

Universidade de São Paulo
Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas
Departamento de Linguística

RICARDO AKIRA SANOKI

A SIGNIFICAÇÃO NO DESENHO: LINGUAGEM E SEMIÓTICA

VERSÃO ORIGINAL

São Paulo
2019

RICARDO AKIRA SANOKI
akirasanoki@usp.br

A significação no desenho: linguagem e semiótica

versão original

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Semiótica e Linguística Geral do Departamento de Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Linguística.

Área de concentração: Semiótica e Linguística Geral

Orientador: Prof. Dr. Antônio Vicente Seraphim Pietroforte

São Paulo
2019

Nome: SANOKI, Ricardo Akira

Título: A significação no desenho: linguagem e semiótica

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em
Semiótica e Linguística Geral da Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo
para a obtenção do título de Doutor em Linguística.

Área de concentração: Semiótica e Linguística Geral

Aprovada em: ____/____/2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. : _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. : _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. : _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. : _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. : _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

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 de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

S194s Sanoki, Ricardo Akira
A significação no desenho: linguagem e semiótica /
Ricardo Akira Sanoki ; orientador Antonio Vicente
Seraphim Pietroforte. - São Paulo, 2019.
230 f.

Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras
e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
Departamento de Linguística. Área de concentração:
Semiótica e Linguística Geral.

1. Desenho. 2. Semiótica. 3. Linguística. 4.
Ilustração. 5. História em Quadrinhos. I. Pietroforte,
Antonio Vicente Seraphim, orient. II. Título.

Para minha família, Nina e Nia

AGRADECIMENTOS

Ao universo e todo o caos que ele gera.

À família que a sorte me trouxe, minha esposa Sara Nina e minha filhinha Nia Sanoki. O maior sonho foi realizado e está sendo vivido diariamente.

Ao Cariri cearense, pelo aprendizado de vida e por todas as experiências e ganhos.

Ao Ceará, por me permitir conhecer e viver uma parte do nordeste brasileiro.

Ao meu orientador, Antonio Vicente Seraphim Pietroforte. Que acreditou no trabalho, mesmo em meio a uma grande distância.

Ao Cleyton Fernandes, que me acolheu quando em cheguei em Juazeiro do Norte.

Ao Guilherme Demarchi, os conselhos na qualificação me ajudaram a melhorar consideravelmente a parte de Linguística e sua utilização.

Ao Thiago Moreira Correa, além das dicas valiosas de Semiótica Visual e as considerações na qualificação, sua tese foi muito importante em meu estudo e estruturação deste trabalho, gostaria de ter utilizado mais as teorias que você desenvolveu.

A todos do coletivo Estação 9. História em Quadrinhos é uma arte incrível e produzir com vocês é uma alegria inigualável em minha vida. Andrea Sobreira, Henrique Moonstar, Jeter Megaron, Jheine Alves, João Eudes, Luciano Landim, Paulo Bruno e Raquel Santana.

À Erica, do departamento de Linguística, por toda a ajuda. E a toda equipe do DL.

À minha família de Muzambinho.

À Universidade de São Paulo, por toda estrutura.

À CAPES, pela bolsa concedida para a realização deste trabalho.



RESUMO

SANOKI, Ricardo Akira. A significação no desenho: linguagem e semiótica. 2019. 230 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras, e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

O objetivo desta tese é estudar como a significação ocorre no desenho, para isso utilizamos teorias das Artes Visuais, da Gestalt, da Linguística e da Semiótica Francesa. No início do trabalho, no capítulo 1, fazemos um estudo histórico-comparativo entre as diversas maneiras que artistas e pesquisadores definem o que é desenho. Longe de existir apenas uma definição que consiga abarcar todas as suas utilizações, o desenho como desígnio é um fator crucial para as artes visuais, pois o desenho vai muito mais além do que representar o que os olhos podem ver. Nosso trabalho é voltado para os estudantes de artes visuais que gostam de desenhar, portanto não há a necessidade de conhecimento prévio de história da arte nem de semiótica. Além de várias teorias que a auxiliam a analisar e entender melhor o funcionamento do desenho – o como ele diz o que ele diz – são abordadas questões da criação do desenho, pois muitos dos autores consultados são artistas e falam muito sobre o ato de criação. Utilizando a Semiótica Francesa como alicerce de nossa pesquisa fazemos três propostas principais: comparar língua e desenho; um percurso gerativo do sentido no desenho; uma tipologia dos desenhistas. Essas três propostas estão no capítulo 2. Todas essas propostas visam uma ampliação do que é o desenho e de como ele atua em nossa sociedade.

Palavras-chave: Desenho, Semiótica Visual, Linguística, Ilustração, História em Quadrinhos

ABSTRACT

SANOKI, Ricardo Akira. The signification in the drawing: language and semiotics. 2019. 230 f. Thesis (Doctorate) – Faculdade de Filosofia, Letras, e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

The purpose of this thesis is to study how signification occurs in drawing, for this we use theories of Visual Arts, Gestalt, Linguistics and French Semiotics. At the beginning of the paper, in chapter 1, we make a historical-comparative study of the various ways that artists and researchers define what drawing is. Far from this being only one definition that can encompass all of its uses, design as a design is a crucial factor for the visual arts, as the drawing goes far beyond representing what the eyes can see. Our work is aimed at students of visual arts who like to draw, so there is no need for prior knowledge of art history or semiotics. In addition to several theories that help her to analyze and better understand the workings of drawing - as it says what it says - issues of drawing design are addressed, since many of the authors consulted are artists and talk a lot about the act of creation. Using French Semiotics as the foundation of our research we make three main proposals: compare language and design; a generative path of meaning in drawing; a typology of designers. These three proposals are in chapter 2. All these proposals aim at an expansion of what drawing is and how it works in our society.

Keyword: Drawing, Visual Semiotics, Linguistics, Illustration, Comics

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Infográfico da etimologia da palavra desenho.....	22
Figura 02 – Giorgio Vasari, <i>Allegory of Faith</i> . ca. 1554-1556.....	25
Figura 03 – Desenho de Iann, 25 meses.....	27
Figura 04 – Desenho em carvão e a referência utilizada.....	31
Figura 05 – Desenho com lápis grafite e a referência utilizada.....	32
Figura 06 – Desenho de Alexandre Jubran.....	33
Figura 07 – Etapas para o desenho de um rosto.....	34
Figura 08 – Etapas para um desenho estilo <i>cartoon</i>	35
Figura 09 – Estudo da musculatura humana.....	36
Figura 10 – Esboço do Museu Afro Brasil.....	39
Figura 11 – Planta baixa do Museu Afro Brasil.....	40
Figura 12 – Desenho industrial bidimensional.....	41
Figura 13 – Desenho industrial tridimensional.....	41
Figura 14 – Cartaz publicitário da marca de cigarros Job.....	43
Figura 15 – Quadro dos termos da área de desenho industrial/design.....	44
Figura 16 – Exercício de balanço informal.....	48
Figura 17 – Poster para The Jewish Museum.....	50
Figura 18 – Página de internet explicando o que é um designer de viagens.....	52
Figura 19 – HQ Spy vs. Spy publicada na revista Mad #60.....	53
Figura 20 – Scott McCloud falando sobre fluxo de imagens e narrativa.....	55
Figura 21 – Níquel Náusea, de Fernando Gonzalez.....	56
Figura 22 – Exemplo de imagens menos e mais simplificadas.....	58
Figura 23 – Exemplo de Will Eisner para explicar duas.....	60
Figura 24 – Tirinha da personagem Muriel, de Laerte Coutinho.....	61
Figura 25 – Tirinha “A mão”, de Laerte Coutinho.....	61
Figura 26 – HQ “Rei Lear”, desenhada por Octavio Cariello.....	62
Figura 27 – Charge/Cartum de Gilmar.....	65
Figura 28 – Os Pintinhos, de Alexandra Moraes.....	66
Figura 29 – <i>Le courses</i> – Litogravura de Édouard Manet.....	69
Figura 30 – A cadeira – Litogravura de Édouard Manet, 1875.....	69
Figura 31 – Noite Estrelada – Desenho de Van Gogh, 1889.....	70
Figura 32 – Desespero de Alpha – litogravura de Edvard Munch.....	71
Figura 33 – Sem Título – desenho de Wassily Kandinsky, 1915.....	72
Figura 34 – <i>Dame abseits</i> – desenho de Paul Klee, 1940.....	73
Figura 35 – <i>Verre et paquet de tabac</i> – desenho de Georges Braque, 1913.....	74
Figura 36 – <i>Objects</i> – desenho de Arshile Gorky, 1932.....	75
Figura 37 – <i>Distorted Square/Circle</i> – desenhos de Robert Mangold, 1973.....	76
Figura 38 – <i>Quadro negro</i> – desenho de Joseph Beyus, 1974.....	77
Figura 39 – <i>A noiva despida pelos celibatários</i>	78
Figura 40 – Número duzentos e vinte oito – desenho de Antonio Lizárraga.....	79
Figura 41 – Masterpieces (in absentia): Meret Oppenheim – de Regina Silveira.....	80

Figura 42 - Masterpieces (in absentia): Meret Oppenheim –.....	81
Figura 43 – Sem título - óleo sobre papel, desenho de Paulo Pasta, 1992.....	82
Figura 44 – desenho de um corredor de prédio.....	89
Figura 45 – Quadro da HQ Sonhar Talvez..., de Milo Manara.....	90
Figura 46 – Fotografias do mesmo cenário.....	91
Figura 47 – Desenho de Iggy Pop baseado em fotografia.....	94
Figura 48 – Linhas utilizadas para fazer o desenho.....	95
Figura 49 - “Mountain view” - desenho de John Singer Sargent, 1870.....	96
Figura 50 – Esquema horizontal-vertical-diagonal de pontos.....	98
Figura 51 – Ponto (a), linha (b) e plano (c), segundo Wong.....	99
Figura 52 – exercício de ampliação de desenho.....	106
Figura 53 – exercício de simetria.....	107
Figura 54 – alfabeto visual mexicano de sete elementos básicos.....	108
Figura 55 – possíveis combinações do alfabeto visual mexicano.....	109
Figura 56 – seis padrões básicos da escrita, por Marion Richardson.....	110
Figura 57 – Exemplos de desenho pedagógico.....	112
Figura 58 – esquema de Betty Edwards.....	128
Figura 59 – Hipótese de um desenho onde o verbal atrapalha o visual.....	129
Figura 60 – quadro retirado da história em quadrinhos.....	145
Figura 61 – decomposição do desenho em pequenas partes.....	146
Figura 62 – reinterpretação feita com caracteres gerados no computador.....	147
Figura 63 – Estrutura do rosto humano.....	148
Figura 64 – alterações de elementos gráficos.....	151
Figura 65 – gravura de Eugène Grasset.....	152
Figura 66 – decomposição dos elementos da ilustração.....	153
Figura 67 – Desenho de um rosto feminino.....	173
Figura 68 – Ambigüidade entre positivo e negativo.....	175
Figura 69 – desenhos feitos apenas com positivo e negativo.....	175
Figura 70 – do positivo para o tratamento final.....	176
Figura 71 – silhuetas de cenários.....	176
Figura 72 – Figura e fundo do rosto.....	177
Figura 73 – Figura e fundo do rosto.....	178
Figura 74 – estruturas para rostos humanos.....	179
Figura 75 – estrutura para rosto feminino.....	179
Figura 76 – estrutura para rosto de Betty Edwards.....	180
Figura 77 – A estrutura do rosto.....	181
Figura 78 – estrutura do rosto.....	182
Figura 79 – estrutura do rosto.....	182
Figura 80 – de formas mais abstratas, para uma estrutura.....	183
Figura 81 – estudos diferentes para o mesmo personagem.....	184
Figura 82 – rosto com os elementos mais detalhados.....	184
Figura 83 – rosto com o volume de luz e sombra.....	185
Figura 84 – resumo das etapas dos níveis fundamental, estrutural e discursivo.....	186
Figura 85 – Desenho de Leonardo da Vinci.....	194

