Fabio Yam Gomes Liu

A intenção do olhar:

Percepção e cognição de conceitos e
mensagens gráficas e visuais

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

Área de Concentração: Design e Arquitetura

Linha de Pesquisa: Projeto, Processos e
Linguagens em Design

Orientador: **Prof. Dr. Vicente Gil Filho**

São Paulo, 2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço Técnico de Biblioteca
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

L783i Liu, Fabio
 A intenção do olhar: percepção e cognição de
 conceitos e mensagens gráficas e visuais / Fabio Liu
 ; orientador Vicente Gil. - São Paulo, 2017.
 161p.

 Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura
 e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Área de
 concentração: Design e Arquitetura

 1. Imagem. 2. Design Gráfico. 3. Percepção Visual.
 4. Fotografia. I. Gil, Vicente, orient. II. Título.

Fabio Yam Gomes Liu

A intenção do olhar:

Percepção e cognição de conceitos
e mensagens gráficas e visuais

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

Área de Concentração: Design e Arquitetura

Linha de Pesquisa: Projeto, Processos e
Linguagens em Design

Data de aprovação:

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura _____

A você.

Agradeço

*a Yam, Silvia e Stephanie, por quem sou;
a Vicente Gil, por aquilo que aprendi;
a Nasha Gil, pelo norte que me foi dado;
a Maki, pela disciplina que me falta;
a Francisco, pela paciência que não tenho;
e aos amigos, pelos momentos compartilhados.*

Resumo

LIU, Fabio Y. G. **A intenção do olhar:** Percepção e cognição de conceitos e mensagens gráficas e visuais. 2017. 161 p. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

A maneira como percebemos visualmente o entorno afeta nosso próprio conhecimento do mesmo como um conceito de realidade. Este olhar, no entanto, não é influenciado apenas pelas peculiaridades físicas da visão humana ou por um conceito de subjetividade de um único indivíduo; ele é resultante de um determinado contexto social, cultural e tecnológico. Paralelamente são estes os fatores condicionantes que moldam a linguagem—verbal e visual—de um coletivo. Estas linguagens, por sua vez, delimitam aquilo que sabemos ou percebemos do mundo, pois são codificações que transformam os fenômenos e manifestações em conceitos transmissíveis por seus respectivos mecanismos de sintaxe. Entende-se que toda forma de linguagem criada pelo ser humano é um exercício de analogia da fenomenologia do cosmos.

Abstract

The way we visually perceive the environment affects our own concept of reality. Sight, however, is not only influenced by physical peculiarities of human's vision neither by one's concept of subjectivity; It is the result of a particular social, cultural and technological context. At the same time, these are the conditioning aspects that gives shape to a collectivity's verbal and visual language. These forms of languages delimit what we know or perceive about the world because they are codefying processes that transform phenomenons and manifestations themselves into concepts capable of being transmited one to another by their respective mechanisms of syntax. It is understood that every form of language created by humans is an analogy of the cosmos' phenomenology.

1. Introdução | 11

2. A Realidade | 15

- 2.1 Percepção e concepção de uma realidade | 15
- 2.2 O despertar da consciência e de uma realidade | 12
- 2.3 A descoberta do fogo: uma analogia | 18
 - 2.3.1 Sobre A Psicanálise do Fogo, de Gaston Bachelard | 20
 - 2.3.2 O mito e o científico | 25
- 2.4 A transformação da realidade | 28
- 2.5 A realidade, imagem e o exercício da mente | 32

3. A Imagem | 35

- 3.1 O que é uma imagem? | 35
- 3.2 A percepção visual | 39
- 3.3 Linguagem e imagem | 40
- 3.4 Percepção e linguagem na formação da imagem | 45
- 3.5 A percepção e cognição da imagem em sociedade | 54
- 3.6 A projeção das imagens em *A Alegoria da Caverna*, de Platão | 55
- 3.7 As relações, ilusões e princípios da simbologia da imagem | 58
- 3.8 A natureza mutável da imagem | 60

4. Mensagens visuais | 64

- 4.1 Símbolo e a projeção do imaterial | 64
- 4.2 Símbolos e signos | 67
- 4.3 Sociedade e *Visual Literacy* | 69
- 4.4 A percepção da forma | 73
- 4.5 A sintaxe das cidades | 78

5. Cenas gráficas | 81

- 5.1 A cidade gráfica | 81
- 5.2 Registros gráficos | 82
- 5.3 O repertório gráfico comum | 85
 - 5.3.1 O espaço | 104
 - 5.3.2 Planos | 106
 - 5.3.3 Enquadramentos visuais | 110
 - 5.3.4 Eixos e estruturas | 114
 - 5.3.5 Mensagens gráficas | 118

6. Aplicações | 126

- 6.1 Entre o design da Arte e a arte do Design | 126
- 6.2 Sobre o bom e o belo | 131
- 6.3 A linguagem gráfica | 134

7. Considerações finais | 144

Referências bibliográficas | 148

Referências de imagens | 152

Bibliografia | 156

1. Introdução

A maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos. (BERGER, 1999, p.10)

Para John Berger (1999), em *Modos de Ver*, as imagens vistas por nós não são meros produtos da percepção. Do contrário, poderíamos concluir que as experiências, opiniões e crenças individuais não seriam tão distintas, variadas e até mesmo conflitantes. Nascermos igualmente desinformados e, salvo restrições específicas, fisicamente aptos a perceber o mundo ao redor de uma mesma forma. Porém, criamos diferentes linguagens para fazer referência a um mesmo universo sob uma perspectiva que nos parece única e legítima. Para Berger, isto não é um efeito da individualidade e sim de um meio cultural que estabelece e condiciona o modo como vemos e formamos as imagens em nossas mentes. Sendo assim, entre “saber” e “acreditar” podem existir abismos de definições errôneas e crenças tendenciosas cultivadas pela conveniência de um olhar passivo que gera apenas imagens que reforcem nossas convicções e abafem nossos medos e dúvidas sobre a incerteza da realidade.

Durante minha passagem pelas disciplinas de programação visual, junto à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), tive contato com exercícios experimentais que possibilitavam a prática de distintas formas de linguagem gráfica por meio de técnicas que iam do analógico ao digital. Sendo um veículo de comunicação, qualquer produto do Design Gráfico—aprendi—encontra-se contextualizado em uma temporalidade na qual tecnologia, cultura e sociedade são refletidos em sua própria estética e visualidade.

Como trabalho final de graduação, apresentei a “Ópera Urbana”, uma compilação de ilustrações e experimento gráficos de minha autoria sobre cenas e acontecimentos da cidade de São Paulo. Organizados em forma narrativa, os experimentos procuravam criar blocos de analogias conceituais sobre fenômenos e sentimentos corriqueiros da paisagem urbana.

Em minha prática profissional, mantive o hábito de documentar —desta vez, com o auxílio da câmera digital de um celular— toda forma de manifestação gráfica que me parecesse interessante em meu transitar por diferentes locais, cidades e países. E as imagens mais instigantes graficamente eram justamente aquelas oriundas da casualidade e de natureza quase sempre efêmera. Com o tempo, percebi que neste coletâneo de fotografias, entre uma imagem e outra, era perceptível a manifestação de conceitos análogos em circunstâncias completamente distintas. Analisando estas similaridades, percebi que seus significados não eram expressos pela simples percepção visual do entorno, mas pelo modo com o qual o olhar realizava estes recortes, estabelecendo e destacando estas relações, atribuindo significância a estas imagens.

Quando concebida, inicialmente, como projeto de pesquisa, a intenção desta dissertação era realizar uma análise sobre a formação do repertório visual a partir da observação dos eventos cotidianos. Entendendo a realidade da paisagem como elemento comum da linguagem visual de *designer* gráfico e observador, o estudo visava relacionar as origens e usos das mensagens gráficas a partir da observação e entendimento da fenomenologia dos eventos. Esta concepção aparentemente lógica é considerada relevante como tema de pesquisa pois durante o percurso de graduação e em colaboração com outros profissionais e colegas percebi, em muitos casos, a dificuldade processual de transformar a narrativa visual em narrativa gráfica sem torná-la uma ilustração por demais

figurativa. Durante o curso de mestrado, pude observar ao longo de dois semestres de monitoria de cursos de graduação (do curso de Design da Universidade de São Paulo) o quão difícil era para os alunos expressar graficamente conceitos por meio de peças experimentais de natureza não-digital. Normalmente habituados com as facilidades tecnológicas da imagem e manipulação digital, muitos alunos apresentavam dificuldades em reduzir as mensagens visuais à sua essência gráfica. Desta maneira, a intenção desta pesquisa é também entender este processo de abstração e criatividade.

No entanto, no decorrer da pesquisa, a questão da compreensão do processo perceptivo tomou rumos inesperados, que levaram a entender que a visualidade é influenciada por peculiaridades da linguagem como um todo. Assim sendo, procurei embasar os fundamentos desta nova perspectiva em estudos de autores que compartilhassem de uma visão próxima acerca da subjetividade da percepção—da experiência de uma consciência individual à influência da linguagem e do meio socio-cultural onde constroem-se os olhares do *designer* e do observador. Nas obras de Vilém Flusser e Gaston Bachelard, encontrei subsídios para entender os princípios do ímpeto transformador do ser humano, que busca se apropriar da realidade manipulando sua fenomenologia e aplicando-a em seu cotidiano sob a forma de conhecimento e tecnologia; John Searle, Donis A. Dondis e outros autores e estudiosos do assunto foram igualmente essenciais para a compreensão das nuances e peculiaridades da consciência e da linguagem em suas operações correlacionadas com a própria percepção.

Neste processo de compreender as peculiaridades da percepção e cognição aplicadas às diferentes variantes da linguagem humana, quis produzir uma experiência tangível a qualquer leitor que se interessasse sobre o assunto, sendo ele um *designer*, aluno ou observador. Assim, procurei ao máximo conciliar uma linha de raciocínio fluída

mas interagindo, pontualmente, o leitor de conceitos considerados específicos de uma determinada área, visto que o texto transita entre relações de elementos da filosofia, linguística, Arte e Design Gráfico.

O projeto contempla em sua análise toda a espécie de produção de uma imagem gráfica pelas mãos humanas—das pinturas rupestres à imagem digital. Dado o fato que as fontes de informação e relatos sobre esse assunto são provenientes de diferentes partes do mundo, não há uma delimitação clara do espaço geográfico pertinente ao estudo. E exatamente pela vastidão e complexidade de tópicos relativos à questão da imagem, restringimos a questão ao entendimento dos paralelos da linguagem, percepção e cognição visual a partir de contextos socio-culturais específicos. O critério para a escolha destes ambientes foi perceber casos em que a influência do meio cultural e social tenha sido notória sobre a forma como são exercidas estas funções mencionadas anteriormente.

Para o desenvolvimento adequado do estudo partiu-se, portanto, de um embasamento teórico dos processos de percepção, cognição e desenvolvimento de linguagem (termo aqui utilizado em sua concepção ampla de comunicação por algum meio qualquer). Intendemos, principalmente, estabelecer a noção de uma realidade relativa aos sentidos humanos e não uma discussão nos campos complexos da metafísica. Posto isso, prosseguimos pelo entendimento dos conceitos de “imagem” e “símbolo” como produtos de uma mente pertencente a um meio social que a define. Por fim, utilizando-se de materiais gráficos, buscamos expressar a parcela universal do entendimento da imagem, aquela que é indissociável da linguagem visual e que opera independente dos prismas culturais.

2. A Realidade

2.1 Percepção e concepção de uma realidade

A seguir procuraremos estabelecer um panorama geral sobre o conceito de realidade desde a percepção sensorial do indivíduo aos processos mentais decorrentes; serão analisadas as atuações da subjetividade na compreensão desta espacialidade e seus elementos. Concomitantemente, intende-se que este presente estudo não se utilize de excessivos e complexos desdobramentos filosóficos de modo a trazer, principalmente ao estudante de artes gráficas, uma experiência reflexiva e crítica acessível sobre a linguagem visual. Para os já familiarizados com os autores e teorias aqui referenciados, o estudo destacará, em suas respectivas obras, os pontos tangentes ao tema da subjetividade do olhar e a compreensão das imagens oferecidas pela realidade. Certamente, ao longo desta dissertação, conceitos e analogias serão retomados quando considerados válidos e sempre que pertinentes à questão da percepção, visão, cognição e criatividade. Não será mera coincidência que certos processos e analogias de diferentes tipos de linguagem—verbal, visual—possuam semelhanças operacionais e de desempenho de seus agentes e sintaxe, exatamente por serem manifestações da comunicação humana.

Entende-se realidade, a princípio, como sendo a espacialidade e o conjunto de elementos nela presentes que são passíveis de serem percebidos pelos sentidos humano: visão, audição, olfato, paladar e tato. Ao mesmo tempo, existe também o conceito de uma realidade estendida além das capacidades sensoriais demonstrada pela observação dos fenômenos naturais e pesquisas científicas. Assim, para esta pesquisa, consideraremos a realidade como tudo aquilo referente à externalidade da mente humana, no qual ocorre o chamado imaginário.

2.2 O despertar da consciência e de uma realidade

Segundo o livro *The World of the Newborn*, de Daphne Maurer e Charles Maurer (1988), em seus primeiros dias de vida, o recém-nascido é guiado em suas ações por reflexos inconscientes. Ele suga o que lhe vem à boca, agarra aquilo que lhe toca as mãos—reações herdadas da época em que filhotes permaneciam constantemente agarrados aos corpos de suas mães. Ao contrário dos recém-nascidos de outras espécies, o cérebro deste jovem humano ainda está em formação, reagindo a estímulos visuais simples por meio de mecanismos sub-corticais. Sua retina e seu córtex cerebral, responsáveis por áreas de percepção, cognição e linguagem, ainda não estão completamente amadurecidos. Sua visão gera imagens que são vagos registros de um meio diluído de formas e cores pouco inteligíveis. Seus olhos, ainda que inaptos a focar objetos, reagem razoavelmente bem a diferentes intensidades de luminosidade. Sua linguagem, isto é, sua forma de expressar-se, limita-se a manifestar sensações incômodas de maneira única e primitiva: o choro.

Com o passar das semanas, o bebê torna-se mais responsivo a uma gama crescente de estímulos, como sons, toque e imagens. Ainda que seus receptores sensoriais encontrem-se relativamente aptos a realizar suas tarefas cotidianas, a falta de acuidade no processo perceptivo deve-se majoritariamente à imaturidade do cérebro em decodificar e processar as informações recebidas. Paralelamente, a criança encontra-se inserida em um meio social e linguístico bem desenvolvido e complexo—como um absoluto estrangeiro que desconhece a língua, costumes e objetos que o cercam. Ou seja, mesmo conectada à realidade, pela percepção dos estímulos externos, sua ligação com uma forma de linguagem ainda é rudimentar; isto requer uma inteligência de interpretação sensorial a ser desenvolvida e uma habilitação de linguagem a

ser aprendida. Entretanto, mesmo neste período, o indivíduo já realiza pequenos e simples processos associativos, assimilando e atribuindo sensações a eventos e elementos do cotidiano.

Com o amadurecimento do córtex primário, bem como das células nervosas da retina, o cérebro torna-se apto a gerar imagens nítidas e ricas de informação. As áreas responsáveis pela fala e linguagem já conseguem permitir à criança a manifestação de vontades e desejos mais sofisticados, que ultrapassam a mera sobrevivência. Neste novo contexto, ele (o indivíduo) assimila e reconhece nas formas, fenômenos e atributos da realidade a possibilidade da interação. Passa a entender esse espaço como um cenário de elementos manipuláveis, detentores de conceitos e propriedades dos quais tenta se apropriar na medida em que se sente maravilhado por eles.

Em nosso cotidiano, somos cercados por ferramentas, utensílios, aparelhos que possuem em sua origem uma ou mais propriedades tomadas da realidade bruta. Isto é, objetos fabricados com o intuito de manipular e aprimorar os efeitos dos fenômenos naturais, trazendo-os ao subjugo do ser humano—do calor do fogo à eletricidade.

Desde crianças, movidos por um ímpeto instintivo, estendemos a mão—manifestamos a intenção—, para nos apossar daquilo que nos chama a atenção; a mão humana é a representação figurativa da intenção, do possuir e do manipular a realidade circundante. No entanto, a vivência da mente neste mundo externo demonstra que o mesmo não é feito apenas de elementos táteis ou visíveis. Muito daquilo que compõe esta experiência de realidade é de natureza efêmera, etérea ou abstrata: manifestações de energia sob as mais diversas formas: som, fogo, luz, emoções. Mas como apropriar-se ou entender aquilo que não possui corpo? A resposta encontra-se na própria pergunta: atribuindo-lhe forma. Não se trata apenas de tornar este algo visível ou tátil, mas pertencente a qualquer linguagem em que ele se faça perene como informação.

2.3 A descoberta do fogo: uma analogia

É difícil precisar quando o fogo foi descoberto, bem como a técnica de sua obtenção, pelo *Homo Sapiens*. Estima-se que o domínio do fogo pelo humano moderno date de aproximadamente 125 mil anos—existindo evidências do uso controlado do fogo por pertencentes ao gênero *Homo Erectus* há mais de 400 mil anos. Independentemente da precisão destas datas, o que se acredita ser pertinente para o estudo é a analogia de sua descoberta como símbolo, ferramenta e fenômeno por mecanismos mentais de cognição e abstração a partir da percepção de seus atributos físicos.

Desde tempos imemoráveis, o fogo gera fascínio por sua natureza energética, voraz e inquietante. Ligado a uma aura de misticismo, o fogo é a objetificação da luz, do calor, do medo e do poder sobre outros seres; uma manifestação natural que parece agir por vontade própria, avançando e consumindo aquilo que está em seu caminho. Se outrora o fogo era entendido a partir da noção daquilo que mais se aproximava de sua qualidade imaterial—o espiritual ou divino, hoje o pensamento científico o define sendo a visualidade de reações físico-químicas em condições específicas.

Para muitas culturas antigas o fogo era considerado um símbolo de purificação, expurgando o espírito do material corpóreo e mundano. Certos povos, em rituais funerários, cremam seus mortos como uma espécie de passagem para o mundo espiritual, um renascimento, assim como é para o mito da Fênix, que renasce das próprias cinzas. O fogo também foi utilizado como punição, em fogueiras humanas em períodos como o da Inquisição. Metaforicamente, o fogo ainda é símbolo de sabedoria, estando ligado ao conceito de iluminação e conhecimento como uma manifestação do poder divino, como ocorre no mito de Prometeu. Como ferramenta, o fogo cozinha, aquece e protege, estando ligado ao mito de Hefesto e também de

Fig. 01

Fonte: Biblioteca Nacional da França (site).

Figura 01:
O fogo como purificação.

Fig. 02

Fonte: Hermitage Museum/ Rússia (site).

Figura 02:
O Fogo protetor de Héstia.
(Vesta, para os romanos).
Para as mitologias grega e romana, é a divindade que simboliza a estabilidade e a proteção do lar (lareira) e a vida doméstica.

Héstia. Dentro da literatura e filosofia é considerado um dos quatro elementos—juntamente com a água, a terra e o ar—que estabelecem metáforas simbólicas da psique humana. Entretanto, sob o ponto de vista científico, o fogo não é um elemento e, sim, um estado da matéria (plasma) originado por uma reação de combustão.

2.3.1 Sobre *A Psicanálise do Fogo*, de Gaston Bachelard

Em muitos poemas e obras de ficção literária, o fogo e seus atributos são constantes referências a aspectos do espírito humano: o calor conferido pela vida, a luz da inteligência, e a sua voraz habilidade transformadora do ambiente, simbolizada pelo consumo da matéria pelas chamas. Estas são algumas das figuras mais frequentes de analogias poéticas e simbólicas encontradas em muitos textos de diferentes épocas. Por tais atribuições, tão ligadas ao conceito do espírito, o fogo na mitologia e religião, invariavelmente, conecta-se com o divino—um poder sob forma de pura energia.

A Psicanálise do Fogo, de Gaston Bachelard (2008), marca um ponto transitório de sua postura filosófica—de um racionalismo científico para uma análise da literatura e poesia. Importante figura da crítica e filosofia da Ciência, Bachelard, em seus primeiros trabalhos, afirmava que o pensamento científico entrara em uma nova era a partir da obra de Albert Einstein sobre a relatividade, no início do século XX. Esta nova perspectiva pós-newtoniana (que, por sua vez, estava fundamentada na percepção física dos fenômenos) concebia que a obtenção de conhecimento não mais seria um fruto da mera observação da natureza, mas o resultado da compreensão do universo por meio da linguagem matemática e a formulação racional da mente de questões que ordenem a maneira com a qual os experimentos e suas interpretações são dirigidos.

Bachelard sustenta que o mundo é conhecido pelo modo com o qual a mente formula e testa as questões. Assim, compreender os processos do pensamento é crítico para engajar a atividade científica. Ainda que a Ciência tivesse ingressado em uma nova era, em meados do século XX, as maneiras antigas de pensar ainda influenciavam as pessoas, moldando a maneira com a qual as questões eram formuladas pelas mesmas. Para que esta velha ordem seja transposta, o filósofo da Ciência deve analisar continuamente as imagens comumente aceitas do mundo que formam o pensamento científico. Isso leva a crer que a filosofia da Ciência deva ser uma forma de psicanálise.

(BANKSTON, 2000, p.159. Tradução nossa.)

Não seria exagero, então, admitir que a intenção inicial de Bachelard, ao escrever *A Psicanálise do Fogo*, era de expurgar o pensamento científico das antigas ideias e imagens formadas sobre o entendimento dos fenômenos da realidade que contaminariam e comprometeriam a formulação das questões e, conseqüentemente, a aquisição de conhecimento e sabedoria. Estas imagens idealizadas, referidas como “arquétipos”, por Bachelard, teriam sido responsáveis por desviar e influenciar os padrões do pensamento pré-científico (quando a argumentação dos fenômenos era atribuída ao misticismo e ritualística), impondo obstáculos à verdade científica. Assim, ainda que o entendimento moderno do fogo seja o de um fenômeno visual resultante de uma reação química, e não um elemento em si, como outrora fora compreendido, os arquétipos e idealizações em torno de sua imagem ainda persistiriam no imaginário subconsciente do pensamento contemporâneo.

A concepção psicanalítica de Bachelard coincide com a sustentada por Carl Gustav Jung (2011): o subconsciente do indivíduo seria moldado por conjuntos de imagens ideais (os arquétipos) e comuns a todos os indivíduos. Porém, a forma com a qual um determinado indivíduo interpreta e relaciona estes arquétipos com a sua vivência pessoal acaba por moldar o subconsciente, criando uma coletividade de diferentes disposições psicológicas.

A estas idealizações subconscientes do fogo, Bachelard deu o nome de “complexos”, termo emprestado da psicanálise jungiana e freudiana referente às analogias entre a psicanálise e as narrativas literárias e mitológicas. Os complexos analisados por Gaston Bachelard são analogias de neuroses e aspectos específicos da mente humana aplicados à imagem do fogo a partir de elementos mitológicos e literários que por sua vez, são parábolas líricas que buscam explicar a causa e origem de diferentes aspectos da realidade percebida pelo ser humano. Por meio de uma seleção específica destes complexos, que tratam de diferentes aspectos da psique humana, o filósofo francês gradualmente rende-se à uma visão mais permissiva à poética das imagens como uma forma válida de diálogo da mente com o mundo dentro do qual ela está inserida—o que para ele é também realizado, a seu modo, pelo pensamento científico.

