DE MOEBIUS

A fita de Moebius, apesar de levar o nome de August Ferdinand Moebius, foi criada em 1858 por Johann Benedict Listing.

Ela é uma “superfície obtida identificando-se os lados opostos de um retângulo de papel, após um giro de 180°. É o primeiro exemplo de superfície não orientada, isto é, uma superfície de um lado só.

Uma superfície é não orientada se, e somente se, possui uma fita de Moebius”.

Conceitualmente instigante, a tal fita nos será útil como uma metáfora para a relação entre os componentes do processo do desenho.

Unidade não partida

“No ato de desenhar, as ações de concepção e execução colocam-se em continuidade, como aquela presente em uma faixa de Moebius. [...] É inerente aos desenhadores a superação de um processo composto por uma concepção intelectual e um desenho mecânico.” (MARAR e SPERLING, 2007.)²

A citação acima evidencia o caráter complementar das diferentes procedimentos de desenhar. Concepção e execução, por exemplo.

A metáfora da fita é bastante adequada para estruturar o conceito de desenho por dois principais fatores:

1. Porque rompe segregação histórica e recorrente de dois aspectos do desenho, colocando-os em relação de complementariedade e continuidade, fundindo-os em uma unidade maior. Sejam esses dois aspectos o “fazer e conceber”, “projetar e executar”, “intelectual e braçal”, entre outros.
2. Porque suscita uma ideia de dinamismo e fluidez, no qual tais conceitos não estão estáticos e polarizados, atuando um contra o outro, mas em constante movimento, dialeticamente, se retroalimentando e se transformando em formatividade.

E claro que poderíamos expandir essa compreensão teórica complexificando essa estrutura metafórica. Por exemplo partindo da unidade tripartida de Max Bill, que nada mais é do que três fitas de Moebius interlaçadas³ e integradas em um único corpo harmônico, construindo assim um sistema bem mais amplo e abrangente do entendimento do processo de desenho. Mas deixemos essa possibilidade para outra oportunidade.

Uma vez que partimos propositadamente do raciocínio dicotômico, escolhendo o par conceitual “material e mental” (mas poderíamos trabalhar com muitos outros relacionados ao desenho) é bastante curioso como a fita de Moebius sugere uma relação dinâmica e complementar entre duas partes antes isoladas. Ou seja, não temos mais dois lados isolados da mesma questão, mas dois lados contínuos e complementares que, na realidade, são a mesma coisa, e de forma dinâmica.

À esquerda ilustração da unidade tripartida de Max Bill. À direita detalhe do teorema de Tom Marar ³

2. MARAR, Tom e SPERLING, David. “Em matemática, metadesenhos”. in *Disegno.Desenho.Designio*. 2007

3. Ou então, seguindo o raciocínio topológico, é também uma fita de Möbius e um Toro, como demonstrou Tom Marar em seu Teorema na exposição *Desenho esquema esboço bosquejo projeto debuxo ou o desenho como forma de pensamento*. Gabinete de Desenho em São Paulo. 2012.

Capítulo

02

ESPECIFICIDADES DO DESENHO

2.1 hipotetigrafia

2.2 infografia

2.3 sobre desenho como pesquisa

2. ESPECIFICIDADES DO DESENHO

Algumas informações só podem ser compreendidas se forem por meio de uma imagem. Algumas respostas só podem ser alcançadas se forem por meio de recursos gráficos.

Por que tantas áreas diferentes do conhecimento fazem uso do desenho como ferramenta de estudo (Matemática, Biologia, Química, Medicina, por exemplo)? E no caso da pesquisa sobre desenho, porque ela não é prática tão comum?

Desenho como ferramenta, nesse caso, significa utilizá-lo como o meio de resolução de problemas, como processo de trabalho.

Partindo do entendimento que o uso de imagens, desenhos e ferramentas visuais não é só, em absoluto, meramente ilustrativo ou decorativo, vamos

analisar, neste capítulo, algumas possibilidades, propriedades e especificidades do desenho enquanto ferramenta de pesquisa e suas possíveis aplicações.

Para isso iremos observar duas abordagens diferentes de teorização sobre o tema, a saber: a hipotetigrafia e a infografia, ou *visual language*.

E posteriormente faremos uma rápida reflexão sobre os desafios de desenvolver uma dissertação sobre desenho utilizando o próprio desenho como instrumental de trabalho.

2.1 HIPOTETIGRAFIA

A palavra *hipotetigrafia* deriva da palavra *hipótese* e foi cunhada por Manfredo Massironi a fim de definir:

“Certas produções mentais que têm a característica de só se estruturarem de maneira visiva. Estão nesse caso as situações em que só um raciocínio por imagens permite resolver um problema ou atingir um resultado cognoscitivo de outro modo inatingível. Os resultados obtidos deste modo, para serem expressos e comunicados, têm de assumir, consequentemente, uma codificação visiva.

O desenho é, portanto, o instrumento que habitualmente mais se adapta à transmissão deste tipo de conteúdos.” (MASSIRONI, 1982)¹

Ou seja, apesar de a terminologia, proposta pelo autor italiano na década de 1980, não gozar de ampla difusão e repercussão, nos parece que a demanda por um termo, ou ao menos uma linha de pensamento, que defina esse tipo específico de desenho é legítima e se faz necessária.

Veremos, a seguir, exemplos de desenhos hipotetigráficos e teceremos alguns comentários a respeito do tema.

Hipotetigrafia, fruto da observação direta?

Massironi constata que algumas das ciências naturais têm predileção por usar a hipotetigrafia como ferramenta, uma vez que boa parte de suas pesquisas se baseiam em observação direta, muitas vezes incrementadas mediante instrumentos óticos (óculos, microscópios, etc).

Uma vez que o objeto de estudo é analisado por vias visíveis, há a tendência natural do resultado dessa pesquisa ser igualmente visível.

Porém essa constatação não constitui uma regra, pois o próprio autor lista uma série de exemplos no qual a representação hipotetigráfica não representa mimeticamente a forma do objeto estudado, mas um modelo gráfico de base conceitual. Por exemplo, a famosa representação do átomo por Bohr, ou a grandeza vetorial simbolizada por setas utilizada em Física.

ilustração de campo vetorial retirada do livro Ver pelo desenho, de Massironi.

Exemplo do anel de benzeno¹

O químico belga F. Kukulé, em 1865, buscava sem sucesso compreender como poderiam ser estruturados os compostos do carbono e também construir um modelo da molécula de benzeno, que explicasse seu comportamento químico.

Massironi conta que, supostamente após um curioso sonho com a imagem de uma serpente morrendo sua própria cauda, Kukulé passou a desenhar estruturas em formas de

anéis até obter o modelo de estrutura hexagonal usada até hoje para a molécula de benzeno.

Ao lado podemos ver umas das possíveis formas de utilizadas atualmente de visualização da molécula de benzeno C₆H₆.

Importante citar que a forma hexagonal não é similar visualmente à molécula propriamente dita, mas representa conceitualmente bem sua estrutura.

1. MASSIRONI, Manfredo. in *Ver pelo desenho*. 1982.

2.1 HIPOTETIGRAFIA

Exemplo do desenho na Astronomia¹

A Astronomia, como observa Laerte Sodré Jr., enquadra-se no tipo de ciência que por ter sua base de pesquisa “fundada na observação e não na experimentação, necessita dos recursos de representação que só o desenho propicia”.

Sodré, que é ele próprio astrônomo, cita diversos exemplos desde Ptolomeu até os atuais usos dos equipamentos computadorizados, como casos em Astronomia do uso sistemático de imagens como fonte de pesquisa. E observa que todos os grandes livros da história da astronomia, assim como a maior parte da produção científica da atualidade, em regra recorrem ao desenho como um dos principais meios de trabalho.

Ao lado, vemos três imagens que exemplificam bem como o desenho funciona nessa área.

A figura 1 é uma reprodução relativamente recente dos alguns desenho feitos por Ptolomeu para a obra Almagesto, produzida originalmente no século 2º. Com cerca de 200 figuras ilustradas, a obra foi muito difundida e influente na área e apresentou, entre muitas outras coisas, diversos modelos visuais que poderiam prever o movimento e a posição dos planetas em qualquer instante no futuro.

A figura 2 é um pedaço da reprodução dos cadernos de observação de Galileu Galilei, que em 1611 descobriu as quatro luas mais luminosas de Júpiter. Nessas anotações, ele desenha

as diversas posições das luas em relação ao planeta, marcando suas separações angulares.

Já a figura 3, logo abaixo, feita praticamente quatro séculos depois os de Galilei, é oriunda de um estudo sobre o grupo de galáxias denominado Quinteto de Stephan. A imagem em tons de cinza foi obtida por sensores CCD, ou seja, por via digital, pelo telescópio Gemini Norte, no Havaí. Sobre essa imagem há o traçado similar aos das curvas de nível, porém representando a emissão de ondas de rádio proveniente de gases. Essa segunda informação foi obtida por radiotelescópios.

Sodré Jr. destaca alguns pontos dignos de reflexão como a capacidade de “maximizar a quantidade de informação” que uma figura tem. Sobre tudo com os recursos da era digital que permitem atribuir cada vez mais valores a cada imagem, como a cor, a intensidade, etc.

Apesar de termos situado esse exemplo no subcapítulo referente a hipotetigrafia, o autor citado não faz nenhuma referência ao termo criado por Massironi. Contudo, nos parece se enquadrar perfeitamente no tipo de imagem que estamos discutindo.

Figura 1. por Benedito Lelis de Melo, reproduz alguns desenhos do Almagesto, de Ptolomeu

Figura 2. reprodução de anotações de Galileu Galilei por Sodré JR e Lelis de Melo

Figura 3. estudo do grupo de galáxias denominado Quinteto de Stephan

imagens acima retiradas do texto O desenho na astronomia, de Laerte Sodré Jr. in DERDYK, Edith, Disegno.Desenho.Designio. 2007.

1. SODRÉ JR, Laerte. “O desenho na astronomia”. in DERDYK, Edith. Disegno. Desenho.Designio. 2007.

2.1 HIPOTETIGRAFIA

Estrutura da hipotetigrafia, era digital e o exemplo tridimensional do DNA

Já no final de seu livro Ver pelo Desenho, Massironi arrisca elencar alguns elementos estruturais da hipotetigrafia, porém parecem necessárias algumas revisões quanto essa sistematização.

Um dos motivos pode ser, talvez, de ordem técnica ,por ser ainda incipiente o acesso aos recursos gráficos digitais na época em que o livro foi escrito. Tais recursos permitiram novas abordagens visuais, como pudemos ver no exemplo da astronomia na página anterior.

Por exemplo, Massironi destaca que há em hipotetigrafias um elevado grau de formas geométricas simples e de modo especial o círculo. Mas considera que a implantação espacial (no sentido de haver uma representação tridimensional da figura), quando houver, tenderá sempre para uma maior simplificação dimensional possível.

Dessa forma, o recurso tridimensional só seria

justificável quando houvesse um valor determinante na hipótese de funcionamento da hipotetigrafia.

É o caso da estrutura das moléculas de DNA. As ilustrações ao lado são de G.V. Kelvin para o artigo “O DNA com dupla hélice”. Massironi apresenta esses e alguns outros modelos de representação e mostra que foi necessária, nesse caso em específico, uma representação gráfica com recurso tridimensional para resolução do problema da dupla hélice.

Nesse caso, um recurso digital como o desenho tridimensional na computação gráfica não é o fator determinante para resolução do problema, pois trata-se de uma constatação conceitual.

Porém com os recursos digitais seguramente a gama de fonte de dados visuais se expandiu bastante em todas as áreas e consequentemente diversificou graficamente os resultados das pesquisas hipotetigráficas.

Ilustração de campo vetorial retirada do livro Ver pelo desenho, de Massironi.²

Alguns comentários sobre hipotetigrafia

Como citamos no início do subcapítulo, que a terminologia proposta por Massironi não foi assimilada pelo uso corrente. De modo que a palavra hipotetigrafia não consta em praticamente nenhum trabalho que não façam diretamente referências ao livro do autor italiano.

Seguramente ela carece também de uma definição mais específica, bem como uma revisão detalhada de quais são suas bases estruturais e limites conceituais.

Talvez o próprio termo mereça uma revisão, pois não necessariamente as imagens usadas nos exemplos partem de uma hipótese.

Mas a constatação do uso do desenho como um meio de pesquisa em que a base de dados, os processos e os resultados são necessariamente visuais, e somente possíveis por serem visuais, nos parece um fato de extrema importância e que merece futura atenção.

2. MASSIRONI, Manfredo. in Ver pelo desenho. 1982.

2.2 INFOGRAFIA

A infografia é técnica de apresentação de informações com a utilização de recursos gráfico-visuais, entendendo como gráfico-visuais tanto ilustrações, fotografias e imagens em geral, quanto a linguagem verbal escrita; de modo que essas informações estejam integradas em uma unidade legível e elucidativa.

Dentro dessa definição geral aqui proposta, as possibilidades de utilizar a infografia apontam para infinitas finalidades, podendo ser usufruída em qualquer área de conhecimento.

Atualmente a infografia é comumente associada ao jornalismo. O que é justificável, pois foi neste território que o termo surgiu e sua prática se popularizou.

Infográfico

O termo “infográfico” é derivado do acrônimo inglês *infographics*, que é a junção das palavras da expressão *information* e *graphics*.²

Dessa maneira a infografia pode ser considerada a técnica de produzir infográficos, apesar de ainda ser classificada como um gênero jornalístico.³

Para Alberto Cairo, infográfico nada mais é do que a “representação diagramática de dados”, sendo que no dicionário espanhol o diagrama é, “o desenho (dibujo) em que se mostram as relações entre as diferentes partes de um conjunto ou sistema”.

Cairo, ao fazer essa definição, chama atenção justamente ao fato de que não é preciso vincular essa técnica a *un periódico* (jornalístico) para se enquadrar como tal. O autor espanhol também aponta que uso de palavras é possível, mas não obrigatório.

Juliana Carvalho e Isabella Aragão destacam e comentam mais duas definições de autores diferentes:⁴

Para De Pablos, infografia é “a apresentação impressa do binômio imagem + texto (bl + T), qualquer que seja o suporte [...]”.⁵

Contudo as autoras chamam atenção que essa definição é muito ampla, dando margem para outras interpretações. E seguida citam Rajamanickam, que diz:

Porém historicamente o uso de recursos info-gráficos que se enquadram na definição acima são bem mais antigos que a da prática jornalística. Por exemplo, Horn cita os murais egípcios com elementos visuais integrados com texto feitos em 3.000 a.C.¹

Vamos analisar, abaixo, um pouco mais sobre a definição e os conceitos de infografia, bem como a abordagem denominada *Visual Language* por alguns autores, que tem sido utilizado em português como Linguagem Visual (termo que talvez precise de revisão, como iremos comentar na sequência).

2.2 INFOGRAFIA

Visual Language

O termo *Visual Language* é utilizado por Horn para definir o que chamamos na página anterior de infografia, com muito poucas diferenças em cada uma de suas definições.

Para o autor *Visual Language* é: “Integração de palavras, imagens e formas (*shapes*) em uma única unidade de comunicação”.⁶

E apesar dele incluir o termo *infographic* em seus estudos, este só aparece como um dos quatro tamanhos de *visual graphics*: ícone, diagrama conceitual, infográfico e mural informativo. Diferenciados uns dos outros por quase somente uma questão de escala.

Em seu livro *Visual Language*, Horn faz uma abrangente análise que envolve diversas classificações, contextualizações históricas, estudos morfológicos, sintáticos, semânticos, entre tantos outros e tem o grande mérito de abordar todo esse conteúdo de maneira infográfica.

Nos parece pertinente, contudo, chamar a atenção para a necessidade de repensar o termo *Visual Language*, que pode dizer respeito a algo muito mais abrangente que somente a junção de texto, imagem e forma em uma unidade comunicativa.

E repensar também o conceito de *infographic* em Horn, que está atrelado necessariamente a um tamanho de páginas e prevê alguns elementos formais frequentemente utilizados.

definição de *Visual Language* de Horn feita através de *Visual Language*

Alguns comentários sobre infografia

Assim como a hipotetigrafia, a infografia se apresenta como uma ferramenta com um grande potencial de ser explorado em diversas áreas de atuação.

É preciso haver uma desvinculação entre a técnica e seu uso mais conhecido, a infografia jornalística. E, se levarmos em conta sua definição mais abrangente, como propusemos neste capítulo, abrimos a possibilidade de serem descobertos novos usos e aplicações.

Já existem algumas publicações sobre infografia no âmbito mais teórico e acadêmico, assim como também há algumas com o caráter de entretenimento. A popularização do tema sugere que o assunto não terá o mesmo fatídico destino do termo hipotetigrafia, ao menos se levarmos em consideração os fatos recentes.

Contudo é preciso estar atento às confusões de definição e não correr o risco de estigmatizar a infografia como mera decoração, um recurso de simplificação das informações ou apenas uma ferramenta jornalística.