Figura 86 – Desenho <i>Drapery Study for a Seated Figure</i>	195
Figura 87 – <i>Un Homme s'Étirer</i> – desenho de John Singer Sargent.....	196
Figura 88 – <i>Homme nu, le bras droit levé</i>	197
Figura 89 – <i>Libertas</i> – desenho de Emanuele Dascanio.....	198
Figura 90 – Dascanio desenhando <i>Libertas</i>	199
Figura 91: tirinha <i>Moonstar</i> – de Heniqr Moonstar.....	200
Figura 92: Cartum de Thiago Ossostortos.....	201
Figura 93 – Charge de Gilmar.....	202
Figura 94 – <i>Cages</i> – de Dave Mckean.....	203
Figura 95 – Frame da animação <i>Waking Life</i>	204
Figura 96 – <i>Anxiety</i> – litogravura de Edvard Munch, 1896.....	206
Figura 97 – Obra de Edith Derdyk.....	207
Figura 98 – caderno de desenho de Edith Derdyk.....	208
Figura 99 – <i>Sem título</i> , da série <i>Objetos gráficos</i> – de Mira Schendel.....	209
Figura 100 – Pictogramas Jogos Olímpicos de Tóquio, 1964.....	210
Figura 101 – Pictogramas Jogos Olímpicos de Tóquio, 2020.....	211
Figura 102 – Sinalização para KFAI, Suécia.....	212
Figura 103 – Logomarca feita por Alexandre Wollner.....	213
Figura 104 – Logomarca feita por Alexandre Wollner.....	213
Figura 105 – Logomarcas feitas por Aloísio Magalhães.....	214
Figura 106 – Escher.....	216

SUMÁRIO

Introdução, 13

1. O desenho, 17

- 1.1. Etimologia e significado, 18
- 1.2. Definições, 22
- 1.3. O desenho como dom, 83
- 1.4. O desenho é uma interpretação, 86
- 1.5. Os elementos do desenho, 96
- 1.6. Ensino do Desenho no Brasil, 101

2. Linguística e Semiótica, 119

- 2.1. A linguagem verbal atrapalha o desenho?, 120
 - 2.1.1. Considerações sobre Desenhando com o lado direito do cérebro, 124
- 2.2. Língua e linguagem, 129
 - 2.2.1. As quatro dicotomias, 133
- 2.3. Análise de desenhos, 143

- 2.4. Semiótica, 153
 - 2.4.1. Percurso gerativo do sentido, 154
 - 2.4.1.1. Nível Fundamental, 155
 - 2.4.1.2. Nível Narrativo, 157
 - 2.4.1.3 Nível discursivo, 159
 - 2.4.1.4 Semissimbolismo, 161
 - 2.4.2 Semiótica visual, 162
 - 2.4.3 Semiótica tensiva, 166

2.5 Proposta de percurso gerativo do sentido do desenho, 169

2.6 Tipologia dos desenhistas, 185

- 2.6.1 Jean-Marie Floch e as ideologias da publicidade, 185
- 2.6.2 Scott McCloud e os grupos de quadrinistas, 187
- 2.6.3 Os quatro tipos de desenhistas, 190
 - 2.6.3.1 Regime realista, 191
 - 2.6.3.2 Regime narrador, 198
 - 2.6.3.3 Regime experimental, 203
 - 2.6.3.4 Regime gráfico, 208
 - 2.6.3.5 Interações entre regimes, 213

Conclusão, 216

Referências,

Introdução

O desenho fascina grande parte das pessoas. Conseguir fazer belos desenhos que agradam aos olhos é um mistério para muitos. A leitura do desenho nos parece ser intuitiva, porém a execução não. É como se não fosse necessário aprender a *ler* as imagens, ao mesmo tempo que para *escrevê-las* é necessário uma habilidade que, aparentemente, somente algumas poucas pessoas conseguem desenvolver.

Se desenhar é um dom, porque, então, existiriam tantas escolas de arte com cursos que ensinam a desenhar e tantas publicações sobre o assunto? Será que diversos artistas e professores estão a enganar tanta gente, dizendo que podem ensinar algo que é impossível ser ensinado? Afinal, quem desenha nunca precisou se esforçar para criar um desenho, desde que nasceu esta pessoa sempre soube como desenhar o que ela quisesse.

A arte em nossa sociedade ainda é algo para uma elite financeira, portanto muito afastada da maior parte da população mundial, que apenas saberá da existência de obras de artes através de notícias nos jornais da televisão, ou algum fato que se repercute na internet. A visita aos museus e exposições em geral é muito pequeno em nosso país, e as melhores instituições se concentram, majoritariamente, na região sudeste, o que dificulta o acesso de outras regiões como o norte e nordeste.

A atividade do artista não é comum para a população brasileira em geral. Enquanto a rotina de treinos de um esportista é amplamente mostrada em programas esportivos, a rotina de trabalho de artistas não é muito conhecida. Talvez na dança as pessoas conseguem conceber uma rotina de treinos, mas é comum vermos quem acredite que um ator ou atriz entre em cena e, simplesmente, “encarne” a personagem e comece a atuar, sem nunca precisa estudar a personagem.

Desenhar, pintar, esculpir, fazer um filme ou animação, são também exemplos de atividades na qual a rotina é muito desconhecida para as pessoas em geral. Em diversas ocasiões isso é até feito de propósito, os produtores querem que a obra consiga fazer parecer ser “real”, portanto muito das técnicas e procedimentos envolvidos ficam “escondidos”.

No caso de desenhistas, o que o público vê é apenas a obra final. Diferente de um ator ou dançarino, a execução do trabalho não é mostrada. Somente quando a peça é considerada finalizada que ela é exibida. Os momentos em que o público tem maior contato com o desenhista em ação são em eventos de Cultura Pop, como o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) ou Comic Con Experience (CCXP), nos quais existe o Artists’ Alley, o famoso “coração do evento”, onde diversos artistas estão lá com suas obras e quando autografam suas publicações, muitos fazem desenhos incríveis em questão de poucos minutos, aumentando a “aura” do exemplar que se está adquirindo.

Outro momento que as pessoas têm contato com um desenhista em ação, é com caricaturistas. Estes artistas conseguem fazer o desenho do rosto de uma pessoa de alta qualidade, simplificando-a e ressaltando suas características mais marcantes, em questão de pouquíssimos minutos. Ao ver esses tipos de atuações ao vivo dos desenhistas, o público acaba também não sabendo da rotina dos artistas, e como existe um treino diário na prancheta ou no computador para ser capaz de executar um desenho de qualidade em questão de minutos – e às vezes segundos.

Em nosso trabalho, estudaremos o desenho buscando entender como ocorre sua significação, utilizando as teorias da Linguística saussuriana e da Semiótica Francesa. Queremos estudar o que um desenho diz, e como ele faz para dizer o que ele diz.

Um dos principais públicos a quem se destina esta pesquisa são os estudantes de artes visuais que gostam de desenhar – seja na graduação ou estudando em casa. Pensando nisso não é necessário do leitor um conhecimento prévio da história da arte e nem da teoria semiótica, conforme cada ponto for se apresentando esses dois fatores também serão explicados. Para quem quiser se aprofundar mais no estudo da semiótica aconselho os livros de meu orientador, Antonio Vicente Pietroforte, como *Semiótica Visual* e *A significação na pintura*, que ampararam a presente tese.

Começamos com uma análise diacrônica. Partindo das diversas definições que temos para o termo “desenho”, no primeiro capítulo é feito um estudo histórico-comparativo, no qual vários desenhistas expõem suas opiniões e definições sobre o que é o desenho, e como esses conceitos começaram a se diversificar ao longo do tempo, principalmente no fim do século XIX após os impressionistas.

Nessas categorizações, não apenas o desenho figurativo realista é mencionado, ele faz parte de uma gama de formas que o desenho apresenta. Os desenhos expressivos, os estilizados, os abstratos ou não figurativos, os minimalistas, os desenhos das histórias em quadrinhos, dos desenhos animados, da arquitetura e do design também são abordados, buscando mostrar uma visão ampla das diversas áreas e campos que o desenho atua e como ele atua e é visto em cada uma delas.

Depois, ainda neste primeiro capítulo, tratamos das diversas maneiras que pesquisadores consideram que o desenho funcione. Baseados em textos de Arnheim, Edith Derdyk, Massironi, Antonio Cagnin, Saussure entre outros, propomos que o desenho, além de um ponto de vista, é uma interpretação deste ponto de vista. Falamos quais seriam seus elementos, seus formantes visuais, e principais conceitos considerados pelas teorias da arte.

Finalizamos o capítulo 1 com o ensino do desenho nas escolas brasileiras. Como abordamos muitas vezes a produção do desenho, o como desenhar, estudar a maneira como essa expressão artística é ensinada nas escolas é importante, pois em muitos casos é o primeiro contato com a experiência em artes que uma criança tem e vai ter ao longo de sua vida. Isso influencia como uma pessoa entende a função do desenho, e também a gama de sentidos que podem ser transmitidos.

O segundo capítulo explicamos resumidamente as teorias da Semiótica Francesa, desde o começo, com a teoria estruturalista que começa com os pensamentos de Ferdinand de Saussure e o conceito de signo, passando por Hjelmslev e chegando em Algidas Julien Greimas, que vai estruturar uma teoria baseada na semiologia que Saussure especula.

A semiótica visual ainda não é uma área em constante desenvolvimento dentro da Semiótica, e autores como Jean-Marie Floch contribuíram muito para as bases dela. Ao falarmos da semiótica visual tratamos também do signo visual e sua diferença perante o signo linguístico explicado por Saussure. Abordamos brevemente a semiótica tensiva proposta por Claude Zilberberg pela maneira como trabalhar a relação do plano da expressão com o plano do conteúdo.

Concluimos a tese com uma proposta de percurso gerativo do sentido no desenho, utilizando como estrutura a teoria semiótica greimasiana, no entanto adaptando o modelo canônico conforme as particularidades da linguagem do desenho, que foram mostradas no capítulo anterior.

Propomos, também, uma tipologia dos desenhistas, baseados em teorias do semioticista Jean-Marie Floch e do quadrinista Scott McCloud. São quatro tipos de desenhistas que trabalham com o desenho de maneiras distintas e possuem seus próprios valores e concepções acerca do desenho.

Esperamos com este trabalho ampliar a discussão e a pesquisa sobre como o desenho atua em nossa sociedade e como ele funciona enquanto linguagem e comunicação. As teorias da Arte, da Gestalt, da Linguística e da Semiótica Francesa nos dão as bases para a nossa pesquisa, ao já tratarem da significação na arte.

Parte 1

O desenho

1.1 Etimologia e significado

Vivemos em um mundo onde as mensagens visuais são cada vez mais exploradas, seja pela rapidez com que as assimilamos, seja pelo apelo que elas geram. Todos os dias, ao sair pela rua, ao assistir televisão, ler uma revista, usar o computador ou o celular, somos bombardeados por imagens.