O primeiro complexo abordado é o de Prometeu, personagem da mitologia grega que rouba o fogo sagrado do Monte Olimpo, morada dos deuses. Aqui, o fogo é associado a um poder superior e a subtração do mesmo implica na contestação desta hierarquia. A imagem formada por este complexo remonta ao fogo como um elemento que fascina os infantes e que é negado por seus pais—a sabedoria proibida. O fogo representa a vontade do conhecimento e a ascensão do espírito novo que, inconscientemente, almeja tomar o lugar de seu predecessor. Um outro complexo analisado é o de Empedócles: filósofo grego do período helênico, idealizador da teoria dos quatro elementos fundamentais—terra, fogo, água e ar—e as qualidades e emoções associadas aos mesmos. A imagem ígnea figura neste complexo como o elemento do devaneio, a observação das chamas e faíscas que simbolizam o pensamento sem propósito prático e, para Bachelard, um processo de autoabandono e entrega à morte. Tal analogia sobre o definhamento pelo devaneio está relacionada à figura mitológica de Empedócles que teria se atirado ao

Fig. 03

Fonte: Wikimedia Commons (site)

Figura 03:

O mito de Prometeu e o fogo sagrado do Monte Olimpo. Na mitologia grega, Prometeu é o titã criador dos homens que lhes doa alma, representada pela centelha do fogo sagrado do Olimpo. Em troca pelo uso do fogo, os homens deveriam realizar sacrifícios em nome de Zeus. Os eventos que se sucedem fazem com que Zeus retire o fogo dos homens. Prometeu, novamente, retorna o fogo aos homens, subtraindo uma brasa da forja de Hefesto, deus da tecnologia.

vulcão Etna, fundindo-se com o poder do fogo. Por fim, o complexo de Novalis (alterego do escritor e poeta do Romantismo alemão Friedrich Leopold Freiherr Hardenberg) é o terceiro abordado pela obra bachelardiana que analisa a figura erotizada do fogo, presente desde tempos pré-históricos quando era obtido pela fricção de dois corpos (madeira ou pedras) a fim de obter calor, faíscas ou chamas. Esta mesma sexualização primitiva projetada sobre o fogo, segundo Bachelard, era encontrada abundantemente na obra geral de Novalis. Nos capítulos seguintes, Bachelard oscila entre o divagar imagético e acaba por lembrar a ele próprio sobre o intuito original de combater o uso de tais imagens de objetificação e personificação do fogo—até o sexto capítulo, no qual ele retoma o conceito dos complexos.

O complexo de Hoffman representa o cessar das tentativas de Bachelard sobre a psicoanálise do conhecimento objetivo; os trabalhos do escritor alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffman, também do Romantismo, fantasias inspiradas pelo álcool

Fig. 04

Figura 04:
Os quatro elementos
fundamentais da alquimia
e suas qualidades.

Fonte: Biblioteca da Universidade de Harvard/EUA (site)

etélico, servem de mote para a imagem de *fire-water*, ou água-ardente—referindo-se às características físicas e sensoriais da substância. Sob esta perspectiva, Bachelard sugere que o álcool é o originador da linguagem e fonte de imaginação elementar, pois é a combinação de duas imagens primárias: água e fogo. Desenvolvida a partir da concepção clássica de Empedócles dos quatro elementos, Hipócrates formulou uma teoria associando-os a características de temperamento relacionadas à presença proporcional dos seguintes fluidos corporais e seus respectivos humores: sangue (ar, sanguíneo), linfa ou fleuma (água, fleumático), bÍlis (fogo, colérico), bÍlis negra (terra, melancólico). Resumidamente, água-ardente, segundo essa

teoria, corresponderia a um perfil fleumático-colérico (sonhador e explosivo)—uma junção de dois opostos do círculo de Empedócles.

Finalmente, Bachelard aproxima-se da idealização do fogo purificador, que consome a matéria, transformando-a em luz e calor. Física e figurativamente as experiências com fogos são intensas, sublimadoras e dolorosas ao mesmo tempo (a exemplo dos complexos estudados, em especial o de Novalis). Ele não mais insiste em sua missão purgativa da imagem pré-científica, tomando consciência que a análise destas imagens fornece a compreensão dos processos poéticos e do pensamento. *A Psicanálise do Fogo* foi o primeiro de uma série de quatro ensaios sobre analogias da mente e os quatro elementos básicos do pensamento pré-científico. Gaston Bachelard não mais invalida a poética das imagens, tampouco a considera um obstáculo ao pragmatismo científico. Entender a realidade além de sua visualidade, antes de mais nada é um exercício da imaginação e criação de modelos e uma linguagem em que eles estejam inseridos.

2.3.2 O mito e o científico

Em certo momento, na História, a disseminação e desenvolvimento do pensamento científico foram responsáveis por contestar muitos dogmas e mitos, até então aceitos como verdades em diferentes culturas, em especial, a ocidental. Não apenas a mera elaboração de teorias, mas principalmente a comprovação das mesmas vieram a creditar a validade do pensamento científico sobre a argumentação religiosa. Em 1522, a conclusão de uma expedição de circunavegação ao redor da Terra (iniciada por Fernão de Magalhães) desmentiu a antiga crença de um planeta de forma achatada, sendo suas bordas os limites do mundo. Posteriormente, novas descobertas das causas de fenômenos naturais e os avanços da tecnologia de materiais

e maquinário suscitaram uma euforia em torno da crença de que tudo poderia ser explicado por um novo conceito abstrato que viria a substituir o argumento divino: a Ciência. Isto estabeleceu uma polaridade entre uma nova forma de compreender a realidade e os preceitos arcaicos e ilusivos da poesia mitológica.

Aquilo que antes era heresia tornou-se fato, e toda argumentação que se afastasse de uma objetividade científica começou a ser vista com ceticismo e desdém. Todavia, a instauração de uma nova fé sobre a inquestionabilidade dos argumentos científicos como derradeiras e definitivas explanações sobre a causa de todo acontecimento ou estado das coisas pode ser tão imprecisa quanto acreditar em um mundo regido por caprichos divinais.

Acredita-se que toda espécie de argumentação acompanha a evolução e expansão da percepção humana. Considerado isso, Ciência e Religião (ou Mitologia) não seriam polos opostos—verdades ou mentiras—, mas abordagens que encontram seus limites dentro do próprio entendimento momentâneo da realidade. Idealizar a imagem de divindades antropomórficas, dotadas de gênios e caráter distintos, que projetavam suas emoções sob a forma de eventos naturais, reflete aquilo que o indivíduo era capaz de compreender em um determinado estágio de sua evolução: suas próprias emoções e a percepção dos fenômenos naturais. A Ciência, como a conhecemos contemporaneamente, é um reflexo da inovação tecnológica dos mecanismos de percepção; hoje, entendemos e não questionamos a existência de um universo microscópico pois somos capazes de percebê-lo por meio de instrumentos. Como reflexo desta nova perspectiva cognitiva, estabeleceu-se uma corrente de pensamento científico que reduz tudo à condição de existência da matéria. E, se o mundo—assim como os indivíduos—é criado a partir desta fisicidade das partículas atômicas, o mesmo pode ser recriado artificialmente pela Ciência.

É possível concluir, então, que ambas as concepções mencionadas resumem-se a conjuntos contextuais de argumentos que operam dentro das respectivas capacidades temporais da percepção. Também é admissível estabelecer um paralelo sobre o fascínio com o qual as mesmas se dirigem sobre o controle e a criação do real: para ser beneficiado por uma divindade, oferendas eram feitas em seu nome ou geravam-se associações diretas com o divino—a respeito da monarquia absolutista; já dentro do laboratório, busca-se manipular a própria extensão da vida, até mesmo recriando-a.

Mitos e fatos, por fim, podem ser entendidos como argumentos palpáveis criados e submetidos à natureza humana. O desconhecido, antes explicado pela impresivibilidade e complexidade das mentes divinas—projeções das características da consciência humana, hoje é teorizado por modelos e equações que buscam atribuir uma materialidade a esses conceitos abstratos. Provavelmente, o melhor exemplo que possa ser feito sobre essa empreitada é a criação de uma inteligência artificial à imagem da humana.

Retomando momentaneamente os apontamentos de Bachelard sobre as imagens-conceitos e o pensamento pré-científico, expurgar tais modelos imagéticos é desconsiderá-los como um exercício de uma mente despojada de linguagem científica, mas precursora dos padrões modernos do pensamento. Os mitos, assim como qualquer teoria científica são agumentos temporais, atrelados a um conceito amplo daquilo que vem a ser chamado percepção. Eles (os mitos) nascem de um entendimento momentâneo sobre algo e, como qualquer outra teoria, encontram-se sujeitos a uma crítica consciente. A Ciência, por assim dizer, não apresenta uma forma de verdade absoluta e derradeira; os argumentos gerados por ela buscam criar uma narrativa plausível dos fenômenos percebidos. Equações, constantes e demais modelos físico-matemáticos configuram um conjunto de linguagem de símbolos abstratos criados pelo ser

humano e tão somente para a sua lógica subjetiva para traduzir seu entendimento da realidade impossível de ser apreendida de maneira universal e inquestionável.

2.4 A transformação da realidade

Existe a ideia popularmente aceita que o real é o espaço formado pelo conjunto de objetos perceptíveis em um mundo externo à mente. Logo, tudo aquilo que é produto da projeção de nossas consciências é imaginação e, portanto, considerado não-real e, por lógica, algo mental. Todavia, devemos entender que a percepção desta realidade é, antes de mais nada, um processo mental. Receptores físicos capturam e transformam a realidade, codificando-a como informação mental, estabelecendo um elo entre o real externo e o subjetivo interior. As sensações, em específico as imagens, formadas em nossas mentes não constituem a real manifestação das coisas e sim a maneira como absorvemos e interpretamos estas manifestações. O salgado do sal é tão subjetivo quanto a vermelhidão do vermelho, assim como os nomes pelos quais são chamados—códigos criados e atribuídos às coisas, eventos e indivíduos, e que transformam a realidade em conhecimento armazenável e transmissível.

O indivíduo que vivencia este contemporâneo encontra-se cercado por conhecimentos herdados ao longo de gerações que, aplicados em seu cotidiano de maneira tão intrínseca, sequer são notados em suas naturezas funcionais. Aos sucessores destas gerações resta como herança a assimilação de um legado de conhecimentos e cultura que crescem progressivamente, sendo humanamente impossível absorvê-los em suas totalidades. Fenômenos, que outrora foram deduzidos, observados e teorizados, hoje são aprendidos como processos operacionais ou simplesmente esquecidos por serem considerados obsoletos em um novo contexto tecnológico e cultural. Consciente ou

não dessas operações, este indivíduo está imerso em um ambiente feito de ferramentas, máquinas e aparelhos criados com o intuito otimizar, substituir ou expandir seu ímpeto inato de transformar a realidade.

As fábricas são lugares onde aquilo que é dado é convertido em algo feito e com isso as informações herdadas tornam-se cada vez menos significativas, ao contrário das informações adquiridas, aprendidas, que são cada vez mais relevantes.(FLUSSER, 2013, p.36)

O filósofo Vilém Flusser (2013), em uma compilação de estudos sobre os códigos criados pela humanidade—*O Mundo Codificado*—afirmava que a capacidade de transformar a natureza em cultura por meio das “fábricas” era uma característica fundamental do Homem. O conceito de “fábricas”, de acordo com Flusser, não se refere apenas ao conceito industrial atual, de produção seriada, mas a qualquer sítio onde fossem produzidos qualquer tipo de artefatos pelas mãos humanas. Estes objetos fabricados, para ele, são resultados de quatro movimentos de transformação: apropriação, conversão, aplicação e utilização. Explicando cada etapa, temos que todo artefato é oriundo da apropriação de algo da natureza, convertido em objeto fabricado, ao qual é dado uma aplicação criando, então, uma utilidade.

Flusser também classificou quatro períodos para distinção dos instrumentos que operam estes processos fabris: o das mãos, o das ferramentas, o das máquinas e, por fim, o dos aparelhos. Com a exceção óbvia do primeiro elemento, todos os demais são considerados por ele, extensões criadas que buscam imitar e ampliar a natureza das mãos na execução dos movimentos de transformação. Tais instrumentos artificiais, bem como os objetos feitos por eles transformam-se em informação e cultura, acumulando-se e aperfeiçoando-se com o passar das gerações, construindo uma concepção de progresso. No entanto, tais elementos são herdados, em grande parte, como formas finais, ignorando seus processos

originais. Isto é, herda-se o facilitador e ignora-se a sabedoria que lhe deu origem. Sendo assim, este mesmo evoluir submete o indivíduo à condição cada vez mais evidente de mera variável equacional e não o agente transformador. Se outrora o Homem transformava a natureza por meio de ferramentas que expandiam suas habilidades, as máquinas apropriaram-se destas mesmas habilidades do artesão fazendo dele um operador na fábrica, uma variável substituível dentro do processo. Os aparelhos, por sua vez, ainda encontram-se em um estágio intermediário o qual é difícil para Flusser vislumbrar qualquer prognóstico de como virão a ser as “fábricas do futuro”. Porém, ele demonstra uma lógica pessimista visto às substituições crescentes do ser humano nas operações. As ferramentas simulam e superam o aspecto corpóreo do indivíduo, as máquinas, sua motricidade, os aparelhos apontam para o desenvolvimento de novos modelos e teorias que parecem operar como a mente e a imaginação.

Minha visão é fugaz. Mal fecho os olhos, ela já se foi. Ela depende do meu ponto de vista. Ela é subjetiva. [...] Tenho dois problemas: como fixo minha visão, e como a intersubjetivizo? A solução é tão inaudita e fantástica, que mal podemos acreditar. Eu a fixo tomando tintas feitas de terra e pintando-a na parede de uma caverna. [...] Eu simbolizo a ideia. (FLUSSER, 2014, p.125)

Migrando desse panorama flusseriano para o da produção de imagens, sob uma certa perspectiva, esta sofreu e ainda sofre efeitos semelhantes desta redução operacional. O modo mais primário de fabricar uma imagem é imaginá-la. Eventualmente, aprendemos que é possível, por meio de materiais diversos, fixá-la sobre um suporte físico. Aperfeiçoamos esta imagem física, estudando os efeitos da luz—o “o que” representar começou a ceder espaço para o “como”. Em meio a esta busca pelo esmero técnico visando a apropriação da eferidade do tempo e da luz, descobre-se a sensibilidade do nitrato de prata em relação ao estímulo luminoso. A invenção da fotografia

apropriou-se de maneira irrefutável do realismo do relato visual—para muitos, o registro fiel dos fatos, sem interpretações subjetivas ou maneirismos artísticos. Porém qualquer captura da realidade, quando transformada em imagem (mental ou física), deixa de ser isenta de intenção e imparcialidade. Ela deixa de ser totalidade e passa a ser fragmento. E uma fotografia é um fragmento instantâneo e parcial da realidade, produto da intenção de seu criador operando uma máquina.

O advento dos aparelhos, como citado por Flusser, ainda não estabeleceu claramente o impacto que irá surtir nos movimentos de transformação humana, mas adianta-se em uma frente que lida com o campo do hipotético, dos modelos e da imaginação. A substituição do ser humano na produção de objetos físicos é um fato atestado. Imagens são produtos mentais, ainda que possam se apresentar por suportes físicos. Assim, se pincéis são exemplos de ferramentas que remontam as mãos que pintam, e a fotografia é a imagem gerada pela máquina que tem o indivíduo como uma variante, os aparelhos ocupam qual espaço no processo de produção de imagem? É necessário uma definição mais apurada do que vem a ser a imagem, que ao ver desta presente pesquisa, transcende a mera função pictórica ou visual, sendo o resultado de complexos processos mentais que não se relacionam apenas com a visualidade das coisas. Imagem é sempre a percepção de uma realidade transformada a partir das subjetividades da mente do observador.

Fig. 05

Fonte: Ministério da Cultura e Comunicação da França – Caverna de Lascaux (site)

Figura 05:
A representação figurativa na arte rupestre.

2.5 A realidade, imagem e o exercício da mente

O resultado final é a verdadeira manifestação do artista. O significado, porém, depende da resposta do espectador, que também a modifica e interpreta através da rede de seus critérios subjetivos. Um só fator é moeda corrente entre o artista e o público, e, na verdade, entre todas as pessoas—o sistema físico das percepções visuais, os componentes psicofisiológicos do sistema nervoso, o funcionamento mecânico, o aparato sensorial através do qual vemos. (DONDIS, 2007, p. 31)

A interpretação da obra de arte pode gerar entendimentos paralelos ou até mesmo totalmente discrepantes, da intenção original do artista. O modo particular com o qual a mente do observador percebe o objeto real acaba por transformá-lo fisicamente, emprestando-lhe conceitos, simbologias e qualidades adquiridos ao longo do tempo. E ao aplicar os reflexos de um entendimento individual cria-se uma experiência única, interna e subjetiva do real. Por subjetivo podemos entender tudo aquilo que se refira ao indivíduo—o sujeito—que pertence e testemunha um enredo em que elementos e demais indivíduos presentes são vistos como objetos constituintes da paisagem. Para cada observador deste cenário, este revela-se sob uma perspectiva única, determinada não somente pela sua geografia, mas também por refrações pessoais que modificam semanticamente esta paisagem aos seus olhos. Os conceitos originados a partir destes múltiplos entendimentos da realidade formam narrativas mentais expressadas e legitimadas dentro dos limites e capacidades de suas respectivas percepções e compreensões. Assim, o que seria de fato a realidade—ou a real obra do artista—se não a interpretação pessoal que damos a ela baseada nas imagens e ideias que habitam nossas mentes (sendo estas, por sua vez, moldadas pela vivência)?

Retomando as reflexões de Flusser (2013), a concepção de nosso mundo é feita a partir da apropriação e transformação da natureza aplicando-a em nossos cotidianos. Codificamos o tempo em horas,

Fig. 06

Fonte: MASP/SP (fotografia do autor)

Fig. 07

Fonte: MoMa/NY (fotografia do autor)

minutos e segundos para transformá-lo sob a perspectiva humana em uma tentativa de apoderar-se e manipular sua natureza etérea. A infinitude do espaço foi fragmentada em partes a partir da escala humana: cúbito (a distância do cotovelo à ponta do dedo médio), palmo, jarda, pé, polegada— que depois se tornaram medidas padronizadas internacionalmente. Nas artes, a matéria física, os pigmentos químicos que cobrem a superfície de uma tela, emprestam sua materialidade para operar como imagens. Apresentam-se com a mesma mutabilidade das chamas de uma fogueira. As pinceladas

Figuras 06 e 07:
A cinestesia variável do gesto.

sobre a tela transmitem de modo abstrato a mesma cinestesia fascinante das chamas em gestos vigorosos ou suaves nuances. Através do olhos humanos, literalmente, fogo (relembrando os complexos apresentados por Bachelard), pigmento e luz deixam de ser meros fenômenos físicos e tornam-se imagens narrativas, portadoras de mensagens encontradas em diferentes estratos de simbologia e linguagem. As imagens físicas geradas pela Arte operam por meio da sugestão de seus significados vinculados com o real; são codificações visuais com o intuito de recriar a parcela da realidade absorvida e transformada pela mente. A Arte não busca e nem poderia tentar reproduzir a realidade de maneira idêntica à sua natureza. Porém ela (a Arte) procura exteriorizar a sugestão de uma realidade subjetiva, utilizando-se das propriedades físicas dos materiais e a maneira com o qual são percebidos pela visão.

Fig. 08

Fonte: Fotografia do autor

Figura 08:
Imagem e subjetividade.

3. A Imagem

3.1 O que é uma imagem?

Uma definição sucinta do significado da palavra “imagem” é algo complexo; se resgatarmos as origens e derivações etimológicas e em diferentes línguas perceberemos as distintas interpretações que tornam tal tarefa ainda mais difícil. No entanto, é crucial o entendimento basilar desta definição para estabelecermos o direcionamento do estudo voltado ao uso da imagem na comunicação visual. O termo “imagem” resume de maneira implícita a relação da mente em tentar reproduzir a realidade. A imagem física de uma divindade (uma estátua), um desenho, um retrato pintado

ou fotografia, a ideia ou a lembrança de algo ou a imaginação do fictício; todos esses são exemplos do que pode ser uma imagem. Independente de sua natureza—física ou mental, uma imagem é sempre o resultado de um processo subjetivo, pois o significado que damos a ela é determinado por nossas consciências.

O termo “imagem” aparenta ser imediatamente compreensível, mas expressa um profundo equívoco semântico. Do ponto de vista dos substantivos, encontramos o termo do grego antigo *eikon* (ícone), no sentido de imagem, representação, da radical *weik-**, que expressa a ideia de semelhança. De Homero em diante, *eikon* descende de um horizonte de experiências de caráter ótico e remetendo à representação a ser oferecida aos olhos, isto é, capaz de reproduzir com verossimilhança uma realidade. Mas em seu sentido etimológico, *eikon* aplica-se tanto a representações mentais (imagem de algo, visão onírica etc.) quanto a representações materiais de natureza física (um retrato, estátua). Como *eidolon*, derivado de *eidos*, traduzido por “aspecto”, “forma”, de radical *weid-** (ver). *Eidolon* possui uma continuidade com a noção de irrealidade, no sentido de reflexo, e o encontramos associado à ideia de falso, semanticamente próximo a *phantasma*—visão, sonho ou fantasia—, de um radical que significa “fazer brilhar”, e portanto “tornar visível”. M. Heidegger: “Imagem pode ser, antes de mais nada, a visão de um determinado ente, enquanto manifesto dentro de sua simples presença”. *Imago*, de origem etimológica incerta, tem em si, todos os significados da palavra “imagem”, e aproxima-se portanto a *species* e *simulacrum*, que traduzem ambos o grego *eidolon*; a *imago* são comumente associados “forma” e “figura”. O termo “imagem” serve assim de termo genérico para a totalidade de expressões derivadas da categoria “imagem”: signo, símbolo, alegoria, metáfora, emblema, tipo, arquétipo, protótipo, esquema, ilustração, diagrama etc. A imagem encontra-se sobre um registro semântico que oscila entre a ideia da forma visível [...] e a ideia de conteúdo irreal, fictício. (MELITO, 2010, p. 10. Tradução nossa.)

Para Platão (2000), no livro VII de *A República* o conceito de *eidos* surge ao definirmos as coisas terrenas por uma essência abstrata que transpõe as respectivas particularidades que as tornam únicas, ainda que sejam

definidas por um mesmo nome. Imaginemos um ser humano; este não deve possuir uma identidade ou qualquer relação contextual com nossa mente que ultrapasse a mera ideia de um ser humano. Existe em nós uma imagem abstrata do que vem a definir a ideia deste indivíduo. Esta imagem antecede características que o torne pertencente a qualquer forma de subagrupamento. Não lhe conferimos gênero, estatura, etnia ou qualquer outra variante física que sirva de distinção. Este conceito abstrato define o imutável do Mundo das Ideias de Platão: ainda que não existam dois seres humanos perfeitamente idênticos, reconhecemos a semelhança entre eles por meio de uma essência permanente que vai além das características naturais ou terrenas.

Para o filósofo Edmund Husserl (2014), em seus estudos sobre a Fenomenologia, por fenômenos entendemos tudo aquilo que aparece ou se manifesta—os objetos da visão husserliana. A percepção e reconhecimento destes fenômenos implica na assimilação intuitiva de suas essências reais (noesis), mesmo sob uma manifestação física variável (noema). *Eidos*, por sua vez é o conjunto de características e predicados invariáveis que tornam o objeto (ou fenômeno) aquilo que ele é, mesmo com suas múltiplas variações. E, justamente a identificação do imutável destas alternâncias da forma define a essência do objeto—ao que Husserl chamou de “variação eidética” (DARTIGUES, 2005, p. 25). Mas ao contrário de Platão, que acreditava em um saber transmitido pelo espírito, este reconhecer, para Husserl, ocorreria por meio da experiência e processos da percepção fenomenológica.