1. HORN. Robert E. *Visual Language*. 1998.
Obs: o texto original do livro é em inglês, tradução de autoria própria.
2. CAIRO, Alberto. *Infografia 2.0*. Alamt. 2008.
3. A definição atual do dicionário Houaiss para infografia é: “gênero jornalístico que utiliza recursos gráfico-visuais para apresentação sucinta e atraente de determinadas informações” houaiss.uol.com.br

4. CARVALHO, Juliana e ARAGÃO, Isabella. *Conceituação de infográfico sob a perspectiva do design gráfico*. P&D design 2012.
5. DE PABLOS, Jose Manuel. *Infoperiodismo. El periodista como creador de infografia*. 1999 apud CARVALHO e ARAGÃO.

6. HORN. Robert E. *Visual Language*. 1998.

2.3 SOBRE DESENHO COMO PESQUISA

Logo na introdução foi esclarecido que essa dissertação de mestrado se propôs a utilizar alguns recursos gráfico-visuais para auxiliar no desenvolvimento da pesquisa.

Vimos ao longo do trabalho diversas imagens que buscaram colaborar, complementar e também construir a argumentação, tendo essas imagens assumido diferentes funções, de acordo com a necessidade de cada assunto abordado.

Partimos do pressuposto de que as imagens não estão em um projeto de pesquisa com a finalidade de serem ilustração do conteúdo do trabalho, mas são também conteúdo. E que em diversos casos, a infomação visual é determinante para a construção do problema, a busca por sua resolução e também

parte dos resultados obtidos.

O uso do desenho, do pensamento gráfico, ao longo deste trabalho não se configura como uma única maneira de desenvolver um projeto de pesquisa em design, utilizando ferramentas gráficas, muito pelo contrário, é apenas uma tentativa de trabalhar nesse sentido. E seguramente há muitos problemas e questões a serem debatidas e revisadas.

Contudo a experiência nos apresentou algumas questões e aspectos que são dignos de nota a fim de avançarmos a discussão sobre o tema.

Abaixo e na próxima página veremos a seleção de algumas dessas questões e aspectos.

Desenho é pesquisa?

Vimos anteriormente, ao comentar os conceitos de hipotetigrafia e infografia, algumas possibilidades de utilizar o desenho como uma ferramenta de pesquisa.

Uma indagação pertinente para o nosso tema em específico é: como é possível utilizar o desenho como ferramenta de pesquisa quando o assunto é o próprio desenho?

Em seu texto “Towards a Critical Discourse in Drawing Research”¹, Steve Garner analisa o campo da pesquisa que tem desenho como tema. O autor compartilha a sua experiência de algumas décadas envolvido com o assunto, problematiza diversas questões e chega a propor uma agenda para a pesquisa em desenho.

Ainda no início do texto, Garner faz uma indagação curiosa:

“que tipos de resultados um pesquisador de desenho deve gerar: desenhos? textos? ambos? alguma outra coisa?”

E mais a frente prossegue fazendo perguntas que dizem respeito a nossa discussão:

“O desenho é também pesquisa sobre desenho?”

E a resposta, que ele considera simples, mas não exatamente útil é:

“Sim e não”, pois “algumas atividades de desenho tem o intento de ser pesquisa, outras não”.

A resposta, mesmo com posterior ponderação e algumas observações por parte do autor, ainda não é conclusiva. E de certa forma compreendemos que é difícil definir se a ação de desenhar, sem ter um caráter investigativo deliberado, pode ser considerado um projeto acadêmico de pesquisa.

Garner considera arriscado consolidar um entendimento de que qualquer atividade de desenho pode ser enquadrada como pesquisa, bastando apenas estar acompanhada de explicações verbais escritas.

E de fato, conforme o autor afirma, há uma oportunidade de grande potencial explorar a pesquisa sobre o conhecimento visual explorando recursos visuais. E evitando a chamada “supremacia da palavra escrita na pesquisa visual”².

Garner ainda afirma que é um dever dos pesquisadores da área buscar outros caminhos mais inovadores e talvez não verbais para disseminar esse tipo de pesquisa.

Contudo, chega a ganhar conotação de lamentação quando afirma entre parênteses:

“e eu digo isso deliberadamente em uma coleção de ensaios escritos.”

Sendo que é ele próprio o coordenador do livro.

Vamos analisar: um livro com 11 artigos acadêmicos de autores diferentes, todos tendo como tema o desenho, quase 200 páginas, muitos deles sem imagem nenhuma e praticamente nenhum desenho com caráter de pesquisa. O que há são dois infográficos que estão mais próximos formalmente de tabelas. Talvez realmente ainda seja pouco.

Claro que não é uma questão de fácil resolução e está por vir ainda a resposta sobre a pertinência e utilidade do uso do desenho como pesquisa em desenho.

O que deixamos por hora, é esta dissertação bem como algumas reflexões sobre esse tipo de abordagem como contribuição.

1. GARNER, Steve. *Writing on Drawing. Essays on Drawing Practice and Research*. 2008.

2. BERGER, John. apud GARNER.

2.3 SOBRE DESENHO COMO PESQUISA

Por que pictograma?

O uso do linguagem do pictograma na maior parte das ilustrações da pesquisa é por suas propriedades comunicativas mais diretas, e menos específicas. No sentido de que ao sintentizar ao máximo a informação, conseguimos ser mais abrangentes.

Desse modo obtivemos maior rapidez e facilidade de leitura, e evitamos excesso

de informação.

Aqui, ao redor deste texto, temos alguns exemplos de desenhos feitos para ilustrar o primeiro capítulo, no subcapítulo “definições atuais da palavra desenho”.

As primeiras versões buscavam um traço mais realista, porém o pictograma se mostrou uma opção mais adequada.

O projeto editorial como desenho

O projeto gráfico deste trabalho também foi desenvolvido tendo em mente que esta etapa faz parte da proposição do uso do desenho como ferramenta de pesquisa.

Para isso foi elaborado um grid estrutural para a permitir o livre posicionamento dos textos e imagens em função da necessidade compositiva de cada página.

A concepção da tese como um todo partiu de sua organização espacial e conceitual, sendo que cada capítulo foi dividido em função dos assuntos que precisariam ser abordados e quais imagens fariam parte dele.

Isso de certa forma se contrapõe aos padrões

sugeridos pela universidade, como por exemplo o ABNT, que convencionou diversos parâmetros, que são necessários, mas que deixa pouquíssimas possibilidades ao uso da imagem e do desenho, sendo este considerado somente um elemento de complemento ao texto como podemos ver, por exemplo, nessa recomendação:

“A ilustração deve ser inserida o mais próximo possível do trecho a que se refere,”³

Claro que os padrões existem para manter o mínimo de legibilidade e organização ao grande número de trabalhos que uma universidade produz.

Mas uma experiência formal deliberada e coerente com o tema, acima de tudo sobre pesquisa na área de

design, nos pareceu justificável e desejável.

3. *Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP*: documento eletrônico e impresso Parte I (ABNT). UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS – SIBi/USP. 2a edição Revisada e Ampliada. São Paulo. 2009

2.3 SOBRE DESENHO COMO PESQUISA

Recursos gráficos utilizados

Ao lado temos uma listagem dos recursos gráficos utilizados nesta pesquisa.

A descrição de cada recurso, bem com o tipo de utilização descrito, diz respeito, resumidamente, a este caso específico, ou seja, para a presente dissertação.

Não há a intenção de apresentar uma tabela sistemática com uma listagem de recursos gráficos, nem buscar descrever o significado de cada um dos itens.

recurso	o que é	tipo de uso
pictograma	desenho figurativo sintético e conciso produzido em uma única cor	identificação das partes, acréscimo de informação
diagrama de estrutura	uma rede visual de informações interconectadas e em hierarquia	apresentação de redes complexas de informações
infográfico	utilização de imagens e, opcionalmente, texto, de maneira integradas, a fim de otimizar a comunicação	apresentação de informações nos quais o aspecto visual tem grande importância e é preciso um sistema para explicá-las
linha do tempo	organização de informações organizadas visualmente em ordem cronológica	apresentação de fatos históricos de maneira visual e abrindo a possibilidade de correlacionar os fatos
citação de imagens	utilização de imagens de outros autores e, eventualmente, compilação de diversas dessas imagens	apresentar o trabalho visual de outros autores e, no caso de compilações, obter efeito comparativo entre trabalhos
ilustração	desenho que representa algo, uma pessoa, ou uma ideia.	apresenta informações complementares
história em quadrinhos	narrativa gráfica que utiliza elementos próprios da linguagem. por ex: o balão.	quando há necessidades narrativas, factuais ou de comentários com características sequenciais
projeto editorial	design gráfico da dissertação	por exemplo na concepção, diagramação, montagem e finalização

Capítulo

03

ENTREVISTAS

3.1 Carlos Fajardo
3.2 Claudio Mubarac
3.3 Laerte Coutinho
3.4 Edith Derdyk
3.5 Silvio Dworecki
3.6 Octavio Cariello
3.7 Comentários finais

3. ENTREVISTAS

No período entre o meio do ano de 2011 até o início de 2013 tivemos várias conversas extremamente produtivas para a o desenvolvimento da pesquisa.

Havia uma intenção inicial de homogeneizar as perguntas em um questionário pré-estabelecido e posteriormente fazer uma análise comparativa entre as respostas dos entrevistados.

Porém o tema das conversas, assim como a personalidade dos entrevistados, não suscitava de maneira nenhuma um padrão a ser seguido. Mas, muito pelo contrário. Cada percurso, cada linha de raciocínio, cada pessoa tinha uma característica e as entrevistas passaram a ter essa variação de abordagens como um dado.

O objetivo principal desse capítulo é apresentar

questões relevantes à compreensão do desenho e para isso temos o registro das conversas transcritas e adaptadas para esse formato impresso.

Temos também algumas imagens gentilmente cedidas pelos entrevistados e, além disso, ao final de cada conversa, um pequeno ensaio em quadrinhos feito para acrescentar opiniões, fatos e questões que não foram gravadas ou registradas, mas que merecem serem citados.

A inserção das histórias em quadrinhos funciona como uma espécie de crônica, complementando a conversa da entrevista e destacando conceitos relevantes não só da entrevista, mas também da relação que tivemos a oportunidade de ter com o entrevistado.

Com atuação significativa no campo das Artes Plásticas, tanto individualmente quanto como parte do grupo REX, Fajardo também se destacou lecionando, seja na ECA, seja na Escola Brasil, que ajudou a fundar.

A conversa a seguir aconteceu em sua agradável casa e foi

inteiramente registrada em vídeo, por opção do entrevistado que, aliás, se mostrou-se bastante a vontade em falar em frente a uma câmera.

Logo após a entrevista e ao curioso desenho feito por Fajardo, deixamos alguns comentários adicionais na história em quadrinhos.

“Desenho é uma relação que você tem com o mundo, é uma relação de raciocínio, o desenho é um ato mental, desenhar significa um processo complexo.”

1. Por favor se apresente. Qual o seu nome, idade, profissão...?

Let's Go. Carlos Alberto Fajardo, a minha profssão é dupla, sou artista plástico e professor. No momento sou professor universitário. Dou aula na USP em Artes Plásticas e a minha matéria chama-se Desenho de Observação. É a primeira matéria de Poéticas Visuais do departamento, ela é absolutamente obrigatória para todo mundo e é o primeiro contato que as pessoas tem no campo das artes plásticas com o universo da arte, então sou responsável por isso. Eu sou professor aposentado, portanto tenho mais de 70 anos.

2. Qual a sua formação acadêmica? Onde e o que estudou?

Minha formação acadêmica é muito estranha. Quando eu quis fazer artes, não existia ainda uma escola de artes plásticas, portanto eu fiz arquitetura, só que eu não me

formei como arquiteto. Quando estava no quarto, oitavo [sic] ano eu já tinha tido uma experiência muito importante no ensino de artes plásticas que foi um lugar chamado Escola de Arte Brasil, extremamente conhecido. Se você não conhece, você vai procurar saber o que foi isso [faço um gesto dizendo que conheço].

Porque foi lá que se começou a pensar o ensino de arte não como ensino, mas como aprendizado, isto é, significa que “você vai aprender comigo, eu não vou te ensinar nada”, porque se eu te ensino alguma coisa é meu repertório, e o “meu repertório” é que é o que menos te interessa, senão você vai desenhar como eu desenho, então como é que é possível não desenvolver repertório? Dando à pessoa condição de desenvolver o seu próprio repertório através da sua experimentação. Então você aprende comigo e eu aprendo com você através de experimentos que nós fazemos em comum. A vantagem é que você deixa de ter o repertório semelhante ao meu.

3. Qual a sua relação profissional e/ou acadêmica com o desenho?

Eu dei aula durante muito tempo em cursinhos, fazendo preparação de alunos e eu desenvolvi um repertório bastante grande como professor, em geral de artes visuais. Aí a Universidade fez um concurso para pessoas de fora da universidade, eu ganhei uma das vagas aí eu tive condições de fazer Doutorado direto.

4. O que é desenho?

A pergunta é ótima. É fácil de fazer. [risos]
Você usou uma, duas, três... quatro palavras para fazer essa pergunta, difícil é respondê-la.
Bom, vamos fazer uma primeira tentativa.
Desenho é uma relação que você tem com o mundo, é uma relação de raciocínio, o desenho é um ato mental, desenhar significa um processo complexo... Se você pensar em termos de desenho de observação que vem do início, se inicia através de uma apreensão da realidade, só que você filtra isso no seu cérebro. Você vai dar como resposta, aquilo que não diz respeito ao que você viu, mas aquilo que você pensou sobre o que você viu, nesse sentido o desenho tem um caráter abstrato parecido com a palavra, eu tô falando com você [aponta para o entrevistador] através desse objeto estranho [aponta para a câmera], e que minhas palavras são reflexões que saem do meu cérebro e voltam como imagem, muito louco isso, é o processo contrário, e quando você vir esse filme [a gravação da entrevista], você vai estar vendo de novo as palavras se tornando imagem. Esse jogo das palavras com as imagens é muito interessante, por que enquanto as palavras se processam num sentido de tempo que tem o sujeito, o predicado e o complemento, o visual se dá todo por inteiro, instantaneamente, parece instantâneo, mas na verdade não é, apenas não dá para você transformar o sistema sintagmático “eu gosto de pêras”, com as peras, ou sei lá, as maçãs do Cezanne, não dá, simplesmente são sistemas bastante separados um do outro. A não ser no cinema, o cinema consegue temporalizar o espaço visual que na fotografia, como desenho, são instantâneas, parecem instantâneas. Lógico que enquanto eu estou falando para essa câmera, a luz está refletindo em mim, há um tempo, há um diferencial entre o eu que está aqui e a imagem que está lá, eles não são a mesma coisa, não existe fotografia que consiga capturar um instante instantâneo, apesar de Cartier Bresson achar que podia.

5. Onde e como o desenho pode se manifestar?

Não entendi essa pergunta. O que quer dizer isso? [sorri]

[esclarecendo a pergunta] Quais são as possíveis situações nas quais a gente pode identificar o desenho? A gente considerou que o desenho não é somente aquele momento em que a matéria atrita com matéria, mas também tem um momento aqui (aponto para cabeça). Essa são duas possíveis manifestações do desenho. Quais [outras manifestações] você poderia elencar, se é que há mais de uma, duas, três... Dependendo do autor [que escreve sobre desenho] ele entende que é mais de uma [manifestação], dependendo do autor [ele] considera que o desenho é somente risco no papel.

O autor que considera que desenho é só um risco no papel não vale nada [risos], você pode descartar ele, vamos para uma complexidade maior.
O desenho é um processo discursivo, como qualquer outro processo discursivo, só que no seu meio específico.

Você não desenha o mundo, você desenha o que você pensa. E não é o que vc pensa sobre o mundo. O desenho muitas vezes... aliás o desenho nunca é representação, devo te falar, por essa impossibilidade de se representar as coisas. Como é que eu vou representar um fio de cabelo que é mais fino que a ponta do lápis? Então você vê que eu vou traduzir as coisas, nesta tradução é que entra a especificidade das linguagens, percebe? ou a verbal, ou você falar inglês, tem certas palavras que só se expressam em determinadas línguas e não são traduzíveis.

6. Se possível, o Sr. poderia descrever e comentar algumas etapas envolvidas no processo do desenho?

Vou falar de desenho de observação que é a matéria que eu trabalho. O desenho de observação, ele... vamos pensar fisicamente o que é o desenho de observação: Você tem um papel, você tem um lápis, você faz um risco no papel, portanto a primeira coisa garantida no desenho como linguagem é que ele é memória da sua ação, você vê no risco, ele deixa registrado uma ação que você praticou. Então a primeira coisa sobre desenho é que ele é memória de uma ação, só que essa ação está conectada com meu cérebro que comandou a minha mão a fazer essa ação. E essa ação não é qualquer uma, ela deriva de uma intenção e de uma escolha, sendo que a intenção pode ser poética ou sistêmica de desenvolver um raciocínio. O que eu posso dizer é que o desenho envolve uma poética do olhar, então esse risco que eu fiz, ele é uma ação física de atrito do lápis sobre o papel, que registra essa ação que está conectada ao meu olhar, e portanto o que a gente pode falar que o desenho constrói é uma poética do olhar, é uma poética da visibilidade, eu diria que o desenho é das várias poéticas da visibilidade aquela que tem menos instrumental, portanto tem menos intervenção midiática entre aquilo que você pensa ou desenvolve e aquilo que você faz. Essa é a riqueza do desenho. Então eu diria para você, que se a gente vai pensar em termos de processo e procedimentos, o desenho é de todas as linguagens da visibilidade, a mais concisa e a mais sintética.