Dentre essa variedade de imagens a que somos expostos, muitas delas são desenhos, ilustrações, logomarcas ou animações. Nos acostumamos a ver desenhos desde criança e por isso temos a sensação que sabemos o que ele é, porém “o desenho, ainda hoje, é muito frequentemente e basicamente entendido como uma técnica figurativa de representação da realidade” (MARTINS, 2007, p.3).

Para muitas pessoas, então, o desenho não passa de uma simples reprodução do mundo visível, sendo dividido entre o estilo que mais se parece com a realidade física que podemos observar com nossos olhos e o que menos se parece com ela. Nessa concepção, quanto mais “realista” um desenho for, maior qualidade ele tem e é considerado mais “adulto”; em contrapartida, quanto menos “realista”, menor sua qualidade e é considerado mais “infantil”.

Desse modo, o senso comum é de que, quanto mais simples ou estilizada seja a ilustração, mais ela é destinada a um público jovem, levando muitos a pensarem que desenho animado é sempre um produto para crianças, ignorando que é o seu conteúdo que definiria essa questão.

Esse pequeno cenário apresentado é um exemplo de como pode ser difícil o entendimento sobre o que é desenho. Assim, para nos aprofundarmos nas questões da significação do desenho, é preciso, antes, tentar defini-lo. Para tal, recorreremos às definições de pesquisadores e artistas de diversas áreas que usam o desenho. Antes, porém, vamos analisar o significado e a etimologia da palavra.

O desenho – como palavra [...] traz consigo um conteúdo semântico extraordinário. Este conteúdo equipara-se a um espelho, onde se reflete todo o lidar com a arte e a técnica no correr da história. É o método da linguística; do “neo-humanismo filológico e plástico, que simplesmente se inicia, mas que pode vir a ser uma das formas novas de reflexão moderna sobre as atividades superiores da sociedade”. O conteúdo semântico da palavra desenho desvenda o que ela contém de trabalho humano acrisolado durante o nosso longo fazer histórico (ARTIGAS, 1968, p.24).

Segundo o dicionário Houaiss (2019) a palavra “desenho”, em português, data de 1567 e tem sua origem da palavra em italiano “disegno”, de 1444. Seu primeiro significado listado é a “representação de seres, objetos, ideias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados”, o que remete diretamente à ideia que falamos acima do desenho ser encarado como uma representação. Porém, o verbete não se limita apenas ao que pode ser observado, visto que cita também a representação de ideias e sensações, elementos que não podem ser percebidos pelo olho humano.

Quanto às demais definições apresentadas, o quarto significado listado aproxima a palavra de uma visão mais artística: “qualquer obra de arte executada por meios gráficos” e dá como exemplo os desenhos abstracionistas e expressionistas, o que amplia a atuação do desenho para além da representação de algo.

Já o quinto significado apresentado define o desenho como “configuração de (um conjunto); contorno, lineamento, recorte” e exemplifica na frase “em poucas palavras fez o desenho da situação”. Esse sentido vai ao encontro do que Vilanova Artigas mostra sobre a origem da palavra, em seu texto *O Desenho*:

Em nossa língua, a palavra aparece no fim do século XVI. D. João III, em carta régia dirigida aos patriotas brasileiros que lutavam contra a invasão holandesa no Recife, assim se exprime, segundo Varnhagen: “Para que haja forças bastantes no mar com que impedir os *desenhos* do inimigo, tenho resoluto etc.”.

Portanto, desenho – desígnio; intenção; “planos do inimigo”.

Um século mais tarde, o padre Bluteau registra no seu vocabulário português e latino: “Dezenhar: - ou dezenha no pensamento. Formar huma ideia, idear. “Formam in animo designare”. “Quais as igrejas que dezenhava no pensamento”. (Vida de S. Xavier de Lucena).

Registra também o significado técnico. “Desenhar no papel”. “Formam in animo designatam lineis describere” - delineare. “Que desenhasse a fortificação”. (ARTIGAS, 1968, p.27).

Deparamo-nos, então, com duas acepções principais: o desenho como manifestação gráfica em uma superfície, sendo figurativa ou não; e o desenho como ideia, plano e intenção, ou seja, uma ação mental, uma maneira de planejar, de pensar. Esse segundo conceito de desenho não está longe do uso cotidiano, ouvimos sua utilização em várias situações.

Um exemplo seria um programa esportivo de televisão, no qual os comentaristas analisam um jogo de futebol e dizem: “O Corinthians está usando um *desenho* estratégico muito ofensivo...”; ou “o *desenho* tático não está bem definido”; ou ainda “o *desenho* do meio de campo dificulta o avanço do outro time”. Podemos também ouvir ao visitar um espaço “O desenho dessa exposição facilita a visita em todas as suas áreas”, “o desenho deste

shopping é confuso, sempre me perco aqui dentro”. Antes de tomar uma atitude ou realizar uma ação: “Você precisa ter, antes, o desenho em mente do que irá fazer”. Em todos esses casos, o desenho aparece como plano, composição, disposição de elementos, organização.

Continuando sobre a origem da palavra, Luiz Geraldo Ferrari Martins, professor e famoso ilustrador e quadrinista mais conhecido como Luiz Gê, escreveu um artigo sobre a etimologia das palavras “desenho” e “design”, explicando que a palavra italiana *disegno* não apenas deu origem à palavra em português, mas também aos “provincianismos usados em outras línguas como *[sic]* dessein, em francês, *diseño*, em espanhol, *design*, em inglês e o nosso, *desenho*” (MARTINS, 2007, p.1).

Disegno vem da palavra, também em italiano, *disegnare* que, por sua vez é proveniente do latim *designare*. O termo em latim, segundo Isoda (2013, p. 22-23), origina-se de *de signum*, sendo a partícula *de* + *signum*. *Signum* significa sinal, marca distintiva, assinatura, selo. Em sua dissertação de mestrado, *Sobre o Desenho*, Isoda, mais conhecido como o ilustrador Gil Tokio, cria uma árvore etimológica da palavra *desenho*, em formato de infográfico, utilizando o artigo de Martins e outras fontes (figura 01).

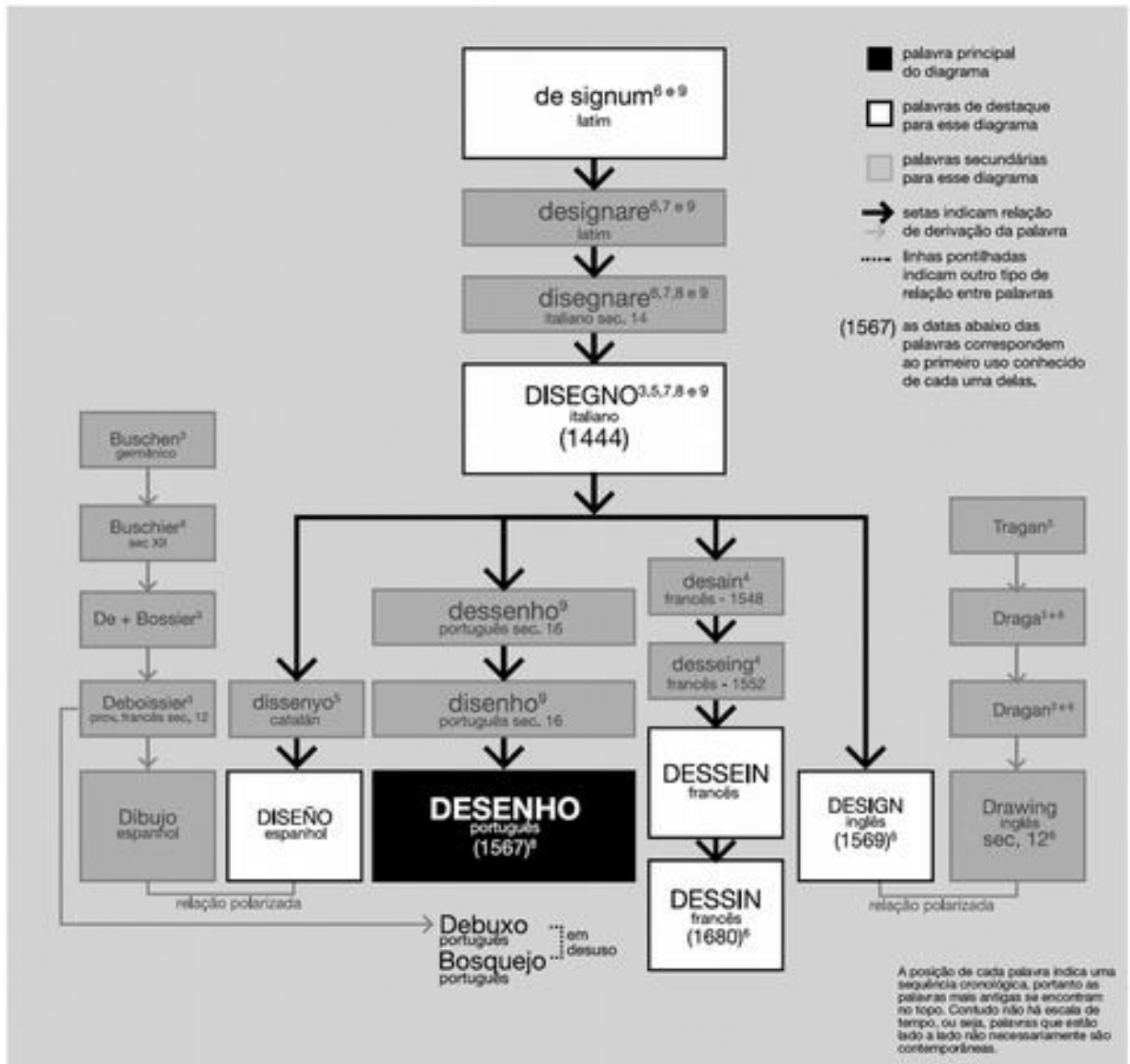
Para ampliar ainda mais o conceito de desenho, Edith Derdyk (2015, p.44), artista visual e pesquisadora, diz em seu livro *Formas de pensar o desenho* que também devemos analisar o significado do verbo “desenhar”. Voltando ao dicionário Houaiss o primeiro significado de desenhar é “representar ou sugerir por meio de desenho”, ou seja, seria a ação de fazer um desenho, de representar algo por meios gráficos, com algum instrumento.

Porém o significado que vem logo em seguida, identificado como sentido figurado, diz que desenhar é “imitar ou criar por meios não gráficos, algo passível de ser percebido pelo espírito, pela vista, pelo ouvido; dar a ideia de, apresentar, descrever, figurar”. Esse significado nega o meio gráfico e remete mais ao conceito de *desígnio*, que Artigas (1968) descreve ao falar da primeira aparição da palavra “desenho” em nossa língua. O quinto significado deixa essa acepção mais evidente ao descrever desenhar como “elaborar um projeto; conceber, planejar, projetar”.

No Renascimento o desenho ganha cidadania. E se de um lado é risco, traçado, mediação para expressão de um plano a realizar, linguagem de uma técnica construtiva, de outro lado é *desígnio*, intenção, propósito, projeto humano no sentido de proposta de espírito. Um espírito que cria objetos novos e os introduz na vida real.

O “*disegno*” do Renascimento, donde se originou a palavra para todas as outras línguas ligadas ao latim, como era de se esperar, tem os dois conteúdos entrelaçados (ARTIGAS, 1968, p.24).