[...] a fenomenologia, ao invés de igualar o objeto físico a um suposto fundamento ou substrato, iguala o objeto físico a todas as suas aparências, as atuais e possíveis. As aparências que estão sendo apresentadas não indicam uma coisa-em-si fundamental, mas sim possíveis aparências que não estão sendo apresentadas atualmente, mas que poderiam vir a ser... Husserl chama essas possíveis aparências de “horizontes” (COX, 2005, p. 29).

Fig. 09

Fonte: Google Images (seleção do autor)

Figura 09:
Resultados da busca virtual
a partir do verbete "cadeira".

A partir dos conceitos apresentados sobre a fenomenologia, considera-se que tudo que é informado pelos sentidos é transformado em uma experiência da consciência. Em outras palavras, as mensagens e conceitos captados pelos sentidos transformam-se em fenômenos mentais, a saber: palavras, imagens, sons, fantasias, sonhos. Estes fenômenos mentais, consequentemente, são sempre dirigidos a algo, uma intencionalidade. Como mencionado anteriormente, estes processos mentais são indissociáveis da subjetividade do indivíduo, de suas vivências pessoais, que acabam por moldar e direcionar a elaboração mental destas manifestações externas. A transformação e interpretação do real (concreto e objetivo) em mentalizações abstratas (imaginárias e subjetivas) é definida pela intencionalidade e o direcionamento da consciência.

Um fenômeno mental pode ser explicado por argumentos científicos como sendo uma sucessão de descargas ou bloqueios de substâncias químicas absorvidas por neurotransmissores que geram as sensações físicas e mentais cotidianas. No entanto, a consciência age sobre estes fenômenos fisiológicos como uma variante mutável e indefinida, fazendo com que um mesmo processo neural possa emitir uma miríade de opiniões, crenças, gostos, disposições e preconceitos. Não existe uma obrigatoriedade previsível de resposta da mente humana aos estímulos. A ela é permitida a capacidade de dissimular, fingir, manifestar e reconhecer estas sensações, bem como associá-las a sentimentos discrepantes, manipulando assim o seu próprio contexto de interação com uma realidade em sociedade.

3.2 A percepção visual

Ver é capturar a informação luminosa do espaço transformando-a em informação cerebral—a imagem—em nossas mentes. Estas imagens, por sua vez, são registros aos quais atribuímos valores e conceitos definidos por nossa experiência e vivência como indivíduos inseridos em uma espacialidade complexa. A percepção deste espaço externo à mente, ao qual damos o nome “realidade”, é indissociável das peculiaridades de nossos receptores sensoriais. Projetadas em nossas mentes ou sobre suportes físicos, a imagem é sempre uma interpretação desta realidade.

Em *A imagem*, Jacques Aumont (2011) discorre ao longo dos primeiros capítulos sobre a física da percepção. A imagem é o fruto do entendimento mental desta informação luminosa fornecida por nossos instrumentos visuais—os olhos. Aumont dividiu e classificou este processamento em três operações: óptica, química e nervosa. As operações de natureza óptica correspondem à conformação dos

feixes luminosos ao atravessar o globo ocular de modo que sejam projetados sobre a superfície da retina, uma membrana localizada sobre a parte interna do globo ocular. Nestas operações, os feixes luminosos são convergidos de modo a poder capturar uma grande quantidade de informação luminosa e concentrá-la em uma abertura de menor extensão—a íris, que por sua vez regula a quantidade de luz e possibilita uma maior nitidez em condições diferentes de luminosidade. A seguir, vêm as operações químicas que transformam a natureza óptica da imagem em química, por meio da sensibilização dos bastonetes e cones presentes sobre a superfície da retina. A imagem retiniana não corresponde à imagem que é formada em nossas mentes, uma vez que ambas são de naturezas diferentes—uma óptica e outra sujeita às reações e processos químicos e nervosos. Por fim, as operações nervosas capturam as informações químicas por meio de terminações neurais e as interpretam de modo a formar a imagem final. Esta etapa, segundo o autor, é a menos conhecida cientificamente em função da complexidade do funcionamento das sinapses. De modo sucinto, sinapses são os estímulos nervosos que atuam ativamente sobre o processo de formação de imagem, inibindo ou excitando diferentes setores da interpretação visual. Este processo pode acarretar diferentes percepções visuais que são resultados de operações ainda não muito bem estabelecidas pela ciência.

2.3 Linguagem e imagem

Etimologicamente, o termo “linguagem” deriva do substantivo “língua” somado ao sufixo—“agem”, do latim *aticum*, relativo a algo como resultante de uma ação. Linguagem, no entanto, não pode ser considerada a mera ação primária da língua (lamber, degustar), mas a sua utilização em um contexto social desenvolvido, exteriorizando

o pensamento e transmitindo as intenções de uma consciência. A linguagem nasce da articulação e organização de sons (o físico) e conceitos (o mental), que por sua vez são imbuídos da tarefa de transmitir a ideia sob a forma de uma mensagem fisicamente perceptível e mentalmente compreensível e significativa.

Linguagem não deve ser confundida com o idioma ou a língua de um grupo, ainda que ela (a linguagem) aja em um coletivo por meio da convenção de significados comuns: idioma, escrita, símbolos, gestos, crenças e outras formas de codificações pré-estipuladas. Tratam-se de elementos os quais John Searle (2006), em *A Redescoberta da Mente*, agrupa sob o termo *background* (cenário): habilidades, capacidades, tendências e disposições que atuam diretamente no processo de compreensão da sintaxe e interpretação da mensagem. Ainda assim, estar habilitado a compreender funcionalmente uma mensagem difere-se de interpretá-la ou de fato entendê-la. Acredita-se que estes diferentes matizes da linguagem encontram-se não apenas sob o caráter verbal, mas em todo e qualquer processo perceptivo-cognitivo—a exemplo da linguagem visual. Por meio da percepção visual, o ambiente envia mensagens ao cérebro que as entende sob a forma de estímulos luminosos, por sua vez interpretados mentalmente como imagens. Esta imagem presente na mente de um indivíduo, no entanto, é um fragmento de um todo, a refração de um prisma criado a partir de pré-disposições cientificamente imprecisas e fenômenos mentais abstratos.

Para Searle, adepto de uma vertente filosófica que estuda a atuação da consciência sobre a realidade, todos os fenômenos mentais originam-se de uma intencionalidade—crença, pensamento, anseio, desejo—dirigido a algo, o objeto intencional. A Intencionalidade é um conceito filosófico medieval resgatado por Franz Brentano (1973), em *Psychology from an Empirical Standpoint*. Dentro desta concepção, intencionalidade e intenção não constituem sinônimos; enquanto

uma refere-se ao objeto sobre o qual se manifesta toda forma de pensamento, a outra refere-se a uma formulação mental de uma ação voltada a este fenômeno. Ao formularmos a mensagem mental “tenho sede”, a intencionalidade do pensamento dirige-se à crença do desconforto gerado pela desidratação. A intenção é uma etapa de juízo a partir do entendimento deste quadro: “desejo algo para acabar com a sede ou quero continuar a senti-la”. Compreender tal mensagem implica no conhecimento da sintaxe da linguagem com a qual esta ideia é expressa. Agentes, ações e objetos devem ser reconhecidos e validados pelo receptor para que então a sintaxe e compreensão do conteúdo da mesma sejam absorvidos.

Tal qual interpretar um estímulo sensorial, o entendimento de uma mensagem em um conceito compreensível requer um sistema léxico que habilite a decodificação destes sinais e os transformem mentalmente em elementos significantes e arranjados em uma sintaxe em que possuam significado. Uma vez interpretados, não necessariamente tornam a sintaxe (ou ideia) válida ao receptor, já que ainda estão submetidos a condicionantes fundamentadas em um sistema de juízos, crenças e disposições individuais conectadas à subjetividade de cada consciência humana.

Em *Sintaxe da Linguagem Visual*, a professora e *graphic designer*, Donis A. Dondis (2007), alerta sobre o provável equívoco metodológico ao comparar a comunicação visual à qualquer outra forma de linguagem; segundo ela, as imagens possuem uma universalidade intrínseca incomparável. Outro aspecto a ser considerado dentro do âmbito da língua escrita e verbal: linguagem e alfabetismo não devem ser confundidos. Estar apto a comunicar-se verbalmente não necessariamente requer um processo de alfabetização; do mesmo modo, para as imagens, enquanto “criar e compreender mensagens visuais é natural até certo ponto” (DONDIS, 2007, p.16), a alfabetização é um processo de registro de símbolos convencionados

que transmitem por associação as ideias oriundas na linguagem. Isto é, verbalmente, a comunicação e o entendimento podem ser alcançados de maneira independente da alfabetização.

Como exatamente a linguagem se relaciona com a realidade? Quando faço barulhos com minha boca, estou tipicamente fazendo uma declaração, uma pergunta [...] um outro tipo de fala [...]. Como isso é possível, já que tudo o que sai da minha boca não passa de um conjunto de sopros acústicos? Em outras palavras: O que é exatamente significado? Como um orador diz algo e torna esse mesmo algo significativo pelo que diz? Qual é o significado das palavras em uma língua, onde as palavras têm um significado convencional?
(SEARLE, 2007, p. 1)

Significado é conferirmos a algo um valor ou entendimento e não necessariamente uma real compreensão de um ideal. Significar está vinculada ao signo (ao significante) e, por isso distancia-se do conceito *eidos* por ser variável em forma e subjetivo na interpretação. Ele pode ser o resultado de uma convenção coletiva ou a reatribuição de valor (caso já exista um pré-estabelecido) determinada por um ou mais indivíduos—é a forma como entende-se algo dentro de um determinado contexto. Os caracteres que formam estas sentenças são entendidos porque codificam e significam graficamente os sons da linguagem verbal ocidental por meio de signos com os quais somos familiarizados quase sempre ao início de nossas vidas: as letras. Estes signos formam o que conhecemos por “alfabeto”—um conjunto de sinais gráficos que representam o sons de nossa língua falada. É necessário destacar que ainda que sejam signos aparentemente idênticos, os sons aos quais estão conectados variam de uma cultura para outra, ou até mesmo dentro de uma mesma língua, em condições específicas—variações gramaticais ou regionais. A letra “j” não possui a mesma sonoridade para todos os povos; por outro lado,

Fig. 10

Figura 10:
Um mesmo conceito sob diferentes formas.

Fonte: Elaboração do autor.

diferentes sotaques, dialetos ou gírias locais podem criar sonoridades e termos completamente distintos dentro de um único idioma.

O alfabeto latino (romano) como o conhecemos atualmente, de acordo com a Enciclopédia Treccani, é resultado de um extenso processo evolutivo, ao longo dos séculos, dos signos pictóricos (que se referem diretamente ao objeto descrito) ao ideológico (que associa conceitos a esses pictos) chegando por fim ao fonético. Certamente o alfabeto ocidental como o conhecemos hoje nos parece algo por demais abstrato, a ponto de pensarmos que em algum momento este foi oriundo de pictogramas figurativos como as pinturas rupestres encontradas em sítios arqueológicos.

Figura 11:
A queda da Torre de
Babel e o surgimento
das diferentes línguas.

Fonte: Museu Britânico de Londres/Inglaterra (site).

3.4 Percepção e linguagem na formação da imagem

Algumas espécies de serpentes guiam-se por um sistema híbrido de formação de imagem que complementa a informação óptica rudimentar de seus olhos por meio de receptores sensíveis ao espectro infravermelho, presente em qualquer fonte de calor. As serpentes, porém, são consideradas incapazes de ver cores (ou entendê-las da forma que o fazemos), discernindo apenas variações de luminosidade. Mais recentemente, descobriu-se que os cães, ao contrário do que se pensava, são capazes de enxergar cores entre os espectros azul e amarelo, não sendo aptos, portanto a distinguir verde e vermelho (MILLER; MURPHY, 1995). Em contrapartida, o olho humano possui cones receptores sensíveis a três espectros de comprimento de onda: Longo, Médio e Curto (L, M, C)—reduzidos aqui para uma correspondência simplificada de vermelho, verde e azul, respectivamente. Assim, como seria possível que o cérebro humano fosse capaz de ver cores intermediárias, como por exemplo a amarela? Sendo a cor um fenômeno ótico processado cerebralmente, ao observar uma imagem em monitor RGB—baseado em composições luminosas de vermelho (R), verde (G) e azul (B)—, a cor que o olho humano interpreta como amarelo é a forma como o córtex visual interpreta o espectro intermediário entre o vermelho e o verde.

Hoje, por meio de pesquisas científicas, sabe-se da existência de espectros de luz e som os quais o ser humano é incapaz de perceber. Cor e som são conceitos subjetivos definidos pelo ser humano para referir-se às variações de parâmetros de ondas eletromagnéticas (para luz) e mecânicas (no caso do som). Estes parâmetros definem a interpretação humana sob a forma de intensidade e cromaticidade da luz, bem como se um som é alto, grave, agudo.

Fig. 12

Figura 12:
A percepção do amarelo
por canais RGB.

Fonte: Wikimedia Commons (site).

Fig. 13

Figura 13:
Diagrama da percepção
visual humana em relação
aos comprimentos de
ondas de luz.

Comprimento de onda (crescente)

Fonte: Elaboração do autor.

Em *Colour and Light: Concepts and Confusions*, C.L. Hardin (2012, p.7) propõe a seguinte questão: “se uma árvore cair na floresta quando ninguém está por perto para ouvi-la, ela produz som?”; ao que ele mesmo responde: “depende se entende-se por ‘som’ como uma compressão de ondas no ar ou uma sensação audível” (2012, p.7, tradução nossa). Partindo desta argumentação, Hardin põe em análise as particularidades da percepção e o entendimento de cor dentro de um contexto repleto de variáveis objetivas e subjetivas. A cor seria um atributo circunstancial, não correspondendo, portanto, a uma propriedade física do objeto, mas sim ao resultado da percepção ótica de ondas eletromagnéticas refletidas por objetos expostos à uma fonte de luz, do processamento cerebral e da interpretação idiossincrática do observador que geram inúmeras variantes relacionadas à condição do indivíduo. Posto isso, aplicando este argumento à questão proposta por Hardin, o que se procura evidenciar não é a necessidade de um parecer definitivo sobre a pergunta, mas expor a questão de uma dualidade permanente entre a experiência subjetiva e o fenômeno físico.

A luz natural do sol é composta por diferentes espectros de onda que, ao incidirem sobre a atmosfera terrestre, difundem-se e dissipam-se em função dos respectivos comprimento de onda e o ângulo de incidência dos raios solares—fenômeno descrito cientificamente como *espalhamento de Rayleigh*. Com a rotação da Terra, cada região do planeta recebe os raios em ângulos variáveis ao longo do dia, ocasionando a variação dos espectros que se dissipam e se difundem na atmosfera.

Quando o Sol está perto da linha do horizonte, os raios ficam tangentes à superfície da Terra e a luz vem diretamente para nós (os observadores). Como os raios de luz atravessam uma espessura muito grande de ar, os azuis e os violetas já foram espalhados para várias direções diferentes da direção de incidência, mas os amarelos e os vermelhos continuam a propagar-se ao longo da mesma direção dando origem a aparência cor de fogo de um por de Sol na Terra. (ROCHA et al, 2010, não paginado)

Ao longo do processo evolutivo, o cérebro humano desenvolveu a capacidade de interpretar estas diferentes condições de luminosidade e descontar esse desvio sobre a percepção da cor de um objeto. Tal característica torna não apenas o ser humano, mas outros animais também, aptos a discernirem, por exemplo, um fruto verde de um maduro sob diversas condições de luz. A esta adaptabilidade da percepção de cor dá-se o nome de “constância de cor” (FOSTER, 2010, p.674), uma condição essencial para a atribuição de qualidades e nomenclaturas cromáticas que posteriormente são aplicadas à linguagem. Sem tal capacidade, dificilmente a compreensão de cor seria tão complexa tal qual a se conhece hoje, uma vez que seria difícil nominar ou reconhecer determinadas cores ou objetos de cromaticidade indeterminada. Propositadamente, o parâmetro-base para a especificação cromática utiliza-se de qualidades luminosas aproximadamente condizentes com a luz natural a uma certa hora do dia em que ela é considerada a mais neutra possível, não existindo uma condição absolutamente neutra.

Figura 14:
Simulação dos efeitos
da constância de cor.

Fig. 14

Fonte: MoMa/NY (fotografia e elaboração do autor).

A partir desta extrema variabilidade de condições, pode-se afirmar que o repertório cromático de um observador acaba se tornando algo extremamente subjetivo, conectado a suas experiências pessoais e ao desenvolvimento de sua própria linguagem. E se as cores existentes para este determinado indivíduo são exatamente aquelas passíveis de serem percebidas, apropriadas de alguma forma, codificadas (nomeadas) e aplicadas, pode-se concluir que a cor seja também um produto da consciência e da linguagem.

Em *Basic Color Terms: Their Universality and Evolution*, Brent Berlin e Paul Kay (1969) analisam a evolução da linguagem em função da existência e criação de termos para distinção de cores. O estudo apresentava uma classificação de sete estágios-padrão do desenvolvimento da nomenclatura cromática. As primeiras cores a serem distinguidas (estágio I) seriam preto e branco (ou escuro e claro, respectivamente); seguido de vermelho (II); amarelo ou verde (III); verde e amarelo (IV); azul (V); castanho (VI); roxo, rosa, laranja, ou cinza (VII). Tanto o método de coleta de dados quanto a rígida ordem cronológica proposta por Berlin e Kay foram alvos de questionamento por outros pesquisadores, como Barbara Saunders (2000), em *Revisiting Basic Color Terms*. Todavia, tais análises são concordantes quanto ao advento tardio em muitas civilizações de um termo para denominar a cor azul. Os primeiros indícios da cor como um termo distinto apontam os egípcios (meados do século XXX a.C.), provavelmente pioneiros a desenvolver o pigmento (BALL, 2001). O nome designado para a cor natural, na verdade, refere-se ambigualmente ao azul e ao verde. Já em relação ao pigmento criado, este seria traduzido livremente como “lápiz lazúli artificial” (PAGÈS-CAMAGNA, 1998), em menção ao mineral semiprecioso. O mesmo pigmento ficou conhecido pelos romanos, na época da expansão do império, como *caeruleum* (algo traduzido como cor-do-céu ou cor-do-mar), posteriormente traduzido como “cerúleo”.

Fig. 15

Figura 15:
Matizes intermediários entre
dois tons de verde e azul.

Fonte: Elaboração do autor.

E então Telêmaco subiu ao barco, e Atena o conduzia; na proa da nau ela sentou-se, e perto dela sentou-se Telêmaco; os homens soltaram as amarras, e também embarcados, sobre, os ramos sentaram-se , E um vento corrido lhes manda Atena de olhos glaucos, um Zéfiro certo, que zunia sobre o **mar cor de vinho**. Telêmaco apressou os companheiros e lhes mandou cuidar da enxárcia ; eles ouviram as ordens, e o mastro de pinho no encaixe da carlinga puseram erguido, e com estas o amarraram, e içaram as braças velas com bem retorcidas correias, O vento deu em cheio sobre a vela, e em torno a onda rugia encrespada , sôbre a quilha da nau em curso[...]
(HOMERO, 2003, p. 44. Negrito nosso)

Observando a nomenclatura moderna das cores, percebemos que a alusão de elementos do cotidiano para a designação de cores ainda perdura: lavanda, hortênsia, celeste, vinho, couro, caramelo. Porém, dentro da narrativa de Homero, ao descrever um mar “cor-de-vinho”, há de se lembrar que a ideia de uma superfície de mar azul depende da reflexão da cor do céu, que nem sempre apresenta tal condição. A ocorrência do azul na natureza é considerada bem escassa, sendo o céu provavelmente o exemplo mais óbvio, mas ao mesmo tempo, mutável em sua cromaticidade ao longo do dia. Assim, talvez não houvesse a necessidade de nomear uma cor presente em algo tão abstrato e singular, mas referir-se à sua cromaticidade pela sua própria natureza: celeste, rosa, laranja, vinho.

Fig. 16

Fig. 17

Fonte: Google images (seleção do autor).

Fig. 18

Fonte: Google images (seleção do autor).

Fig. 19

Fonte: Google images (seleção do autor).

Fonte: Google images (seleção do autor).

Figuras 16 a 19:
A variação da percepção cromática da superfície do mar em função das condições luminosas do céu.

No idioma russo existem dois termos distintos e não relacionados etimologicamente para referir-se ao azul escuro e ao azul claro, não possuindo, entretanto, uma palavra que defina “azul”. Um estudo promovido por pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, nos Estados Unidos apontou que indivíduos que possuíam o russo como língua nativa apresentavam, em geral, uma maior facilidade de distinguir diferentes matizes de azul, em comparação a indivíduos de língua inglesa (WINAVER et al, 2007). Já um experimento conduzido pela Universidade Goldsmiths de Londres (GOLDSTEIN; DAVIDOFF; ROBERSON, 2009), apontou que a tribo Himba, na Namíbia, possui uma ampla gama de termos para referir-se a diferentes tons esverdeados, mas não um específico quanto ao azul. Isto acabou por refletir-se na facilidade de distinguir um tom de verde sutilmente discrepante em um círculos de amostras de matizes esverdeados. No entanto, diferenciar a amostra azul de um contingente de matizes verdes revelou-se uma tarefa difícil, não sendo os indivíduos capazes de realmente distinguir verde de azul.

Fig. 20

Figura 20:

Diagrama de matizes azuis utilizado em experimento do MIT (2007). O idioma russo possui o termo goluboy, para referir-se ao azul claro; já para o azul escuro, o termo utilizado é siniy. Russófonos, por comparação, foram 10% mais rápidos ao distinguir tons escuros dos claro do que ao identificar, dentre as amostras A e B, qual era a equivalente à amostra C.

Obs: A imagem e cores aqui utilizadas servem para propósitos explanatórios, não condizendo, necessariamente, com aquelas utilizadas no experimento original.

Fonte: Winawer et al, 2007 (adaptação do autor)

Comparada à inglesa, a categorização cromática dos indivíduos da tribo africana limitava-se a cinco cores principais, enquanto a primeira dividia-se em onze categorias separadas: vermelho, verde, azul, amarelo, preto, branco, cinza, rosa (um tom róseo mais saturado do que aquele entendido por nós), laranja, púrpura (*purple*, equivalente ao roxo, para o português) e castanho (*brown*, coloquialmente traduzido e entendido por muitos como marrom, mas não equivalente ao *maroon*). Percebe-se que a própria tradução destas cores torna-se problemática à medida que estas se encontram associadas a elementos encontrados na natureza, como a cor rosa e castanho. De fato, a hipótese levantada pelos pesquisadores era que a oferta ou ausência destas cores dentro do contexto em que vivem os indivíduos da tribo determinaria o entendimento cromático-linguístico. Em outras palavras, a percepção cromática seria afetada por aspectos de repertório da linguagem verbal que, consecutivamente, seria formada a partir de uma objetificação da informação visual.

Fig. 21

Figura 21:

As rodas cromáticas foram mostradas aos indivíduos da tribo Himba. Enquanto em A, os indivíduos mostraram-se aptos a identificar imediatamente o matiz discrepante (segunda amostra, sentido anti-horário, a partir do topo da roda), em B, estes mostraram dificuldade em distinguir a amostra azul, tendo alguns não completado a tarefa.