7. Quais autores, livros, textos ou outras referências sobre o assunto o Sr. indicaria?

A primeira referência que indicaria é Didi Huberman, o livro “O que vemos, o que nos olha.” A segunda, sem dúvida... boa parte da obra do Gilles Deleuze é dedicada a visibilidade. Mas se você quiser formalmente a que é mais importante eu diria que são os dois livros que ele dedicou ao cinema que se chamam “A imagem-movimento” e “A imagem-tempo”. São livros incríveis, fantásticos.
Tem uma montanha de livros... Mas se você quiser, a coisa mais poética que li até hoje, sobre o nosso assunto, eu diria que as meninas do Michel Foucault que tá na [no livro] “A palavra e as coisas”. Aliás “A palavra e as coisas” já diz tudo, se você olhar o segundo capítulo deste livro, que é como se dava a linguagem das similitudes na renascença você já tem tudo, é maravilhoso!!

8. Por favor, poderia fazer um desenho que tenha relação com o tema (desenho)?

Poderia. Poderia sim. Poderia.
Eu falei que o desenho é uma ação física de atrito. Então está aqui um desenho que tem uma relação sobre isso que estamos falando. [dobra o papel que está na sua mão]

acima o desenho feito por Fajardo, durante a entrevista, somente vincando o papel.

04.1 CARLOS FAJARDO

FAJARDO MORA EM UM APARTAMENTO DE UM SIMPÁTICO EDIFÍCIO DE DOIS ANDARES

QUANDO CHEGUEI ALGUÉM, QUE PARECIA SER ESTUDANTE E/OU PESQUISADOR TAMBÉM, ESTAVA SAINDO.

SUTIL CUMPRIMENTO COM A CABEÇA

OLÁ, TUDO BOM?

GIL TOKIO, QUE NOME CURIOSÍSSIMO!

EXPLIQUEI QUE EU E ALGUNS IRMÃOS MEUS TEMOS NOMES DE CIDADES JAPONESAS, MAS, ENFIM, NÃO VEM AO CASO AGORA.

FUI BEM RECEBIDO POR UMA PORTA QUE LEVAVA DIRETO PARA COZINHA.

GOSTO DESSE HÁBITO BRASILEIRO DE RECEBER PESSOAS NA COZINHA. A DE FAJARDO ERA BEM PECULIAR E MESCLAVA UMA UM GRANDE NÚMEROS DE OBJETOS E LIVROS CONVIVENDO EM UM TIPO DE BAGUNÇA HARMÔNICA.

PANELA ELÉTRICA DE ARROZ AO LADO DE UMA CAMERA TLR, UM ROLLEIFLEX TALVEZ?

LIVROS, LIVROS, MUITOS LIVROS.

UM IPAD USADO ALGUMAS VEZES DURANTE A CONVERSA

DESENHOS DOS NETOS

UM NOTEBOOK MACKINTOSH

QUANDO PERGUNTEI SE ELE PREFERIA FAZER A ENTREVISTA POR ESCRITO OU GRAVADA EM VÍDEO A RESPOSTA FOI CURIOSA:

EU NÃO ESCREVO

QUANDO VOCÊ ME MANDOU O EMAIL COMO EU TE RESPONDI?

E DE FATO ELE NÃO HAVIA DIGITADO NADA, A RESPOSTA VEIO POR TELEFONE!

ENTREGUEI A ELE AS PERGUNTAS EM UMA FOLHA E LIGUEI A CAMERA.

FAJARDO COMEÇOU RESPONDER DE FORMA MUITO RÁPIDA E OBJETIVA, SE MOSTRANDO A VONTADE EM FALAR EM FRENTE A UMA CÂMERA.

LET'S GO!

AS 8 QUESTÕES FORAM RESPONDIDAS EM POUCOS MINUTOS, FALTANDO SOMENTE UM ÚLTIMO PEDIDO...

SE EU PODERIA FAZER UM DESENHO? PODERIA. PODERIA SIM.... PODERIA.

EU FALEI QUE O DESENHO É UMA AÇÃO FÍSICA DE ATRITO.

ENTÃO ESTÁ AQUI UM DESENHO QUE TEM UMA RELAÇÃO SOBRE ISSO QUE ESTAMOS FALANDO.

UM PAPEL VINCADO! SIMPLES E CONCEITUALMENTE INSTIGANTE.

04.1 CARLOS FAJARDO

LOGO QUE ACABAMOS A ENTREVISTA, CONTINUAMOS CONVERSANDO.

COMO, POR EXEMPLO, O DE HETEROTOPIA, DE MICHEL FOUCAULT.

ESSE CONCEITO DEFINE LUGARES E ESPAÇOS QUE SÃO DAS ALTERIDADES, QUE NÃO ESTÃO NEM AQUI NEM LÁ.

QUE NÃO SÃO UTOPIA, MAS TAMBÉM NÃO SÃO LUGARES REAIS.

QUE SÃO SIMULTANEAMENTE FÍSICOS E MENTAIS!

FOUCAULT

PARA FAJARDO O DESENHO É UM FENÔMENO QUE SE MANIFESTA NO ÂMBITO DA HETEROTOPIA.

O QUE FOI BASTANTE PROVEITOSO. PARA RESUMIR UM POUCO VOU CITAR SÓ ALGUNS DOS CONCEITOS QUE ME CHAMARAM A ATENÇÃO

E POR QUE NÃO EXISTEM PESQUISAS SOBRE DESENHO QUE UTILIZAM IMAGENS E DESENHOS COMO FERRAMENTA DE PESQUISA?

POR QUE AS PESSOAS NÃO CONHECEM ABY WARBURG

WARBURG TINHA UM AMBICIOSO PROJETO, DENOMINADO ATLAS MNEMOSINE, NO QUAL PAINÉIS COM DIVERSAS IMAGENS JUSTAPOSTAS CRIAVAM UMA NOVA RELAÇÃO DE LEITURA HISTÓRICA A PARTIR DO REGISTRO VISUAL.

FOLHAEMOS DOIS LIVROS DESSE AUTOR E FAJARDO ME CONTOU UM POUCO DE SUA VIDA E TAMBÉM DA RELAÇÃO COM GOMBRICH E PANOFSKY.

E DE REPENTE:

VOU TE MOSTRAR ALGUNS DESENHOS MEUS

ATRÁS DE VOCÊ. É UM DESENHO QUE FIZ NA DÉCADA DE 70²

UMA BONITA COMPOSIÇÃO DE LINHAS GEOMÉTRICAS QUE ME ME LEMBROU ALGUNS DOS TRABALHOS DE ANTÔNIO LIZÁRRAGA.

MAS CURIOSAMENTE JUNTO COM AS LINHAS TRAÇADAS, PROVAVELMENTE A CANETA, HAVIAM COLAGENS DE CONTATOS FOTOGRÁFICOS.

IMEDIATAMENTE ME LEMBREI DA CONVERSA QUE TIVE COM CLÁUDIO MUBARAC, NA QUAL ELE COMENTOU QUE CONSIDERA FOTOGRAFIA UMA MANIFESTAÇÃO DO DESENHO.

1. SOBRE ESSE ASSUNTO, NO TEXTO APRESENTADO NA OCASIÃO DA QUALIFICAÇÃO DO MESTRADO, OPTEI POR TENTAR SEPARAR ALGUMAS PARTES DO PROCESSO DE DESENHO ENTRE FÍSICOS E MENTAIS, INTERNOS E EXTERNOS, PORÉM SEMPRE NOS PARECIA UMA DIVISÃO INSATISFATÓRIA. DE CERTA FORMA O CONCEITO DE HETEROTOPIA PERMITE ALOCAR MELHOR CONCEITUALMENTE ONDE SE MANIFESTA O DESENHO.

2. NÃO TENHO CERTEZA SE A DÉCADA FOI ESSA.

04.1 CARLOS FAJARDO

FAJARDO CONTINUOU A MOSTRAR MUITOS DE SEUS TRABALHOS EMOLDURADOS NAS PAREDES DA CASA. SEMPRE CHAMANDO TODOS DE "DESENHOS", NITIDAMENTE EVOCANDO UMA DEFINIÇÃO MAIS AMPLA POSSÍVEL DO TERMO.

PONTO AMASSADO E RASGADO COBERTO POR ALGO QUE NÃO IDENTIFIQUEI.

CONSIDERO UM PRIVILÉGIO PODER TER UM TOUR PELA CASA DE UM ARTISTA, OUVINDO SEUS COMENTÁRIOS E VENDO OS TRABALHOS QUE ELE ESCOLHEU PARA EXPOR EM SUAS PAREDES.

ESSE QUADRO, QUE DERIVA DE UM DESENHO, É UM DE MEUS TRABALHOS MAIS RECENTES.

UM TRABALHO SINTÉTICO E CONCISO. PESSOALMENTE ACHEI MUITO BONITO. ERA IMPOSSÍVEL DE FOTOGRAFAR POIS A COR PRETA JUNTO O VIDRO REFLETE TUDO O QUE HÁ EM VOLTA

MAS... POR QUE ESSE VOCÊ CONSIDERA UM TRABALHO QUE "DERIVA DE UM DESENHO"?

CONSIDERANDO QUE O INSTRUMENTO DE CORTE SEJA INTERFACE DE CRIAÇÃO DE SINAIS VISUAIS E O PROCESSO BLÁ, BLÁ, BLÁ...

NÃO LEMBRO EXATAMENTE O QUE FALEI.

VOCÊ VENCEU, CONCORDO PLENAMENTE. ESSE QUADRO TAMBÉM É UM DESENHO.

EU VENCI? OU DEPOIS DE TUDO QUE ELE ME MOSTROU ELE QUE ME CONVECEU?

FIQUEI MAIS ALGUNS MINUTOS REVENDO OS DESENHOS E ASSIMILANDO A NOSSA CONVERSA

MAS, CONFORME O PREVISTO, LOGO CHEGOU OUTRA PESSOA PARA CONVERSAR COM ELE E ME DESPEDI.

MUITO OBRIGADO. INCRÍVEL COMO VOCÊ FOI OBJETIVO E SUCINTO. A CONVERSA RENDEU BASTANTE.

O PRÓXIMO AGENDADO

ELE RESERVA ALGUNS DIAS DA SEMANA PARA RECEBER PESSOAS PARA ENTREVISTAS, ATENDIMENTOS... CONVERSAS EM GERAL.

NÃO SEI QUANTAS PESSOAS COSTUMAM IR VISITÁ-LO, NEM A FREQUENCIA. MAS NO MESMO DIA QUE FUI, HAVIAM AGENDANDO MAIS 4 OU 5 PELO MENOS.

ENFIM. AGORA PRECISO TRANS-CERVER A ENTREVISTA. ACHO QUE A VIVI ME AJUDA NISSO.

MAS BEM QUE PODERIA CITAR-TAMBÉM AS OUTRAS COISAS CONVERSADAS FORA DA GRAVAÇÃO. MAS COMO POSSO FAZER ISSO?

PENSEI EU, DURANTE A VOLTA PRA CASA.

A entrevista de Mubarac teve dois momentos distintos. Um primeiro, ao vivo, foi uma conversa bastante informal e, em comum acordo, optamos de deixar de lado registro em vídeo ou áudio. Dessa maneira deixaríamos o território livre para ideias fluírem. O segundo momento foi a entrevista respondida por escrito, que é o texto que temos a seguir.

É perceptível o esmero na entrevista por escrito, o que me remete também ao seu trabalho de gravura. Um cuidado em colocar cada ideia em seu lugar, a escolha dos elementos, seja uma palavra, seja uma imagem, com a precisão de quem teve uma profunda reflexão sobre o conteúdo

ali exposto.

E, também, uma reflexão da forma (que é vista como parte do conteúdo). Os meios, a técnica são um assunto muito caro no trabalho de Mubarac. A preocupação de quem sabe que os materiais têm história e que não são meros figurantes descartáveis no fazer artístico. Podemos observar essa postura no seu trabalho como artista, na sua atuação como professor, em suas pesquisas e também, claro, na entrevista, na escolha precisa em optar deliberadamente, mediante argumentação, em proceder a conversa em duas frentes: a verbal falada informal e a escrita, usufruindo o que cada um desses meios o que têm de melhor.

“O desenho é muitas coisas, mas, fundamentalmente, vejo-o como um kit de ferramentas, uma família de técnicas e procedimentos, relativamente autônomas e abertas, para controlar o poder de realizar marcas significativas, numa infinita variedade de combinações e permutações para os mais diferentes projetos humanos.”

1. Por favor se apresente. Qual o seu nome, idade, profissão...?

Sou Claudio Mubarac, tenho 53 anos, sou desenhista, gravador e professor de desenho e gravura na graduação e na pós graduação da ECA/USP.

2. Qual a sua formação acadêmica? Onde e o que estudou?

Sou formado pela mesma ECA/USP, em Artes Plásticas (1982), onde também defendi meus títulos, sendo o último de professor livre docente, em 2010.

3. Qual a sua relação profissional e/ou acadêmica com o desenho?

Bem, essa é uma pergunta um tanto complexa no meu caso. Durante os meus primeiros 20 anos lecionando

04.2 CLAUDIO MUBARAC

(1983/2003), sempre fui um professor especializado no ensino da gravura, no Ateliê de Gravura do Museu Lasar Segall e na Faculdade de Artes Plásticas da FAAP. Quando do meu concurso para a USP, em 2003, fui admitido como professor de desenho e gravura. Ao preparar meus primeiros cursos de desenho, fui aos poucos tendo revelado pra mim o fato do desenho ter sido sempre a pedra de toque de minhas reflexões, no interior da prática da gravura. Desde então tenho traçado muitas relações entre o desenho e o desenho multiplicado pela gravura, como fios nervosos do desenho moderno, desde o início do XV, na cultura ocidental. As duas disciplinas hoje estão bastante entrelaçadas, tanto como prática quanto como teoria. O desenho, a gráfica e as imagens repetidas são o centro de meus estudos e de minha produção atual.

4. O que é desenho?

O desenho é muitas coisas, mas, fundamentalmente, vejo-o como um kit de ferramentas, uma família de técnicas e procedimentos, relativamente autônomas e abertas, para controlar o poder de realizar marcas significativas, numa infinita variedade de combinações e permutações para os mais diferentes projetos humanos.

5. Onde e como o desenho pode se manifestar?

Em todos os instantes de nossa existência, dos mais silenciosos aos mais caudalosamente ruidosos, como uma poderosa língua franca mental, comum a todos nós. Materializá-los é um problema não menos importante que acontece em consonância ou não com sua aparição mental e deve nos ocupar tanto quanto. Não vejo como estabelecer hierarquias entre o desenho como coisa mental e como experiência material, assim como só consigo ver continuidades analógicas entre cabeça e mão, corpo e espírito e todas as outras dualidades.

6. Se possível, o Sr. poderia descrever e comentar algumas etapas envolvidas no processo do desenho?

Do meu modesto ponto de vista, prefiro deter-me em como os desenhos são feitos, por que são feitos, o que significam, como tratá-los, para daí tentar extrair a importância do desenho para nós, inclusive para além das fronteiras do artístico. Desse modo, penso mais em plataformas intercambiáveis do que em etapas.

7. Quais autores, livros, textos ou outras referências sobre o assunto o Sr. indicaria?

A lista é extensa e deveria ser relacionada com uma definição mais detalhada do que se pretende estudar. Mesmo porque a fortuna crítica sobre o assunto é vastíssima, começando pelos textos clássicos dos tratadistas, os manuais, os depoimentos dos artistas do Renascimento pra cá e toda uma longa lista de publicações modernas e contemporâneas. Desde as últimas mortes anunciadas do desenho, na segunda metade do XX, o interesse nos últimos vinte anos sobre sua prática e teoria cresceu significativamente. Mas não me furto a indicar leituras e obras a serem consultadas, quando pudermos afinar mais a nossa conversa.

8. Por favor, poderia fazer um desenho que tenha relação com o tema (desenho)?

Vou fazê-lo e envio oportunamente. (após conversa por email, Mubarac enviou a bela e enigmática gravura abaixo)

9. Caso considere importante, deixe algum comentário complementar sobre o assunto. (opcional).

Agradeço o interesse em ouvir-me e me coloco a disposição para continuarmos nossos diálogos.

04.2 CLAUDIO MUBARAC

acima o trabalho de Mubarac gentilmente cedido para ilustrar essa entrevista.