Figura 01 – Infográfico da etimologia da palavra desenho



Fonte: ISODA, 2013, p.22

Novamente temos dois significados distintos, um seria uma ação que tem como resultado o desenho; e outro que é um pensamento, um projeto, uma ideia. Na língua inglesa podemos ver essa distinção em duas palavras com raízes diferentes: *design* e *drawing*. *Drawing*, do verbo *to draw*, assumiu o uso mais frequente do conceito de desenho como representação gráfica, o ato físico de desenhar, enquanto *design*, que também pode ser traduzido como desenho, é mais utilizado para descrever projetos e o pensamento de produzir um plano (MARTINS, 2007, p.2).

O uso da palavra “design” se popularizou no Brasil, constando até no dicionário com o significado de “concepção de um produto [...], especialmente no que se refere à sua forma física e funcionalidade” (HOUAISS, 2019). A publicidade utiliza “design” comumente nas propagandas para falar do visual de um produto, e algumas pessoas a adotam em seu vocabulário também, como nos exemplos: “esse carro tem um *design* esportivo”, “o *design* deste aparelho de som remete às antigas vitrolas”, “prefiro celulares com um *design* simples”.

1.2 Definições

A etimologia e as definições do dicionário podem nos dar uma visão geral sobre um termo, porém, para nos aprofundarmos sobre o desenho apresentaremos e analisaremos as definições de pesquisadores, artistas e artistas pesquisadores. Em vias gerais, pesquisadores tendem a buscar definições segundo a linha teórica que seguem e o que estão visando em seu trabalho, um pesquisador do desenho infantil terá visões diferentes acerca do desenho do que um crítico de arte.

Já os artistas, esses tendem a definições mais subjetivas e pessoais, baseadas em suas experiências e como eles próprios trabalham. Cada artista tem um objetivo e uma maneira diferente de utilizar o desenho, seja para planejar ou projetar uma obra antes de produzi-la, seja como obra final, seja como gesto ou performance.

Não temos dúvidas de que uma formação especializada carrega uma visão também especializada da linguagem, em nosso caso, o desenho. Um desenhista de planta arquitetônica terá um entendimento quanto ao uso do instrumento restrito à sua função: linha precisa, definida, sem variações ou intensidades. Um retratista utilizará outras técnicas, como o esfumado, por exemplo, para criar volumes (DERDYK, 2015, p.44).

Em nossa pesquisa tentando encontrar uma definição geral sobre o desenho, uma que abarcasse todas as suas manifestações e significados e fosse mais frequentemente utilizada pelas pessoas que atuam com desenho profissionalmente, nos deparamos com diversas versões, algumas próximas e outras muito divergentes.

Talvez outras áreas de conhecimento tenham maior facilidade em definir suas subáreas de estudos, como o estudo da Física Quântica dentro da Física, ou o que faz um cardiologista, em Medicina. Porém o próprio termo “arte” já gera todo um debate e a Arte Contemporânea aumenta mais essa discussão, então é de se esperar que cada artista e teórico tenha sua própria

visão sobre as diversas manifestações artísticas, sejam elas o desenho, a instalação, a video art, a performance ou a poesia visual, dentre muitas outras.

Por essas razões, em vez de tentarmos chegar a uma única e conclusiva definição do que é o desenho, optamos por apresentar e analisar diversas maneiras de como o desenho pode ser interpretado.

Desenho, no entanto, raramente atrai visões consensuais. Em vez disso, provoca frustração ou obsessão em tentar esclarecer algo que é elusivo e irresoluto em sua condição fluida como ato performativo e ideia; como signo e símbolo e significante; como diagrama conceitual assim como meio e processo e técnica. Com muitos usos, manifestações e aplicações¹ (PETHERBRIGDE, 2008, p.27, tradução nossa).

Uma das primeiras definições de desenho vem do artista, crítico de arte e biógrafo italiano do período do Renascimento, Giorgio Vasari, em 1550, escrito no livro *Vita de'più eccellenti architetti, pittori et scultori italiani*. Vasari nasceu na cidade de Arezzo e quando novo foi aprendiz de Michelangelo, em Florença, se tornando um admirador e seguidor de seu estilo (VASARI, 1991, p.VII), como é possível observar na figura 2. Em seu livro, Vasari se esforçou em definir diferentes tipos de desenhos, como o esboço e o estudo final, e dizia que o desenho era o pai das três artes, Arquitetura, Escultura e Pintura, tendo sua origem no intelecto.

Desenho é a imitação das coisas mais belas da natureza, usadas para a criação de todas as figuras, seja em escultura ou pintura; e essa qualidade depende da habilidade da mão e da mente do artista em reproduzir o que ele vê com seus olhos precisos e corretos no papel ou em um painel de qualquer superfície plana que possa estar usando. O mesmo se aplica às obras de relevo na escultura² (VASARI³, 1987, p.249 *apud* PETHERBRIGDE, 2008,p.29).

-
- 1 *Drawing, however, seldom attracts consensus views. Instead it invites frustration or obsession in attempting to clarify something which is slippery and irresolute in its fluid status as performative act and idea; as sign, and symbol and signifier; as conceptual diagram as well as medium and process and technique. With many many uses, manifestations and applications.*
 - 2 *Design is the imitation of the most beautiful things in nature, used for the creation of all figures whether in sculpture or painting; and this quality depends on the ability of the artist's hand and mind to reproduce what he sees with his eyes accurately and correctly on to paper or a panel of whatever flat surface he may be using. The same applies to works of relief in sculpture.*
 - 3 Vasari, Giorgio. **Lives of the Artists**, trans. George Bull, London: Penguin Books, Volume I, 1987.

Figura 02 – Giorgio Vasari, *Allegory of Faith*. ca. 1554-1556



Fonte: Morgan Library & Museum, 2019.

O desenho começou a ganhar *status* na Renascença, quando o estudo de Deus como Ser Supremo começou a diminuir e o estudo científico do corpo humano e do mundo natural começou a ganhar destaque. Os artistas buscavam reproduzir com realismo as formas da natureza e, influenciados pela redescoberta das artes da Grécia e de Roma, aspiravam muitas vezes ao conceito ideal do “belo” em suas obras.

Esse pensamento renascentista acerca do desenho como “imitação das coisas mais belas da natureza”, apesar do tempo passado, acaba sendo muito usual entre muitas pessoas e desenhistas de nossa sociedade atual. É possível identificar que o público mais leigo de arte, quando vê um desenho, muitas vezes baseia seu julgamento nos critérios de beleza criados na Grécia antiga e esperam por trabalhos que se assemelhem aos executados por Michelangelo, Leonardo da Vinci ou Rafael. Sobre isso, a artista visual e doutora em arte, Regina Silveira (2007, p.171) diz:

O entendimento do desenho como representação transparente de uma realidade externa, não necessariamente concreta, é uma noção histórica, enraizada no renascimento e fortemente conectada às relações que o desenho tradicionalmente tem mantido com todas as artes, principalmente a arquitetura. Nesta noção, o que está sob escrutínio é o mundo observável e o objetivo é a sua representação exata.

Retomando os primeiros significados listados no dicionário, a palavra “desenho” significa, resumidamente, uma representação gráfica em um suporte, só que não foi utilizado nem o termo belo, nem o termo figurativo. Porém, é comum pensar o desenho como uma reprodução figurativa do que vemos e da maneira mais fiel possível.

Segundo Ana Rodrigues (2003, p. 23-24), é frequente associar desenho à representação, pois o que tende a surpreender as pessoas não é tanto o registro do movimento que a mão deixa ao desenhar, ou seja, o gesto que fica gravado em uma superfície, o ato performático, o que surpreende é que o conjunto dinâmico mão/mente seja capaz de transferir aquilo que os olhos veem para um grupo de riscos e manchas, e dar-lhes um sentido evidente que seja considerado universal.

Essa performance dos gestos ao desenhar, que os adultos muitas vezes não dão valor ou não conseguem apreciar, é a base dos desenhos infantis e também de muitos artistas modernos e contemporâneos. A criança não consegue separar a atividade artística da vida cotidiana, ela não se apega espontaneamente às suas obras, e quando faz isso parece ser sob influência do adulto, pois este sim se interessa pela obra acabada:

A criança de três ou quatro anos não reconhece como seu o desenho executado alguns minutos antes; depois que a obra é produzida, retira-se dela e concentra todas as suas energias no gesto do momento. Encontra uma intensa satisfação na manipulação das cores e pigmentos que imprime no papel, utilizando sem saber as técnicas da “action painting”. Só o prazer do gesto é que conta, o traço ativo que se desenvolve e vive sua própria vida. [...] Na criança, o desenho é antes de mais nada motor; a observação de uma criança pequena desenhando mostra bem que o corpo inteiro funciona e que a criança sente prazer nesta gesticulação (MÈREDIEU, 1995, p.6).

Figura 03 – Desenho de Iann, 25 meses



Fonte: MÈREDIEU, 1995, p.8

O estudo do desenho infantil possui uma vasta literatura. Quando se busca pesquisas sobre desenho, aparecem diversos trabalhos de disciplinas como Psicologia, Pedagogia, Sociologia, Estética, dentre outras áreas, abordando o grafismo das crianças. O interesse pelo desenho infantil data dos fins do século XIX, a princípio relacionado com os primeiros trabalhos da psicologia experimental.

Em 1950 Pierre Naville já listava mais de quatrocentos livros e artigos sobre o tema (MÈREDIEU, 1995, p.1-2). Hoje em dia, uma vertente destes estudos se beneficia das teorias sobre o desenvolvimento cognitivo em crianças formuladas pelo biólogo e psicólogo suíço Jean Piaget. Segundo Piaget e Inhelder⁴ (1948 *apud* MÈREDIEU, 1995, p.40) “o desenho é uma representação, isto é, ele supõe a construção de uma imagem bem distinta da própria percepção”.

Outra linha de estudo do desenho infantil é baseada nas teorias do filósofo francês George-Henri Luquet, que foi um dos pioneiros nesta área de pesquisa, publicando em 1912 o

4 PIAGET, J. e INHELDER, B. **La représentation de l'espace chez l'enfant**. Paris: PUF, 1948.

livro *Les dessins d'un enfant*. Ainda utilizada hoje em dia, essa teoria prima pela representação figurativa e pela busca da criança em produzir desenhos próximos à realidade física visível, encarando esses desenhos em relação com a arte adulta. Podemos ver isso na distinção que Luquet faz dos estágios evolutivos do grafismo infantil, que ele pontua como quatro:

- 1) *Realismo fortuito*: começa por volta dos dois anos, seria quando a criança descobre por acaso uma analogia formal entre um objeto e seu traçado e, então, dá um nome ao seu desenho,
- 2) *Realismo fracassado*: após essa descoberta da forma-objeto, entre os três e quatro anos começa uma fase de aprendizagem pontuada de fracassos e de sucessos parciais na representação.
- 3) *Realismo intelectual*: considerado o principal estágio, começa aos quatro anos e se estende até os dez ou doze anos. É chamada de fase intelectual porque o desenho que a criança faz de um objeto seria baseado não naquilo que ela vê, mas no que ela sabe, no conceito que existiria em sua mente.
- 4) *Realismo visual*: a partir dos doze anos, às vezes antes, se inicia o fim do desenho infantil, a criança descobre a perspectiva e suas leis, há um enxugamento do grafismo que tende a juntar-se às produções adultas (MÈREDIEU, 1995, p.20-22).