Obs: A imagem e cores aqui utilizadas servem para propósitos explanatórios, não condizendo, necessariamente, com aquelas utilizadas no experimento original.

3.5 A percepção e cognição da imagem em sociedade

"Perception is, in the end, a cognitive event. What we see is not simply a function of what we take of the world, but what we make of it" (EISNER, 2002, p.xii) Em tradução livre: "Percepção é, no fim, um evento cognitivo. O que vemos não é simplesmente uma relação do que tomamos do mundo, mas daquilo que fazemos dele". Em *The Arts and the Creation of Mind*, Elliot W. Eisner (2002) argumenta, a partir das análises de Ulric Neisser sobre a psicologia cognitiva, que é por meio dos sentidos que nos conectamos com o entorno (o ambiente empírico). Entretanto esta relação está sujeita aos reflexos derivados da nossa forma de interpretar os fenômenos; um processo infindo que nos acompanha ao longo de nosso estado consciente. Este conceito é recorrente em muitos estudos sobre a linguagem visual, que associam nossas experiências pessoais à maneira com a qual vemos o mundo. Mas para Eisner tais experiências afetam a própria percepção (e não somente a cognição, isto é, o conhecimento obtido das coisas). Elas são "moldadas por nossa cultura, influenciadas pela linguagem, impactadas pelos credos, afetadas por valores e, de maneira moderada, por características distintas as quais parte de nós chamamos por vezes de individualidade" (EISNER, 2002, p.1, tradução nossa). Sendo assim, nossa real capacidade de percepção estaria muito mais condicionada a um meio dogmatizado, codificado e regulamentado por uma imensa carga de cultura acumulada por gerações, do que por nossas reais individualidades.

Partindo do pressuposto que, para Eisner, nossa percepção é afetada por reflexos de um contexto social e cultural, é natural que isso influencie diretamente a consciência e a sua formação de imagens. Sendo assim, a realidade existe para nós porque pode ser sentida à revelia do arbítrio de nossas consciências—vista, ouvida, tocada, degustada, cheirada; inversamente, existimos dentro desta realidade

pois a percebemos, interagimos com ela e somos percebidos por outros indivíduos. Sabemos da existência da consciência porque ela é a responsável pelo juízo e ordenação do pensamento a partir da experimentação dos fenômenos reais. Tais exercícios da mente também nos inserem em um contexto temporal, social e cultural. Pertencentes a uma sociedade—dentre tantas existentes—, somos desde cedo acostumados à ideia de que devemos apresentar um comportamento público determinado por parâmetros de conduta que regem a coletividade. Isto acaba por moldar nossa linguagem e, principalmente, nossos hábitos, desejos e crenças—ensinando, inclusive a omiti-los por conveniência, criando assim a imagem pessoal diante à percepção alheia. Essas diretrizes que orientam nossas atuações dentro deste coletivo de indivíduos o tornam coeso e minimamente uniforme dando origem à imagem simbólica de uma sociedade. A imagem é sempre um simulacro, uma projeção resultante da dissimulação ou ocultamento da totalidade de uma real natureza aos olhos de um observador.

3.6 A projeção das imagens em *A Alegoria da Caverna*, de Platão

Para Platão, existia uma dicotomia entre o mundo sensível (aquele percebido pelos sentidos de cada indivíduo) e o mundo das ideias (o que para ele seria o mundo verdadeiro e imutável) que deveria ser superada por meio do conhecimento daquilo que está além do que se percebe no mundo físico. Em *A República*, Platão (2000), descreve um diálogo metafórico entre Glauco—seu irmão—e Sócrates, por sua vez, mentor do filósofo. Nesta conversa, Sócrates discorre sobre a condição humana, realidade, imagens, ignorância e conhecimento por meio de uma alegoria—*A Alegoria da Caverna*. A cena trataria de um grupo de prisioneiros presos a um muro, faceando o fundo de

uma caverna. Estes indivíduos estão lá desde sempre, não possuindo nenhum contato ou ideia do que seria o mundo além daquela parede. Sobre esta superfície, outros homens, situados atrás desse muro, a partir da luz de uma fogueira projetam sombras por meio de bonecos e objetos variados. Ao verem estas sombras sobre a parede, alguns desses homens livres acabam por nomear verbalmente os objetos projetados. Inconscientes de sua condição e da presença destes outros homens, os prisioneiros conhecem e assumem como realidade as formas vistas a partir do modo com o qual elas se apresentam a seus olhos—sombras manipuladas. E o diálogo prossegue:

—Se eles pudessem conversar, não acha que, nomeando as sombras que vêem, pensariam nomear seres reais?—indaga Sócrates.

—Evidentemente.—responde Glauco.

—Então, os homens que estão nessas condições não poderiam considerar nada como verdadeiro, a não ser as sombras que vêem dos objetos fabricados.

(Platão, 2000, p. 39-42)

Figura 22:
A alegoria da caverna.

Fig. 22

Fonte: Museu Britânico de Londres/Inglaterra (site)

A seguir, Sócrates propõe a Glauco a conjectura de uma eventual soltura de um destes prisioneiros, vindo o mesmo a conhecer a real natureza das imagens projetadas (até então, sua antiga concepção de realidade) e, posteriormente, o mundo existente fora da limitada e escura caverna. Uma vez superado o ofuscamento inicial da claridade fora da caverna e conhecido o mundo exterior e todas as suas complexas relações, voltar à escuridão da caverna seria uma experiência tão atordoante quanto a anterior. Em linhas gerais, Platão analisa o processo de ascensão do conhecimento da verdade que reside por trás das imagens projetadas da realidade que, segundo ele, são mutáveis e manipuláveis. Assim, o processo de obtenção da consciência implicaria o conhecimento do mundo sensível e do mundo das ideias, onde residiria o mundo real e verdadeiro.

A metáfora de Platão alerta sobre a enganosa relatividade das imagens apresentadas a nós e as quais aceitamos como verdadeiras, mesmo aquelas geradas por nossa própria consciência. Para o filósofo, a sabedoria verdadeira estava no conhecimento do mundo real. Porém, há de se acrescentar à análise da narrativa platônica um aspecto da consciência e da obtenção do conhecimento: também são relativos e enganosos os ideais e conceitos de cada consciência. Afinal, no enredo da alegoria, as sombras projetadas eram obra de homens livres que, muito provavelmente, conheciam a verdade do mundo externo às paredes da caverna e detiam consigo o poder de manipulação das sombras. Consequentemente, os ideais tornam-se tão mutáveis quanto as imagens por eles concebidos. Obviamente, a visão de Platão referia-se a um idealismo utópico, uma mente liberta das particularidades e subjetividades humanas—algo de improvável superação em um contexto real e plural.

De qualquer maneira, é possível realizar um paralelo da Alegoria da Caverna e a afirmação de Eisner sobre uma percepção influenciada muito mais por fatores de conjuntura social e cultural do que por tão

somente peculiaridades de nossas individualidades, ironicamente, resultantes deste mesmo ambiente. Nossa perspectiva diante a projeção da imagem é um processo de validação e estranhamento dos elementos que nos são apresentados e relativizados com nossas experiências anteriores.

3.7 As relações, ilusões e princípios da simbologia da imagem

Uma imagem mostra um estado de coisas sobre uma superfície. Mostra como coisas apresentadas simbolicamente se comportam umas com as outras, como uma se volta para outra.
(FLUSSER, 2014, p.212)

Imaginemos uma sala com diversos móveis e objetos dispostos a diferentes distâncias entre si. O primeiro fator que determina esses objetos como familiares e significantes é a sua ocorrência em nosso cotidiano—um aspecto cultural e condizente aos diferentes subgrupos humanos. Obviamente, alguns itens podem ser de uma familiaridade universal ou mais abrangentes—variando apenas no que se pode chamar estilo—, e outros muito específicos (estes, normalmente ligados a rituais e hábitos regionais). Demais objetos podem ter sua função deduzida por semelhanças formais com outros objetos comuns. Paralelamente, reconhecemos suas materialidades e relações com a escala humana que também orientam nossa compreensão. Mas seria esta noção de proporção em relação ao indivíduo algo tão relevante e determinante para o entendimento da imagem?

A visão por si só não é capaz de apreender a espacialidade. Por exemplo, se permanecêssemos estáticos, observando o cenário proposto anteriormente, e despojados de todo conhecimento e experimentação prévios da profundidade da realidade, ainda que nossos olhos percorressem incessantemente todo o campo visual,

a imagem deste espaço formada em nossas mentes seria algo bidimensional. Nossa compreensão da imagem da paisagem como algo tridimensional resulta das memórias associativas geradas durante a experimentação. Esta vivência gera um conjunto de códigos gráfico-visuais que sugerem a percepção do tridimensional mesmo que por meio de um suporte plano—uma foto, pintura. Em outras palavras, uma vez fixados em nosso repertório mental, estes aprendizados codificam esses fenômenos como aspectos visuais dos elementos que compõem esta imagem. Estas variantes da imagem são reconhecíveis pela mente, capacitando o observador a criar

Fig. 23

Figura 23:

Les Carabiniers (1963),
de Jean-Luc Godard.

Os quadros ao lado mostram a cena na qual Michel Ange, um camponês simplório convocado para o serviço de guerra, vai ao cinema pela primeira vez. Ao ver a cena de uma mulher banhar-se, Michel levanta-se de sua poltrona e vai em direção à tela de projeção imaginando estar diante de uma situação real. Não apenas a cena, como o filme em si, fazem uma crítica do uso de imagens como instrumento de persuasão e manipulação.

parâmetros para distinguir, por exemplo, um objeto distante de um objeto de escala diminuta ou uma cor escura de uma sombra. Entretanto, estes são artifícios da inteligência visual para interpretar a imagem, podendo a mente ser facilmente iludida ou sugestionada por simulacros do real.

Ilusão é definida genericamente pelos dicionários como uma distorção ou engano da percepção; um erro dos sentidos que acabam por considerar reais as representações (ou simulações sensoriais), incapacitando o sujeito de discernir realidade de sugestão. O filósofo e psicólogo Karl Jaspers (1997), em seus estudos sobre a psicopatologia, analisou as questões filosóficas da existência do indivíduo e sua relação subjetiva com o mundo a partir de sua percepção das coisas. Desta extensa análise, tentaremos reduzir, grosseiramente, as ilusões estudadas por Jaspers em três subgrupos: ilusão por desatenção—a mente corrige inconscientemente lacunas do estímulo sensorial, dando significado ao conjunto; ilusões emocionais—causadas por ansiedade e que acabam por alterar a percepção do real (o vulto de um objeto tido como uma pessoa, por exemplo); pareidolia—originadas da imaginação consciente de estímulos sensoriais que criam estruturas ilusórias (enxergar rostos em mancha ou objetos, por exemplo).

3.8 A natureza mutável da imagem

Como visto anteriormente, a imagem remonta uma experiência subjetiva de realidade, ela nunca é plena e sim um fragmento gerado pelo indivíduo a partir do que é considerado por ele relevante como mensagem e que justifique a sua existência. Uma imagem pode ser realista, mas nunca real. Formar imagens, a princípio, é um ato consciente, uma vez que

são produtos de nossa atividade mental a partir das informações capturada pelos olhos. Como mencionado por Aumont, no item 3.2, o ser humano nunca vê a imagem retiniana, que por sua vez é uma projeção física. Afirmemos, então, que uma imagem não existe se ela não for vista—o que pode parecer óbvio, mas que procuraremos explicar melhor.

Em 1986, o psicólogo inglês Lawrence Weiskrantz, da Universidade de Oxford, cunhou o termo científico homônimo ao nome de sua publicação: *Blindsight*—traduzido livremente como “Visão Cega”—referindo-se à capacidade de indivíduos com danos no córtex visual primário de “ver”, ainda que inconscientemente. O denominador comum das cobaias era a condição física saudável de seus olhos e o diagnóstico de danos restritos ao córtex visual primário, responsável pelo processamento da imagem em nosso cérebro. Durante um estudo em 2008, liderado pela neurocientista Beatrice de Gelder, da Universidade de Tilburg, um dos experimentos mais relevantes foi o do indivíduo TN. Posto a locomover-se sem qualquer tipo de guia por um corredor repleto de obstáculos, TN mostrou-se apto a desviar dos objetos ainda que o mesmo afirmasse que fosse incapaz de ver objeto algum. Tal experimento levou os pesquisadores à hipótese que, de alguma forma inconsciente—sob as condições anteriormente citadas—seríamos capazes de “ver”, ainda que incapazes de gerar imagens conscientes. Para os pesquisadores, o fenômeno *Blindsight* poderia explicar os efeitos de imagens subliminares inconscientes, ainda que não seja clara a razão e a relação entre elas. Sabe-se que o subliminar está condicionado às peculiaridades do processo de formação mental de imagens em relação à rapidez da alternância e exposição a estas imagens.

Uma outra pesquisa relacionada à atividade mental culminou com a publicação de *Inattentional Blindness*, de autoria de Arien Mack e Irvin Rock (1998). Traduzido livremente como “cegueira por desatenção”, o termo faz referência direta aos estudos e experimentos que buscam

evidenciar a exclusão visual seletiva de eventos simultâneos que acontecem perante nossos olhos. Apesar de documentado por Mack e Rock, em 1998, o fenômeno já tinha sido objeto de estudo para Ulric Neisser e Robert Becklen, em 1975. O fenômeno consiste no fato de ignorarmos a presença de determinados elementos ou eventos quando nossa atenção está focada em outro acontecimento concomitante. Analogamente aos casos anteriores, nota-se que a ideia de ver, quando relacionada à formação de imagens memoráveis e significantes, é um processo de percepção e cognição consciente.

O sistema Braille é um aperfeiçoamento de um código tátil de comunicação noturna criado durante as campanhas militares da Primeira Grande Guerra. O sistema foi originalmente idealizado pelo oficial francês Charles Barbier e era baseado em doze sinais, compostos por linhas e pontos salientes, representando sílabas na língua francesa. O sistema posteriormente foi levado ao Instituto Real de Jovens Cegos de Paris para que os alunos pudessem utilizá-lo como uma forma de comunicação por símbolos táteis. Em 1825, Louis Braille desenvolveu um sistema de códigos que se aproveitava da significação tátil proposta por Barbier.

Como toda forma de linguagem, o sistema Braille requer a prévia familiarização com os códigos de pontos em arranjo cartesiano. Os símbolos trabalham por equivalências com a linguagem verbal e escrita ocidental. Percebe-se que essa leitura tátil, baseada em um sistema de equivalência de símbolos, não se priva do processo de formação de imagens mentais para o reconhecimento espacial dos arranjos. Isto é, o reconhecimento e diferenciação se dá por uma tradução gráfico-mental a partir do estímulo tátil. Supõe-se que esta forma de reconhecimento tátil opere pelo mesmo mecanismo com o qual indivíduos dotados de plenas capacidades visuais reconhecem às cegas objetos que lhes são familiares, sejam por suas formas ou atributos, tais como textura e peso.

Os exemplos mencionados procuram demonstrar que a formação de imagens mentais é um processo que parece agir além da mera visualidade ou até mesmo da ação singular da consciência, pois ambas operam restritas, respectivamente, aos limites da percepção e da compreensão da totalidade da psique humana.

Assim, uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou imagem tem um aspecto "inconsciente" mais amplo, que nunca é precisamente definido ou inteiramente explicado. E nem podemos ter esperanças de defini-lo ou explicá-lo. Quando a mente explora um símbolo, é conduzida a ideias que estão fora do alcance da nossa razão. A imagem de uma roda pode levar nossos pensamentos ao conceito de um sol "divino". Mas, neste ponto, nossa razão vai confessar sua incompetência: o Homem é incapaz de descrever um ser "divino". Quando, com toda a nossa limitação intelectual, chamamos alguma coisa de "divina", estamos dando-lhe apenas um nome, que poderá estar baseado em uma crença, mas nunca em uma evidência concreta. [...] utilizamos termos simbólicos como representação de conceitos que não podemos definir ou compreender integralmente.

(JUNG, 2008, p.19)

Qual é a imagem formada por alguém que não vê? Elas são menos ou mais verdadeiras do que as imagens formadas dentro das limitações da visão humana? As imagens existem pois a elas concedemos uma materialidade que as tornem perceptíveis. Assim, o que tentamos fazer com os símbolos é o mesmo que fazemos com a realidade—atribuir uma materialidade consciente e perceptível àquilo que é abstrato e ambíguo. A simbologia representa um campo que está além da universalidade da percepção física e da consciência. Ela é mutável, íntima e subjetiva—mesmo dentro de uma pluralidade de indivíduos em que ela tenha, supostamente, um significado comum e convencionado.

Fig. 24

Fonte: Wikimedia Commons (site)

4. Mensagens visuais

4.1 Símbolo e a projeção do imaterial

Figuras 24 e 25:
Duas espécies distintas de borboleta (*caligo idomeneus* e *diaethria clymena*, respectivamente) possuem sobre suas asas padrões gráficos que se assemelham a coisas distintas. Porém ambos padrões não são intencionais e sim reconhecidos e associados pelo olhar do observador a partir de suas características cognitivas.

Quando o homem primitivo, ao sair à caça, distinguia na lama a pegada de algum animal, o que ele via ali era um sinal gráfico. O olho do seu espírito avistava na pegada o próprio animal. (HOLLIS, 2001. p.1)

Quando Richard Hollis (2001) se refere— em *Design Gráfico: uma História Concisa*, 2001—ao “olho do espírito” do homem primitivo (que vislumbra um animal por meio de suas pegadas na lama) julga-se necessário retomar as concepções de John R. Searle e Carl G. Jung a respeito das ações da mente sobre linguagem e símbolos. Vistas as colocações anteriores de Jung sobre as definições de um “ser divino”, ao designarmos uma habilidade da inteligência visual como sendo

Fig. 25

Fonte: Wikimedia Commons (site)

algo espiritual, obviamente, isentamos o mesmo de excessivas explicações. O reconhecimento e a idealização abstrata de um animal retornam ao conceito de *eidos*, de Platão; não há uma forma precisa—não avistamos o animal, imaginamos uma ideia. Porém, a mesma não surge de uma providência divinal ou de um espírito que herda conhecimentos seculares através dos tempos. O conhecimento do espírito é o conjunto de informações de sua percepção cognitiva diretamente proporcional às suas experiências. Avistar as pegadas de um animal qualquer, sem a necessária vivência, pode ser tão vago quanto não enxergá-las.

Segundo Jung, “tudo pode assumir uma significação simbólica” (JUNG, 2008, p. 19); para Searle, “a função do significado é relacionar a linguagem com a realidade” (SEARLE, 2007, p.1). Sendo esta última

nada mais do que um simulacro mental de uma limitada percepção física, a materialidade que preenche um símbolo é tão volátil quanto seu significado e nome. Em um símbolo, como receptáculo, imbuímos os hábitos e as convenções efêmeras do cotidiano: o subjetivo do indivíduo, as premissas de uma crença e a irracionalidade de nossos medos e desejos.

Segundo o Enciclopedia Treccani, a origem do “símbolo” vem da antiguidade grega quando o termo era designado para referir-se a uma aferição de um trato entre duas partes via qualquer objeto (normalmente uma medalha ou um disco de argila) partido ao meio, sendo cada metade mantida sob a posse de uma das partes de um acordo. A junção perfeita dos fragmentos (a interpretação literal da palavra grega quer dizer “colocar junto”) era a maneira de reconhecer e validar o compromisso. Com o passar do tempo, o uso do termo “símbolo” passou a designar o resultado de uma atribuição de conceitos e valores convencionados a um determinado signo cuja forma ou significado primário não necessariamente sejam condizente com aquilo que ele representa simbolicamente.

Assim, retornando ao exemplo de Hollis, ver as pegadas sobre a lama é, certamente, um sinal gráfico que é facilmente conectado à ideia genérica de um animal qualquer. Este conceito abstrato torna-se mais ou menos detalhado de acordo com as experiências de campo de cada indivíduo. No entanto, aquilo que elas (as pegadas) simbolizam é um atributo de uma consciência inserida em seu próprio contexto e extrapolam o entendimento primário do mero signo. A percepção de rastros de um animal pode suscitar o medo de um predador à espreita ou a esperança de encontrar uma fonte de alimento; seu significado é sempre uma atribuição alheia à manifestação de sua natureza. As pegadas, desta maneira, não trazem ao observador a materialização mental do animal, mas a incorporação gráfica do conceito emocional que ele representa.

Fig. 26

Fonte: Biblioteca Nacional da França (site)

Figura 26:
Les Perspectiveurs, 1648.

4.2 Símbolos e signos

Vivemos em um mundo repleto de sinais (signos) e símbolos que ocorrem sob diferentes maneiras, formas, origens e nomes. Assim como os signos, os símbolos se manifestam por meio de fenômenos sensíveis à nossa percepção; eles são visíveis, tocáveis, sentidos. Esta é a prerrogativa para que se tornem significantes, isto é, que sejam uma manifestação notável pela consciência. Os símbolos utilizam-se da materialidade que não possuem como conceitos abstratos e, por vezes, relativos às emoções humanas. Por exemplo, uma ave

difficilmente virá a significar de modo arbitrário algo que vá além de suas características físicas. Não poderíamos olhar para a figura de um pássaro a voar e associá-la, deliberadamente, a um homem. Todavia, inserindo esta ave em uma narrativa alegórica, em especial as religiosas, em que a sua manifestação como tal estabeleça um elo com os fenômenos mentais humanos—a lembrar: desejos, crenças, medos—, sua figura passa a carregar uma carga simbólica que remete a esta vivência específica. Uma alegoria é uma retórica simbólica, na qual o conceito abstrato é personificado por um elemento e ações dentro desta narrativa.

Sabe-se, no entanto, que certos símbolos são mais abrangentes e mais presentes na consciência coletiva do que outros. Analogamente, alguns conceitos e mensagens são mais palpáveis em relação aos por demais abstratos ou relativos. Sendo religiosos, culturais, regionais ou pessoais, os símbolos, acredita-se, dificilmente apresentam um significado absoluto, ao contrário dos signos, que contam com o respaldo de uma considerável uniformidade entre as competências sensoriais de nossa espécie. O signo é o resultado da percepção enquanto o símbolo é um produto da cognição da mente.

Para exemplificar as diferenciações gerais entre signo e símbolo (de modo distante das complexas discussões da semiótica e da linguagem), imaginemos estar sobre o cume de um monte, com vista para um grande vale circundado por morros menores. Começa a escurecer. Sobre o topo de um desses morros, percebemos acender-se um ponto luminoso—uma fogueira—e entendemos que é hora de retornarmos. Como se dá esse entendimento? A luz da fogueira é o signo visual que atrai a atenção do sentido, mas ela significa apenas que é um foco de fogo. Mas, se por uma convenção com aqueles que ficaram no morro menor, estabeleceu-se que este seria o sinal para que o outro grupo retornasse, a fogueira então age como o símbolo (algo além de sua própria significância) de que o passeio deve ser

encerrado, ou que está tarde—qualquer mensagem que possa ser atribuída à manifestação física e que esteja alheia aos significados imediatos do signo em questão. Um símbolo, entende-se, é o conceito subjetivo e abstrato que age por meio da universalidade da percepção dos sentidos.

4.3 Sociedade e *Visual Literacy*

Qualquer peça gráfica—poster, marca, publicação—é concebida como uma imagem, um cenário com diversos elementos que se relacionam por diferentes maneiras: escala, hierarquia, estrutura, cor e assim por diante. O Design Gráfico pode ser considerado a prática da retórica da imagem, isto é, o exercício de construção de argumentação por meio das relações e ordenação dos elementos nela presentes—a sintaxe da linguagem visual.