MARQUEI COM MUBARAC DE CONVERSAR NA FAU MARANHÃO

APESAR DE ACHAR ÓTIMO POR ME SENTIR "EM CASA", DEPOIS PENSEI QUE A CASA OU O ATELIER DO ENTREVISTADO É SEMPRE UM DADO INTERESSANTE, MAS ENFIM...

A CONVERSA, BASTANTE INFORMAL, DUROU ALGUMAS HORAS. COMBINAMOS QUE DEPOIS ELE ME RESPONDERIA UMA ENTREVISTA POR ESCRITO

ALGUNS DOS FATOS CITADOS ERAM TOTALMENTE NOVOS PRA MIM...

POR EXEMPLO: ALHAZEN, CIENTISTA, MATEMÁTICO, FILÓSOFO E ASTRÔNOMO MUÇULMANO.

PIONEIRO DA ÓPTICA, NO ANO 1021 JÁ HAVIA ESCRITO UM TRATADO QUE DESCREVE, ENTRE OUTRAS COISAS, COMO A IMAGEM SE FORNA NA RETINA DO OLHO.

TRABALHOU NA CONSTRUÇÃO DA CÂMARA ESCURA E SUAS PESQUISAS SE RELACIONAVAM COM PERSPECTIVA SÉCULOS ANTES DO RENASCENTISMO.

OUTROS ASSUNTOS COINCIDIAM COM COISAS ESTUDADAS DURANTE MINHA DISSERTAÇÃO.

FALAMOS DE ALBERTI

CONSEQUENTEMENTE DE BRUNELLESCHI

UMA ABORDAGEM INTERESSANTE SOBRE O NOSSO TEMA (DESENHO) É ESTUDAR LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO A HISTÓRIA DAS TÉCNICAS.

ESSA ABORDAGEM MUBARAC VIU PELA PRIMEIRA VEZ COM EVANDRO CARLOS JARDIM...

... E, ATUALMENTE, DÁ CONTINUIDADE A ELA EM UM GRUPO DE ESTUDOS COM ALUNOS DA ECA.

EM UM CERTO MOMENTO MUBARAC ATÉ SE ARRISCOU A DIZER QUE É POSSÍVEL CONSIDERAR FOTOGRAFIA UM TIPO DE DESENHO.

"POR QUE NÃO?" PENSEI EU.

DE DA VINCI E SEUS DESENHOS ANATÔMICOS, SOBRE OS QUAIS ATÉ MUBARAC SUGERIU LER OS TEXTOS DE MARTIN KEMP.

CHEGANDO A ARTISTAS MAIS CONTEMPORÂNEOS COMO JOSEPH BEUYS E SEU CÓDICE MADRID.

ENTÃO O QUE TEMOS AQUI, NESTA PÁGINA, É UMA ESPÉCIE DE RESUMO DAS MINHAS MEMÓRIAS.

ME AGRADA O EQUÍLBRIO ENTRE A TEORIA (PROFESSOR UNIVERSITÁRIO E PESQUISADOR) E A PRÁTICA (ARTISTA PLÁSTICO) DE MUBARAC. AMBAS AS FRENTES NOTADAMENTE TENDO O DESENHO COMO OBJETO DE TRABALHO.

A NOSSA CONVERSA COMEÇOU SOBRE A ATUAÇÃO COMO PROFESSOR.

TALVEZ A PRINCIPAL QUESTÃO DISCUTIDA SOBRE O ASSUNTO TENHA SIDO: QUAL O "CENTRO NERVOSO" DO DESENHO? OU SEJA: O QUE LECIONAR?

Infelizmente não encontrei o autor ou autora desta foto, encontrada na internet.

Esta imagem de Alhazen atualmente ilustra a nota de 10.000 dinares no Iraque, substituindo a de Saddam Hussein que ficou de 1990-2003 em praticamente todas as notas de dinheiro do país.

Desenho de Brunelleschi para a cúpula de Santa Maria del Fiori.

Desenhos de Leonardo Da Vinci, coleção do palácio de Buckingham

Desenhos do Códice Madrid de Joseph Beuys.

Paolo Ucello - estudo de perspectiva de um vaso. Galleria degli Uffizi, Gabinetto dei Disegni e Disegni Michelangelo - estudo para a batalha de Cascina, 1504 do site do grupo de estudos de Mubarak: papirofagos.wordpress.com Exceto: Imagem Câmara Escura. Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, 1751

LOGO APÓS RESPONDER A ENTREVISTA POR ESCRITO, TROCAMOS ALGUNS EMAILS, ESSA CONVERSA FOI MAIS OU MENOS ASSIM:

2008 Claudio Mubarak_021.jpg 126K Visualizar Compartilhar Baixar

Então, aí vai o desenho. Espero que goste. Abraço. claudio.

Oi, Claudio.

Obrigado pelo desenho (gravura, pintura...).

Se eu gosto? Gosto muito.

Sem querer tender para a tietagem, sou fã do seu trabalho desde que vi a publicação "Objetos Frágeis" (ótimo título e assustador na medida que logo na capa temos um crânio) na livreria da pinacoteca, alguns anos atrás. Gosto da sua abordagem temática, das figuras ossudas/anatômicas, do traço da gravura e do tom vermelho, as vezes quase bordô, mas sempre dessaturado, como se fosse sangue seco.

Sobre esse em específico gosto pela junção e sobreposições formais que, na verdade, são sobreposições de conceitos.

Tem uma citação central do "Secunda ossium tabula", que além de ilustrar uma boa tonelada de possíveis reflexões filosóficas, é uma evocação do idos lá de 1500.

Além da gravura ressuscitada (e espelhada, opção compositiva, ou algo mais?), temos os traços seus (ossos? músculos? omo-plata+úmero? bacia+fêmur?) e também manchas que não sei dizer se são espirradas ou carimbadas, ou ambas. Ou litografia, que é provável também.

E, claro, tem relação direta com o tema da entrevista. Há nesse trabalho boa parte do vocabulário formal do traço, a reflexão de humana sobre o ser humano (e de um desenho de caveira sobre o desenho de caveira), um recorte histórico do renascimento até hoje. A história das técnicas, que foi um dos assuntos que conversamos, também está citada nesse trabalho.

Enfim, representa bem boa parte do que conversamos e embeleza bastante minha seção de entrevistas.

Quando conversei com o Agnaldo sobre falar contigo, ele elogiou a escolha e um dos adjetivos que ele usou para te descrever, e que me chamou a atenção, foi "clássico". Vejo como um grande elogio e me parece que lhe cai bem. Não sei se te agrada, mas achei que gostaria de saber. Se é que ele já não o disse pessoalmente.

Obrigado mais uma vez.

abraço!

Oi, Claudio.

Tudo bom?

Escrevo para perguntar sobre o desenho que você me enviou.

No meu último email falei algumas das impressões que tive sobre o trabalho, mas na verdade ficaria feliz em ouvir comentários seus também.

Qual o título dele? Quais foram as técnicas usadas? Você teria algo a dizer sobre o porque dele ter sido escolhido para ser enviado para entrevista?

Olá Gil, como vai?

Seus comentários sobre o desenho são bastante perspicazes e certos e prefiro-os aos meus, que espero estejam todos no desenho. Não tem título e os processos usados você decifrou bem e são basicamente ponta-seca, monotipia e aguadas sobre pergaminho. Foi escolhido por representar o desenho feito por camadas, pela extensão e superposição de películas de tempo e matéria; prática que tem me ocupado bastante nos últimos tempos.

Abraço,
claudio

1. do livro *De Humani Corporis Fabrica*. 1543 A autoria do livro é do médico Andreas Vesalius. Porém a autoria da gravura não é totalmente esclarecida, podendo ser de Thomas Gemini, que provavelmente trabalhou sobre a imagem original de Jan Stephan van Calcar. fonte: <http://www.britishmuseum.org/>

Durante a feitura do mestrado tive a oportunidade de entrevistar o Laerte duas vezes, por vias diferentes. Uma ao vivo, em conversa gravada em vídeo que foi apresentado na ocasião da banca de qualificação, e uma por escrito, que é o material que temos logo abaixo. Além de alguns emails que trocamos durante esse período.

Desde os tempos da graduação pude conversar com ele algumas vezes informalmente e as vezes por motivos acadêmicos. Dentre

elas para mostrar meu trabalho final de graduação, uma história em quadrinhos. Que, aliás, ele viria ser membro da banca.

Em todas as oportunidades ele declarou enfaticamente que seu embasamento teórico seria muito raso e que seu conhecimento é todo baseado em um “marxismo de boteco” pois seria ele mesmo “um leitor de orelha”.

Mas, diferentemente do que seu comentário sugere, o seu trabalho, sua postura e as conversas que

tive mostram uma reflexão e uma qualidade muito apurada.

Talvez por esse receio autocrítico sobre sua suposta falta de embasamento teórico, talvez pelo dia-a-dia atarefado, mas a entrevista abaixo acabou por ficar sucinta, mas ainda sim com um registro escrito de um dos mais importantes cartunistas brasileiros.

Sobre a conversa gravada em vídeo temos alguns comentários na história em quadrinhos ao final e a frase ao lado.

“Eu tenho pensado muito em termos das ideias e de como o trabalho ideologicamente está disposto, mais do que no traço...”

em depoimento anterior à entrevista abaixo

1. Olá, tudo bem? Por favor se apresente. Qual o seu nome, idade, profissão...?

Laerte Coutinho, 61 anos, jornalista (ilustrador).

2. Qual a sua formação acadêmica? Onde e o que estudou?

Não cheguei a me formar em nenhum dos dois cursos que fiz, ambos em Comunicações - USP: Música e Jornalismo.

3. Qual a sua relação profissional e/ou acadêmica com o desenho?

Sou autor de história em quadrinhos e desenho de humor.

4. O que é desenho?

É um meio de expressão, pelo qual se utilizam sinais gráficos realizados sobre alguma superfície.

5. Onde e como o desenho pode se manifestar?

Como escrita, como representação, como símbolo, como tentativa sempre - mesmo quando dá a impressão de ter se constituído na solução perfeita.

6. Se possível, o Sr.(a) poderia descrever e comentar algumas etapas envolvidas no processo do desenho?

Difícil dizer, nesse trio cérebro/mão/papel (ou qualquer meio material onde o desenho se apresenta “pronto”) quais as funções desempenhadas, e em qual ordem a desempenharam. Talvez, com os anos de prática de desenhistas profissionais, a parte do cérebro cresça em preponderância.

7. Quais autores, livros, textos ou outras referências sobre o assunto o Sr.(a) indicaria?

Não sou muito de leituras, mas o Gombrich, em A Ilusão da Arte, é muito bom.

8. Por favor, poderia fazer um desenho que tenha relação com o tema (desenho)?

Fazer, agora não dá, mas mando essa tira (abaixo), que fiz há uns anos - está em baixa resolução, infelizmente. Acho que a versão em alta sumiu, no roubo que houve.

9. Caso considere importante, deixe algum comentário complementar sobre o assunto. (opcional).

Acho que não tenho nenhum comentário complementar...
Beijo!

acima a tirinha enviada por Laerte

TEVE TAMBÉM O MOMENTO DE COMPARAR DESENHO COM MÚSICA,

E PENSANDO NO FENÔMENO "SOM", EM MÚSICA E EM ACÚSTICA EXISTEM ESTUDOS DETALHADOS SOBRE ELE.

PODEMOS FALAR DE TIMBRE, FREQUÊNCIA, ATAQUE, REVERBERAÇÃO, ETC...

MAS SOBRE O FENÔMENO DESENHO / TRAÇO NÃO TEMOS MUITO ESSA ABORDAGEM.

TALVEZ VOCÊ, QUE ESTUDOU MÚSICA, PODE ATÉ FAZER ESSA COMPARAÇÃO MELHOR...

TIPO OS QUATRO PARÂMETROS DO SOM?

LEMBRO NA ECA QUANDO O PROFESSOR DISSE QUE QUATRO PARÂMETROS DEFINEM QUALQUER SOM. PENSEI: "UÉ, SÓ ISSO?" HEHE

OS QUATRO PARÂMETROS DO SOM

DURAÇÃO	TIMBRE
VOLUME (INTENSIDADE)	FREQUÊNCIA (ALTURA)

A GENTE PODERIA PENSAR COMO SERIAM ESSES PARÂMETROS NO DESENHO, SERÁ QUE É POSSÍVEL?

POIS É! PROVAVELMENTE DEVEM HAVER MUITO MAIS PARÂMETROS!

...HM...OU NÃO.

É.. É BEM DIFÍCIL.

E DE FATO É UMA LINHA DE RACIOCÍNIO A SER MELHOR EXPLORADA.

NA ÉPOCA DA ENTREVISTA AINDA NÃO TINHA LIDO NADA A RESPEITO.

MAS O PROFº CARLOS EGÍDIO ALONSO, POR EXEMPLO, TENTOU CLASSIFICAR ALGUNS DOS PADRÕES DE TEXTURAS POSSÍVEIS DO TRAÇO.

Mudanças de taxa geométrica.

E EM UM DETERMINADO MOMENTO DE SUA TESE DE DOUTORADO ATÉ USA METAFORICAMENTE O TERMO "TIMBRE" PARA FALAR DA ESPECIFICIDADE DO MATERIAL USADO PARA DESENHAR.

o é totalmente diferente...

a descoberta do "timbre" do material é um privilégio que um desenho não representa simplesmente uma metalinguagem pois o material "fala" sobre ele, é um reconhecimento de que a concretização do representativo, nunca antes: ele se dá no

ESSE TIPO DE PESQUISA PODE AJUDAR A CONSTRUIR UMA ESPÉCIE DE SINTAXE DO DESENHO.

CONVERSAMOS TAMBÉM SOBRE A RELAÇÃO ENTRE O "DESENHO MENTAL" E O "DESENHO MATERIAL".

E COMO AS VEZES O QUE DESENHAMOS É MUITO DIFERENTE DO QUE PRÉ-CONCEBEMOS.

TEM GENTE QUE CONSEGUE DEIXAR O TRAÇO INVESTIGAR POR SI SÓ...

"O CHICO CARUSO DISSE UMA VEZ QUE FAZ ISSO."

"AS VEZES ELE DEIXA O LÁPIS "PENSAR"."

"EU JÁ VI ELE DESENHANDO..."

"... E PARECE QUE ELE TÁ SÓ SEGUINDO O LÁPIS."

ESSE COMENTÁRIO DO LAERTE ME FEZ LEMBRAR UM LIVRO DO ARQUITETO CAMPOS BAEZA CHAMADO "PENSAR COM AS MÃOS".

BAEZA CITA QUE NO ROMANCE "A CAVERNA" SARAMAGO DIZ QUE "OS CRIADORES TÊM COMO QUE PEQUENOS CÉREBROS NAS PONTAS DOS DEDOS."

TALVEZ DESENHADA DE MANEIRA LITERAL ESSA IDÉIA FIQUE MEIO ESQUISITA, MAS CABE DESTACAR A IMPORTÂNCIA DAS MÃOS, DO PROCESSO FÍSICO E MATERIAL NO ATO DE DESENHAR.

ENFIM, FALAMOS DE MUITAS OUTRAS COISAS NAQUELE DIA, E NO FINAL DA CONVERSA PEDI PARA ELE FAZER UM DESENHO QUALQUER.

E AOS POUCOS ELE FOI DESENHANDO UMA LOCOMOTIVA EM MOVIMENTO, SOBRE TRILHOS...

NUNCA ESTUDEI NADA SOBRE ANÁLISES PSICOLÓGICAS A PARTIR DE DESENHOS E TENHO ATÉ CERTO CETICISMO QUANTO ISSO...

MAS NA HORA ME LEMBREI DOS COMENTÁRIOS DE LAERTE SOBRE O A INSATISFAÇÃO COM A AUTOMAÇÃO DO O SEU TRAÇO...

... ASSIM COMO SUAS RECENTES PESQUISAS SOBRE TRAVESTIMENTO E CROSSDRESSING.

E FOI INEVITÁVEL PENSAR QUE A VIDA "SEGUE UM TRILHO", UM CAMINHO PRÉ-ESTABELECIDO. QUE ELE, NOTADAMENTE, BUSCA QUESTIONAR.

MAS COMO DIRIA O PRÓPRIO LAERTE:

ISSO É CONVERSA PRA OUTRO BOTEÇO!

A entrevista a seguir teve origem em uma conversa agradável que tivemos com Edith em seu ateliê. A conversa foi gravada em vídeo e fez parte do material que foi apresentado na banca de qualificação.

Posteriormente o texto do vídeo foi transcrito e tentamos separar alguns trechos para transformar em matéria-prima para uma nova entrevista que seria feita, dessa vez, por escrito.

Entre telefonemas e emails preferimos, tanto entrevistador quanto entre-

vistada, aproveitar o material já transcrito, pois já estava satisfatório e o principal, as ideias, estavam bem contempladas.

Portanto o formato final que temos abaixo é um registro da fala de Edith, com as aspectos coloquiais inerentes à fala, e com sua característica “alta densidade” de informações por frase. Esse registro passou por uma edição com alguns cortes, reposicionamentos e sem as perguntas originais, transformadas em pequeno títulos.