Luquet⁵ (1969, p.86 apud PILLAR, 2012, p. 49) considera que “o desenho traçado no papel é a reprodução não da sensação ou da imagem visual do objeto representado, mas do modelo interno correspondente”. Essa linha de pensamento também é chamada de teoria intelectualista e vem sendo criticada ao longo dos tempos.

Segundo Arnheim (2004, p. 155) “a teoria intelectualista afirma que os desenhos de crianças, bem como outra arte em estágios iniciais, derivam-se de uma fonte não visual, isto é, de conceitos ‘abstratos’”. Arnheim (2004, 155-156) questiona, então, se estes conceitos que a criança se baseia, por não serem visuais, seriam puramente verbais? E mesmo que a criança tivesse conceitos não perceptivos, como por exemplo, de rotundidade, retitude ou simetria, como estes seriam traduzidos em forma visual? E de onde viriam tais conceitos?

5 LUQUET, George-Henri. **O desenho infantil**. Porto: Ed. do Minho, 1969.

A teoria intelectualista tem sido aplicada não apenas aos desenhos infantis mas a todos os tipos de arte “geométrica” altamente formalizadas, especialmente a dos povos primitivos. E uma vez que não se podia afirmar categoricamente que toda arte provinha dos conceitos não visuais, a teoria levou à controvérsia de que existiam dois procedimentos artísticos que diferiam em princípio. As crianças, os pintores do neolítico, os índios americanos e os homens das tribos africanas trabalhavam partindo de abstrações intelectuais; eles praticavam “arte conceitual”. Os habitantes da caverna paleolítica, os muralistas pompeanos e europeus, durante e após a Renascença, representavam o que viam com os olhos; eles praticavam arte “perceptiva”. Essa dicotomia absurda era uma das principais desvantagens da teoria porque ocultava o fato essencial de que o mesmo tipo de forma bem definida, tão destacada na obra de muitos primitivos, é indispensável a qualquer representação “realística” que merece o nome de arte. Uma figura feita por uma criança não é mais “esquema” do que uma feita por Rubens. É apenas menos diferenciada (ARNHEIM, 2004, 155-156).

Sendo assim, um conceito que será transcrito como imagem precisa ter seu princípio no conhecimento visual e na percepção visual e a observação é importante mesmo para um desenho altamente estilizado. Uma caricatura é feita se observando a pessoa que será representada, e um desenhista de retrato falado só consegue desenhar um rosto através de depoimentos verbais porque possui em seu repertório mental diversos tipos de olhos, narizes, bocas, formatos de cabeça, etc, que foram adquiridos ao longo de muita prática no desenho e agora servem como referência (trataremos mais sobre a construção do desenho em outros capítulos).

Além desses fatores, essa teoria carrega em si preconceitos que induzem educadores a difundir a ideia que o desenho bom é o desenho “realista”, julgando as particularidades do desenho infantil como erros, a começar pelos termos que são escolhidos para designar cada etapa de evolução.

Um autor como Luquet – cuja contribuição ao campo que nos interessa é inegável – continua sendo tributário desse preconceito ao nível do vocabulário, quando fala por exemplo de “realismo fracassado” ou de “realismo fortuito” a propósito da criança, quando atribui a aparente confusão do desenho infantil a uma falta de atenção, enfim e sobretudo quando vê no desenho infantil uma série de etapas que deve preparar a visão adulta. Concepções que são todas tributárias de uma errônea teoria da percepção. Não existe visão verdadeira [...]. A criança está tão “perto das coisas” quanto o adulto, o pintor chamado realista, o primitivo ou o abstrato (MÈREDIEU, 1995, p.3).

Entre as diversas publicações sobre desenho, além da grande quantidade acerca do desenho infantil, temos uma outra área que é muito explorada: as publicações destinadas a ensinar como desenhar. São inúmeros os formatos como se apresentam, desde revistas

vendidas em bancas de jornal com diversos desenhos para serem “copiados”, acompanhado de um passo a passo de como fazer isso; páginas na internet com tutoriais específicos; a manuais grossos, ou vários volumes, que apresentam diversos materiais e técnicas sobre anatomia, luz e sombra, perspectiva, etc.

Esse tipo de material, em sua maioria, é especializado no ensino do desenho figurativo, principalmente no que é considerado como desenho “realista”. O tipo de ilustração que, em seu grau máximo de execução, poderia ser confundida com uma foto ou com a própria realidade física.

Por isso, quando há definições sobre o que é desenho (pois muitas vezes os livros são constituídos apenas de exercícios), os autores tendem a definir o desenho numa concepção muito próxima a de Giorgio Vasari e do pensamento renascentista, ou seja, como uma imitação da natureza, uma reprodução fiel do que os olhos podem ver e sendo a base primária das diversas outras artes visuais.

Dentro dessa vertente de ensino do desenho também há uma vasta gama de publicações que não se preocupam com a reprodução exata do mundo visível mas, ainda assim permanecem no âmbito do figurativo, dessa vez de maneira estilizada. É o caso dos livros e revistas que ensinam como desenhar desenhos animados, *cartoons*, mangás, histórias em quadrinhos (HQ) e caricaturas.

Nesta categoria de publicação, geralmente, a questão sobre o que é desenho não é abordada, o que se explica é a área que se está utilizando o desenho. Por exemplo, se for uma revista ensinando a desenhar personagens de mangá e anime, os quadrinhos e animações japonesas, caso tenha um texto introdutório, este será contando a origem dessa arte, sua evolução ao longo do tempo, a chegada das primeiras obras em nosso país e a influência que causaram em outras áreas.

Ao se ensinar desenho, estes manuais evidenciam o uso da linha e não se busca escondê-la para simular uma ilusão ótica. Os desenhos são encarados efetivamente como desenhos e a graça está nisso, pois cada artista e/ou personagem terá um traço muito característico que o identificará de maneira clara e efetiva. Will Eisner (2005, p.19) diz que nas histórias em quadrinhos as imagens, normalmente, “são representadas de maneira simplista com o intuito de facilitar sua utilidade como uma linguagem”.

Citaremos, então, as definições dos trabalhos que tratam do ensino do desenho figurativo considerado “realista”. Começaremos com dois manuais que não possuem um autor específico, sendo produzidos por uma variedade de pessoas e compostos por muitos

exercícios e explicações técnicas de materiais como tipos de lápis, canetas, papéis, borrachas, e outros instrumentos utilizados para desenhar.

No livro *Fundamentos do Desenho Artístico* (Figura 4) é dito que “o desenho é uma operação que nos possibilita representar uma imagem tridimensional sobre uma superfície plana, definindo os elementos formais básicos: composição, proporções, efeito de volume etc.” (FUNDAMENTOS..., 2007, p.6), e no Volume IV do *Curso de Desenho e Pintura* (Figura 5) é considerado que “desenhar bem é ser capaz de traduzir com fidelidade aquilo que se vê. Ou seja, saber transformar tudo o que foi visualizado em marcas, linhas e tons” (CURSO..., 1985, p.7).

Figura 04 – Desenho em carvão e a referência utilizada



Fonte: FUNDAMENTOS..., 2007, p.218 e 221

Em ambos os manuais, o desenho e o ato de desenhar são representações do que se vê, transformando em uma superfície bidimensional o mundo visível, que é tridimensional, através de suas respectivas técnicas que serão apresentadas e ensinadas. Nas duas publicações a ideia do desenho como princípio de outras artes também é exposta: “O desenho constitui ainda a base para outras formas de expressão artística. Se, na verdade, você não conseguir registrar o que vê a lápis, provavelmente também não o fará com tinta, pastel ou qualquer outra técnica” (CURSO..., 1985, p.7). Assim como:

[O desenho] constitui base indispensável para qualquer obra no sentido mais tradicional do termo. Qualquer expressão artística se vale do desenho como meio para entender o projeto inicial. A escultura, a pintura, a arquitetura e, em muitas ocasiões, o cinema e a fotografia exploram previamente o modelo a partir de sua concepção em forma de desenho (FUNDAMENTOS..., 2007, p.6).

Figura 05 – Desenho com lápis grafite e a referência utilizada



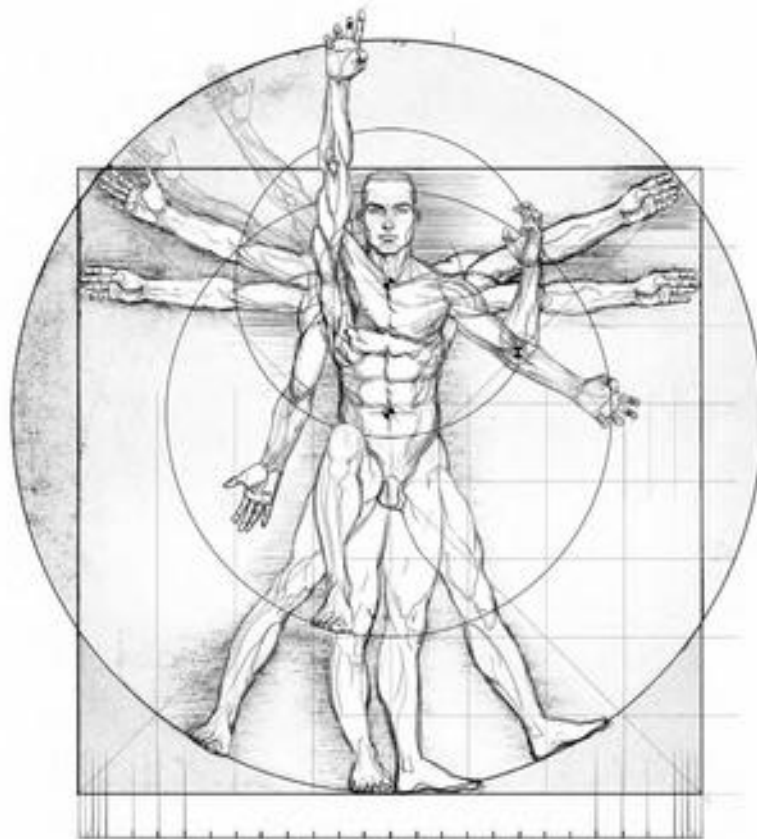
Fonte: CURSO..., 1985, p.46 e 49

Alexandre Jubran, desenhista e professor de desenho, atua há muitos anos na área de história em quadrinhos e ilustração e na década de 1990 chegou a trabalhar para editoras dos Estados Unidos como Marvel e Image Comics desenhando títulos de super-heróis como Demolidor e X-Men. Também publicou livros e revistas ensinando como desenhar, com

ênfase na anatomia humana, que fizeram muito sucesso entre os jovens, principalmente por serem lançados nas bancas de jornais (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007).

Em sua dissertação de mestrado, que aborda uma metodologia de ensino do desenho da figura humana para estudantes de artes visuais, Jubran (2013, p.22) define desenhar “como representar graficamente em um plano, de forma bidimensional, usando massas de cor ou não, imagens com forma e volume captadas pelo olho em três dimensões”. Sua definição lembra muito as duas definições anteriores, tanto por especificar que desenhar é representar o que se vê, como a transformação do tridimensional para o plano bidimensional.

Figura 06 – Desenho de Alexandre Jubran



Fonte: JUBRAN, 2013, p.129

A televisão também foi um veículo para se ensinar a desenhar no Brasil, muito antes da internet e do YouTube, possibilitando o espectador a ver o processo do desenho acontecendo, em movimento enquanto as explicações aconteciam e simulando uma aula presencial, em vez de apenas acompanhar uma série de imagens em sequência com as etapas sendo explicadas através de um texto escrito.