Na criação de mensagens visuais, o significado não se encontra apenas nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também no mecanismo perceptivo universalmente compartilhado pelo organismo humano. Colocando em termos mais simples: criamos um *design* a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista o significado. O resultado é a composição, a intenção do artista, do fotógrafo ou do designer. [...] O significado, porém depende da resposta do espectador, que também a modifica e interpreta através da rede de seus critérios subjetivos. (DONDIS, 2007, p.30–31)

Quando Dondis (2007, p.18) enuncia o termo “alfabetismo visual” (*visual literacy*) com intuito de referir-se a um método de aprendizado de uma sintaxe da imagem, é a própria autora que alerta o leitor dos possíveis perigos de cercar tal conceito com os mesmos aspectos processuais e metodológicos de sua equivalente verbal que, segundo

ela, exerceria uma influência inconsciente, sobre qualquer analogia de linguagem. Tanto para Dondis, assim como para Gyorgy Kepes (1969), em *Language of Vision*, ou Elliot Eisner (2002), em *The Arts and the Creation of Mind*, existe uma urgência—que pelo visto teima em não ser atendida—da revisão do papel da comunicação visual dentro do processo educacional. As coincidências e paralelismos das obras citadas são tão impressionantes quanto os intervalos consideráveis entre suas respectivas produções; entre a primeira publicação desta obra específica de Kepes (1944) à de Eisner (2002) transcorreram-se 58 anos sem qualquer avanço sistemático notável em relação a um ensino fundamental de uma “alfabetização visual”. Há de se lembrar que ao se referirem a essa carência educacional, os autores não o fazem considerando apenas as escolas de belas artes ou qualquer outra instituição específica de ensino de artes visuais—saber interpretar a imagem, para eles, é uma demanda pertinente à toda sociedade. Porém, a partir de um panorama geral destas reflexões, parece existir uma insistência em depositar a linguagem visual sobre um pedestal que alterna entre a ideia de um lúdico prescindível das aulas de educação artística e a erudição inatingível e elitista das complexas artes visuais dos museus e galerias.

O senso de gosto do público hoje é formado, predominantemente, pela publicidade e os artigos de uso cotidiano. E por esses, ele (o gosto) pode ser educado ou corrompido. São responsáveis os diretores de arte nas indústrias e agências de propaganda e os compradores para os departamentos 5 & 10 e drogarias, que agem como censores e rebaixam os trabalhos dos artistas às suas próprias concepções do que é o gosto do público.

(KEPES, 1969, p.7. Prefácio de GIEDION, S. Tradução nossa.)

Talvez o aspecto mais alarmante da constatação desta inércia cultivada seja o fato de que, como previra Vilém Flusser (2013)—citado anteriormente—, os aparelhos modernos e as novas mídias

disponíveis acentuam a condição passiva do observador. Este, hoje, encontra-se exposto a um acúmulo diário e crescente de dados sem, porém, dispor de tempo, habilidade interpretativa e um senso crítico desenvolvido para compreender claramente aquilo que está diante de seus olhos. Ao mesmo tempo, este observador, linguisticamente inapto, encontra nos novos meios e aparelhos tecnológicos a facilidade e acessibilidade de produção de informação—textos, dados e imagens. Especificamente para a comunicação visual, atualmente, para criar uma imagem e torná-la uma mensagem pública basta saber operar um aparelho e ter acesso a uma mídia abrangente, como a *internet*.

Todo o observador é capaz de ver e entender razoavelmente os aspectos mais evidentes e universais das imagens. No entanto, não existe uma delimitação clara e padronizada dos limites desta universalidade—o que torna o entendimento da analogia de Dondis (*visual literacy*) um tanto confuso e impreciso. Como demonstrado, ao longo desta pesquisa, a linguagem verbal exerce influências inegáveis sobre a percepção. Seja a dificuldade em distinguir uma cor que não existe em um idioma, ou descrever graficamente qualquer coisa que não possua um nome, as armadilhas das analogias entre linguagens de naturezas distintas requerem um conhecimento das peculiaridades das respectivas operações.

O termo *literacy* é traduzido livremente para o português como “alfabetização”. Para o Dicionário Oxford (2010), é definido, em inglês, como a habilidade de ler e escrever. Em 1948, a Declaração Universal dos Direitos Humanos estabeleceu que a alfabetização em massa era “a base para uma transformação social positiva, justiça e liberdade pessoal e coletiva” (UNESCO, 2004, p.8). Para a concepção da época, estava subentendido que esta mesma capacitação implicaria na habilidade de compreensão e interpretação de quaisquer conceitos transmitidos textualmente. Mas os efeitos das campanhas de

alfabetização em massa entre as décadas de 60 e 70 revelaram que a “erradicação do analfabetismo” não era uma questão relativa a um mero aspecto técnico.

As décadas de 1960 e 1970 trouxeram atenção para as maneiras com as quais a alfabetização está ligada ao desenvolvimento sócio-econômico, surgindo então o conceito de “alfabetização funcional”. (UNESCO, 2004, p. 9)

Ao confrontar os diferentes resultados obtidos pelos programas de alfabetização pelo mundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) identificou a persistência de um analfabetismo do ponto de vista funcional manifestado pela incapacidade do indivíduo de relacionar aquilo que era lido ou escrito com a formulação do pensamento. Letras e palavras eram reconhecidas isoladamente, não existindo qualquer forma de articulação e contextualização. Posto isso, é inevitável pensar que o mesmo não possa ocorrer com a linguagem visual, afetando inclusive a ideia de um alfabetismo visual. A leitura das imagens—o ver—é uma natureza de princípio operacional. Todavia, o que sabemos destas imagens é oriundo de uma vivência e atribuição de valores. Partindo disto, pode-se dizer que, analogamente, nascemos alfabetizados operacionalmente—somos capazes de formar imagens mentais, mas a funcionalidade da linguagem visual é obtida por meio da aplicação destas imagens a um contexto diário em que as mesmas passem a possuir um significado ao indivíduo.

4.4 A percepção da forma

O Design Gráfico é o exercício da intenção do olhar do *designer* que busca guiar o olhar do observador—intenção e intencionalidade. Mas esta prática da comunicação visual envolve aspectos que vão além da subjetividade do pensamento; o conhecimento dos mecanismos da percepção da visão é um instrumento importante para a elaboração de uma sintaxe visual consistente e eficaz.

A tese fundamental da teoria da Gestalt pode ser assim expressa: existem contextos nos quais aquilo que está acontecendo no todo não pode ser deduzido pelas características de seus componentes isolados; em contrapartida, o que ocorre às partes desse todo é, claramente, determinado pelas leis da estrutura interna do todo. (WERTHEIMER, M. apud ROCK, I., 2014, p.286. Tradução nossa)

A *Teoria da Gestalt* (A Teoria da Forma) é um conjunto de preceitos da percepção da forma concebido pelos psicólogos Max Wertheimer, juntamente com Wolfgang Köhler e Kurt Koffka a partir das análises e estudos da Psicologia da Forma, a *Gestaltpsychologie*, apresentados originalmente pelo psicólogo austríaco Christian von Ehrenfels, no final do século XIX. A *Gestalttheorie* não estabelece uma prática ou um método de trabalho; tratam-se de conclusões acerca de processos cerebrais durante a percepção da forma que auxiliam no entendimento do comportamento da visão e processamento de imagens. São tendências e disposições naturais que afetam a leitura cerebral da imagem mental—o que é diferente do significado individual e subjetivo que atribuímos a ela. Em *Gestalt Psychology: The Definitive Statement of the Gestalt Theory*, Köhler (1992) apresenta os aspectos da psicologia que deram origem à formulação de sua teoria. Segundo ele, o cérebro humano

trabalha por padrões de semelhança—forma, tamanho, textura, cor, similaridade. Estes parâmetros auxiliam no entendimento, assimilação e reconhecimento da informação visual. De modo geral, são classificadas em sete as relações, ou critérios, de agrupamento: semelhança, proximidade, direção, boa continuidade, fechamento, experiência anterior e pregnância.

Para um melhor entendimento dos conceitos que serão abordados nos capítulos a seguir, acredita-se que seja pertinente uma breve explanação dos princípios de agrupamento estabelecidos pela Teoria da *Gestalt*. Tratam-se de aspectos inerentes à percepção e comunicação visual e tidos por muitos *designers*, artistas gráficos e publicitários como “leis” da boa forma, por serem considerados como preceitos imutáveis. Vale lembrar que estes princípios não constituem um passo-a-passo de uma receita para uma boa prática do Design Gráfico; são observações dos processos indissociáveis da inteligência visual humana perante a observação de qualquer forma—seja ela “boa” ou “ruim”.

Semelhança/Similaridade: é o conceito mais primário da Teoria da *Gestalt*. Objetos que sejam semelhantes entre si dado algum aspecto visual que apresentem tendem a ser agrupados ou relacionados aos demais elementos similares.

Fig. 27

Figura 27:
Os dois diagramas mostram critérios distintos de agrupamento visual.

No conjunto mais à esquerda, os elementos formam grupos por suas similaridades formais; enquanto no conjunto mais à direita, apesar de ser o mesmo arranjo de figuras, a diferenciação cromática estabelece um critério predominante de conjunto.

Proximidade: o critério, para este caso, são as distâncias relativas entre os elementos de um arranjo. Os objetos mais próximos uns dos outros tendem a ser percebidos como um conjunto em relação aos demais componentes, ainda que estes sejam similares.

Fig. 28

Fonte: Elaboração do autor.

Figura 28:

Sendo em arranjo estruturado por um grid ou de modo mais orgânico, percebe-se a relação de distância entre objetos como fator de agrupamento visual.

Boa Continuidade: quando os objetos são lidos como um conjunto a partir de um alinhamento destes sobre um eixo imaginário ou alguma variação ritmada de algum atributo da forma que sugira uma direção linear e harmônica.

Fig. 29

Fig. 30

Fonte: Elaboração do autor.

Figuras 29 e 30:

Os exemplos mostram diferentes aspectos da forma que geram uma leitura de continuidade formando eixos, movimentos ou figuras. É um princípio análogo ao da Similaridade.

Pregnância: este princípio, em particular, está intimamente ligado às representações gráficas e imagens que armazenamos na memória. Refere-se à simplificação natural da percepção de um objeto, seja lá qual for sua complexidade, reduzindo-o a uma composição de formas simplificadas. É facilmente indentificável graficamente em desenhos infantis, infográficos ou qualquer espécie de figurativismo simplificado e esquemático.

Fig. 31

Figura 31:
Demonstração da
redução da forma
complexa recortada
de uma árvore para
uma representação
esquemática por meio de
duas formas geométricas.

Fonte: Elaboração do autor.

Fechamento: a tendência de nossa mente de concluir elementos ou linhas interrompidas, pela sugestão de uma forma final. Como se preenchêssemos as lacunas com base em alguma familiaridade.

Fig. 32

Figura 32:
A sugestão de continuidade
feita pelas arestas das
figuras cria a ilusão de
um eixo invisível.

Fonte: Elaboração do autor.

Experiência passada: este princípio relaciona-se com o pensamento pré-Gestáltico, que destaca a importância das associações de formas anteriores sobre o processo perceptivo e reconhecimento de suas variantes. Simultaneamente, a experiência passada favorece a compreensão metonímica da forma plena a partir de uma parte.

Fig. 33

Figura 33:
O pré-conhecimento da disposição e ordens dos algarismos permite a abstração gráfica e subtração dos algarismos.

Fonte: Google images (seleção do autor).

Transitar pela cidade é confrontar-se com múltiplas variações destas manifestações perceptivas podendo, cada uma, transmitir diferentes conceitos e significados definidos pelos entendimentos pessoais. Uma única manifestação sobre um muro, ou cartaz, não suscitará a mesma reação em todos os indivíduos. Mas, a criação de um contexto narrativo em que os elementos presentes se articulem de modo a compor um discurso intencional pode transformar uma simples casualidade visual em argumento gráfico.

4.5 A sintaxe das cidades

—[...] das inúmeras cidades imagináveis, devem-se excluir aquelas que os elementos se juntam sem um fio condutor, sem um código interno, uma perspectiva, um discurso. É uma cidade igual a um sonho: tudo o que pode ser imaginado pode ser sonhado, mas mesmo o mais inesperado dos sonhos é um quebra-cabeça que esconde um desejo, ou então o seu oposto, um medo. As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que as suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa.—discorre Marco Polo.

—Eu não tenho desejos nem medos—declarou Khan—e meus sonhos são compostos pela mente ou pelo acaso.

—As cidades também acreditam ser obra da mente ou do acaso, mas nem um nem outro bastam para sustentar as suas muralhas. De uma cidade não aproveitamos as suas sete ou setenta e sete maravilhas, mas a resposta que dá às nossas perguntas.

(CALVINO, 1990, p44.)

As Cidades Invisíveis, de Ítalo Calvino, é um conjunto de diálogos fictícios de Marco Polo em relato ao imperador mongol Kublai Khan. Impossibilitado de visitar as muitas cidades sob seu domínio, Khan solicita a Marco Polo que descreva as tantas cidades pelas quais o mercador esteve. Em suas narrativas, o mercante não se limita a

descrever as cidades por suas muralhas estáticas, edificações altivas e demais estruturas concretas. Sendo impossível saber a veracidade daquilo que ralata, Polo descreve os eventos do cotidiano e suas personagens em cenas fugazes. O explorador constrói seus contos a partir de uma matéria impalpável, mas familiar: as relações efêmeras da cidade e seus habitantes a partir de seus medos e desejos. O que são as muralhas vertiginosas se não uma resposta ao medo? Os elaborados ornamentos de um templo, o transitar dos indivíduos, os negócios feitos, tudo segue um propósito—o desejo da própria existência e relevância. A narrativa é enriquecida por meio de uma perspectiva em trânsito, gerando inúmeros pontos de vistas a cada transeunte ou fenômeno acrescentado. As imagens geradas por nós, leitores, ou pelo imperador, com certeza não são as mesmas relatadas pelo explorador uma vez que são moldadas pela subjetividade. Da mesma forma, a interpretação da imagem, por assim dizer, “real” é transformada pelas experiências pessoais e pelo entendimento individual da realidade.

As cidades modernas, em especial as metrópoles, são pontos de convergência de diferentes discursos pessoais, culturais, sociais e políticos que se manifestam sob as mais variadas formas. Esta pluralidade gera um rico e profuso ambiente gráfico e visual com intervenções anônimas e colaborações involuntárias e interações inconscientes. Nesta selva gráfica, as mensagens originais misturam a perenidade de seu intuito inicial com a decomposição de seu significado por meio de consecutivas intervenções. Ela, a cidade, é um contexto paradoxal dentro do qual encontramos conceitos opostos em uma alternância de impossível delimitação. As mensagens urbanas não são como frases de um livro em uma sintaxe ordenada e lógica; elas operam em meio à profusão caótica de discursos distintos e que concorrem entre si por meio de uma histeria de grafismos que desnudam os desejos e medos que constroem uma cidade.

A linguagem visual de um indivíduo desenvolve-se a partir de qualquer contexto, seja ele urbano ou não. No entanto, é nos grandes centros urbanos que as imagens se tornam mais ambíguas e complexas e, portanto, mais ricas de significado (que, por sua vez, surge da atribuição cotidiana de conceitos). Os próximos capítulos abordarão visual e graficamente o tema das mensagens visuais e a maneira como são percebidas pelo observador. Inicialmente, a análise partirá do cenário comum do espaço físico vivenciado e experimentado pelos indivíduos, pois considera-se que a linguagem visual surge da observação da realidade e da interpretação subjetiva das relações nela presentes. Em seguida, iremos estudar e elencar possíveis mensagens e conceitos abstratos e como podem ser associados a manifestações gráficas—apresentadas sob a forma de diagramas simplificados. Por fim, buscaremos demonstrar a aplicação destes artifícios gráficos ao longo da história do Design Gráfico por meio de exemplificações de peças significantes.

5. Cenas gráficas

5.1 A cidade gráfica

Aparentemente, não existe nada de excepcional em perambular por uma grande cidade; um aglomerado de rostos, formas e intervenções gráficas e visuais que certamente podem atordoar qualquer um. Seria como o percorrer dos olhos por linhas de uma narrativa profusa, cheia de vozes e diálogos desconexos que, após certo tempo, são lidos apenas como palavras soltas e sem significado. Porém, retomando a conversa fictícia de Marco Polo e Kublai Khan (CALVINO, 1990, p.44): “As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que as suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa”. Isto é, por mais que os prédios, muros e tudo aquilo que compõe a ideia de uma cidade seja de uma concretude indiscutível, as bases e fundações destas edificações encontram-se sobre um universo de sentimentos abstratos. As cidades não são entes autônomos, cruéis ou gentis com seus habitantes. Elas são os reflexos de nossas humanidades—a concretização de nossos medos e desejos.

A exteriorização do pensamento necessita de um meio, qualquer substrato que possa ser absorvido pela percepção humana. Uma linguagem surge da articulação dos elementos variáveis de natureza físico-sensorial de modo a criar um padrão codificável e passível de ser assimilado. A cidade existe como a prática de uma linguagem em diferentes escalas, desde a micro à macro: ela sempre transmite algo de si em seu desenho. O que torna complexo o entendimento do fio condutor do seu discurso é sua pluralidade, ambiguidade e diversidade—amor e ódio.

Em seu caos e desordem aparentes, as cidades, tão confusas e problemáticas, talvez sejam ironicamente um caos de respostas desordenadas aos muitos questionamentos humanos. Muitas destas afirmações não são soluções perfeitas, apenas tentam resolver alguma questão específica. As urbes erguem-se a partir das perguntas, da dúvida, do medo e do desejo. Porém é possível concretizar ou edificar uma pergunta? Claro que, ao transcrevê-la em palavras, de certa maneira, a materializamos sob a forma de linguagem verbal. Mas essa materialidade conferida não seria uma resposta à pergunta? (Sim, é possível tornar uma pergunta concreta.) Mas como indagação, ela só passa a existir quando é lida e novamente internalizada—tornando-se mental outra vez. Isto poderia nos permitir enxergar a cidade como um cosmo afirmativo, composto por infinitas respostas, ainda que ocultas, à espera da justa indagação ou problemática que as valide em nossas mentes.

5.2 Registros gráficos

Em 2005, foi apresentado como Trabalho Final de Graduação (TFG), junto à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP), o projeto Ópera Urbana. Trata-se de uma série de ilustrações a partir do cotidiano da cidade de São Paulo dispostos de forma a criar uma narrativa análoga a uma encenação lírica. Tais ilustrações por vezes eram registros instantâneos durante o transitar pela paisagem ou registros de memória de acontecimentos inusitados. Em nenhum momento buscou-se um retrato fiel e detalhado das cenas; apenas um registro sintético, ou recortes visuais, que de alguma maneira transmitissem uma sensação de familiaridade a partir das interações sociais retratadas. Situações corriqueiras que lidam com a matéria abstrata e emocional da

cidade, que parecem se repetir como variantes de um padrão lógico de qualquer grande metrópole. Pequenas narrativas que se encontram diluídas em um cenário profuso de fenômenos incessantes interpretados por personagens anônimas, mas que são facilmente reconhecíveis pelo conceitos que expressam—melancolia, solidão, indiferença, alegria, esperança e tantos mais. Sentimentos familiares a quem de alguma forma os vivencia durante seu perambular pela cidade—seja como espectador ou protagonista.

Fig. 34

Fonte: Liu, 2005

Fig. 35

Fonte: Liu, 2005

Figuras 34 e 35:
A retratação do cotidiano e
das narrativas comuns em
Ópera Urbana..

Imaginemo-nos transitando por uma grande cidade, imersos em um enorme contingente de indivíduos. Nossa perspectiva sobre o espaço comum e seus fenômenos nos parece naturalmente legítima e acertada. Os demais indivíduos que perambulam por essa paisagem são vistos pelo nosso olhar como elementos coadjuvantes: eles não vêem aquilo que vemos e vice-versa. Nosso entendimento visual do espaço é afetado por nossas individualidades tal qual um prisma com inúmeras faces disposto sobre um único objeto. Estas apreensões da realidade apresentam-se em graus variáveis de distorção que por fim alteram as imagens que formamos em nossas mentes.

Os aprimoramentos dos aparelhos tecnológicos, a fotografia digital, melhorias no armazenamento de dados virtuais e velocidade de conexão com a rede mundial de computadores, permitiram que os registros gráficos destas narrativas visuais da paisagem se tornassem um exercício quase instantâneo. Capturar uma imagem, manipulá-la e compartilhá-la jamais foi algo tão acessível.

Esta agilidade processual se mostra sincronizada com os anseios de uma sociedade contemporânea regida por um imediatismo de informações—muitas vezes mal concebidas—e um individualismo que se reflete na criação de um universo imagético em torno de cada um. Por meio de redes sociais mundiais redefinimos as interações entre indivíduos.

Compartilhamos e expomos a um coletivo anônimo, prismas muito bem selecionados de nosso cotidiano de maneira a construir uma narrativa criteriosa de nós mesmos e do que possuímos, ou que aparentamos ser e possuir. Isso não é um aspecto inédito da produção de imagens, afinal os antigos retratos pintados de maneira esplêndida—encomendados por uma parcela privilegiada da sociedade—esmeravam-se em reproduzir faces serenas envoltas em jóias e tecidos de cores e texturas variadas. É deveras impressionante o domínio técnico com o qual pintores conseguiam transmitir visualmente o brilho difuso e aristocrático do veludo, diferenciando dos reflexos etéreos do organza e cetim.

Atualmente, dispomos da facilidade tecnológica de uma tela eletrônica, um botão e dezenas de filtros de imagem que nos auxiliam a criar nossas próprias narrativas visuais, independente de nossos talentos e habilidades. É assombroso pensarmos que hoje é possível capturar—entenda-se, produzir—uma imagem por acidente, sem a real intenção de fazê-lo. A produção de imagens da era moderna pode ser tão aleatória quanto esquecermos nossos *smartphones* ligados em modo câmera dentro de uma bolsa.

5.3 O repertório gráfico comum

Sendo uma prática da comunicação, a linguagem do Design Gráfico deve se apoiar em uma sintaxe minimamente familiar, de maneira a ser compreensível a uma ampla e variada gama de observadores, cada qual contando com seus respectivos repertórios gráfico-visuais. Se os significados dos símbolos originam-se da atribuição cotidiana e pelos hábitos, o mesmo, acredita-se, acontece com o aprendizado de uma linguagem gráfica comum a essa diversidade de indivíduos.

As próximas páginas irão apresentar uma série de diagramas¹ contendo diferentes arranjos geométricos abstratos. Listados ao lado destas imagens encontraremos alguns dos possíveis conceitos ou mensagens que podem ser manifestados e entendidos graficamente. Em seguida, mostraremos um conjunto de exemplos fotográficos do cotidiano que procuram demonstrar a aplicação e leitura dos conceitos abstratos sob a forma de fragmentos do cotidiano da paisagem. Seguramente, uma mesma imagem poderá suscitar ao olhar outros conceitos ou sentimentos além daqueles primariamente estabelecidos. Isto é esperado, dado que o intuito principal deste exercício é exemplificar, a partir destes recortes fotográficos, a maneira com a qual se dão as narrativas visuais em diferentes graus de entendimento e repertório visual. Por vezes, estas mensagens serão muito abrangentes, em outras, dentro de um contexto específico ou pessoal. Novamente, trata-se do exercício de olhar para cidade e saber distinguir as respostas que ela nos oferece às nossas perguntas.