“O desenho é o modo de ver as coisas, ele é muito estrutural, às vezes você pode desenhar sem estar “desenhando”, por exemplo se entrar uma pessoa aqui agora e olhar esse espaço ela vai traçar um espaço mental para ver onde ela vai sentar, ela fez um desenho. Então no fundo a gente está desenhando o tempo todo.”

Apresentação

Bom, eu sou Edith Derdyk, artista plástica, eu gosto de ilustrar também, escrever e faço vários trabalhos em várias frentes.

Relação com desenho.

Desenho sempre foi meu ponto de partida e meu ponto de chegada.

Eu sempre digo que o desenho pra mim é quase como se eu tivesse uma relação biológica, porque uma das primeiras memórias que eu tenho de mim, enquanto ser, é eu desenhando, desenhando assim com 2 anos e pouco numa lousa e o que me faz lembrar do desenho não é o que eu

desenhava mas a ação de desenhar. Eu me lembro de eu riscando uma lousa pra cima e pra baixo, então depois eu fui percebendo, depois de muitos anos, quando eu comecei a me dar conta que o meu lance era mesmo seguir, fazer artes plásticas, trabalhar com educação, etc e tal

Essas imagens primeiras começaram a criar um substrato muito concreto pro meu próprio entendimento do que é desenho, que parte dessa ação gráfica, antes da vontade de representação existe uma gráfica uma vontade física, corporal, e essa relação mão corpo e instrumento, e eu sempre entendi que o desenho, como uma linguagem que percorre todas as áreas do conhecimento.

Desenho é uma linguagem pra arte, pra ciência, pra técnica.

Mas a linguagem dele, o elemento constitutivo dele é a

03.4 EDITH DERDYK

linha, e eu sempre me perguntei afinal de contas o que que é a linha, como que a linha nasce, e eu sempre entendi que a linha, ela é fruto dessa relação mão-gesto-instrumento.

Alguns aspectos sobre o desenho.
Desenho como modo de ver as coisas.
Signo: índice, ícone e símbolo.

O desenho é o modo de ver as coisas, ele é muito estrutural, às vezes você pode desenhar sem estar “desenhando”, por exemplo se entrar uma pessoa aqui agora e olhar esse espaço ela vai traçar um espaço mental para ver onde ela vai sentar, ela fez um desenho, então no fundo a gente está desenhando o tempo todo.

O que é mais incrível é pensar que a palavra signo sinal ela está dentro da palavra desenho.
Desígnio é o sinal dentro, então desenho sempre tem a ver com rastro, sinal, traço, passagem, índice, é uma relação indicial, e a relação indicial ela é antes de uma relação icônica, por isso que tem relação com o corpo, é índice, ícone e símbolo.
Então o ícone vem depois quando você transforma aquilo num código representacional, quando você estabelece uma analogia com aquilo que você vê, mas a primeira relação é totalmente indicial.
É só ver as crianças desenhando, é pura ação.

Tem essa paisagem cultural de você olhar e ver que tudo foi desenhado por alguém, o design está presente, tem o desenho da natureza, as nervuras das plantas, os riscos da mão, a forma como o céu... as estrelas acontecem lá no céu, as conchas, aí depende do olhar que possa ver aquilo e decodificar, mas o desenho existe ele está ali.

Sobre desenho, corpo e mente (ou a cisão clássica entre eles).

O desenho, que é uma ação gráfica, ela nasce dessa relação primeira entre um corpo, um instrumento, quer dizer cada época vai ter sua tecnologia, hoje temos um tipo de caneta que vai acabar sugerindo uma relação diferente de corpo com o suporte, do que um grafite integral na idade média, do que um graveto se sabe se lá quando, que quando uma pedra pra cravar linhas na caverna, né? Então é isso, eu sempre me interessei pelo entendimento da linha como resultante mais de uma ação corporal do que uma vontade de representação.

Então tem esse lado físico, corporal, material, formal que é aonde e como a linha acontece, mas existe esse outro fenômeno da linha que é absolutamente mental, abstrato e conceitual, tanto é que Leonardo da Vinci falava que a arte é um ato mental, por exemplo, é um exemplo que eu sempre dou, se você for pensar na linha do horizonte, a linha de horizonte não existe, concretamente, você nunca pegou uma linha de horizonte na mão, no entanto você vê, então a linha de horizonte é fruto de uma visão e de uma percepção.

Então existe a linha que é um fato mental e existe a linha que acontece que é um fato material, e esses dois elementos pertencem à entidade linha, porque uma não existe sem a outra.

Sobre essa cisão entre corpo e mente, vem de um cisão clássica, cartesiana, na verdade. Toda percepção do moderno pro contemporâneo mudou muito, apesar que a gente ainda divide muito a intenção da realização, do espaço mental para o espaço material.

Na verdade a tentativa é que a gente possa entender que fazer e pensar eles são dois núcleos muito arraigados, por que o entendimento do corpo é outro, a mente está dentro do teu corpo, a mente o pensamento ele é fruto do teu ritmo cardíológico, do teu sistema neurológico, a maneira como teu corpo funciona. É a maneira como você vai estar percebendo o mundo, como você vai estar concebendo o mundo, como você vai estar inventando um modo de percepção do mundo, como você vai estar pensando o mundo.

Sobre desenho e algumas de suas características.
Agilidade. Linguagem escrita. Multidisciplinaridade e complexidad. Desenho como projeto, como drawing (arrastar, trazer pra si) e a circularidade.

Eu acho que o desenho, diferentemente da pintura ou da escultura, pela agilidade com que ele pode ser produzido com qualquer meio em qualquer lugar, ele tem essa capacidade de agarrar rapidamente um pensamento que passa, uma percepção que passa, porque a percepção e o pensamento são muito fugazes, eles passam, então se você não agarrar né?
E também não é à toa que a própria linguagem escrita nasceu do desenho, porque o início da linguagem escrita era icônica, visual nasceu do desenho, toda a origem da linguagem ela é imagética, então é isso que me fascina no desenho, é uma tão antiga e tão contemporânea, ela atravessa todos os tempos,

Se você for pensar nos primeiros estudos da botânica, as notações musicais, astronomia, astrologia, a física, todas as áreas do conhecimento o desenho ele se faz presente, porque ele é ágil, ele em uma agilidade, ele acompanha a percepção, a fluidez do pensamento, porque com qualquer material, eu sempre falo que o desenho é a arte do mínimo, com qualquer material, qualquer pessoa desenha, é inato.

Então desenho não é somente uma coisa só de lápis e papel, que nem até o Mario de Andrade falou sobre isso num livro dele que eu estudei que é maravilhoso, o desenho na verdade ele acontece... ele tem meios muito simples e conceitos muito complexos, você pode fazer desenho com qualquer material, no ar, e ele é fruto de uma complexidade, isso que é fascinante.

É muito interessante que o desenho ele tem assim essa coisa do projeto, do design, aquilo que se projeta que se designa que se nomeia, que sistematiza, que é um projeto, né?
E tem aquela outra qualidade do desenho que é capturar do mundo as coisas, arrastar, trazer pra si, que é o drawing, que é aquela capacidade de você absorver e observar do mundo as coisas.
Então ele cria um circularidade, que você só pode observar, a observação ele sempre está no no presente e aquilo ali imediatamente transforma em memória, e ao mesmo tempo você projeta, então toda a relação entre observação, memória e imaginação vai acontecendo ali na ação, acho bonito pensar isso.

03.4 EDITH DERDYK

acima desenho enviado por Edith Derdyk

03.4 EDITH DERDYK

...LOGO APÓS GRAVARMOS A ENTREVISTA

OLHA ESSA CADERNO, É DE 82.

SEMPRE TIVE ASSIM UMA COISA DE DESENHAR, DE MISTURAR TEXTO COM ESCRITA...

SÓ QUE CHEGOU UM MOMENTO QUE ESSE TIPO DE DESENHO AQUI ELE COMEÇOU A CAIR MAIS PRO LADO DA ILUSTRAÇÃO NÉ?

"EU PERCEBI QUE O MEU CAMINHO COMEÇOU A TER DOIS LADOS"

CAMINHOS DO DESENHO DA EDITH

ILUSTRAÇÃO

"UM QUE ACABOU CAINDO MAIS PRO LADO DE ILUSTRAÇÃO, NÉ? MAIS PARÓDICO."

"A INFLUÊNCIA DO STEINBERG TOTAL, NA ÉPOCA."

ARTES PLÁSTICAS

"E O OUTRO TIPO DE DESENHO QUE COMEÇOU A SURTIR PENSANDO EM INSTALAÇÕES."

ENTÃO, O MEU TRABALHO COMEÇOU A CAMINHAR PARALELAMENTE POR ESSES DOIS CAMINHOS.

"O DESENHO COMO ILUSTRAÇÃO, POR MAIS ARTE QUE TENHA, É UMA LINGUAGEM QUE, APESAR DE POÉTICA, É MAIS RACIONAL. QUE PRECISA FUNCIONAR DENTRO DE UM LIVRO."

"É UM DESENHO QUE BUSCA MAIS RESPOSTAS"

R:

"O DESENHO NAS ARTES PLÁSTICAS ELE TEM UMA LIBERDADE, É MAIS DESENCABADO."

"É COMO SE ELE ESTIVESSE LEVANTANDO PERGUNTAS"

?

03.4 EDITH DERDYK

DENTRO DO "DESENHO DE ARTES PLÁSTICAS" DA EDITH, TEMOS UM PERCURSO INTERESSANTE, QUE ELA DESCREVEU MAIS OU MENOS ASSIM:

AI VOCÊ VÊ ESSE RABISCO, FEITO PELO SIMPLES GOSTO DE RABISCAR.

E PERCEBE QUE ELE TEM MUITO A VER COM ISSO AQUI...

"ENTÃO, DE REPENTE EU COMECEI A PERCEBER SE A LINHA ACONTECIA NO PAPEL, ELA PODIA ACONTECER NO ESPAÇO TAMBÉM."

LINHAS (DO TIPO QUE SE USA PARA COSTURAR), "RABISCADAS" NO ESPAÇO!

E, NO FINAL, ME LEMBREI DE COMENTAR SOBRE UM PAPEL QUE ESTAVA SOBRE A MESA.

DURANTE TODA A ENTREVISTA A EDITH RISCOU E RABISCOU QUASE QUE COMPULSIVAMENTE AQUELA FOLHA.

E ESSE DESENHO DA NOSSA CONVERSA, PARECE QUE AUTOMATICAMENTE ELE VAI SAINDO, NÉ?

ESSA É A NOSSA CONVERSA, O DESENHO MAPEIA NOSSO TERRITÓRIO MENTAL...

ME LEMBROU AS REUNIÕES COM GIORGIO, MEU ORIENTADOR. ELE FAZ UNS DESENHOS DURANTE AS CONVERSAS COM FORMAS GEOMÉTRICAS E LINHAS QUE, MESMO SENDO ABSTRATAS, DE UM JEITO MEIO INEXPLICÁVEL TEM PONTOS DE CONEXÃO COM O ASSUNTO DISCUTIDO.

É... O DESENHO MAPEIA UM TERRITÓRIO MENTAL, EU POSSO FALAR ASSIM,

ENFIM, COMO DESENHAR IDÉIAS? UMA BOA PERGUNTA, DENTRE TANTAS OUTRAS QUE AS CONVERSAS COM EDITH SUSCITOU. SEJAM ELAS AO VIVO, AO TELEFONE OU VIA SEUS LIVROS.

A entrevista com Silvio Dworecki foi registrada em vídeo, em sua casa. Após a transcrição do material, passou por um processo de revisão e edição pelo próprio entrevistado (as nossas iniciais em cada uma das falas, por exemplo, foram inserções dele e optamos por manter).

Fui aluno dele durante a graduação e, desde essa época, os seus comentários sobre as nossas inibições corporais no ato de traçar e desenhar me chamaram a atenção.

Fazíamos exercícios que ele chama de desinibição do

traço, movimentando todo o corpo dando “golpes” de lápis em papéis grandes, colados na parede.

A sua reflexão sobre como a alfabetização tem influência no processo de afastamento da criança em relação ao desenho, bem como as limitações que a ação de escrever nos traz em termos de ação e percepção no nosso desenho são algumas das muitas ideias que guardei comigo.

Ideias essas que ele faz questão de compartilhar generosamente e, a seguir, podemos pensar sobre algumas delas.

“Da mesma forma que o Flavio Motta afirma que a gente vê com o corpo inteiro, acho que a gente desenha com o corpo inteiro. [...]Até o meu tônus muscular está presente! Os meus desejos, o que eu desejo pro mundo... Isso antigamente chamava ideologia, acho que hoje ainda também se chama, não é [risos]?”

Olá, por favor se apresente.

S.D. Meu nome é Silvio Dworecki, ou melhor Silvio Melcer Dworecki. Sou artista plástico, arquiteto, dou aula na FAU... dou aula de arte no meu Estúdio... tenho duas filhas... e é isso.

G.T. Primeira pergunta, que é a mais difícil na verdade: é o que é desenho?

S.D. Assim de cara?! [risos] . Se você for procurar uma definição de desenho, a gente pode ir em várias direções, muito objetivas... desenho - designio e outras. Acho mais apropriado falar de manifestações do desenho e não exata-

mente do que é desenho. Falar do desenho como acontecimento. Podia falar da vivência do desenho enquanto artista, mas aqui prefiro falar do ensino. Muita gente acha que eu sou professor de desenho. Acho que porque na capa de um livro que eu fiz está escrito traço - Em busca do traço perdido -, mas eu não sou professor de desenho, eu sou professor de arte e isso inclui o desenho e muito mais.

As primeiras aulas que o aluno encontra em meu curso são as de “desinibição do traço”. É um trabalho que se realiza através do gesto. Do traço que é o “registro do gesto”, algo preliminar ao próprio desenho. Estou falando do traço. Para ele virar desenho, precisa de mais intenção, mais consciência, mais decisão, mais referências, mais memória

04.4 SILVIO DWORECKI

Dworecki tentando "medir a Liberdade" no México.

e do binômio intenção/atenção. Depois cada aluno, nas aulas que dou no meu estúdio, vai desenvolver um trabalho pessoal em algumas das técnicas das artes visuais. Eu tenho alunos que trabalham com pintura, alunos que fazem performance, alunos que fazem intervenção urbana... enfim, várias direções das artes visuais.

Essa história de associarem meu nome ao desenho vem desde que eu fiz uma apreciação, para a dissertação de Mestrado em 1984, dos trabalhos da minha filha Luzia quando se alfabetizava. Eu constatava como ela ia abandonando o desenho ao longo da alfabetização. Isto não se dá exclusivamente com ela, mas é uma coisa geral. Do modo que a alfabetização é feita entre nós, todos nos afastamos das atividades artísticas quando somos alfabetizados. Mas acho que não vale agora a pena a gente ficar esmiuçando esse processo nesta entrevista.

Tive a alegria de ser orientado pelo Flávio Motta, no meu trabalho de formatura na FAU, e a gente discutia muito como as pessoas param de desenhar. O Flávio insistia comigo que isso não é um bloqueio, porque bloqueio é algo psicológico, devido a algum trauma. Enfim, é de outra natureza. E sendo de natureza artística, de natureza estética, de natureza expressiva, não é bloqueio. Inibição é melhor palavra para se referir ao abandono das artes, e não só das visuais, no período da alfabetização.

Mas acontece que eu dou aula de arte, por uma condição básica, que é o fato de eu ser artista, acho que se eu não fosse artista não poderia dar aulas de arte, não teria instrumentos para isso como, por exemplo, tentar captar o projeto de cada aluno antes que esse projeto se manifeste por inteiro, ver indícios desse projeto, e eu posso ter indícios do projeto de cada um não só pelo que eu sei de história da arte, mas também pelo que eu sei da arte e do meu processo como artista. Comecei a trabalhar com arte, com 13 anos mais ou menos, trabalhar não, eu comecei a brincar com arte, mais ou menos com 13 anos e, o que eu posso te dizer, é que se eu estiver pintando, se eu estiver fazendo objetos, se eu estiver fazendo uma intervenção urbana o desenho está presente. Nós não precisamos desenhar para o desenho estar presente.