O artista Philip Hallawell (Figura 7) apresentou o programa chamado *À mão livre* na TV Cultura, durante a década de 1990. Foram 26 programas de 15 minutos no qual ele mostrava e explicava técnicas de luz e sombra, perspectiva, figura humana, teoria da cor, etc. O artista depois publicou um livro com o mesmo nome e conteúdo do programa. Na introdução, o autor discorre um pouco sobre o tema:

Eu defino o desenho como a interpretação de qualquer realidade, visual, emocional, intelectual, etc., através da representação gráfica. O aprendizado do desenho baseia-se em conhecer e dominar a gramática e a sintaxe da linguagem visual, empregada na representação, ou seja, conhecer e dominar os elementos que são utilizados quando se faz um trabalho visual. O desenho é a base de qualquer trabalho visual, bi ou tridimensional, e é por isso que seu domínio se torna indispensável para o estudante de artes plásticas (HALLAWELL1994, p.9).

Figura 07 – Etapas para o desenho de um rosto



Fonte: HALLAWELL, 1994, p.

Entre os manuais de desenho, temos dois autores estadunidenses cujas obras são referência para diversos ilustradores, quadrinistas e professores de desenho, que utilizam suas técnicas tanto em seus trabalhos gráficos como em cursos de desenho que ministram. Eles são Andrew Loomis e Burne Hogarth. Loomis trabalhou com ilustração e publicou seis livros: *Fun With a Pencil* (1939), *Figure Drawing For All It's Worth* (1943), *Creative Illustration* (1947), *Successful Drawing* (1951), *Drawing The Head And Hands* (1956) e *The Eye of the Painter* (1961).

Hogarth é muito conhecido como o desenhista das histórias em quadrinhos de Tarzan, trabalhando nela por 12 anos ao suceder Hal Foster. Foi professor de desenho e também

publicou seis livros sobre desenho: *Dynamic Anatomy* (1958), *Drawing the Human Head* (1965), *Dynamic Figure Drawing* (1970), *Drawing Dynamic Hands* (1977), *Dynamic Light and Shade* (1981), *Dynamic Wrinkles and Drapery* (1995).

Figura 08 – Etapas para um desenho estilo *cartoon* – de Andrew Loomis.



Fonte: LOOMIS, 1951, p103

Além das técnicas para se fazer desenhos “realistas” da figura humana, objetos, texturas e perspectiva, Loomis também ensinava em seus livros como fazer ilustrações mais estilizadas em um estilo cartunesco e caricato nos moldes que a publicidade utilizava na década de 40 e 50 (Figura 8).

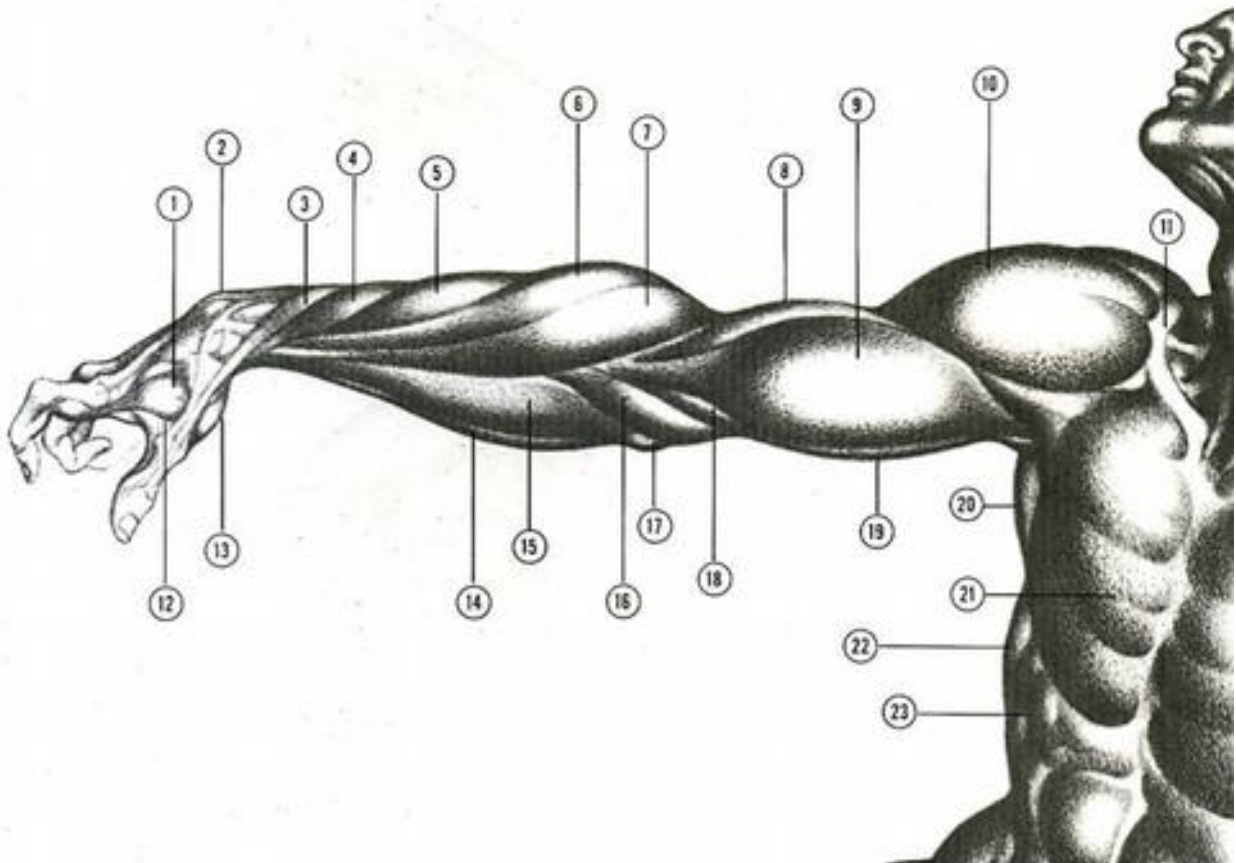
Loomis gostava de escrever textos no começo e no fim de seus livros como se estivesse conversando com o leitor e aproveitava para falar sobre temas como o ofício de ilustrador, criatividade, percepção e a necessidade da prática constante. No livro *Successful Drawing*, o artista diz que “desenho é visão no papel. Mais do que isso, é a visão individual, ligada à percepção individual, interesse, observação, caráter, filosofia e uma série de outras qualidades, todas provenientes de uma única fonte⁶” (LOOMIS, 1951, p103).

6 *Drawing is vision on paper. More than that, it is individual vision, tied up with individual perception, interest, observation, character, philosophy, and a host of other qualities all coming from one source.*

Hogarth, como podemos notar nos títulos de suas publicações didáticas, tinha como principal objetivo o domínio da anatomia humana (Figura 9). Em seus livros não encontramos uma definição objetiva sobre como ele define o que é desenho, mas como grande admirador dos artistas do Renascimento, desprende muitas páginas elogiando este movimento e a relação da arte com a ciência, principalmente o começo do estudo da anatomia.

Conta brevemente a história do jovem professor de cirurgia Andreas Vesalius e seus sete trabalhos escritos e ilustrados sobre o título *De humani corporis fabrica – A estrutura do corpo humano* (HOGARTH, 1998, p.14). Por outro lado, critica a arte moderna dizendo que “o artista do século vinte parece estar num estado de conflito e desordem. Tem todo um universo de arte a explorar e no entanto não demonstra ter um propósito nem um objetivo (HOGARTH, 1998, p.26).

Figura 09 – Estudo da musculatura humana



Fonte: HOGARTH, 1998, p.126

Nessas obras que abordam conceitos, técnicas e exercícios para aprender a desenhar é notável que a maneira como se trabalha com desenho influencia na interpretação do que o desenho é, ou seja, “uma formação especializada carrega uma visão também especializada da linguagem” (DERDYK, 2015, p.44).

No conhecido livro *Desenhando com o lado direito do cérebro*, a professora e desenhista, Betty Edwards, sobre a pergunta “o que é desenhar?” responde: “desenhar é ‘copiar’ o que você vê no plano de imagem”, e explica que o plano de imagem é “um plano transparente imaginário, como uma moldura de janela, que está sempre pairando diante do rosto do artista, sempre paralelo ao ‘plano’ dos seus olhos” (EDWARDS, 2000, p.118).

Para os artistas que atuam com o desenho figurativo “realista”, desenhar é, normalmente, registrar graficamente numa superfície o que se consegue observar com o sentido da visão.

O conceito de Giorgio Vasari predomina, tanto que, quando o desenho não é uma “imitação” do mundo natural, é então a base para algo que ainda irá se criar, seja na pintura, na escultura, na arquitetura ou até em mídias mais recentes, como o vídeo. É um ponto de vista no qual o conceito de representação é mais forte do que o conceito de desígnio. Desenho seria mais relacionado a *drawing* do que a *design*, como Martins explica o uso na língua inglesa com a separação do conceito em duas palavras de raízes distintas.

Mesmo após cerca de 500 anos, as ideias renascentistas são as mais comuns em relação ao desenho, aparentemente influenciando os significados no dicionário e até nos glossários de livros de arte, como em *Iniciação à História da Arte*, no qual desenho é definido como “um esboço, traçado ou representação através de linhas. Os desenhos são geralmente feitos sobre papel com caneta, lápis, carvão, pastel, giz, etc.” e esboço é descrito como a “delineação inicial de um desenho, que representa as principais características de uma composição; frequentemente usado como estudo preliminar” (JANSON, JANSON, 1988, p.454).

Se a definição de desenho como representação gráfica aparece em tantas publicações – dicionários, livros de História da Arte e principalmente nas obras que têm como objetivo ensinar a desenhar – seria normal que o uso comum do termo seja justamente esse, ainda mais em vista que o que geralmente fascina as pessoas que não desenhavam é o fato de uma pessoa conseguir passar para o papel, através de linhas e massas, o que os olhos conseguem ver.

Porém vale lembrar que “existem inúmeras definições do que possa ser desenho. Existem várias descrições e reflexões relativas ao ato de desenhar” (DERDYK, 2015, p.40).

Falamos muito até aqui do desenho feito com o sentido de identificação, de reconhecimento, no qual, “através de linhas e manchas há a intenção de representar determinada coisa, sendo que o êxito dessa representação é tanto maior quanto maior for a identificação que posteriormente um outro observador faça do que se representa” (RODRIGUES, 2003, p.27).

Tratamos um pouco da visão de psicólogos e filósofos que pesquisam o desenho infantil. Mas e as outras áreas que o desenho também atua fortemente, como a Arquitetura, o Desenho Industrial, o Design Gráfico e as histórias em quadrinhos, o que seus profissionais pensam acerca do desenho?

E os artistas visuais modernos e contemporâneos que não se utilizam da figuratividade em seus trabalhos? Provavelmente estes não irão dizer que o desenho é uma “imitação” da natureza. “Assim, restringir o desenho à prática morosa e às vezes sofrida de uma maneira de desenhar mais clássica é ignorar a sua própria definição e a sua caracterização” (RODRIGUES, 2003, p. 18), visto que desenho também é desígnio, é ideia, é plano, é projeto.

Para o artista contemporâneo o desenho e o desenhar podem ser o que ele quiser, dependendo de sua intenção, objetivo e criatividade, pois são atividades do imaginário, uma linguagem potente e múltipla, capaz de atender às mais variadas sensibilidades (DERDYK, 2015, p.21 e 59).