1 - Para evitar a excessiva repetição ao longo do texto, ressalta-se que todos os diagramas apresentados nessa seção foram elaborados pelo autor, bem como as fotografias, que fazem parte do seu acervo pessoal.

A) Espaço (Cheio/Vazio)

Talvez este seja o conceito visual mais fundamental e ambíguo de ser demonstrado graficamente. Sobre o suporte físico é difícil demonstrar o que é o vazio ou o cheio, já que ambos lidam com a ideia de plenitude ou preenchimento. Normalmente a ideia é transmitida contrapondo um elemento em escala visual proporcional e num arranjo que acentue o conceito almejado.

Fig. 36

Figura 36:
ESPAÇO
VAZIO
OBJETO/PONTO
ALVO/FOCO
DISTÂNCIA/LONGE
AMPLITUDE
PEQUENO
ESTÁVEL
DERIVA
CONTROLE
SUSPENSÃO
ETÉREO
LUZ
TÚNEL
SOLIDÃO
LIBERDADE
ESQUECIMENTO
INDIVIDUAL

Fig. 37

Figura 37:

ESPAÇO
CHEIO
ÁREA/CÍRCULO
OBSTRUÇÃO
DISTÂNCIA/PERTO
CONFINAMENTO
GRANDE
INSTÁVEL
FIXO
CONTROLE
SUSPENSÃO/PESO
TERRENO
SOMBRA
TÚNEL ENTRADA
SOLIDÃO
PRISÃO
ESQUECIMENTO
COLETIVO

B) Pontos e linhas

Componentes elementares da geometria, podem constituir divisões, delimitar um espaço, guiar o olhar do observador, criar uma estrutura gráfica e até mesmo subvertê-la. Os conceitos a eles atribuídos variam conforme as relações entre eles estabelecidas e suas características plásticas (cor, espessura, proporção).

Figura 38:

ESPAÇO
VAZIO
DISTÂNCIA/LONGE
TRAJETO/RASTRO
AMPLITUDE
EQUILÍBRIO
ESTÁTICO
SINGULAR
INDIVÍDUO
ESCURO
SOLIDÃO
LIBERDADE

Fig. 38

É impossível contemplar em apenas algumas imagens e formas todas as possibilidades gráficas e conceituais existentes. A menor mudança de posicionamento, escala, cor e textura geram novas interações que, sob uma curadoria apropriada, podem estabelecer novas mensagens.

Fig. 39

Figura 39:

ESPAÇO
CHEIO
DISTÂNCIA/PERTO
CONFINAMENTO
DESEQUILÍBRIO
DINÂMICO
PLURAL
COLETIVO
CLARO
LIBERDADE
DESACORDO
DIREÇÕES

Fig. 40

Figura 40:
ESPAÇOS
VAZIOS
DIVISÃO
LIMITES
LINHA
HORIZONTES
EQUILÍBRIO
PLANOS
FRÁGIL
SUSPENSÃO
ALTURA/LARGURA

Fig. 41

Figura 41:

ESPAÇOS
COMPARTIMENTOS
DIFERENÇAS
LIMITES/SEGREGAÇÃO
LINHA
PLANOS
RÍGIDO
ALTURA/LARGURA
REFLEXO
DIVERSIDADE
ADIÇÃO/SUBTRAÇÃO

Fig. 42

Figura 42:
ALTURA
PERSPECTIVA
DEGRAUS/DEGRADÊ
DISTANCIAMENTO
APARECER/DESAPARECER
CRESCENTE/DECRESCENTE
PROGRESSÃO/SEQUÊNCIA
RITMO

Fig. 43

Figura 43:

LIMITES
 PARALELISMO
 SEGREGAÇÃO
 DESENCONTRO
 CAMINHO/DESTINAÇÃO
 PADRÃO
 RITMOS
 PROGRESSÃO/SEQUÊNCIA
 GRADES
 DOBRA/CORTE
 PLANOS

Fig. 44

Figuras 44 e 45:

SUPERFÍCIE
TRIDIMENSIONALIDADE
CURVAS/SINUOSO
LEVEZA
MATIZES
RITMO
VARIÁVEL
VOLUMETRIA
EXPANSÃO
MOVIMENTO
GRADUAL
EIXOS

Fig. 45

Fig. 46

Figuras 46 e 47:

TRIDIMENSIONALIDADE
 EXPANSÃO
 CONVERGENTE
 DIVERGENTE
 RADIAL/ALEATÓRIO
 VERTIGEM
 ILUSÃO ÓPTICA
 DINÂMICO
 DELIMITAÇÕES
 ORDEM/DESORDEM
 ZIG-ZAG
 RITMO
 REGULARIDADE/ACASO
 INTERSECÇÃO
 CONTENÇÃO/LIMITES
 AÇÃO/REAÇÃO
 TRAMA/MALHA

Fig. 47

Fig. 48

Figuras 48 e 49:

EMBARALHAMENTO
CONVERGENTE
DIVERGENTE
ILUSÃO ÓPTICA
DINÂMICO
ZIG-ZAG
RITMO
REGULARIDADE
AÇÃO/REAÇÃO
TRAMA/MALHA
ROTINA
MONOTONIA
VERTIGEM

Fig. 49

Fig. 50

Figuras 50 e 51:

PROFUNDIDADE
 CONCÊNTRICO/ACÊNTRICO
 VERTIGEM
 ILUSÃO
 DINÂMICO
 DELIMITAÇÕES
 ORDEM/CAOS
 PROGRESSÃO
 DELÍRIO
 CONFUSÃO

Fig. 51

Figuras 52 e 53:

PLANOS
 PROFUNDIDADE
 OCULTO/APARENTE
 TRANSPARÊNCIAS
 REFLEXO
 LEVEZA
 MATIZES
 RITMO
 PAISAGEM
 MELANCOLIA

Fig. 52

Fig. 53

Fig. 54

Figuras 54 e 55:

PLANOS
TRIDIMENSIONALIDADE
QUEBRA/DOBRA
ATIVO/PASSIVO
GRAVIDADE
ESPACIALIDADE
ELÁSTICO
LÚDICO

Fig. 55

C) Contraste

Primariamente lida com o binário, opostos—o confronto de dois aspectos diferentes. Utiliza-se da justaposição de elementos de características visuais distintas de maneira a enfatizar os respectivos limites de suas bordas visuais. Conceitualmente transmitem ideias amplas e até opostas: separação, união, ambiguidade, alternância.

Fig. 56

Figura 56:

NEGATIVO/POSITIVO
COR/LUZ
LIMITES/ HORIZONTE
ALTERNÂNCIA
SOBREPOSIÇÃO
CONFRONTO
RIGIDEZ
RETIDÃO
OPOSTOS
PLANOS
UNIÃO/SEPARAÇÃO
DIFERENÇAS/ IGUALDADE
EQUILÍBRIO/TENSÃO
ESTÁVEL
ADIÇÃO/SUBTRAÇÃO

Fig. 57

Figura 57:

NEGATIVO/POSITIVO
LIMITES
AMBIGUIDADE
ALTERNÂNCIA
SOBREPOSIÇÃO
CONFRONTO
ENCAIXE
OPOSTOS
PLANOS
UNIÃO/SEPARAÇÃO
DIFERENÇAS/ IGUALDADE
EQUILÍBRIO/TENSÃO
FIGURA/FUNDO

Novas relações surgem à medida que outros elementos são acrescentados ao espaço gráfico. Os esquemas geométricos vão se tornando gradualmente mais complexos, fazendo surgir figuras, sobreposição de planos, profundidades simuladas e uma dinâmica rítmica por meio de modulações entre espaço e objeto. Classificar ou nomear todos os possíveis conceitos aplicáveis vai se tornando algo cada vez mais subjetivo e impreciso. Sem um claro direcionamento discursivo, os experimentos vão se tornando abstrações com amplas possibilidades de significado, porém sem a ênfase em uma narrativa principal que lhes dê um sentido argumentativo. Invariavelmente, estas novas formas podem sugerir cenários e elementos análogos à vida real; um processo de percepção derivado do princípio da

Figuras 58 e 59:

OPOSTOS/LIMITES
ENCAIXE/DIÁLOGO
FISSURA
PERFIL
PESSOA

Fig. 58

Fig. 59

Figuras 60 e 61:

CENÁRIO/PAISAGEM
DIA/NOITE
PÚBLICO/PRIVADO
COTIDIANO
NARRATIVO

Fig. 60

Fig. 61

pregnância da forma. Novamente, o que deve ser destacado do estudo destes diagramas é o fato de que os conceitos por eles expressados possuem significados reconhecíveis pois os tomam emprestados dos fenômenos reais a visibilidade de suas estruturas gráficas que definem e tornam estes eventos familiares ao observador.

A seguir, a segunda parte da análise visual busca procurar as mensagens visuais contidas em recortes fotográficos (realizados ao longo do curso de mestrado) identificando as relações estruturais entre os elementos principais de cada composição e a maneira com a qual expressam os conceitos indicados em cada registro. Novamente, é extremamente possível que outras mensagens possam ser encontradas por diferentes observadores.

Alguns médicos possuem a capacidade do “olhar clínico”. Isso se refere à competência de avaliar o estado de saúde de pacientes sem recorrer a aparelhos para diagnóstico. [...] No campo do design, pode-se partir da suposição de que exista uma competência comparável, vale dizer, ao olhar clínico do designer.
(BONSIEPE, 2011, p.165)

Contextualmente, Gui Bonsiepe (2011), em *Design, Cultura e Sociedade*, referia-se a um “olhar clínico” do *designer* como aquele capaz de detectar visualmente as anomalias e falhas dentro dos elementos presentes em sua prática profissional. Tal habilidade não seria um dom místico, mas o resultado de uma aprendizagem sobre os processos projetuais, de interface com o usuário e a experiência do *design* como objeto—saber antecipar as possíveis falhas de projeto antes que estas venham ocorrer realmente. Este olhar “clínico” certamente é o mesmo que enxerga os padrões e analogias das mensagens visuais que permeiam toda a realidade perceptível. De igual maneira, a capacitação para a leitura eficaz destes sinais peculiares e diluídos em uma paisagem tão profusa como a das cidades requer a prática constante de uma educação do olhar.

5.3.1 O espaço

Os aspectos visuais de proporção, diferenciação, estruturas e planos estabelecem as relações de amplitude e imensidão. Linhas e modulações auxiliam no entendimento de escala e distância.

Fig. 62

Figura 62:

A proporção é definida pela inserção dos indivíduos em cena; a linha amarela vibrante cria um eixo de amplitude que corta a imagem de fora-a-fora. Edifícios distintos estabelecem uma estrutura ortogonal irregular mas rítmica

Fig. 63

Figura 63:
A linha do horizonte estabelece dois planos. O ritmo progressivo das tábuas da plataforma, assim como a distorsão da perspectiva salientam o conceito de distância. As figuras ao longe inserem o olhar do observador em uma escala e ambientação emocional acentuada pela paleta de cores.

Fig. 64

Figura 64:
O esquema gráfico é semelhante ao anterior. No entanto, cores e a ausência de figuras humanas dão um outro entendimento à paisagem em questão.

5.3.2 Planos

A utilização de planos uniformes de cor ou texturas contrastantes ajudam a criar uma clareza gráfica ou destaque sobre o discurso principal. O contraste de cor e textura pode criar jogos interessantes e mensagens de grande lirismo.

Fig. 65

Fig. 66

Figuras 65 e 66:

Em dois momentos diferentes, as silhuetas dos lápides do Cemitério Maple Grove antecedem o skyline da ilha de Manhattan.

A redução do uso de cor é essencial para a eficácia do discurso gráfico. O paralelo formal pode sugerir a inevitabilidade da morte ou a inata necessidade humana de marcos visuais e o medo da irrelevância e do esquecimento.

Fig. 67

Figura 67: Um pedaço triangular de papel com uma das faces colorida, dobrado em zig-zag, cria um efeito gráfico interessante sobre o fundo róseo. Acrescentados dois círculos em posições específicas, podem ser sugeridos dois perfis que se comunicam pela alternâncias dos lados do papel.

Fig. 68

Figura 68:
A área de sombra abaixo do viaduto cria um plano quase uniforme que estabelece o limite gráfico entre superfície e subterrâneo.

Fig. 69

Figura 69:
Em caso similar, a diferente incidência de luz cria dois planos cromáticos distintos. O equilíbrio tonal entre a silhueta do transeunte e as aberturas sobre a fachada criam um eixo sutil em diagonal.

Fig. 70

Figura 70:

Um plano não necessariamente é uma superfície uniforme. Neste exemplo, as diferentes texturas do céu e da muralha antiga criam um interessante contraste gráfico—terreno e celeste.

Fig. 71

Figura 71:

A imagem (em negativo) ao lado mostra adesivos aplicados sobre a janela de um taxi contendo os mapas das ilhas ao sul da Flórida (EUA). Seja por temperatura de cor, contraste de luz e sombra, ou sobreposição, os planos ajudam na composição de narrativas espaciais que conciliam conceitos opostos de maneira poética e gráfica.

5.3.3 Enquadramentos visuais

Primeiros planos, sombras e zonas de tonalidades similares podem gerar novas massas gráficas, criando um foco visual sobre a área contrastante da imagem.

Fig. 72

Figura 72:
As áreas sombreadas dos dois edifícios, junto com o pavimento do pátio emolduram visualmente o vão central. A modulação da fachada transmite profundidade, proporção e ritmo à imagem.

Fig. 73

Fig. 74

Figura 74:
Os recortes empilhados de retratos de pessoas distintas geram uma brincadeira gráfica a partir das delimitações de uma silhueta feita em primeiro plano.

Fig. 75

Fig. 76

Figuras 73, 75 e 76:
Os enquadramentos gráficos surgem e se comportam sob diferentes maneiras. Os conceitos a serem expressados por cada arranjo variam de acordo com as relações dos elementos da imagem em questão.

Fig. 77

Figura 77:
O gradil da janela, em primeiro plano cria uma estrutura e eixos que guiam o olhar para as pequenas silhuetas, ao fundo.

Fig. 78

Figura 78:
Não necessariamente os enquadramentos são feitos apenas por grandes planos. Eixos estruturais e alinhamentos podem criar o mesmo efeito gráfico de maneira sutil e diluída em meio à linguagem.

5.3.4 Eixos e estruturas

Responsáveis pela sugestão de ritmo, módulo e espacialidade, eixos estruturais guiam o olhar dentro da lógica de uma narrativa visual. Mas as estruturas não são rigidamente estáticas, podendo também induzir a um dinamismo, até mesmo sem uma lógica aparente. Explícitos ou não, eixos, linhas e colunas visuais estão presentes em toda composição visual ou arranjo gráfico. Sob diversas formas de analogia, as estruturas regem às relações dos objetos no espaço.

Fig. 79

Fig. 80

Figuras 79 e 80:
Os eixos gráficos das figuras em sequência ressaltam a perspectiva e o ritmo crescente/decrescente dos espaçamentos entre os elementos estruturais.

Fig. 81

Fig. 82

Figuras 81 e 82:
Os dois exemplos mostram variações distintas de preenchimento modular em arranjo cartesiano formando blocos de cor ou textura.

Fig. 83

Figura 83:

Aqui fica evidenciado relações de proporção entre grupos e unidades de tamanhos distintos entre si, mas regrados por uma ordem.

Fig. 84

Fig. 85

Figuras 84 e 85:

Analogias gráficas não propositais a partir do elementos corriqueiros.

Fig. 86

Fig. 87

Figuras 86, 87 e 88:
A justaposição das três
imagens ao lado procura
evidenciar as analogias a
partir de suas respectivas
estruturas organizadoras.

Fig. 88

Fig. 89

Figura 89:
Paralelismos e tangências na composição da imagem.

Fig. 90

Figura 90:
A proporção da modulação da luz entrando através dos elementos vazados cria uma retícula em degradê, servindo de cenário contrastante para as silhuetas.

5.3.5 Mensagens gráficas

Para que uma determinada mensagem visual seja transmitida é necessário que uma conjuntura de fatores estejam dispostos a criar uma sintaxe reconhecível. A narrativa da imagem acontece quando os agentes envolvidos guiam o olhar sobre o motivo da argumentação por meio de artifícios gráficos—estrutura, contraste, planos e outras formas de interferências. As mensagens gráficas são veículos que lidam com conceitos abstratos complexos—emoções humanas. Traduzi-las graficamente exige um olhar atento às interações (ordinárias e inusitadas) às quais somos expostos dia-a-dia.

Fig. 91

Figura 91:
O contraste do céu com o par de sapatos acentua o destaque dado aos objetos. Os fios de transmissão deixam subentendida a questão da altura e estruturam o arranjo.

Figuras 92 a 96:
Exemplos de leituras ambíguas e ironias causadas por casualidades ou contextos específicos.

Fig. 92

Fig. 93

Fig. 94

Fig. 95

Fig. 96

Fig. 97

Figuras 97 e 98:
Em ambos os casos, o conceito "amor" encontra-se manifestado sob diferentes formas. Enquanto na primeira imagem ele é reforçado cromaticamente pela cor do casaco, a segunda ("LOVE") fica subentendida e contrasta com o entorno.

Fig. 98

Fig. 99

Figuras 99 e 100:
Neste caso, a presença real ou sugerida de "grades" contradizem os dois conceitos propostos originalmente: Liberdade e "Aberto 24h".

Fig. 100

Fig. 101

Fig. 102

Figuras 101 e 102:
Conceito principal:
interrupção

Fig. 103

Fig. 104

Figuras 103 e 104:
Conceitos principais:
Humor; Ambiguidade

Fig. 105

Fig. 106

Figuras 105 e 106:
Conceitos principais:
Movimento; Desencaixe

Fig. 107

Figuras 107 e 108:
Conceitos principais:
Céu; Mímese;
Complementação

Fig. 108

Fig. 109

Fig. 110

Figuras 109 e 110:
Conceitos principais:
Restrição; Prisão;
Censura; Insegurança

Fig. 111

Fig. 112

Figuras 111 e 112:
Conceitos principais:
Melancolia; Contenção;
Silêncio; Extravazar

Fig. 113

Fig. 114

Figuras 113 e 114:
Conceitos principais:
Talho; Interior; Ferir;
Revelar; Agredir

Fig. 115

Fig. 116

Figuras 115 e 116:
Conceitos principais:
Montagem; Colagem;
Contraste; Tosco;
Arranjo; Provisório

Fig. 117

Fig. 118

Figuras 117 e 118:
Conceitos principais:
Superfície; Gráfico;
Ilusão; Deformação

Fig. 119

Fig. 120

Figuras 119 e 120:
Conceitos principais:
Linhas; Sobreposição;
Profusão; Embaralhamento

6. Aplicações

6.1 Entre o design da Arte e a arte do Design

O exercício de observação do cotidiano e suas analogias gráficas é uma prática infinda de possibilidades visuais que não ocorrem gratuitamente. Toda manifestação ocorrente no espaço existe por um propósito, ainda que aparentemente inconsciente. Um pássaro que cruza nosso campo de visão não o faz despropositadamente, assim como um homem que atravessa uma rua tem uma motivação que é, para nós observadores, desconhecida. O céu não é azul pelo acaso, tampouco os padrões gráficos sobre as asas das borboletas

se assemelham a olhos ou algarismo; isso são efeitos de nossa percepção que lhes confere estes significados ao compreendê-los desta maneira. No entanto, isto não quer dizer que sejam fenômenos aleatórios. São conjunturas dentro das quais se estabelecem diversas relações entre seus componentes que só passam a ser percebidas por nós quando estas são traduzíveis sob alguma forma de linguagem conhecida. Isto é, todo tipo de composição visual só assume significância quando reconhecemos um fio condutor que conecta os elementos deste arranjo em uma narrativa minimamente coerente com os nossos respectivos *backgrounds* (SEARLE, 2006).

Toda a prática de *design* (em letra minúscula e em itálico para referirmos ao conceito de “projeto”), entende-se, concentra-se na concepção de uma forma sob a qual algo se apresenta à percepção dos sentidos—seja um objeto ou um conceito. Quando o usuário interage com este produto ele o faz por meio de uma experiência sensorial e mental, conferindo ao mesmo valores de juízo por sua eficiência na execução de seu propósito e também por sua estética. Posto isso, uma obra de arte pode ser considerada um produto de um *design*, o resultado de uma intenção de “como” transmitir “o que”. Todavia, não iremos aqui divagar sobre as infindáveis questões dos paralelos entre Arte e do Design (em letras capitais para referir-se à produção da forma dentro de contextos específicos). Entendamos somente que, em um contexto moderno, o Design possui, a princípio, o intento de resolver ou transmitir algo para um usuário ou observador a partir de uma demanda. Já a Arte, sob a perspectiva contemporânea, seria muito mais um veículo de autoexpressão. Ela não necessita de uma finalidade prosaica que lhe dê um significado; ela se justifica em sua própria existência como manifestação única dentro de um nicho no qual técnica, subjetividade e valor se misturam ao sabor das definições de museus, galeristas, *merchants* e leigos sobre o que vem a ser uma obra de Arte.

Entretanto, como fora mencionado por Ernst H. Gombrich, em *Os Usos das Imagens* (2012), a Arte, outrora, já esteve a serviço de uma demanda propagandística. Em seu relato, Gombrich mostra a transição da imagem religiosa de simples representação pictórica e simbólica da Antiguidade aos fantásticos cenários narrativos—a partir do Renascimento—apresentando passagens religiosas de modo quase presencial ao observador. É neste novo cenário, que exalta a genialidade do artista, que a obra se torna um objeto de coleção e adquire valor como sendo unicamente Arte.

Minha história final começa com uma carta de dezembro de 1520, de Veneza a Ferrara, dirigida ao duque Alfonso pelo agente do duque, chamado de Tebaldi. O agente estivera no estúdio de Ticiano, onde havia visto o São Sebastião em um cavalete. Ele conta a seu mestre que todos os visitantes elogiaram-na como a melhor coisa que Ticiano já havia feito. [...] Tibaldi não escondeu de nós, nem do duque, as conclusões que tirou dessa demonstração de maestria. Ele reportou que esperara até a multidão ir embora e então dissera ao pintor que mandasse sua pintura não para Bréscia, mas para o duque, porque, como cândida e significativamente colocado por ele, “aquela pintura seria jogada fora se ele a desse ao sacerdote e a Bréscia”. A função original, o propósito pelo qual fora encomendada e pintada, para ficar em um altar, era irrelevante aos olhos do agente do duque. Os dias do colecionador haviam chegado. A obra era simplesmente boa demais para tomar um papel litúrgico e deveria ser apreciada simplesmente como uma obra de arte.

(GOMBRICH, 2012, p.76)

O tema em questão era uma prancha integrante de um políptico (retábulo composto por diversas imagens separadas normalmente usado sobre altares religiosos). O que é revelado nesta passagem do livro de Gombrich é a superação do “o que” pelo “como”—a técnica suplantara a própria finalidade da imagem (ou objeto). Porém, não estaríamos testemunhando (ou até mesmo participando) evento semelhante com a então chamada “Arte Urbana”?

Fig. 121

Fonte: Web Gallery of Art (site)

Figura 121:
A nova condição da
imagem artística.