Podemos falar então do desenho como fenômeno físico, do corpo, com gesto, traços, sinais gráficos, etc. E também como um fenômeno mental, neurológico, intelectual, designio, pré-concepção... Mas é também um momento

em que a intenção vira gesto. E essa intenção precisa ser compreendida não só como uma atividade mental, mas como uma atividade corporal e das emoções também. O corpo tem intenções expressivas, vale dizer que as ideias não nascem só da cabeça. Da mesma forma que Flávio Motta afirma que a gente vê com o corpo inteiro, a gente desenha com o corpo inteiro. As nossas intenções nascem de um conjunto muito grande de atividades. Da mesma forma que a percepção é formada de muitas coisas, o ato de desenhar também. Aqui, o tônus muscular está presente. Estão presentes também os meus anseios, os meus desejos, não desejos no sentido amplo, mas o que eu desejo para o mundo... Isso antigamente se chamava ideologia, acho que hoje ainda também se chama, não é? [risos]

Então eu vou te dar um exemplo, eu tenho aqui trabalhos mais recentes meus, feitos entre os anos 2000 e o ano 2010, deixa eu ver... alguma coisa pra te mostrar. [Mostra o volume da Tese de sua Livre Docência]

Quando eu digo que o desenho está presente em qualquer atividade... Por exemplo, isso foi uma performance que eu fiz no México, num monumento chamado La Stampida, que é um monumento com cavalos correndo no momento em que abre a porteira, os cavalos saem em disparada, em todas as direções, são cavalos de ferro muito bonitos, e para os mexicanos esse monumento é uma espécie de monumento à liberdade. Fui lá com a minha trena, medir todos os cavalos para saber qual é a medida da liberdade. Tinha um assistente aqui comigo, ele ia tomando nota de todas as informações que eu passava ao medir. No final nós fizemos uma grande soma, chegamos num resultado e "perdemos" o caderno. Isto nos permitiu concluir que a liberdade não tem medida!

Então veja bem, eu posso falar num desenho que existe na intenção ou no desejo desse trabalho, no desejo que esse trabalho se realize, mas eu posso dizer que cada momento da realização é um desenho, onde estão presentes os cavalos, essa estrutura forte rígida metálica, a minha presença, meu assistente, a trena, esse chapéu branco que eu fazia questão de usar naquela época para as performances, para marcar muito bem a relação com o ambiente. Então, por exemplo, eu estou aqui segurando a trena, e aqui está o cavalo de fundo, pra mim essa foto é um desenho. Qual a diferença, dos tradicionais conceitos de desenho? Eu estou usando esta performance como uma referência. Aqui, desenho passa a ser concebido também

04.4 SILVIO DWORECKI

trabalho de Dworecki

como ação. Desenho se confunde com a palavra ação e as ações são desenho.

Fui à Bienal do Mercosul. Estava ali exposto um painel branco com um canivete que o artista cravou. Podia-se ver o canivete e a sombra dele. Muito bem, aquilo é um desenho, a ação de enfiar um canivete é um desenho, e o canivete enfiado é um desenho, não só como a ação de enfiar incluindo o corpo de quem enfina é um desenho. Neste sentido cabe lembrar aquela frase "nenhum dia sem desenho", premissa que Paul Klee usava para si e seus alunos. Então eu acho que vai além, não tem o sentido somente de nenhum dia sem uma linha. Mas pode ser entendido também como nenhum dia sem um ato estético. E o que é um ato estético? É um momento de atenção, é um momento em que as coisas fazem sentido.

[mostra outra parte da tese]

E tem também este jovem aqui, esse menino que é lutador de Tai Chi. Ele está atingindo esse senhor agachado, que já está machucado no rosto. Aqui se configura uma situação entre esse mediador que é um buda, e no final, quando já está tudo quase resolvido, surge um personagem chamado Tiazinha com o Minotauro: o Minotauro e a Tiazinha. E assim se dá o grand finale, nesse conflito que ocorreu na Ópera de Pequim. Muito bem, aqui nós estamos diante de uma sucessão narrativa realizada fotograficamente. Este tipo de trabalho, que é de fato uma ação, eu chamo de Paixões. Para mim isto é um desenho não só da ação que transcorreu mas também da minha ação para que isto fosse realizado fotograficamente, que eu escolhesse esses personagens, que eu criasse esse conflito, etc etc etc... E essas metáforas todas, né? De repente a latinha de Caracu entra nesta narrativa como o minotauro, soltando fumaça pelo nariz. Acho que essa maneira de definir ou de expandir a definição da palavra desenho não é só por uma mera questão de dicionário, mas é também uma coisa de fazer sentido na produção, na ação, em todos os campos que o desenho se manifesta.

O desenho é intenção, e a gente não pode tirar essa característica, mas vale lembrar que a distância entre a intenção e o gesto é uma coisa mínima. Então o desenho não é só a intenção, ele é o próprio gesto e tudo que o antecede e tudo o que se segue. Se torna mais difícil conversar dessa maneira porque a definição fica ampla, mas o território se torna mais livre. A partir daí, temos mais possibilidades.

E é importante também... sei lá, a gente tem mania de dizer que é importante o que vai dizer, isso é uma besteira, talvez seja um cacoete de professor, a gente começa as frases dizendo que o que vamos dizer é importante talvez pro aluno prestar atenção... o desenho enquanto gesto, ele se manifesta, com muita frequência, mas também é muito importante a gente ver que nem todo o gesto tem uma realização plena, ou eu diria até melhor, que não são todos os desenhos que tem uma relação plena. Porque eles só vai se completar num desenho que vai acontecer depois, e ele vai ter sua explicação pelo desenho que veio antes, explicação essa que não precisa ter explicação nenhuma porque a gente não vai ficar agora fazendo a biografia dos gestos. Mas é bom lembrar que existem gestos subjacentes. Que surgem engendrando-se , que vão emergindo, lentamente configurando-se, surgindo na execução.

Cada gesto que eu realizo, abre uma porta para que o gesto seguinte aconteça, então cada desenho é uma realização mas é também um ato anterior ao que será realizado, e cada gesto é um abraçar das possibilidades daquele momento, como também é um ato de abrir um território das possibilidades seguintes. Então não é o desenho o que se realiza. O que se realiza é o processo de desenhar, é a vida que transcorre nesta ação. Nesta medida, esta fluência interessa mais do que cada traço.

G.T. Concorde. E sobre a distância entre esse processo material e o processo interno, se é que há distância, o que você acha?

S. D. Eu entendo como uma coisa simultânea. A fita de Moebius é uma imagem boa, é como metáfora pra essa relação, porque você tem esses dois, se é que dá pra reduzir a dois, mas que você tem esses dois lados do processo, que se confundem e que na verdade são uma coisa só. Que não tem um começo nem um fim. Outra imagem boa é a dobra. Nesta, o que externo internaliza-se e o que interno se externa. Mas este processo é rizomático, momento em que você instaura a relação entre algumas coisas você descortina um universo de possibilidades, um território de liberdade que não acontece em binômios, em duplas, é sempre uma interação entre muitas coisas.

04.4 SILVIO DWORECKI

trabalho de Dworecki

G.T. Sim, também há essa linha de pensamento. E de certa forma a dicotomia é limitante, né? Acho arriscado enxergar como polaridade, uma coisa fica num extremo e outra no outro. De modo que parece que as duas tem que entrar em embate. Ficam coisas opostas e não complementares.

S.D. É... você vê que o próprio Camões quando fala da distância entre intenção e gesto, diz que “a mão cega executa, senão o coração perdoa”, mas veja bem, isso valia pra Camões. Nós estamos num momento em que a coisa anda junta, mas isso também é bom desmistificar, porque vai parecer que é uma grande conquista do século XXI ou do século XX enquanto que os chineses sabem disso há milhares de anos. Se você for buscar os conceitos do Tai-chi, intenção e atenção caminham juntos e o gesto se realiza antes que você saiba qual é a intenção dele se realizar.

Eu não sou um especialista de Tai-chi, eu pratiquei muitos anos, alguma coisa eu estudei a respeito, mas acontece que o gesto se realiza antes que a intenção se defina, isso acontece num gesto da luta, do trabalho corporal Tai-chi, mas também está presente em todas as outras atividades como plantar, escrever, cantar, dançar etc... a cultura chinesa sabe disso há muito tempo, a gente tá correndo atrás.

G. T. E para desenho isso se encaixa como uma luva. Realmente é simultâneo, pensando especificamente em desenho, mas também para todas as outras ações, né? Acho que aí entra essa questão do corpo que você tava falando há pouco, que o gesto está em função dessa questão fisiológica, dessa coisa nossa de condição material corpórea né?...

S. D. Isto pode criar uma certa confusão, pode parecer que estamos propondo action painting, pintura gestual, mas não. Nós estamos falando das várias manifestações do

gesto. Se estou no computador e defino uma intenção através de uma equação, um algoritmo, estou realizando uma ação. Não precisa ser a coisa braçal, pra que seja gestual, o gesto está na base da definição do que é ação.

Não sei se é só isso, porque eu falei do desenho, da minha atividade de ensinar, falei um pouco na atividade artística, agora tem o desenho que é o projeto, que eu acho que eu posso falar um pouco, mas você vai entrevistar pessoas que trabalham mais com isso. Onde o desenho é fundamental para que coisas se materializem, como objetos, edifícios, cidades, pontes, caixas de fósforos...

G. T. Fique a vontade se você também quiser discorrer sobre essa veia do desenho [...]

S. D. Em música a gente estuda muito o fenômeno físico. Não só em música, mas em acústica mais especificamente, a gente analisa o fenômeno som, a gente fala de comprimento de ondas, de frequência, de notas musicais, de conceitos específicos como timbre, ressonância, reverberação e consegue levar para questões de arquitetura, de medição de ruído. Em questões expressivas, a gente utiliza estes mesmos conceitos para falar de timbre de violino, são conceitos que dizem ao fenômeno físico que é propagação do som. Falando de coisas visuais, existe também um ferramental científico disponível.

Esta abordagem, entre ciência e arte é muito delicada. Veja a afirmação de existe o algarismo número 1 é profundamente poética, eu posso dizer que não tem nada de científico nisso. Conceber a unidade, é um gesto desviado de poesia, como também fazer um desenho, que eu chamaria de artístico, é ato desviado de exatidão.

Quando você põe um traço aonde você põe, do jeito que ele fica, com a espessura que ele fica, com a aparência que ele foi feito, com a duração que ele tem, com o timbre que ele vibra, com a nota que ele emite... é um gesto de

04.4 SILVIO DWORECKI

trabalho de Dworecki

profunda exatidão! Se você trocar aquele traço por outro ele passa a ser outra coisa. Quando um cidadão brilhante como o Paulo Mendes da Rocha fala sobre a estrutura do MUBE, o Museu Brasileiro da Escultura, e diz que o vão que venceu mede tanto por tanto com o pé direito por tanto, isso é uma afirmação profundamente científica, aquilo não pode ter um milímetro a mais nem um centímetro a mais nem a menos, aquilo é de uma exatidão profunda.

G. T. Então agora a pergunta é o seguinte, o poético então diz respeito ao amplo e o científico diz respeito ao exato? E se for ao contrário? Provavelmente é o contrário também, entendeu?

S. D. É necessário um certo cuidado para dizer que a ciência é exata. Mas a arte também é. Dou um exemplo muito simples: a bandeira do Japão. A bandeira do Japão tem uma quantidade de branco e uma bola vermelha que tem um certo diâmetro. Imagina se aquele diâmetro fosse menor, bem menor, imagina se essa bola se deslocasse, para a direita ou para a esquerda, imagina se o vermelho não fosse aquele. Em qualquer destas proposições, a bandeira imaginada deixaria de ser a japonesa. A bandeira japonesa é algo profundamente exato. É uma afirmação científica. De tão poética ela é uma afirmação científica, e de tão científica ela é uma afirmação poética.

Tenho um certo cuidado ao distinguir o científico do poético. Pode-se dizer que é um objetivo científico, o homem atingir outros planetas, mas não. Entendo isto como um delírio, um ato de loucura, de poesia. É nada científico, ficar viajando pelo universo...

G. T. Muito boa essa não-restrição do limite...

S. D. Para citar o nosso mestre Flavio Motta quando ele diz que “a arte não cabe, ela sempre vai mais além”. Quando você pensa que abodou o que pensa que é arte, aí

ela já escapa. Se não escapar não é arte. [risos] A definição, de não deixar definido... [risos].

Definir é uma pobreza. Os postulados são mais interessantes que os teoremas. Falar do óbvio é mais rico. Teoremas são chatos. Você tem que ficar explicando as coisas. Por exemplo, explicar porque a soma de dois catetos é maior que a hipotenusa. Qualquer pessoa que vive no campo sabe disso. Na hora que ele inventa uma trilha é porque ele não quer ir pela soma dos catetos, então não precisa explicação, enfim é por aí seu Gil, não sei se tá um pouco teórico, ou se talvez eu devesse dar mais exemplos...

GT: Não, muito pelo contrário, achei que foi bem equilibrado, acho que você conjugou a teoria que eu estava sentindo falta em algumas conversas, mas que você colocou muito bem, mas longe de fugir do palpável do compreensível e com exemplos bem bem ilustrativos. Tá bom.

S. D. Olha Gil, se você quiser voltar algum dia em que a minha a casa estiver organizada, porque hoje é dia de arrumação.

G. T. Tá meio atribulado né. eu entendo, as coisas urgem... eu tive atendimento essa semana e...

S. D. Você está gravando ou agora é conversa?

G. T. Não sei, deixa eu ver...

[desliga a câmera]

Cariello foi meu professor quando fiz aulas de histórias em quadrinhos.

E, apesar de sempre ter me impressionado com o quanto ele conhecia de desenho, tanto em teoria quanto na prática, e com uma erudição bem acima da média, curiosamente as aulas que tive com ele foram de roteiro. E muito proveitosas por sinal.

Fazíamos exercícios de produzir histórias, mas também ouvíamos músicas, analisávamos as letras das canções a fim de entender a estrutura delas, as motivações, quais os significados

embutidos, as ideias.

Costumo dizer que com ele aprendi fazer quadrinhos e a dizer “bom-dia” ao motorista do ônibus.

Entusiasta e estudioso de idiomas, hoje ele estuda letras na USP, mas já teve passagens por faculdades de medicina, onde chegou até a fazer residência; em arquitetura, área que até onde eu sei não fez residência nenhuma; entre outras...

A entrevista abaixo foi gravada em vídeo na escola em que nós damos aula, posteriormente transcrita e editada.

“Então desenho é tradução, definitivamente você vai olhar para o mundo com olhos de quem tem algum conhecimento. E é por isso que cada desenho é diferente, cada desenhista é diferente, em momentos diferentes usando materiais diferentes, usando demandas diferentes... Não há como você não depender desse olhar, o olhar é construído.”

Por favor, se apresente

Octavio Cariello, ilustrador, professor e por aí vai...

Primeira pergunta capciosa, o que é desenho?

Xi... Desenho... Toda a possibilidade de manifestação através de linhas, traços, cores e materiais diversos... Desenhar com pigmentos naturais. Você pode desenhar simplesmente só rabiscando, marcando madeira, marcando areia, algo com uma punção, uma faca... Ou você pode trabalhar hoje em dia com computadores, né? Mas de uma maneira geral você trabalha com um contraste mais básico, com traço, você separa espaços—regiões de outras regiões—para contar historinhas.

Bacana, qual é a origem da palavra desenho?

Vem do latim, começa com a palavra signo, que é um sinal, é algo que signifique algo, que dá origem a nossa palavra, significado, significar, design, desenho, planejamento, orientação.

Originalmente a ideia carregava os conceitos mais amplos possíveis. Aos pouquinhos as línguas latinas foram limitando ou trocando esses valores, mas, na verdade, você tem os processos linguísticos pelos quais os povos mudam os significados das palavras... é meio complicado. Não daria pra falar em cinco minutos nada seriamente sobre qualquer palavra. Mas no caso do desenho especificamente, ele começou com um sentido mais amplo, não tinha absolutamente a limitação da utilização de algo que fosse

04.5 OCTAVIO CARIELLO

trabalho de Cariello

gráfico. Em termos conceituais... E hoje em dia a gente usa várias palavras que saem dessa original, né? Que é o *signum* latino.

Anteriormente [antes da gravação] você tinha comentado sobre designio. Do que se trata?

É a ideia de você aplicar, apresentar um significado, você fazer, através de algo, de uma limitação expressiva, quer seja através da fala, do gesto, do desenho, da pintura, você limita a significação de algo para que o outro entenda o que você quer dizer, o que você quer expressar.

A origem é do latim mesmo?

É latim, é latim.

E como se desdobrou em outros idiomas essa palavra?

A Língua Portuguesa é uma língua latina, uma língua românica. E ela vem na verdade do galego, o galego vem do original espanhol, e o espanhol do latim. Existem várias famílias de línguas que vêm do latim...

Mas na época do Iluminismo, quando os cientistas foram buscar no latim palavras para fazer com que as ciências ganhassem importância, você vai encontrar principalmente no inglês, [por exemplo] tudo que é relativo a *heart* é *cardiac*, que vem lá do latim. Na Alemanha é exatamente a mesma coisa. Foi-se buscar no latim o substrato para se determinar novos significados, havia necessidade disso.

Nós que somos descendentes diretos do latim também fazemos esse novo empréstimo. Mas nós tivemos lá pra trás alguns empréstimos ditos como “originais”. Então você vai partir do *signum*, *designum*, para desenho e design, e é claro como a gente descende, né? Do espanhol, nós vamos ter também assim, palavras que vêm do *dibujo*, *diseño*.

Não sei vou fazer uma pergunta mal formatada... Sei que é um processo com ações meio simultâneas, mas na verdade como você enxerga isso, onde começa o desenho?