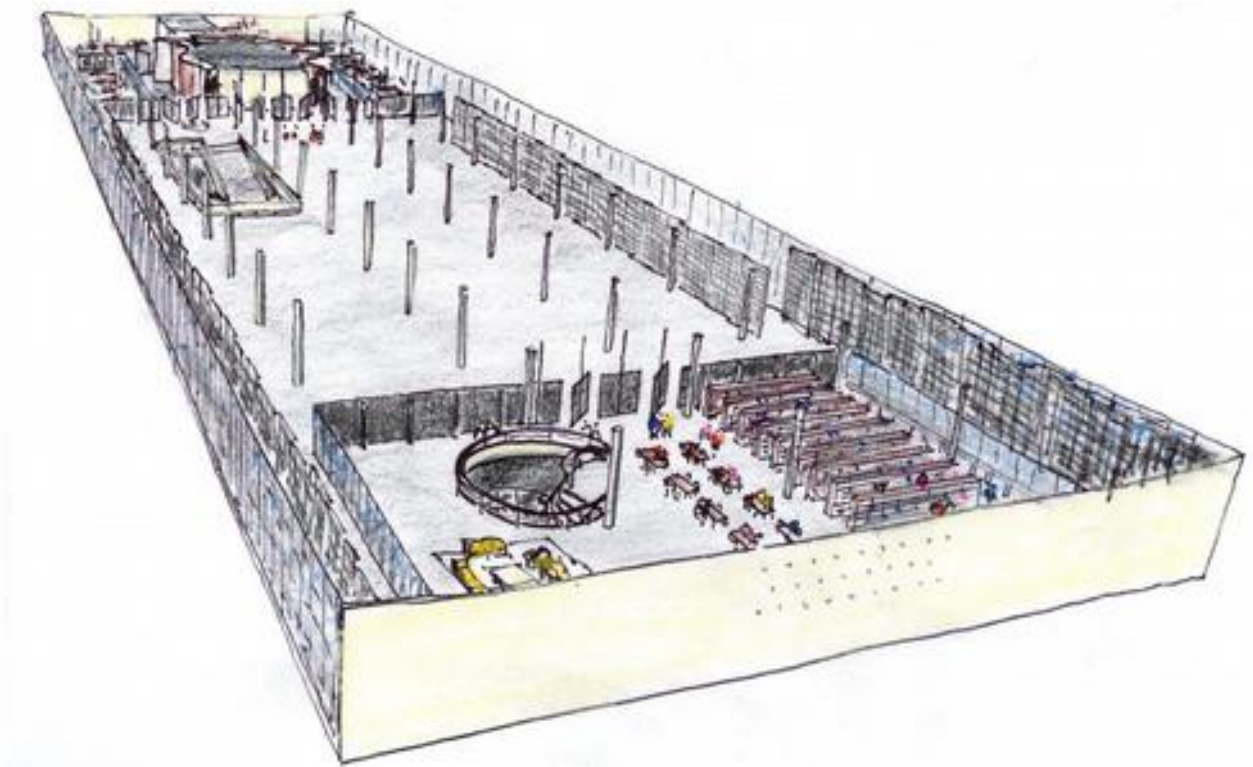
Marcelo Ferraz, arquiteto e sócio-fundador do escritório Brasil Arquitetura, tem realizado vários projetos com premiações no Brasil e no exterior. Entre eles, destacam-se o Bairro Amarelo (1997), em Berlim, Alemanha; o Museu Afro Brasil (2004, figura 10), em São Paulo; a Villa Isabella (2005), em Hanko, Finlândia; e a Praça das Artes (2006), em São Paulo.

Ferraz também é professor e, em seu texto *Desenho e projeto*, diz que o desenho é importante para o fazer arquitetônico, sendo ainda hoje “uma das principais ferramentas da arquitetura e, em muitos momentos, confunde-se com a própria, tal a proximidade da linguagem meio (o desenho) com a linguagem fim (a arquitetura)” (FERRAZ, 2007, p.223).

O autor afirma que se alguém disser: “Já tenho a ideia, agora só falta o desenho (projeto)”, significa, então, que falta tudo, porque “infindáveis desenhos poderão dar infindáveis formas (e conteúdos) a uma ideia arquitetônica” (FERRAZ, 2007, p.224-225). E ainda:

[...] nos utilizamos da palavra “desenho” para nos referir ao projeto, sem pensar que projeto é muito mais que desenho. Projetar é ver adiante, enxergar à frente algo que poderá ou não ser concretizado. Ao projetar, podemos recorrer a várias linguagens, como o desenho, a escrita, a fotografia, esculturas (maquetes), sons, falas, etc. Mas, em nossos dias, o desenho como linguagem ainda é fundamental na prática arquitetônica, seja em sua concepção, seja em sua expressão (FERRAZ, 2007, p.223).

Figura 10 – Esboço do Museu Afro Brasil



Fonte: BRASIL ARQUITETURA, 2019

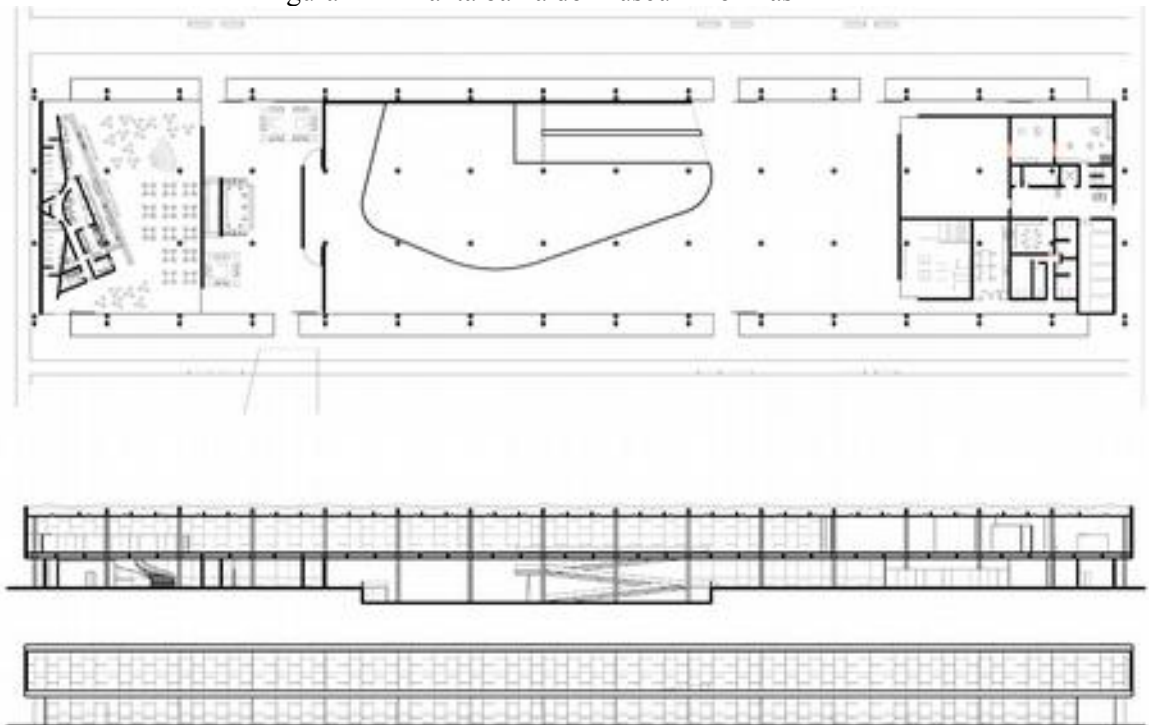
Para o arquiteto, durante o ato de desenhar ele observa, faz anotações, registra a natureza ou o lugar da intervenção, sua geografia e ao mesmo tempo a transforma, portanto o desenho serve tanto para apreender o lugar, quanto para transformá-lo: “Em ato único de criação, utilizamos o desenho (design, projeto) como meio de percepção (*forma de conhecer*) e de expressão (*forma de conhecimento*) (FERRAZ, 2007, p.224). Neste caso, desenhar não é só ver o local, mas também imaginar como ele será. É visualizar o presente e o futuro e planejar o que (e como) será executado neste intervalo entre os dois momentos.

O desenho, na Arquitetura, não aparecerá no produto final, isto é, nas edificações que são erguidas ou nos ambientes que são construídos. O desenho inicialmente servirá para se estudar o local e visualizar ideias, como é o caso dos esboços rápidos que geralmente são feitos no começo do projeto. Depois, esses esboços e rascunhos servirão de base para o desenho da planta baixa, um desenho técnico esquemático, complexo, contendo medidas e escalas muito bem definidas, no qual se pode entender e visualizar como será a futura construção e servirá de guia para essa (Figura 11).

A planta baixa não pode ser feita de qualquer jeito ou num formato que apenas o arquiteto que a criou entenda. Existem regras e códigos a serem seguidos, uma linguagem própria, pois ela será compartilhada com outros profissionais envolvidos na obra, como os engenheiros, e eles precisam conseguir *ler* o seu conteúdo. Este desenho é como um manual de instruções da obra que o arquiteto concebeu em sua mente, servindo para orientar toda uma equipe a executá-la o mais próximo do que foi imaginado.

[...] não é pretensão dizer que o arquiteto “desenha” o mundo. Mundinho ou mundão, não importa. O espaço envolvente, “recipiente da existência”, é sempre um pedaço de mundo. Assim, o verdadeiro desenho em arquitetura é aquele que seleciona, organiza, constrói, integra partes e produz totalidades (e mesmo pequenos objetos são totalidades) (FERRAZ, 2007, p.227).

Figura 11 – Planta baixa do Museu Afro Brasil



Outra área que depende muito do desenho é o Desenho Industrial, que acaba possuindo o termo em seu próprio nome. No Brasil, a lei nº 9.279/96, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, no artigo 95, considera desenho industrial “a forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial” (BRASIL, 1996).

Quanto a sua forma de apresentação, podem ser classificados como bidimensionais (Figura 12) ou tridimensionais (Figura 13), sendo o conjunto ornamental de linhas e cores para ser aplicado a um produto, como estampas, padrões de superfície ou representações gráficas, o desenho industrial bidimensional; e a forma plástica ornamental de um objeto, como móveis, calçados, joias, veículos e embalagens, o tridimensional (INPI, 2019).

Figura 12 – Desenho industrial bidimensional



Ref.: DI 7102778-5.
Padrão ornamental aplicado em xícara.



Ref.: BR 30 2015 005141-8.
Padrão ornamental aplicado em tecido.

Fonte: INPI, 2019, p.15

Figura 13 – Desenho industrial tridimensional



Ref.: BR 30 2012 000635-0.
Configuração aplicada em frasco de perfume.



Ref.: BR 30 2015 002370-8.
Configuração aplicada em automóvel.

Fonte: INPI, 2019, p.16

O desenho industrial é um contraposto à produção artesanal, unitária ou em pequena série, surgindo devido às novas tecnologias que permitiram a fabricação de objetos em grande escala que apareceram na Revolução Industrial. É uma atividade criativa aplicada ao desenvolvimento de projetos de peças manufaturadas que leva em conta a técnica industrial apropriada, os materiais e os meios de produção disponíveis, as características perceptivas, a estética e a funcionalidade de cada produto, geralmente destinados à reprodução em série (HOUAISS, 2019).