Subitamente, os *graffiti* sobre as superfícies do espaço público passam a ocupar as paredes de galerias, residências e lojas. Peças são encomendadas, artistas de rua passam a assinar suas obras em produtos em série. Talvez o sintoma mais crítico dessa nova condição de “Arte” seja a indignação quando estes painéis públicos sofrem vandalizações ou simplesmente são apagados pelo proprietário do imóvel. Mas também é possível encontrar, principalmente nas lojas de *souvenirs* dos museus, artigos ordinários estampados com obras de Arte de seus acervos. O que diferencia uma xícara branca de uma com a Mona Lisa estampada? Ou uma capa de celular comum de uma

outra com uma imagem de uma obra do artista de rua Banksy? Essa ótica apresenta de maneira crua uma visão deturpada recorrente que tem-se do Design: uma funcionalidade qualquer revestida por aspectos visuais de uma ideia de Arte ou “belo”.

Fig. 122

Fonte: AliExpress.com

Fig. 124

Fonte: arrestedmontion.com

Fig. 123

Fonte: AliExpress.com

Figura 122:

Xícara contendo a estampa de *Mona Lisa*, de Leonardo Da Vinci. disponível em site de compras on-line. Não há conhecimento de que se trata de um produto autorizado pelo detentor dos direitos de imagem da obra.

Figura 123:

Capa para *smartphone* com aplicação de fotografia de uma intervenção de Banksy. Não há conhecimento de que se trata de um produto autorizado pelo autor.

Figura 124:

Obra dos grafiteiros Os Gêmeos, em exposição no Instituto de Arte Contemporânea de Boston (ICA Boston), em agosto de 2012.

6.2 Sobre o bom e o belo

A pintura de Ticiano se destaca pelo esmero de sua técnica que não apenas impressiona em sua verossimilhança anatômica. Ela é, principalmente eficaz em transmitir o sofrimento da dolorosa experiência da personagem do mártir, executado com três flechadas. Diferentemente de outras imagens do santo realizadas (por outros artistas e até mesmo pelo próprio Ticiano), esta, em particular, não nos mostra uma figura quase serena, com o olhar aos céus em demonstração sugerida de fé divinal (provavelmente, a questão que faria a pintura ser rejeitada em Bréscia). A musculatura tensa e prensada pelas amarras, a postura retorcida e a cabeça em pesar demonstram a agonia sentida pela primeira seta a ferir seu corpo. Nesta composição, a flecha não é um mero atributo simbólico para reconhecermos a figura de São Sebastião; ela é o agente gráfico principal do conceito demonstrado. Não há a figura de um homem que apesar da dor, demonstra-se confiante em seu credo; apenas o sofrimento de um homem comum.

A excepcionalidade gráfica da pintura litúrgica a faz funcionar de modo completamente independente do restante do arranjo. Com exceção de São Sebastião, todas as demais figuras se voltam em devoção à imagem central de Jesus Cristo. A microcena contendo o martírio do santo possui uma beleza gráfica que demonstra a genialidade do artista ao transmitir o real abstrato de maneira absolutamente reconhecível por qualquer crença.

Os valores que tornam uma forma boa ou bela aos nossos olhos são aspectos completamente subjetivos. Não há uma regra, equação ou proporção áurea que supere a imprevisibilidade e diversidade das experiências pessoais que agem sobre o juízo da consciência. Imaginemos uma regime ditatorial promotor de grandes horrores e barbárie e que este governo é simbolizado por um signo que

segue todos os cânones estéticos e de proporção conhecidos; será esse símbolo visto como belo aos olhos de seus subjugados? Se por “belo” entendemos algo que nos ofereça uma experiência agradável, fatalmente a resposta será “não”. Em outras palavras, não há aspecto formal que transcenda a experiência da consciência. Assim como não há marca que sustente um discurso que não é praticado pela corporação que ela representa.

Entendido isso, poderíamos admitir que para um discurso gráfico ser então considerado “bom”, ou visto como “belo”, haveríamos de considerar as experiências promovidas por ele. Isso poderia se manifestar por um projeto gráfico de uma publicação que proporcionasse uma leitura mais fluída, com hierarquias claras entre os elementos textuais, tipografia e diagramação adequadas às dimensões e características físicas do suporte sobre o qual estaria aplicado. Ou então por um poster que apresentasse um conceito quase telegraficamente ou incitasse o observador a uma reflexão sobre o assunto em questão.

É importante destacar, mais uma vez, que o “bom” e o “belo” não são conceitos pré-concebidos e restritos à ideia de uma experiência inicialmente confortável. Como as demais expressões de arte ou produtos de uma cultura, o Design Gráfico está sujeito às mudanças sociais e tecnológicas que transformam o contexto dentro do qual está nossa percepção do mundo. Estas novas perspectivas levam uma parcela específica da população a um questionamento sobre a validade das formas até então produzidas—as vanguardas. Estas são responsáveis por oferecer ao olhar comum novas possibilidades de experiência perceptiva. E como qualquer ruptura, nem sempre estas são prontamente bem aceitas.

Na arte, toda invenção é um evento único no tempo, e não algo que evolui. Com a passagem do tempo, distintas variações do mesmo tema são compostas com base na invenção, às vezes de modo mais agudo, às vezes de modo mais plano, mas raramente se alcança a força do original. E assim ocorre até que, depois de ser executada por um longo período, essa obra de arte torna-se tão automática e mecânica em sua execução que o espírito deixa de reagir ao tema exaurido; nessa altura, o momento é propício para uma nova invenção. [...] Há uma miopia em considerar que apenas a máquina, ou seja, a superação dos processos manuais pelos mecânicos, é fundamental na mudança da aparência e da forma das coisas. [...] é o consumidor quem define a alteração a partir de suas necessidades; aqui estou me referindo ao estrato social que faz a “encomenda”. (ARMSTRONG (Org.), 2015, p.27)

Assim como são muitas as representações de São Sebastião na Arte Sacra, o Design Gráfico também possui seus muitos exemplos de reinvenções análogas sobre a forma e a mensagem. Umas mais bem sucedidas do que outras—ou excepcionais, se realizarmos uma parábola com o exemplo da pintura de Ticiano—e aquelas consideradas apenas visualmente mais atraentes.

Arte e Design Gráfico, em geral, podem ser provocativos em seus respectivos campos sem distinção, pois ambos operam em nossas mentes como imagens portadoras de mensagens visuais. Porém, o Design Gráfico, ao contrário da primeira, possui uma vertente propagandista, isto é, de comunicação em massa. Portanto, ele deve ser tão claro quanto abrangente. E talvez o grande desafio do *designer* seja apropriar-se da universalidade da linguagem visual considerando a multiplicidade de *backgrounds* da consciência humana. Sendo a linguagem o meio pelo qual se exerce a comunicação entre transmissor e receptor, esta deve fazer-se via um elemento comum a todas essas variantes.

6.3 A Linguagem gráfica

Abstratas ou figurativas, as mensagens encontradas nos discursos do Design Gráfico utilizam-se da natureza daquilo que é observado: os fenômenos cotidianos. Sejam simplificações geométricas ou metáforas visuais para expressar sentimentos abstratos, os princípios da visualidade encontram-se nas relações estabelecidas entre ponto, linha, plano, figura e espaço.

Nos exemplos a seguir, procuraremos analisar de modo sucinto alguns conceitos, efeitos e artifícios utilizados ao longo da História do Design Gráfico mundial relacionando-os com os aspectos de linguagem até aqui apresentados em exemplos de aplicação prática em peças gráficas variadas e em cronologia aleatória. Sempre que possível, ou pertinente, serão apontadas as influências temporais da sociedade e dos movimentos artísticos de cada época sobre a estética ou princípios apresentados nos projetos. A realização deste exercício procura evidenciar o uso de analogias em diferentes níveis de complexidade e que transmitem ao observador mensagens que, por vezes, encontram-se implícitas nas concepções formais e diretrizes de criação.

Fig. 125

Fonte: Wikimedia Commons (site)

Figura 125:
Vertigo, 1958
 Saul Bass
 Paramount Pictures
 Corporation

O poster para o suspense psicológico *Vertigo* (vertigem, em inglês), dirigido por Alfred Hitchcock, foi feito por Saul Bass, em 1958. Nele, Bass utiliza-se da sobreposição de elipses concêntricas em escala decrescente para sugerir graficamente não apenas a acrofobia que acomete o protagonista do filme, mas também a sucessão cíclica de eventos que parecem se repetir de maneira misteriosa e dragar as figuras centrais—um vulto masculino que, a princípio, parece empurrar a figura feminina. A tipografia recortada, uma peculiaridade dos trabalhos de Bass, transmite uma tensão gráfica ao mesmo tempo que contrasta e dá leveza às linhas brancas que se destacam sobre o fundo alaranjado.

Fig. 126

Figura 126:
 Capa para *Vogue*, abril de 1910
 Autor indeterminado
 Condé Nast Publications

Fonte: *Vogue.com*

Antes do aperfeiçoamento do uso da fotografia, a revista *Vogue* apresentava em suas capas ilustrações de autorias variadas que traduziam com impressionante criatividade os temas referentes à cada edição. Neste volume especial dedicado à chapelaria (1910), o destaque dado ao acessório é feito de maneira inusitada. Sobre um fundo sóbrio, o ilustrador literalmente subtrai o vestido e define a silhueta da modelo pelos gradis em motivos *art-nouveau*. O mínimo de detalhes em sua indumentária a fixam sobre o chão equilibrando graficamente em relação à cabeça. Por fim, o penteado ainda mostra um formato similar ao chapéu velho, à esquerda, enquanto a jovem se volta para o novo artigo, com detalhe em verde que se destaca sobre os tons acinzentados da composição.

Fig. 127

Fonte: Museu Nacional de História Americana – Smithsonian, Washington, DC/EUA (site)

Figura 127:
We Can Do It!, 1942
 J. Howard Miller
 Westing House Company

Originalmente comissionado para uma campanha motivacional interna da *Westing House Company*, o poster *We Can Do It!*, do artista norte-americano J. Howard Miller, era voltado aos empregados da companhia, não sendo de maneira alguma uma convocação ou apologia ao movimento feminista. De fato, durante o período da Segunda Grande Guerra, com a transferência da mão-de-obra masculina para os campos de batalha, os postos nas fábricas começaram a ser ocupados por mulheres. No entanto, a imagem só passou a ter novo teor social com sua redescoberta, na década de 1980, quando associada ao feminismo. *We Can Do It!* é um exemplo de construção semântica de uma imagem ou símbolo em função da evolução dos costumes e pensamentos de uma sociedade, que acabam por afetar a sua própria percepção.

Fig. 128

Figura 128:
I Love New York, 1977
Milton Glaser

Fonte: iloveny.com

No final da década de 1970, Milton Glaser apresentou a sua proposta de marca para a campanha pontual *I Love New York*, para a promoção do setor turístico (a marca foi oficialmente introduzida em 1977). Certamente, o *designer* não esperava que a marca se tornasse involuntariamente símbolo da cidade. Mas um discreto equilíbrio entre simplicidade e sofisticação a tornou um símbolo duradouro de reconhecimento global. A tipografia sutilmente nostálgica remete ao saudosismo de uma época dourada, de máquinas de escrever e jornais de uma Nova York da década de 1950. Aliada à figura estilizada de um coração, símbolo extremamente presente no imaginário popular para referir-se ao amor, a marca cria um bloco de forte presença gráfica e de concisão e sintetismo que quase funciona como um código local.

Fig. 129

Fonte: paul-rand.com

Figura 129:
Poster IBM (*eye-bee-M*), 1981
Paul Rand

Ao reformular sua marca em 1956, a *International Business Machines* (IBM), manteve o lema original concebido por Thomas J. Watson: *THINK!* ("Pense!"). Paul Rand, responsável pela criação e desenvolvimento original da marca (que em 1972 apresentou a versão listrada do monograma) foi um dos pioneiros do Design Gráfico na concepção de uma identidade visual corporativa inteligente e flexível. Para o poster de 1981, Rand aplica sobre a peça sua linguagem lúdica, e acertiva; realizando um jogo de figuras e sons, ele retira o observador da condição automática de leitura, obrigando-o a pensar. Substituindo as letras "I" e "B" pelas figuras de um olho e uma abelha ele recria a sonoridade da marca pela semelhança fonética das palavras em inglês: *eye-bee-M*. A permanência do "M" original cria um vínculo de identidade visual, tornando a peça indissociável.

Figuras 130 e 131:
Tipologia *Blur*, 1991
Neville BrodyFontfont

Fig. 130

Fonte: Fontfont.com

Fig. 131

Fonte: Fontfont.com

Influenciado pela estética *punk* do final da década de 1970, o *designer* inglês Neville Brody demonstrou graficamente em seus trabalhos iniciais os reflexos de uma rebeldia e a inconformidade em relação às regras impostas por qualquer forma de organização social. Sucessivamente, as inovações tecnológicas e o surgimento do *Macintosh* como computador pessoal facilitaram e expandiram as possibilidades de manipulação da tipografia e da imagem—agora digitais—criando um campo fértil para experimentações cada vez mais complexas. A tipologia *Blur* é, ao mesmo tempo, fonte e experimento gráfico; suas bordas borradas e imprecisas remontam à degradação da forma pela replicação incessante de uma fotocopadora—uma crítica velada à massificação social que acaba por se autoconsumir.

Fig. 132

Fonte: Blackwell, 1998

Figura 132:
Tipologia *Universal*, 1925
Herbert Bayer

Desenhada em 1925, por Herbert Bayer, o alfabeto geométrico *Universal* apresentava em suas formas o essencialismo gráfico defendido pelo então professor da escola vanguardista Bauhaus. Não possuindo letras capitais, tampouco serifas ou variação de espessura, os tipos reduziam o caractere à sua essência comunicativa, abominando qualquer rebuscamento remetente a caligrafia—vista por Bayer como resquícios de uma obscura arrogância pertencente a uma época a ser superada. Essa rejeição ao ornamento e a adoção de uma estética extremamente racional refletem graficamente as mudanças sociais e tecnológicas da ascensão dos ideais igualitários socialistas, sendo o maior expoente a Revolução Russa, em 1917, e a sedimentação da Segunda Revolução Industrial (final do século XIX e início do século XX) com grandes avanços na área siderúrgica, da qual a tipografia da época se favoreceu diretamente.

Fig. 133

Fonte: eroonkang.com

Figuras 133 e 134:
MIT Lab
Identidade visual e
cartões de visita.
The Green Eyl, 2011

“Identidade Líquida”—ou *Flexible Identity*, em inglês— é um termo cujo conceito ainda não está bem definido para muitos *designers*; fato que se pode comprovar por uma breve busca em banco de dados sobre o assunto. Há aqueles que julguem o fato de uma marca poder se apresentar sobre uma variedade visual regida por algoritmos o essencial para poder defini-la como “líquida” ou flexível. De fato, isso define uma marca flexível, entretanto não será isso o componente único de um sistema de identidade visual flexível. O que define uma Identidade Líquida é sua adaptabilidade às exigências de aplicação em diversas plataformas, suportes e sua capacidade de mutar-se dentro de sua essência ao atender a uma organização composta de setores que agem com relativa autonomia entre si, mas que estão ligados a entidade maior que os comporta.

O conceito central da nova marca criada para a ocasião do aniversário de 25 anos do *Media Lab* do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) origina-se da interação de três formas em cores primárias, representando os valores do *Media Lab*—Criatividade, Diversidade e Inspiração Mútua. Essas formas partem de quadrados em arranjo cartesiano, e a sobreposição de uma forma sobre a

Fig. 134

Fonte: eroonkang.com

outra gera o efeito ótico de adição cromática. Este artifício sugere a interação destes valores, gerando novos elementos híbridos; algo ligado à cooperação e colaborativismo. Cada membro, aluno ou professor pertencente à instituição é convidado a gerar seu próprio logo por meio de um sistema algorítmico—uma variação do arranjo dos mesmos valores. A prerrogativa gráfica parte do princípio dinâmico e evolutivo da tecnologia, bem como da diversidade de pensamento, mas considerando a preservação e o reconhecimento de igualdade, como se tudo fosse oriundo de uma mesma matriz.

7. Considerações finais

As particularidades físicas da percepção visual humana definem a maneira com a qual vemos e nos comunicamos com ambiente pelo qual somos envolvidos. Todavia, as características deste olhar físico não são as únicas determinantes dentro do processo de observação e desenvolvimento de uma linguagem visual. Mais do que um espaço físico, as diferentes dinâmicas sociais e culturais de cada tipologia de agrupamento de indivíduos acabam por influenciar a percepção e cognição das mesmas. Em outras palavras, a educação do olhar é, primariamente, formatada pelos aspectos subjetivos da cultura e da sociedade nas quais ela se estabelece. Estas variantes processuais afetam não somente a linguagem, mas também a própria percepção do objeto existente, como pudemos notar pelos experimentos e relatos históricos acerca da nomenclatura e diferenciação cromática.

A tecnologia de uma sociedade também atua significativamente na produção e percepção da imagem. Avanços científicos e o desenvolvimento de ferramentas, máquinas e aparelhos podem ser entendidos como resultantes da busca humana em apoderar-se dos fenômenos naturais ao transformar a sua própria realidade em linguagem instrumentada e manipulável—equações, unidades de medida, operações laboratoriais, imagem digital.

A essência operacional da linguagem é manifestar o abstrato dos conceitos pela fisicidade de um signo—seja ele palavra, figura, gesto ou qualquer outra via de manifestação sensorial perceptível. Partindo deste pressuposto, a linguagem é a codificação da realidade. Signo, como conceito de linguagem, é o envoltório que dá forma ao etéreo dos fenômenos fazendo deles conceitos transmissíveis em um coletivo de indivíduos que compartilha de um mesmo entendimento codificado. Neste processo, a realidade se fragmenta em diversos prismas que chamamos de subjetividade—um conjunto de crenças

particulares que validam e legitimam as perspectivas individuais e estabelecem a própria noção de existência e pertencimento.

As relações da realidade, da linguagem e da subjetividade funcionam como uma aferição instrumentada da grandeza de determinado algo. Este, simplesmente existe para nós pois pode ser parametrizado, codificado; mas para uma mesma grandeza há diferentes unidades de medida geradas pelos cenários culturais e sociais de diferentes contextos coletivos humanos. Por quê uma jarda corresponde a 0,9144 metro—e vice-versa? Diferentes unidades de medida, assim como as linguagens, existem porque foram originadas de experiências cotidianas distintas. Nenhuma corresponde à realidade absoluta; a linguagem deve ser entendida então como uma parametrização convencionalizada da percepção.

Na linguagem gráfica, vimos que toda figura é um signo, já que ela representa algo. De certa maneira (e restringimos isso apenas ao elemento gráfico), todo signo já é um símbolo, pois ele assume um significado que está além de sua natureza de mero desenho. Estas simbologias são valores completamente mutáveis e contextuais, condizentes com as conexões com elas estabelecidas dentro dos meios sócio-culturais nos quais são percebidas. O símbolo de uma religião surtirá um efeito distinto em adeptos de um outro culto. Isto, no entanto, não deve levar à falsa ideia de que a linguagem visual não possa alcançar uma universalidade. Nas diferentes formas de perceber a realidade existem aquelas manifestações visuais que dificilmente são entendidas de outro modo. Os diagramas apresentados nesta pesquisa procuraram demonstrar algumas das interações gráficas mais fundamentais entre espaço, forma, linha e proporção em suas percepções mais simples e esquemáticas.

Ao associarmos o conteúdo dos diagramas com as fotografias e peças do Design Gráfico, procuramos deixar explícitas as relações estruturais comuns entre diferentes manifestações da imagem—

diagrama, fotografia e projeto gráfico—com seus respectivos agentes em ações análogas expressando, contudo, diferentes conceitos.

A intenção do olhar é a percepção e compreensão ativa de relações e conceitos nem sempre evidentes ou propositais na fenomenologia do cotidiano. Tanto para a composição como para o entendimento de uma mensagem gráfica, a tarefa da mente é codificar esses fenômenos reais traduzindo-os como composições conceituais abstratas que ficam latentes em nosso repertório gráfico e visual. Educar o olhar é reconhecer a constância destas equações gráficas ainda que suas variáveis possam ser inusitadamente aleatórias.

Acredita-se que esta pesquisa contribua para o entendimento de que a linguagem visual é composta por duas ordens de fatores: os mutáveis, que são respectivos aos contextos sócio-culturais e tecnológicos que moldam a subjetividade do indivíduo e sua percepção da imagem; e os fatores constantes que refere-se às relações e inter-relações gráficas da forma e do espaço.

Em uma projeção sobre possíveis novas reflexões, percebemos que a tecnologia afeta diretamente a produção da imagem e seu entendimento. Atualmente vivemos em tempos nos quais a produção, manipulação e propagação de uma imagem acontece deliberadamente e de maneira extremamente acessível a qualquer um que saiba operar minimamente os aparelhos eletrônicos atuais. A imensa abrangência e velocidade dos veículos midiáticos virtuais e a possibilidade do anonimato das novas dinâmicas sociais botam em questão a veracidade, a relevância e vida útil da imagem moderna. Hoje, a imagem digital acumula-se junto ao lixo virtual criado diariamente; qualquer usuário de um *smartphone* com acesso à *internet* é capaz de gerar e propagar mundialmente uma imagem e atribuir a ela a mensagem que bem entender—verídica ou não.

Os veículos tradicionais de imprensa e comunicação foram os primeiros a sentir os efeitos nocivos desta nova onda de geração

indiscriminada de conteúdo virtual. Para o Design Gráfico, os efeitos ainda não são claros ou previsíveis. Por enquanto presenciamos a euforia do acesso amplo a uma dita informação (de autoria quase sempre incerta, que aparece replicada, plagiada e deturpada em *sites*, *blogs* e postagens de redes sociais), da linguagem de programação algorítmica e dos aplicativos que reduzem antigos processos analógicos ao apertar de um botão.

Nossa exposição à imagem está se tornando uma tarefa passiva de percorrer levemente com olhos o conteúdo de *timelines* infindáveis. Incapazes de absorver de maneira crítica tamanha quantidade de conteúdo, ignoramos seu real teor, absorvermos superficialmente ou compartilhamos de modo irresponsável uma informação qualquer. O olhar moderno encontra-se sobrecarregado de informação, tentando seguir o ritmo ditado pela velocidade das conexões e transmissão de dados. Somado a isso, ainda possuímos a ingênua credulidade dos observadores de outrora, confiando na verossimilhança gráfica das imagens que simplesmente aparentam relatar o fato e não o produto de uma intenção singular. Estamos fascinados pelas possibilidades tecnológicas de capturas de imagens digitais que revelam mais do que nossos olhos são capazes de ver, modelos tridimensionais que tornam a virtualidade quase crível de ser vivenciada, por mais fantástica e absurda que pareça; somos capazes de manipular a imagem com tamanha facilidade que acabamos por criar identidades digitais às quais atribuímos narrativas próprias e acabamos por vivê-las como uma alternativa às nossas reais. Para a linguagem visual, estamos aptos a ler, porém cada vez mais estamos nos tornando analfabetos funcionais da imagem, sem saber ou poder discernir ou interpretar aquilo que vemos, compartilhando apenas os signos físicos sem entender as essências das reais simbologias.

Referências bibliográficas²

- ARMSTRONG, Helen (Org.). **Teoria do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 3ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- BACHELARD, Gaston. **A psicanálise do fogo**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes—Selo Martins, 2008.
- BALL, Philip. **Bright Earth**: the invention of colour. London: Viking, 2001.
- BANKSTON, Carl L. III. Gaston Bachelard. In: ROTH, John K. (Ed.). **Philosophers and Their Works**. Pasadena: Salem Press, 2000. p. 155-162.
- BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BERLIN, Brent; KAY, Paul. **Basic color terms**: their universality and evolution. Berkeley: University of California Press, 1969.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BRETANO, Franz. **Psychology from an Empirical Standpoint**. London: Routledge & Kern Paul, 1973 (Trabalho original publicado em 1874).
- CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- COX, Gary. **Compreender Sartre**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- DARTIGUES, André. **O que é a fenomenologia?** São Paulo: Centauro, 2005.
- DE GELDER, Beatrice et al. Intact navigation skills after bilateral loss of striate cortex. **Current Biology**, vol. 18, n. 24, dec. 2008. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0960982208014334>>. Acesso em: julho 2016.
- DICIONÁRIO Oxford. 3ª ed. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

² - De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 6023.