[risos] Eita... Eu acho que isso é uma pergunta extremamente é... É... Uma pegadinha, né? Porque depende muito do processo, existem processos individuais, então depende de circunstâncias, de momento... De uma maneira geral, pra mim o desenho começa na cabeça, já que eu já tenho uma coisa automatizada. Pra mim desenho é uma coisa muito natural, então quando eu tô pensando em desenho, eu já tô inclusive pensando no material que eu vou usar, qual o fim, pra que fim é esse desenho né, então... Não tem como você dizer... Às vezes, por exemplo, eu quero

usar um determinado material, isso significa que o desenho começou no material, não na cabeça, mesmo quando eu tô racionalizando em cima disso, existe essa curiosidade, essa vontade de “vou fazer o uso desse pigmento, vou fazer o uso dessa nova máquina”, né?. De repente você encontra uma situação, você vai na praia e descobre uma pedra que pega muito bem numa coisa lá.... No fundo, no fundo você tem... Há a sua necessidade de fazer desenho, essa necessidade pode ser natural, ela pode ser forçada porque alguém pediu pra você fazer isso, uma demanda específica, externa, mas ela pode começar também assim... Lá no material, então olha... Com certas descobertas, com novas descobertas, então muda definitivamente a maneira como você vai levar isso adiante.

E o “olhar” no desenho? Tem um ensaio do Paul Valéry, o livro chama *Ver pelo Desenho*, em que ele fala desse processo de você ver o que você tá desenhando pelo próprio desenho...

A percepção que você tem do mundo, altera definitivamente a maneira que você vai traduzi-lo. Desenho é tradução, mesmo quando ele começa apenas no cérebro, quando ele é apenas cerebral, a maneira como você olha para o mundo com os seus sentidos, altera essa realidade que você está olhando. Lá pra trás quando você vai encontrar Hume sobre essa questão da ética... Hume foi o primeiro cara que escreveu sobre a ética sem o divino, e ele fala exatamente sobre a questão das sensações, dos sentidos, e como esses sentidos mudam a realidade, se aproximam dessa realidade. Muito recentemente com o advento da Física Quântica, essa relação de observação altera definitivamente o conceito de realidade.

Então desenho é tradução, definitivamente você vai olhar para o mundo com olhos de quem tem algum conhecimento. E é por isso que cada desenho é diferente, cada desenhista é diferente, em momentos diferentes usando materiais diferentes, usando demandas diferentes. Não há como você não depender desse olhar, o olhar é construído. Não apenas com o que você tem no momento, mas toda uma história, historicamente nós não existimos... Aliás, nós não existimos sem um embasamento histórico. Se você se desgruda da história, você não tem referência, você não é ninguém. Então a tua história também muda a maneira de como você vê o mundo. E essa maneira de ver o mundo, claro, definitivamente vai alterar o teu desenho.

Entendi... Você é um ser humano num determinado contexto.

Não há como você se descontextualizar da história. Você tem uma história, e veja essa não é uma história “oficial”. Tô falando dos momentos que você viveu e a maneira

04.5 OCTAVIO CARIELLO

trabalho de Cariello

como você se relacionou com cada um desses momentos, não há na verdade nada de concreto nisso.

A gente falou do olhar, e você começou a falar do cérebro... Como que funciona dentro do cérebro o desenho? Talvez fisiologicamente... Há quem diga que tem a ver com a lado direito do cérebro. Mas também como processamento, como percepção...

Os processos fisiológicos são muito engraçados porque são físico-químico, você tem uma... O cérebro é muito dinâmico, ele trabalha com troca de informações... Bobagem que diz que a gente só usa uma porção do cérebro. O cérebro na verdade é uma grande máquina que usa backup automático, tem várias regiões do teu cérebro que trabalham com a mesma informação de maneiras diferentes. Os processos dos planos cerebrais, eles são sinestésicos, então não há como você separar um traço de um cheiro, de um... Na verdade você relaciona tudo isso. É óbvio que não existe uma relação direta, óbvia, canônica, entre um traço reto e um vermelho, um traço curvo e um cheiro de rosas... Essa relação é feita de acordo com a maneira como você se relaciona com esse mundo, toda essa informação... O input que você tem e a maneira que você usa o teu conhecimento, das tuas sensações, do teu sentido. Você começa a relacionar essas coisas... É óbvio que chega uma determinada idade que você começa a fazer relações que inclusive nem seriam possíveis numa outra pessoa, num outro indivíduo, ele fala, mas como assim? Como você relacionou isso com aquilo? E essa coisa fantástica, essa riqueza, ela, por incrível que pareça, tende-se a se falar dentro de ciência, como uma pequena troca de cátions, de ânions, de dois neuroniozinhos, né? Se é por aí, maravilha, é uma coisa... os processos fisiológicos são fantásticos, a maneira como a gente usa essa troca fisiológica e transforma isso em psique, hmmm aí a coisa ... Complica [risos]

E como transformamos isso em desenho?

Pois é! Porque a ideia também do desenho... Se você parte do princípio de desenho, e ele é ao mesmo tempo planejamento, processo e produto, isto é, planejamento, processo e resultado, existem vários elementos que a gente poderia dizer assim: opa, aqui acontece de tal jeito, aqui acontece de tal outro, e todos estão intrinsecamente conectados, né?

Em música a gente tem essa separação em partes de como funciona o fenômeno som, o fenômeno acústico. Em desenho a gente não tem tanto isso, né? Como poderíamos definir os processos e o funcionamento do fenômeno traço, o fenômeno desenho?

Então aí você tá falando de música, música é... A ideia do som. Mas veja é bom que você comece a entender que existe uma questão fonética por exemplo, quando você tem a fala, fonética e fonológica.

A fonética é como você articula e como isso é produzido e como isto é exposto.

A fonologia estuda como isso é entendido, como isso é percebido, né?

Em termos acústicos... Existem regras acústicas, você pode fazer uma análise de qualquer som, ruído ou música e com aparelhinhos que vão dizer, essa é amplitude, essa é a frequência, essa é tralalalá. Mas a maneira como as pessoas percebem isso é diferente de indivíduo para indivíduo.

Aí você trabalha com dois aspectos diferentes, a fonética: que é como você articula, e a fonologia: como esse som atinge o outro e é percebido por esse outro.

Dentro do desenho também existe essa coisa. [muda entonação, como se outra pessoa estivesse falando] “Existe uma linha reta, e essa linha reta já ganha um grande significado, traços mais retos são mais precisos, você tem uma maior segurança, uma ideia de coisa mais tradicional, de algo mais forte, e...” Mas é óbvio que você tá falando isso do ponto de vista de quem produziu e não de quem percebeu, por que quem percebe vai olhar de maneira diferente. Porque o mundo que essa pessoa percebe, tem a ver com a história, com essa relação que ela teve com o próprio mundo.

É interessante pensar assim, existe uma ciência que trabalha a questão do discurso, o desenho também é discurso e seria interessante trabalhar, por exemplo, hoje em dia com grandes nomes como Maingueneau, que fala especificamente do discurso dentro das conversas, das interações humanas.

Mas também há a possibilidade de se trabalhar com a recepção... Como é que esse discurso é recebido? Como é que isso alcança o outro? Quais são as possibilidades? Eu não tenho dúvida que a gente jamais alcançará uma fórmula “matemática” do tipo a+b=c, porque as possibilidades de percepção são tantas quantas as cabeças que existem.

A gente começou falando sobre o que é o desenho, em termos físicos. Comente estruturalmente o que é o desenho nessa ação física. Vamos tentar decupar isso em partes.

Ok, vamos pensar em termos de traço, tudo começa com traço, e esse traço pode ser trabalhado de diversas maneiras, você pode brincar com um traço muito pequeno, você pode transformar ele em pontos, ou pequenos tracejados, né? Você pode juntar tudo isso e fazer um conjunto

04.5 OCTAVIO CARIELLO

trabalho de Cariello

de tracejadinhos. Ou você pode brincar apenas com traços mais simples...

De uma maneira geral a linguagem, bem mais ampla, ela tende a ser simplificada, ao máximo. É uma tendência natural do homem. E é por isso que a gente fala com palavras e a gente trabalha com pequenos pedacinhos, e é por isso que as línguas faladas, elas não trabalham com todo o cabedal possível de produções fonéticas, a gente vai limitando ao máximo porque se a gente fosse usar tudo ia ser uma coisa absurda. Não daria. Ninguém daria conta de chegar a isso.

Exatamente por isso, no caso do traço, algumas pessoas tendem a colocar muito traço, outras tendem a colocar cada vez menos traço... A relação que se mantém com a produção de um lado ou de outro, tem a ver com as exigências que o desenhista tem em relação a mensagem que ele quer passar. Você vai encontrar desenhistas que trabalham muito sujo, “sujo” [*fez entre aspas com as mãos*], com vários tracinhos, com muitos detalhes, e também tem desenhistas que trabalham bem limpinho, o desenho limpo, o mínimo possível de traços. Tende-se a pensar que quanto mais traço você colocar, mais eloquente, mais verborrágico você seja na mensagem que você envia. Quanto menos traço, mais elegante é esse desenho. Quer dizer, isso existe sim, embora, como eu já tinha falado, não dá pra você estabelecer formas precisas, essa brincadeirainha de $A + B = C$, mas há a possibilidade de trabalhar com algumas equações com resultados possíveis, com vários resultados possíveis. E a gente já tem de antemão algumas limitações. Essas limitações são impostas historicamente, culturalmente, sociologicamente. Vai ser difícil estabelecer uma regra definitiva, mas, sem dúvida, alguma há como limitar e fazer com que... Afunilar as possibilidades de resultado.

[interrompe a gravação e continua]
Do que estamos falando mesmo?

Falando sobre Luigi de Pareyson... Ele é levado muito a sério hoje em dia, ele não é... Algumas pessoas são contra... Elas acham que existe ainda uma maneira bem canônica de se produzir arte. Mas Pareyson definiu essa coisa da arte como formatividade. De alguma maneira, quando você vai estudar os grandes teóricos de arte, tanto o Gombrich quanto o Argan, você vai encontrar que existem *zeitgeists*, existem espíritos dos momentos, existem maneiras de se olhar para essa realidade dependendo do momento que se encontra. No caso desse mundo ocidental, europeizado, hoje em dia se leva muito em consideração o Pareyson, que é essa ideia que ele tem de arte como formatividade, o século 20 ao 21 seriam definidos através dessa formativização da arte: um fazer que enquanto se faz muda a coisa, muda o processo e muda o próprio artista! Quer dizer, desenho é um processo que você começa de

um jeito e termina completamente diferente. Não deveria-mos levar a sério qualquer artista que abra a boca pra dizer que tem total controle sobre o que faz. Há que se levar sempre em consideração o inesperado, sempre acontece o inesperado. O bom artista é esse que toma o inesperado, abraça o inesperado e inclui no seu processo. E faz com que esse inesperado amplie as possibilidades de relação com quem vai receber a mensagem. Esse é o grande barato, hoje, do artista, quer ele seja um desenhista, quer ele seja um músico, um cantor, um bailarino... Sempre haverá essa possibilidade que algo vai fugir do teu controle, algo vai extrapolar os limites da tua atuação.

Seria o desenho então um constante processo de formatividade?

Definitivamente! A gente tem que pensar... Há uma ideia meio esquisita de pensar que o desenho é o resultado, é o contrário, o desenho é o processo, é todo o processo, desde a vontade, desde a demanda interna/externa até o momento em que ele está “pronto”. Quem define que tá pronto, às vezes necessariamente nem é o desenhista, quem define que tá pronto às vezes é o prazo, acabou o material, ou a circunstância mudou, ou mudou a demanda... Na verdade você tem zilhões de possibilidades... Todo o artista que eu conheço sempre mudaria alguma coisa em algo que fez, sempre contaria a história um pouquinho diferente, porque está mudando... É um grande processo. O resultado é o registro, uma fotografia, e como a fotografia não é a coisa, é um recorte, o resultado... aquele desenho que tá pronto, ele é apenas um recorte de um processo do desenho.

Pensando do ponto de vista de quem ensina, o professor, o facilitador, o orientador... quais são saberes essenciais para ele lecionar desenho? O que que o cara precisa saber pra fazer uma pessoa evoluir dentro do desenho?

Na verdade você orienta as pessoas a achar caminhos, na verdade o professor, o educador, aquele que vai ensinar desenho, ele jamais ensinará especificamente um caminho. O bom professor de desenho é aquele que ensina caminhos, é aquele que apresenta possibilidades. Não apenas de caminhos já traçados, mas de possíveis descobertas, novas descobertas...

Primeiro vamos pensar no seguinte: deveríamos tentar manter um equilíbrio entre o estruturalismo e o pós-estruturalismo. No estruturalismo você pensa assim: existe começo, meio e fim, e é assim que a gente tem que passar o conhecimento. Então vamos lá: essa coisa de linearidade. Tamos brincando hoje, no século XXI, num processo de multiletramento num processo em que há mais do que

04.5 OCTAVIO CARIELLO

trabalho de Cariello

uma preocupação muito séria em perceber se o outro... essa coisa da alteridade, a gente tem que prestar atenção, as pessoas não seguem o mesmo padrão, elas não foram educadas da mesma maneira, elas já não passaram pelos mesmos processos. Exatamente por isso, a questão não é nem releva as diferenças, é o contrário, é levar em consideração essas diferenças, e a partir de uma possível interação entre realidades, apresentar para alguns alunos, como se fez, como se entende que se fez, como se faz, como se faz, como se entende que se faz, apontar algumas possibilidades, deixar em aberto vários caminhos para que o aluno trace o seu próprio. Essa é a melhor e a mais produtiva maneira de se orientar alunos dentro desse universo fantástico que é o desenho.

Eu cubro uma área da ciência atual... desde Canagarajah, trabalhando com essas questões de multiletramento, multiliteracy, e por aí vai... E partindo sempre de Paulo Freire, é bom a gente pensar que Paulo Freire foi a grande base para todos esses grandes pensadores da atualidade... A realidade do outro é muito mais importante do que qualquer conceito cristalizado acerca do que significa se manifestar artisticamente ou não.

Concordo. É a maneira como eu vejo também. Mas, provocando, e se for pensar que no Renascimento existiam os aprendizes que copiavam os mestres, reproduziam a pintura do mestre, trabalhavam para ele, finalizavam o desenho dele... ou mesmo em culturas orientais você tem a figura do mestre... claro que não é “errado” ensinar dessa maneira também.

Não, não, não é errado....

Vamos contrapor as duas coisas e ver para onde vai essa conversa...

Ok, isso é simples, 2011... os tempos mudaram, o mundo é diferente, eu consigo puxar meu telefone e falar com qualquer pessoa do mundo hoje, pelo menos aquelas de quem eu tenho o número ou uma possibilidade de acesso. Mas eu tenho a possibilidade de acessar qualquer pessoa. Num mundo como esse, tudo tá mudado, essas relações hierárquicas estão completamente mudadas, não há como se pensar em ninguém como detentor da verdade, como detentor das possibilidades. A gente não pode esquecer que existem detentores dos meios, o mundo tá cada vez mais capitalista e neoliberal.

Isso significa que existem sim meios, aqueles que detêm o poder, mas se você está falando em termos de educação, não se pode esquecer... lembra que eu falei da ideia do estruturalismo e do pós-estruturalismo? Não há como você não estabelecer uma hierarquia básica professor-aluno; a prerrogativa do professor é passar o conhecimento. E isso vai ser difícil de ser mudado agora. Então ainda existe essa percepção hierárquica e a ideia de que alguém precisa estar orientando. Mas nenhum professor sério deve pensar que é o dono da verdade, aquele que realmente entende de tudo. Porque todo professor sério sabe que tem muito a aprender, sempre. Se você “aprendeu tudo”... você sequer tem o direito de ser professor, né? O ato de ensinar é um processo de aprendizado, a cada vez que você fala de algo que você acredita que tem... que você descobre novas maneiras, novas nuances, e você percebe que te escapa, em algum momento, a certeza.

Hoje, já se entendem um bocadinho os processos de aprendizado, e por conta disso o ensino mudou muito em relação aos processos de acesso ao conhecimento. O grave problema que nós temos, e que mantém a estrutura hierarquizada, essa estrutura de “Sensei e gafanhoto”, é a avaliação. O entendimento de ensino foi muito longe, mas como você transforma isso em avaliação, quando você testa o processo, é pífio, é antigo, é velho, é caduco, você dá nota pra alguém é algo absurdo se você pensar em

termos... “ah não, isso é diferença e não existe verdade absoluta, não existe certo ou errado” e você vai lá e dá nota, como assim? Né?

Mas, de novo, você precisa de algo concreto pra mostrar pro outro pra ele dizer assim: “olha, eu consegui fazer, aí eu alcancei um nível bom” mas como é que você faz isso? Só através de avaliação e avaliação é capenga, esse é o grande problema de todo o processo educativo no mundo, quer seja no Japão, lalalá...

Bom... e independentemente se do ponto de vista de quem ensina ou de quem estuda, hoje se eu decidir que eu quero desenhar, o que que eu posso estudar? o que eu posso “correr atrás”?