EISNER, Elliot W. **The arts and the creation of mind**. [New Haven]: Yale University Press, 2002.

ENCICLOPEDIA TRECCANI. Enciclopedia do Istituto dell'Enciclopedia Italiana Fondata da Giovanni Treccani S.p.A. Versão On-line. Disponível em: < <http://www.treccani.it/enciclopedia/>>. Acesso em: agosto 2016.

FLUSSER, Vilém. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

_____. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FOSTER, David. H. Color constancy. **Vision Research**, v. 51, n. 7, apr. 2011, p. 674-700. Disponível em: < <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0042698910004402>>. Acesso em: setembro 2016.

GOLDSTEIN, Julie; DAVIDOFF, Jules; ROBERSON, Debi. Knowing color terms enhances recognition: further evidence from English and Himba. **Journal of experimental child psychology**, v. 102, n. 2, feb. 2009, p. 219-238. Disponível em: <<http://research.gold.ac.uk/4935/1/davidoff-goldstein-color-terms.pdf>>. Acesso em: fevereiro 2016.

GOMBRICH, Ernst H. **Os usos das imagens**: estudos sobre a função social da arte e da comunicação visual. Porto Alegre: Bookman, 2012.

HARDIN, Clyde Laurence. Introduction. In: ARNKIL, Harald (Ed). **Colour and Light: Concepts and Confusions**. Helsinki: Aalto University, 2012. p. 7-15.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico**: uma história concisa. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2001.

HOMERO. **Odisseia**. Lisboa: Cotovia, 2003.

HUSSERL, Edmund. **A ideia da Fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 2014.

JASPERS, Karl. **General psychopathology**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 2 v.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo** (1933-1955). 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 2011. (Obras completas de C. G. Jung, 9).

JUNG, Carl G. [et al.]. **O homem e seus símbolos**. 2ª ed. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KEPES, Gyorgy. **Language of vision**. Chicago: Paul Theobald Company, 1969.

KÖHLER, Wolfgang. **Gestalt psychology**: the definitive statement of the Gestalt theory. 2nd ed. New York: Liveright, 1992.

LIU, Fabio Yam Gomes. **Ópera urbana**. 2005. Trabalho Final de Graduação (Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

MACK, Arien; ROCK, Irvin. **Inattentional Blindness**. [Cambridge]: MIT Press, 1998.

MAURER, Daphne; MAURER, Charles. **The world of the newborn**. New York: Basic Books Pub., 1988.

MELITO, Rossana. **L'immagine e l'immaginazione**: la natura umana tra percezione e conoscenza. Politecnico Internazionale Scientia et Ars di Vibo Valentia. Facoltà di Design e Arti, 2010.

MILLER, Paul E.; MURPHY, Christopher J. Vision in dogs. **Journal of the American Veterinary Medical Association**, v. 207, n. 12, dec.1995. p. 1623-34. Disponível em: <<http://redwood.berkeley.edu/bruno/animal-eyes/dog-vision-miller-murphy.pdf>>. Acesso em: dezembro 2016.

NEISSER, Ulric; BECKLEN, Robert. Selective looking: attending to visually specified events. **Cognitive Psychology**, v. 7, n. 4, oct. 1975. p. 480-494. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0010028575900195>>. Acesso em: agosto de 2016.

PAGÈS-CAMAGNA, Sandrine. Pigments bleu et vert égyptiens en question: vocabulaire et analyses. In: COLINART, Sylvie; MENU, Michel (Eds.). **La couleur dans la peinture et l'émaillage de l'Égypte Ancienne**. Bari: Edipuglia, 1998. p.163-176.

PLATÃO. A República: a alegoria da caverna. In: MARCONDES, Danilo. **Textos básicos de filosofia**: dos pré-socráticos a Wittgenstein. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000. p. 39-42.

ROCHA, Maristela N. et al. O azul do céu e o vermelho do pôr-do-sol. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 32, n. 3, set. 2010. Não paginado. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-11172010000300013&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: agosto 2016.

ROCK, Irvin (Ed.). **The legacy of Solomon Asch: essays in cognition and social psychology**. [S.l.]: Psychology Press, 2014.

SAUNDERS, Barbara. Revisiting Basic Color Terms. **Journal of the Royal Anthropological Institute**. [London], v. 6, n. 1, mar. 2000. p. 81-99.

SEARLE, John. Philosophy of Language: an interview with John Searle. **ReVEL – Revista virtual de Estudos da Linguagem**. [S.l.], v. 5, n. 8, 2007. p.1-4. Disponível em: <http://www.revel.inf.br/files/entrevistas/revel_8_interview_john_searle.pdf>. Acesso em: julho de 2016.

_____. **A redescoberta da mente**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

UNESCO (Education Sector). **The plurality of literacy and its implications for policies and programmes**. Paris: UNESCO, 2004. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136246e.pdf>>. Acesso em: outubro 2016.

WEISKRANTZ, Lawrence. **Blindsight: a case study and implications**. Oxford: Clarendon Press, 1986.

WINAWER, Jonathan et al. Russian blues reveal effects of language on color discrimination. **PNAS – Proceedings of the National Academy of Sciences**, v. 104, n. 19, may 2007. p. 7780-85. Disponível em: <<http://www.pnas.org/content/104/19/7780.full.pdf>>. Acesso em: fevereiro 2016.

Referências de imagens³

Figura 01: BRY, JeanThéodore de. **Conquistadores queimando numa fogueira um índio recusante de se converter à fé católica.** Religiosos da ordem Franciscana. 1598. 1 gravura em metal, preto e branco, 14,5 x 18cm. Faz parte de uma série de 18 ilustrações do livro *Narratio regionum indicarum per Hispanos quosdam devastatarum verissima*, de Bartolomé de las Casas (1598). f. 5 - Página 23. Acervo da Biblioteca Nacional da França – BNF. Cód. BNF C25320. Disponível em: < <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b20000085/f5.item>>. Acesso em: agosto de 2016.

Figura 02: MARCHESINI, Alessandro. **Dedication of a new Vestal virgin.** ca.1715. 1 pintura, óleo sobre tela, 118x169cm. Acervo do Hermitage Museum/ São Petesburgo, Rússia. Disponível em: <<https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/>>. Acesso em: agosto de 2016.

Figura 03: BERTHÉLEMY, Jean-Simon; MAUZAISSE, Jean-Baptiste. **O homem criado por Prometeu e animado por Minerva.** 1802. 1 pintura/ afresco. Pintado em 1802 por Berthélemy e repintado em 1826 por Mauzaisse no teto da sala Rotunda de Marte no Museu Louvre em Paris/França. Fotografia de Marie-Lan Nguyen. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Creation_of_man_Prometheus_Berthelemy_Louvre_INV20043.jpg>. Acesso em: agosto de 2016.

Figura 04: FINE, Oronce. **[Diagrama explicando a interação dos quatro elementos].** 1549. 1 ilustração. Faz parte do manuscrito **A esfera do mundo**, escrito por Fine, para o rei Henrique II da França. Digitalizado e disponibilizado pela Biblioteca da Universidade de Harvard/ EUA. Cód. MS Typ 57, f.7 (seq 23). Disponível em: <<http://nrs.harvard.edu/urn-3:FHCL.HOUGH:4435151>>. Acesso em: agosto de 2016.

Figura 05: LES BISONS ADOSSÉS. ca.16000 AP. Pintura rupestre de dois bisões. Pintura feita na parede esquerda da nave da Caverna de Lascaux, em Dordonha/ França. Fotografia do Ministério da Cultura e Comunicação da França – Conselho Geral de Dordonha. Disponível em: < <http://www.lascaux.culture.fr>>. Acesso em: maio de 2016.

Figura 06: VESTIER, Antoine. **Retrato de dama com livro junto a uma fonte.** ca.1785. 1 pintura, óleo sobre tela, 121x99cm. Detalhe. Acervo do Museu de Arte de São Paulo – MASP. Fotografia do autor.

³ - De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 6023. Para uma melhor identificação das referências das imagens, utilizou-se o sistema numérico, de acordo com a ordem que as figuras aparecem no trabalho, ao invés da ordem alfabética utilizada nas referências bibliográficas.

Figura 07: MONET, Claude. **Agapanthus**. 1914-1926. 1 pintura, óleo sobre tela, 198,2x178,4cm. Detalhe. Acervo do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque/EUA – MoMA. Fotografia do autor.

Figura 11: ANTHONISZ, Cornelis. **The Fall of the Tower of Babel**. 1547. 1 gravura em metal, 31,5x37,5 cm. Acervo do Museu Britânico de Londres/Inglaterra. Número de registro: 1871,1209.4631. Disponível em: < http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=1457133&partId=1&searchText=Cornelis+Anthonisz&page=1>. Acesso em: julho de 2016.

Figura 12: HOWARD, Martin. **Tricolour television close up.jpg**. 2008. 1560x1170. 662 Kb. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tricolour_television_close_up.jpg>. Acesso em: setembro de 2016.

Figura 14: MONET, Claude. **Agapanthus**. 1914-1926. 1 pintura, óleo sobre tela, 198,2x178,4cm. Detalhes. Acervo do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque/EUA – MoMA. Fotografias do autor.

Figura 16: BLUE seawater and sky. Disponível em: <<http://www.visitrockypoint.com/wp-content/uploads/2014/05/blue-seawater-and-sky-desktop-wallpaper-2880x1800-1024x640.jpg>>. Acesso em: setembro de 2016.

Figura 17: ARNOLD, Corey. **Wavesocean**. Disponível em: <<http://s1173.photobucket.com/user/etc-alltherest/media/CoreyArnoldPhotographywavesocean.jpg.html>>. Acesso em: setembro de 2016.

Figura 18: McCAUGHEY, Brandon. **Purple sea**. 2014. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/bradonmccaughey/12181405853/>>. Acesso em: setembro de 2016.

Figura 19: THE SEA, the night, the ship. Disponível em: <<http://greatfon.com/en/pictures/29295/version/1920x1200>>. Acesso em: setembro de 2016.

Figura 22: SAENREDAM, Jan. **Antrum Platonicum**. 1604. 1 gravura em metal, 33x46cm. Gravura feita a partir de uma pintura de Cornelis van Haarlem. Acervo do Museu Britânico de Londres/Inglaterra. Número de registro: 1852,1211.120. Disponível em: <http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=1490634&partId=1>. Acesso em: junho de 2016.

Figura 23: LES CARABINIERES. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Carlo Ponti e Georges de Beauregard. 1963. França, 80 min, preto e branco.

Figura 24: DESCOUENS, Didier. **Caligo idomeneus idomeneus** MHNT ventre.jpg. 2012. 1 fotografia feita a partir do espécime de borboleta-coruja pertencente ao acervo do Museu de Toulouse/França. Número de inventário: MHNT.CUT.2011.O.161. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caligo_idomeneus_idomeneus_MHNT_ventre.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: junho 2016.

Figura 25: GALLICE, Geoff. **Diaethria_clymena_ventral_2.jpg**. 2011. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diaethria_clymena_ventral_2.jpg>. Acesso em: junho 2016.

Figura 26: BOSSE, Abraham; DESARGUES, Girard. **[Les Perspecteurs]**. 1648. 1 ilustração. Faz parte do livro *Manière universelle de Mr. Desargues, pour pratiquer la perspective par petit-pied, comme le geometral*. Paris: Pierre Des Hayes, 1648. f. 93 – não paginado. Acervo da Biblioteca Nacional da França – BNF. Departamento reserva de livros raros. Cód. IFN-8612037. Disponível em: <<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8612037g/f93.item>>. Acesso em: agosto de 2016.

Figura 121: TIZIANO. **Políptico da Ressureição**. 1520-1522. Óleo sobre tela/madeira, 278x122cm. Também conhecido como Políptico Averoldi. Pertence ao acervo (altar-mor) da Igreja de São Nazário e São Celso, na Bréscia/ Itália. Disponível em: <http://www.wga.hu/html_m/t/tiziano/o2_1520s/1resurr.html>. Acesso em: abril de 2016.

Figura 125: BASS, Saul. **[Vertigo]**. 1958. Pôster do filme *Vertigo*, dirigido por Alfred Hitchcock, da Paramount Pictures Corporation. Disponível em: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e5/Vertigomovie.jpg>>. Acesso em: outubro de 2016.

Figura 126: [CAPA da revista Vogue/EUA]. 1910. 1 ilustração para a capa da revista norte-americana *Vogue*, edição de abril de 1910, Condé Nast Publications. Provável autoria de Coles Phillips. A ilustração foi publicada no livro *Vogue: the covers*, de Dodie Kazanjian, Editora Abrams, 2011. Disponível em: <<http://www.vogue.com/slideshow/vogue-covers-photos#3>>. Acesso em: outubro de 2016.

Figura 127: MILLER, J. Howard. **We can do it!** 1942. 1 pôster, 55,88x43,18 cm. Poster encomendado pela Westinghouse Electric & Manufacturing Company para uma campanha motivacional interna da companhia. Faz parte do acervo do Museu Nacional de História Americana – Smithsonian, Washington, DC/EUA. Cód. 1985.0851.05. Disponível em: <<http://americanhistory.si.edu/collections/search/>>

object/nmah_538122>. Acesso em: outubro de 2016.

Figura 128: GLASER, Milton. **I love NY**. 1977. Marca para a campanha I love New York, conduzida pela cidade (New York State Department of Economic Development) para a promoção do setor turístico. Disponível em: < <https://www.iloveny.com/articles/view/i-love-new-york-logo-sheet/717/#.WKnXbfkrKM8>>. Acesso em: outubro de 2016.

Figura 129: RAND, Paul. **IBM**. 1981. Pôster elaborado para a empresa International Business Machines (IBM). Disponível em: <<http://www.paul-rand.com/assets/gallery/ibm/posters/ibm.jpg>>. Acesso em: outubro de 2016.

Figuras 130 e 131: BRODY, Neville. **Blur**. 1991. Tipografia. Disponível em: < <https://www.fontfont.com/fonts/blur/in-use>>. Acesso em: outubro de 2016.

Figura 132: BAYER, Herbert. **Universal**. 1925. Tipografia/ alfabeto geométrico. A imagem pertence ao livro: BLACKWELL, Lewis. **20th century type**. London: Laurence King Publishing, 1998.

Figura 133: THE GREEN EYL STUDIO. **MIT Media Lab**. 2011. Marca criada para o aniversário de 25 anos do Media Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT)/ EUA. A marca foi feita em colaboração com E Roon Kang. Disponível em: < <http://eroonkang.com/projects/MIT-Media-Lab-Identity/>>. Acesso em: outubro de 2016.

Figura 134: THE GREEN EYL STUDIO. **MIT Media Lab**. 2011. Cartões de visita baseados na marca criada para o aniversário de 25 anos do Media Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT)/ EUA. A marca foi feita em colaboração com E Roon Kang. Disponível em: < <http://eroonkang.com/projects/MIT-Media-Lab-Identity/>>. Acesso em: abril de 2015.

Bibliografia

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- ARMSTRONG, Helen (Org.). **Teoria do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 3ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. **A psicanálise do fogo**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- _____. **A terra e os devaneios da vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- BALL, Philip. **Bright Earth**: the invention of colour. London: Viking, 2001.
- BANKSTON, Carl L. III. Gaston Bachelard. In: ROTH, John K. (Ed.). **Philosophers and Their Works**. Pasadena: Salem Press, 2000. p. 155-162.
- BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BERLIN, Brent; KAY, Paul. **Basic color terms**: their universality and evolution. Berkeley: University of California Press, 1969.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BORDINI, Maria da Glória. **Fenomenologia e teoria literária**. São Paulo: EDUSP, 1990.
- BRETANO, Franz. **Psychology from an Empirical Standpoint**. London: Routledge & Kern Paul, 1973 (Trabalho original publicado em 1874).
- CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- COX, Gary. **Compreender Sartre**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- DARTIGUES, André. **O que é a fenomenologia?** São Paulo: Centauro, 2005.

DE GELDER, Beatrice et al. **Intact navigation skills after bilateral loss of striate cortex**. Current Biology, vol. 18, n. 24, dec. 2008. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0960982208014334>>. Acesso em: julho 2016.

DICIONÁRIO Oxford. 3ª ed. Oxford: Oxford University Press, 2010.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EISNER, Elliot W. **The arts and the creation of mind**. [New Haven]: Yale University Press, 2002.

ELAM, Kimberly. **Geometria do design**: estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

ELLIS, Willis D. (Ed.). **A source book of Gestalt psychology**. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Company, 1938.

ENCICLOPEDIA TRECCANI. Enciclopedia do Istituto dell'Enciclopedia Italiana Fondata da Giovanni Treccani S.p.A. Versão On-line. Disponível em: <<http://www.treccani.it/enciclopedia/>>. Acesso em: agosto 2016.

FLETCHER, Alan. **The art of looking sideways**. London: Phaidon, 2001.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

_____, Vilém. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FOSTER, David. H. Color constancy. **Vision Research**, v. 51, n. 7, apr. 2011, p. 674-700. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0042698910004402>>. Acesso em: setembro 2016.

FRAGATA, Julio. **A fenomenologia de Husserl como fundamento da filosofia**. Braga: Livraria Cruz, 1959.

_____. **Problemas da fenomenologia de Husserl**. Braga: Editorial Presença, 1962.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GOLDSTEIN, Julie; DAVIDOFF, Jules; ROBERSON, Debi. Knowing color terms enhances recognition: further evidence from English and Himba. **Journal of experimental child psychology**, v. 102, n. 2, feb. 2009, p. 219-238. Disponível em: <<http://research.gold.ac.uk/4935/1/davidoff-goldstein-color-terms.pdf>>. Acesso em: fevereiro 2016.

GOMBRICH, Ernst H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

_____. **Os usos das imagens: estudos sobre a função social da arte e da comunicação visual**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

HARDIN, Clyde Laurence. **Color for Philosophers: Unweaving the Rainbow**. Hackett Publishing Company, Inc. Exp. ed., 1988.

_____, Clyde Laurence. Introduction. In: ARNKIL, Harald (Ed). **Colour and Light: Concepts and Confusions**. Helsinki: Aalto University, 2012. p. 7-15.

HELLER, Steven. **Linguagens do design: compreendendo o design gráfico**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2001.

HOMERO. **Odisseia**. Lisboa: Cotovia, 2003.

HUSSERL, Edmund. **A crise da humanidade europeia e a filosofia**. 3ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

_____. **A ideia da Fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 2014.

JASPERS, Karl. **General psychopathology**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 2 v.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo** (1933-1955). 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 2011. (Obras completas de C. G. Jung, 9).

_____, Carl G. [et al.]. **O homem e seus símbolos**. 2ª ed. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KEPES, Gyorgy. **Language of vision**. Chicago: Paul Theobald Company, 1969.

KÖHLER, Wolfgang. **Gestalt psychology**: the definitive statement of the Gestalt theory. 2nd ed. New York: Liveright, 1992.

LIU, Fabio Yam Gomes. **Ópera urbana**. 2005. Trabalho Final de Graduação (Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

MACK, Arien; ROCK, Irvin. **Inattentional Blindness**. [Cambridge]: MIT Press, 1998.

MAERZ, Aloys John; PAUL, Morris Rea. **A dictionary of color**. New York: McGraw-Hill, 1930.

MAURER, Daphne; MAURER, Charles. **The world of the newborn**. New York: Basic Books Pub., 1988.

McCOUAT, Philip. **Egyptian blue**: the colour of technology. *Journal of Art in Society*, [201-]. Disponível em: < <http://www.artinsociety.com/egyptian-blue-the-colour-of-technology.html>>. Acesso em: agosto 2016.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. 4ª ed. norte-americana. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELITO, Rossana. **L'immagine e l'immaginazione**: la natura umana tra percezione e conoscenza. Politecnico Internazionale Scientia et Ars di Vibo Valentia. Facoltà di Design e Arti:, 2010.

MELO, Chico Homem de; COIMBRA, Elaine Ramos (Orgs.). **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MILLER, Paul E.; MURPHY, Christopher J. Vision in dogs. **Journal of the American Veterinary Medical Association**, v. 207, n. 12, dec.1995. p. 1623-34. Disponível em: < <http://redwood.berkeley.edu/bruno/animal-eyes/dog-vision-miller-murphy.pdf>>. Acesso em: dezembro 2016.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**: invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive. 22ª ed. Bari: Laterza, 2010.

NEISSER, Ulric; BECKLEN, Robert. Selective looking: attending to visually specified events. **Cognitive Psychology**, v. 7, n. 4, oct. 1975. p. 480-494. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0010028575900195>>. Acesso em: agosto de 2016.

PAGÈS-CAMAGNA, Sandrine. Pigments bleu et vert égyptiens en question: vocabulaire et analyses. In: COLINART, Sylvie; MENU, Michel (Eds.). **La couleur dans la peinture et l'émaillage de l'Égypte Ancienne**. Bari: Edipuglia, 1998. p.163-176.

PLATÃO. A República: a alegoria da caverna. In: MARCONDES, Danilo. **Textos básicos de filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000. p. 39-42.

ROCHA, Maristela N. et al. O azul do céu e o vermelho do pôr-do-sol. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 32, n. 3, set. 2010. Não paginado. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-11172010000300013&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: agosto 2016.

ROCK, Irvin (Ed.). **The legacy of Solomon Asch: essays in cognition and social psychology**. [S.l.]: Psychology Press, 2014.

ROVIGHI, Sofia V. **História da filosofia contemporânea: do século XIX à neoescolástica**. 3ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

SARTRE, Jean-Paul. **O que é subjetividade?** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

SAUNDERS, Barbara. Revisiting Basic Color Terms. **Journal of the Royal Anthropological Institute**. [London], v. 6, n. 1, mar. 2000. p. 81-99.

SEARLE, John. Philosophy of Language: an interview with John Searle. **ReVEL – Revista virtual de Estudos da Linguagem**. [S.l.], v. 5, n. 8, 2007. p.1-4. Disponível em: <http://www.revel.inf.br/files/entrevistas/revel_8_interview_john_searle.pdf>. Acesso em: julho de 2016.

_____. **A redescoberta da mente**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

TITE, M.S.; BIMSON, M.; COWELL, M.R. Technological examination of Egyptian blue. *Archaeological Chemistry*, Washington/DC, n. III, p.215-242, jan.1984.

TODOROV, Tzvetan. **Simbolismo e interpretação**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

UNESCO (Education Sector). **The plurality of literacy and its implications for policies and programmes**. Paris: UNESCO, 2004. Disponível em: < <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136246e.pdf>> . Acesso em: outubro 2016.

VARGAS LLOSA, Mario. **A civilização do espetáculo**: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

WALTHER, Elisabeth. **A teoria geral dos signos**: introdução aos fundamentos da semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2010.

WEISKRANTZ, Lawrence. **Blindsight**: a case study and implications. Oxford: Clarendon Press, 1986.

WINAWER, Jonathan et al. Russian blues reveal effects of language on color discrimination. **PNAS** - Proceedings of the National Academy of Sciences, v. 104, n. 19, may 2007. p. 7780-85. Disponível em: <<http://www.pnas.org/content/104/19/7780.full.pdf>> . Acesso em: fevereiro 2016.