Acho que é a pergunta mais importante, e a resposta mais simples e mais óbvia e mais direta é: como professor eu tentar fazer com que você aprenda a ver, o olhar... A gente volta [a conversa] pro olhar, né, e o que significa isso? Significa fazer que você seja uma pessoa mais interessante, mais bacana, não assim: “vou ser legal, oh oh” [faz caretas], é “presta atenção!” “começa a olhar pro teu mundo e ver o teu mundo!”. Então a ideia básica é essa, fazer com que os outros vejam possibilidades.

E é por isso que a coisa é mais séria ainda, porque é obvio que todo o discurso é... carrega ideologia, todo discurso... isso quando eu estou dizendo que quero fazer você ver, é óbvio que por mais aberto, mais liberal, mais bacaninha que eu seja, eu vou “puxar” um pouquinho “a brasa” pra “sardinha” em que eu acredito. Então no fundo no fundo há sempre uma ideologia por trás, mas qualquer que seja essa ideologia, sempre, de novo, assim como o processo de desenho acontece e tem o acaso, o processo de desenho/planejamento [*aponta pra cabeça*], que é a aula e como você faz, sempre tem o acaso no meio. E é claro sempre tem o outro, e o outro também é importante. E como essas relações estão, quer queiramos ou não, mudadas, completamente mudadas, eu não tenho controle da recepção daquilo que eu quero passar, e o outro passou também a ser importante na história toda, e eu tenho que pensar nisso. E sempre tá acontecendo o acaso. No fundo eu vou tentar fazer com que meu aluno veja, e eu jamais terei garantia que eu terei sucesso, jamais, mesmo em qualquer processo de avaliação, jamais cheguei à conclusão que eu consegui realmente ensinar, né? A ideia de ensino—”*in signo*”—também tem a ver com desenho.

03.7 COMENTÁRIOS FINAIS

BOM... TERMINEI TUDO, SÓ FALTA FAZER A HISTÓRIA EM QUADRINHOS DO CARIELLO.

PUTZ, TANTA COISA PRA FALAR... O QUE EU FALO? O PRAZO TÁ CURTO.

PODERIA FALAR DOS DESENHOS QUE ELE TEM FEITO NOS CADERNOS COM ESFEROGRÁFICA...

MISTURANDO AS CORES DE UM JEITO IMPRESSIONANTE...

OU DAS VEZES QUE EU VI ELE FAZER PINTURAS SOFISTICADÍSSIMAS EM MINUTOS NA SALA DE AULA.

NÃO, AINDA NÃO É ISSO. PRECISO FOCAR NO TEMA DA DISSERTAÇÃO...

MAS... PENSANDO BEM

FALTOU FALAR DAS PESSOAS QUE EU CONVERSEI DURANTE A PESQUISA, MAS QUE POR UM MOTIVO OU OUTRO ACABARAM NÃO ENTRANDO NA VERSÃO FINAL!

O MARCELO CAMPOS...

QUE ME MOSTROU COMO É POSSÍVEL UMA ESCOLA DE DESENHO SER ALGO REALMENTE LEGAL E PRODUTIVO

O DOMINGOS TAKESHITA

QUE MOSTROU QUE UM CURSO SEM ESTRUTURA CURRICULAR FECHADA É ALGO COM UM POTENCIAL INCRÍVEL. E TAMBÉM COMO CADA ALUNO É UM UNIVERSO A SER EXPLORADO.

CHICO HOMEM DE MELO

QUE SEMPRE TEVE UM COMENTÁRIO DIRETO E PERTINENTE. COM RIGOROSO DISCERNIMENTO DOS PROBLEMAS E QUE ME FEZ REPENSAR MEU PROJETO.

A BEATRIZ PICCOLOTTO, A ÚNICA HISTORIADORA QUE CONVERSEI AO VIVO PARA A PESQUISA...

O VICENTE GIL E O MARIO HENRIQUE D'AGOSTINO QUE NÃO FORAM ENTREVISTADOS, MAS AJUDARAM MUITO.

E EU AINDA IA DESENHAR O GIORGIO PARA POR NOS AGRADECIMENTOS...

E O CHARLES WATSON, COM QUEM ACABEI NÃO CONSEGUINDO UMA ENTREVISTA, MAS QUE JÁ ME AJUDOU EM PARTE COM AS ENTREVISTAS QUE ENCONTREI NA INTERNET E O SEU TEXTO SOBRE SKETCHBOOKS.

PRINCIPALMENTE QUANDO COMENTA QUE O MAIS INTERESSANTE NOS CADERNOS DE RASCUNHOS SÃO OS DESENHOS QUE SÃO A PRIMEIRA MATERIALIZAÇÃO DA IDÉIA, UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM FORMA RISCOS.

POIS É...

TINHA QUE TER PREVISTO UM ESPAÇO PARA FALAR O QUANTO QUE APRENDI COM TODOS ELES.

03.7 COMENTÁRIOS FINAIS

E A ODILÉA, POXA VIDA, QUE ME RECEBEU TÃO BEM NA CASA DELA DUAS VEZES.

ESTAVA ATÉ PRONTO UM ROTEIRO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS PRA FALAR DE NOSSAS CONVERSAS

IRIA CITAR SUAS BELAS ILUSTRAÇÕES, SEU PROCESSO DE TRABALHO...

SUAS TÉCNICAS DE HACHURA, DE RECORTE...

TIVEMOS ÓTIMAS CONVERSAS AO VIVO, POR TELEFONE E ATÉ POR CARTA!

E NÃO TINHA CERTEZA COMO AINDA, MAS IA DAR UM JEITO DE FALAR DO MEU DESENHO FAVORITO DENTRE OS QUE TIVE A OPORTUNIDADE DE VER AO VIVO

QUE É UM PAINEL, OU MURAL, QUE ELA FEZ PARA UM BAR

FEITO COM UMA TÉCNICA MUITO BONITA, ONDE SE PINTA COM TINTA E DEPOIS DESENHA SOBRE ELA, RASPANDO-A.

NELE HAVIA TAMBÉM A QUESTÃO DA PERSPECTIVA QUE A ODILÉA CHAMA DE "MEDIEVAL", QUE NADA MAIS É DO QUE FUGIR DAS CONVENÇÕES DA PERSPECTIVA CÔNICA E DESENHAR EXPRESSIVAMENTE COMO QUISER.

MAS, NA VERDADE, O QUE MAIS GOSTO É A BONITA HISTÓRIA DE QUE APÓS A DEMOLIÇÃO DO BAR, O MARIDO DE ODILÉA, JOÃO WALTER TOSCANO, CONSEGUIU RESGATAR OS PAINÉIS E OS TRANSFORMOU EM PORTAS NA SALA DE SUA CASA.

FOI A PRIMEIRA COISA QUE EU VI LOGO QUE ENTREI LÁ.

MAS ENFIM, ESTOU DIVAGANDO DE NOVO. PRECISO BOLAR A HISTÓRIA DO CARIELLO.

ALIÁS HOJE É ANIVERSÁRIO DELE.

E ESSES COMENTÁRIOS VÃO SER A ÚLTIMA COISA QUE VÃO APARECER NA DISSERTAÇÃO. ENTÃO PRECISO PENSAR EM ALGO CONCLUSIVO.

SERÁ QUE CONSIGO CRIAR ALGO QUE JUNTE TUDO EM UMA ÚNICA HISTÓRIA EM QUADRINHOS?

Bibliografia

ALMEIDA, Cezar de. **Sketchbooks: as páginas desconhecidas do processo criativo**. São Paulo: Editora Ipsiis, 2010.

AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. **Layout**. AVA Publishing SA, 2005.

ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. trad. Antonio da Silveira Mendonça - Campinas. Editora Unicamp. 2009.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 2ª ed. Campinas-SP, Ed. Papirus, 1995.

BENSE, Max. **Pequena Estética**. org. Haroldo de Campos. trad. J. Guinsburg e Ingrid Dormien Koudela. São Paulo, Perspectiva. 2009.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. trad. Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro : Nova Fronteira. 1984DWORECKI, Sílvio Melcer. Em busca do traço perdido, Sao Paulo : Scipione: EDUSP, 1999.

BLUTEAU. D. Raphael. **Vocabulário Portuguez e Latino**. 1712.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BORGES, Maria Eliza Linhares. **História & Fotografia**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

CAIRO, Alberto. **Infografía 2.0 - visualización interactiva de información en prensa**. Alamut, 2008.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 4 ed. revista pela nova ortografia. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

DA VINCI, Leonardo. **Tratado de Pintura**. Edición preparada por Ángel González García. Madri - Espanha. Ediciones Akal, 1989.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** 3 ed.Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Editora 34. 2010.

DERDYK, Edith (org.). **Disegno.Desenho.Desígnio**. Editora Senac. São Paulo, 2007.

_____. **Forma de pensar o desenho - desenvolvimento do grafismo infantil**. Editora Zouk. 2010.

DIDEROT. trad. J. Guinsburg. **Diderot: Obras II - Estética, Poética e Contos**. Editora Perspectiva.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. trad. Jefferson Luiz Camargo. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Coleção a).

DUFF, Leo, JO, Davis. **Drawing - the process**. Intellect™. Bristol, UK. Portland, OR, USA, 2005.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito de cérebro** / Betty Edwards ; [Trad] Roberto Raposo, Rio de Janeiro : Tecnoprint, 1979.

ECHEGARAY, Eduardo de. in **Diccionario general etimologico de la lengua española**. 1887.

EUCLIDES. **Elementos de Geometria Plana, e Solido**. trad. Padre Manoel de Campos. Lisboa Occidental, na officina Rita Cassiana. 1735.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**; trad. Paulo Polzonoff Jr. et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. Org. Rafael Cardoso. trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo. Cosac Naify, 2007.

_____. **Ensaio sobre a fotografia - para uma filosofia da técnica**. Lisboa. Relógio D'água Editores, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia Do Oprimido**, Rio De Janeiro, Paz E Terra, 1983.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos**. Martins Fontes Editora. São Paulo, 2004.

GARNER, Steve. **Writing on Drawing - Essays on Drawing Practice and Research**. Intellect Bristol, UK, Chicago, USA, 2008.

HEGEL, Georg Wilhelm Friederich. **O Belo na Arte**. trad. Orlando Vitorino e Álvaro Ribeiro. São Paulo. Editora WMF Martins Fontes, 2009.

HORN, Robert E. **Visual Language - Global Communication for the 21st Century**. MacroVU, Inc. Bainbridge Island, Wahington, 1998.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano**. trad. Eduardo Brandão. São Paulo. Martins Fontes, 1997.

_____. **Curso da Bauhaus**. trad. Eduardo Brandão. São Paulo. Martins Fontes, 1996.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). **A Pintura - Vol. 1: O mito da pintura**. coord. de trad. Magnólia Costa - São Paulo. Editora 34. 2004.

_____. **A Pintura - Vol. 3: A ideia e as partes da pintura**. coord. de trad. Magnólia Costa - São Paulo. Editora 34. 2004.

_____. **A Pintura - Vol. 6: A figura humana**. coord. de trad. Magnólia Costa - São Paulo. Editora 34. 2004.

_____, Jacqueline (org.). **A Pintura - Vol. 9: O desenho e a cor**. coord. de trad. Magnólia Costa - São Paulo. Editora 34. 2006.

_____. **A Pintura - Vol. 10: Os gêneros pictóricos**. coord. de trad. Magnólia Costa - São Paulo. Editora 34. 2006.

LIZÁRRAGA, Antonio. **Deslocamentos gráficos**. São Paulo, Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2006.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho - aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos**. trad. Cidália de Brito. Lisboa. Edições 70. 1982.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo. Makron Books, 1995.

_____. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo, Makron Books, 2006

_____. **Desenhando os Quadrinhos**. São Paulo, Makron Books, 2007

MATISSE, Henri. **Escritos e reflexões sobre arte**. trad. Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**; 4 ed. norte-americana. trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MUBARAC, Claudio. **Claudio Mubarak**. São Paulo, Editora da universidade de São Paulo, 1996.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**; traducao José Manuel de Vasconcelos, Sao Paulo : Martins Fontes, 1998.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Editora Vozes. Petrópolis, 2010.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**, Martins Fontes.2001.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo. Perspectiva. 2010.

PERRONE, Rafael Antonio Cunha. Co autor: CINTRA FILHO, Sylvio de Ulhoa. **Curso de desenho básico**, Sao Paulo : Fau, 1973.

PIGNATARI, Décio. **Contracomunicacao**, Sao Paulo, Ateliê Editorial, 2004.

_____. **Semiótica da arte e da arquitetura**. Ateliê Editorial. 2004

_____. **Informação Comunicação Linguagem**. Ateliê editorial. 2002.

TEIXEIRA, Tattiana. **Infografia e Jornalismo: conceitos, análises e perspectivas**; prefácio Luiz Iria. Salvador: EDUFBA, 2010.

TIBURI, Marcia e CHUÍ, Fernando. **Diálogo/Desenho**. São Paulo : Editora Senac, 2010.

RODRIGUES, Ana Leonor Madeira. **O que é Desenho**. Editora Quimera. Lisboa, 2003.

07.1 BIBLIOGRAFIA

SARTRE, Jean Paul. **Alberto Giacometti**; org. e trad. Célia Euvaldo. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

VALÉRY, Paul. **Degas Dança Desenho**. trad. Christina Murachco e Célia Euvaldo. Cosac & Naify Edições, 2003.

VITRUVIUS Pollio. **Tratado de arquitetura**. trad. M, Justino Maciel. Martins. São Paulo, 2007.

WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Trad. Joaquín Chamorro Mielke. Ediciones Akal, 2010.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. Trad. Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

tcc, dissertações e teses:

ALONSO, Carlos Egidio. **Percepção Tridimensional / Representação Bidimensional**. Tese de Doutorado. orient. Lucrécia D'Alessio Ferrara. FAUP USP. São Paulo, 1994.

BUENO. Beatriz Piccolotto Siqueira. **Desenho e Desígnio - O Brasil dos engenheiros militares (1500-1822)**. orient. Nestor Goulart Reis Filho. FAU USP. São Paulo, 2003.

BUENO, Daniel Oliveira. **O desenho moderno de Saul Steinberg - Obra e Contexto**. Tese de Mestrado. orient. Dr. Luiz Américo de Souza Munari. FAU USP. São Paulo, 2017.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. orient. Clce de Toledo Sanjar Mazzilli. FAU USP. São Paulo, 2011.

TEIXEIRA, Laura Estelita. **Livro-ativo: a materialidade do objeto como fundamento para o projeto do livro infantil em forma de códice**. orient. Giorgio Giorgi Junior. FAU USP. São Paulo, 2010.

Artigos:

NEVES, Heloisa. **O Mapa [ou] Um estudo sobre representações complexas. Visões Urbanas** – Cadernos PPG-AU/FAUFBA Vol.V – Número Especial – 2008.

CARVALHO, Juliana, ARAGÃO, Isabella; **Conceituação de infográfico sob a perspectiva do design gráfico**. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luiz (MA) - P&D, 2012.

CARVALHO, Juliana, ARAGÃO, Isabella; **Uma proposta de metodologia para criação de infográficos estáticos**. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luiz (MA) - P&D, 2012.

MARTINS, Luiz Geraldo Martins (Luiz Ge); **A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento**. III Fórum de Pesquisa FAU-Mackenzie, 2007.

07.1 BIBLIOGRAFIA

Catálogos:

catálogo da exposição: **Antônio Lizárraga. Deslocamentos gráficos**. Pinacoteca do Estado de São Paulo. 8 de abril a 21 de maio de 2006.

catálogo da exposição: **Saul Steinberg. As aventuras da Linha**. Pinacoteca do Estado de São Paulo. 3 de setembro a 6 de novembro de 2011.

catálogo da exposição: **Desenho esquema esboço bosquejo projeto debuxo ou o desenho como forma de pensamento**. Gabinete do Desenho, São Paulo. 2 de dezembro de 2012 a 21 de abril de 2013.

sites:

Grupo de Estudo sobre a Gráfica | Dpto. de Artes Visuais - ECA - USP
papirofagos.wordpress.com

Drawing from the Modern, 1975-2005
www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/105

The Drawing Center
www.drawingcenter.org

CNRTL - Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales.
www.cnrtl.fr

Grande Dicionário HOUAISS da língua portuguesa.
houaiss.uol.com.br

HARPER, Douglas. OnLine Etymology Dictionary. 2001.
www.etymonline.com

Diccionario de la lengua española - Real Academia Española.
lema.rae.es/drae/

Diccionario de la Lengua Española
www.elmundo.es/diccionarios/

IGN Entertainment
www.ign.com/

Mail Online
www.dailymail.co.uk

The new york times
www.nytimes.com

Ilustrações:

Todas as ilustrações são de autoria do autor, exceto quando citada a fonte.

impresso no chuvoso verão de 2013
em técnica digital índigo
sobre papel couché fosco 150 g/m²
e papel alto alvura 120 g/m²