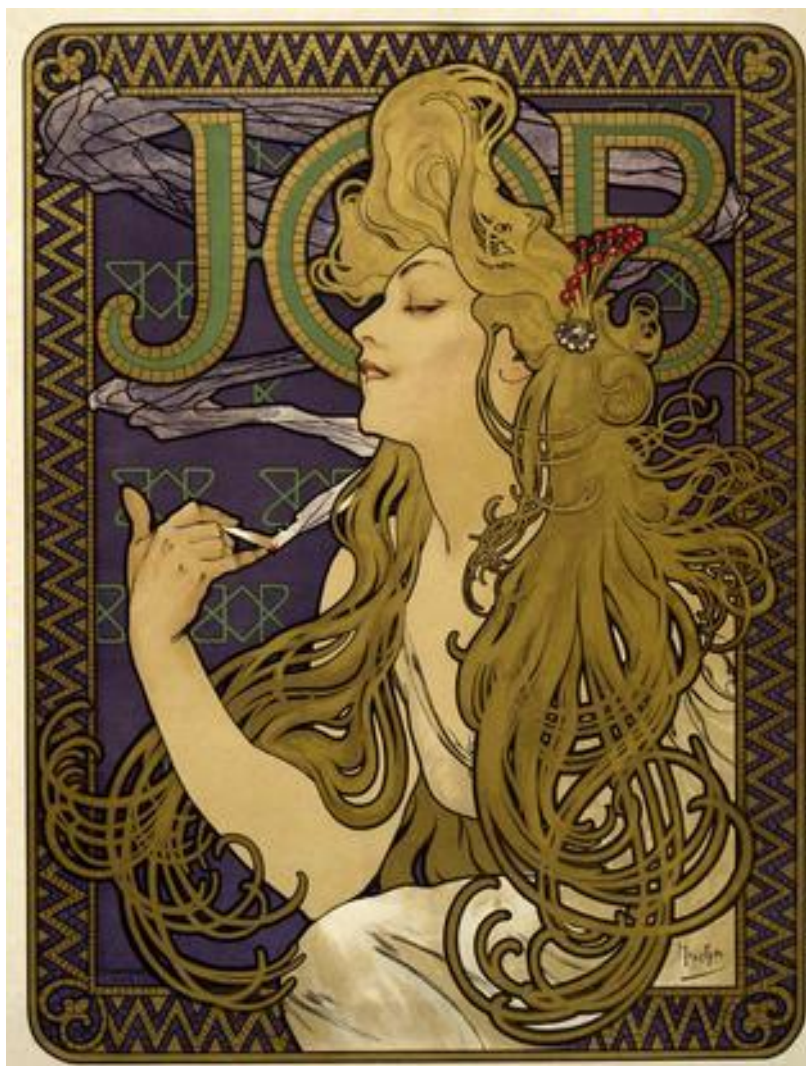
Nessa área, o desenho pode ser utilizado para a criação de produtos tridimensionais, desenhando-se o modelo da forma física do objeto, este modelo será produzido no formato de um projeto, que depois será fabricado por uma máquina. Ou então o desenho pode ser utilizado com propósitos decorativos, buscando deixar um produto mais atrativo visualmente através, por exemplo, de uma ilustração que será aplicada nele.

Por ser destinado à fabricação industrial, os projetos desenhados devem ser plenamente reprodutíveis, isto é, devem ser projetados de uma maneira que seja possível reproduzi-los uniformemente, em escala e sem desvios de configuração. Além disso, é necessário que a criação, “não tenha sido concebida unicamente como forma de expressão do autor, já que obras de caráter puramente artístico não são registráveis como desenho industrial, de acordo com o art. 98 da LPI” (INPI, 2019, p.19).

Sabendo que “Art. 98. Não se considera desenho industrial qualquer obra de caráter puramente artístico” (BRASIL, 1996). esse princípio acaba por diferenciar o uso do desenho no Desenho Industrial e nas Artes Visuais. No primeiro, as produções têm, geralmente, uma finalidade prática muito mais voltadas ao mercado e ao consumo característico da nossa sociedade capitalista.

Ainda que isso não tenha impedido que surgissem movimentos que primavam por aspectos artísticos em seus trabalhos, como o *Arts and Crafts*, na Inglaterra, encabeçado por William Morris, e que visava um retorno ao artesanato; a *Art Nouveau* (Figura 14), na Europa, que utilizava muitas curvas, em referência à natureza, e diversos ornamentos; e também a Bauhaus, na Alemanha, fundada por Walter Gropius, para provar que arte e engenharia não deveriam ser estranhas umas às outras, como ocorrera no século XIX, mas que podiam caminhar juntas colhendo benefícios mútuos (GOMBRICH, 2008).

Figura 14 – Cartaz publicitário da marca de cigarros Job, feito por Alfons Mucha, representante da Art Nouveau, 1896



Fonte: ULMER, 2006, p.39

Há alguns anos, o termo “desenho industrial” tem sido debatido no Brasil, uma vez que os novos aspectos tecnológicos e industriais, como os processos de automação e informática, criaram novos contextos de produção. Começa a construção do campo do Design no país. Segundo Cara (2008, p. 14), nos anos 1960 “a literatura internacional abandona nomenclaturas como ‘*industrial design*’, que fora traduzido como ‘desenho industrial’, enfocando sobretudo o desenho de produto, e passa a utilizar somente o termo inglês ‘*design*’, com significado mais amplo”.

Villas-Boas (2007, p.52-54) conta que no V Encontro Nacional de Desenho Industrial (ENDI), realizado em 1988, em Curitiba, foram adotadas nomenclaturas para a área, sendo a atividade profissional referida como *design*, e as habilitações são *design de produto* e *design*

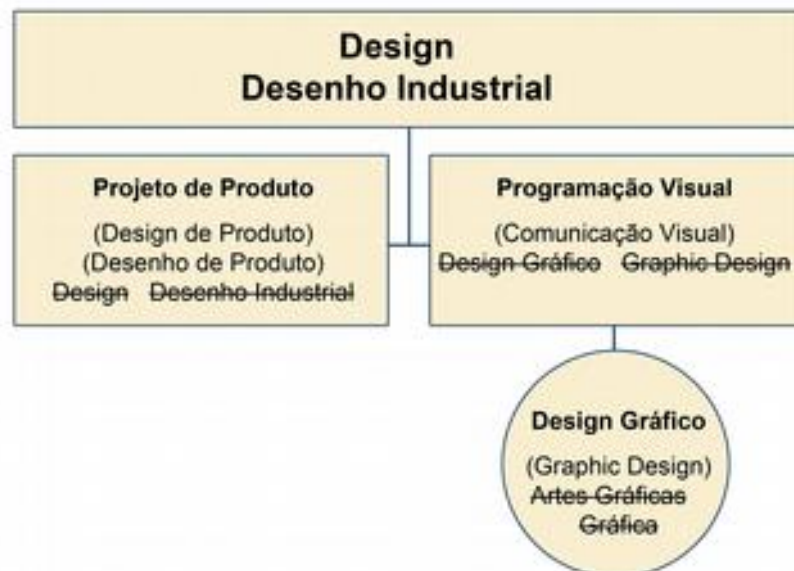
gráfico (as únicas que existiam na época). Porém, existem as nomenclaturas adotadas pelo Ministério da Educação para a regulamentação dos cursos de nível superior no Brasil, sendo Design ou Desenho Industrial a área de conhecimento e a prática profissional como um todo, e as habilitações profissionais tradicionais são o *projeto de produto* e a *programação visual*.

Das diversas nomenclaturas adotadas correntemente no Brasil, muitas se equivalem e são correlatas, como *design* e *desenho industrial*, ou *programação visual* e *comunicação visual*, porém, para Villas-Boas (2007, p.54-55):

Outras me parecem inexatas e dão margem a equívocos, como o uso de *design gráfico* referindo-se a programação visual (como adotada pelo V ENDI), ou *gráfica* como sinônimo de *design gráfico*. E outros completamente errôneos, como a referência ao projeto de produto pelo termo genérico *desenho industrial* (no caso brasileiro; no exterior, o correspondente *industrial design* se refere de forma corrente exclusivamente ao projeto de produto), ou *artes gráficas* como sinônimo de design gráfico (*artes gráficas* é um termo que se refere ao conhecimento e uso de técnicas de impressão, e a recorrência ao termo *artes*, neste caso, busca sublinhar o aspecto artesanal que, apesar do avanço tecnológico, a atividade ainda guarda e da qual não prescinde para o alcance de uma produção de boa qualidade).

Abaixo, podemos ver o quadro feito por Villas-Boas (figura 15) para apresentar os termos que ele utiliza e onde estão situados dentro da área de desenho industrial/design. As expressões em negrito e entre parênteses são aquelas utilizadas correntemente, e as expressões riscadas são as que, com o sentido atribuído, são equivocadas e acabam por gerar confusão.

Figura 15 – Quadro dos termos da área de desenho industrial/design



Na língua portuguesa, a palavra “desenho”, como dito anteriormente, abrange dois significados distintos: tanto pode remeter a uma representação gráfica de algo, a definição mais usual; como também ter o sentido de desígnio, projeto. Entre os povos da língua inglesa, a palavra *design* significa muito mais projeto, enquanto *drawing* se refere normalmente à atividade manual, ao trabalho artesanal. Isto pode estar ligado ao fato da Revolução Industrial ter início na Inglaterra, antes de se espalhar para a Europa Ocidental e Estados Unidos, influenciando, deste modo, no afastamento da palavra desenho do sentido de desígnio nos países latinos.

Todavia, em espanhol também existe a divisão “entre dibujo e diseño que acompanha muito de perto as diferenças entre os dois significados em inglês para drawing e design” (MARTINS, 2007, p.3), e como a Espanha não acompanhou o desenvolvimento industrial da Europa naquele período, não há como afirmar que este fato histórico tenha efetiva relação com a distinção dos dois termos em determinados países.

Esse debate sobre o uso dos termos *desenho industrial* ou *design* atingiu o setor universitário e, combinado ao crescimento de novos cursos superiores que tem acontecido, majoritariamente das instituições da rede privada⁷ e dos cursos de tecnologia⁸ (INEP, 2017), surgiram vários cursos com o termo *design* em seus nomes, causando desorientação e dúvidas para quem pretende ingressar nesta área.

Atualmente, no Brasil, existe o bacharelado em Desenho Industrial concomitantemente com o bacharelado em Design, sendo que este segue, em geral, a mesma proposta de curso e as habilitações tradicionais do primeiro, porém tendo em vista as diversas subáreas que surgiram em cada habilitação e mudando seu nome para Design com o intuito de ter um sentido mais abrangente, assim como é utilizado internacionalmente. No Projeto Pedagógico do Curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), é descrito o perfil desejado para o egresso:

O Curso de Design oferecerá ao aluno sólida formação projetual, prática e crítica, sobre conceitos, técnicas produtivas e de teoria de projetos em design. O profissional a ser graduado pelo curso estará habilitado para o design com enfoque interdisciplinar, abrangendo design visual, de produtos, de serviços e seus sistemas, e outros coerentes com os objetivos do curso, consideradas as características dos usuários e de seu contexto sociocultural, político-econômico e ambiental, bem como as potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas nas quais os sistemas, produtos e serviços serão desenvolvidos se utilizados (FAU-USP, 2017, p.3).

7 Das 2448 Instituições de Ensino Superior, 2152 são privadas, enquanto 296 são públicas (INEP, 2017, p.9). A rede privada tem três em cada quatro alunos de graduação (Ibid., p.16). Oito em cada dez alunos de cursos tecnológicos frequentam a rede privada (Ibid., p.37).

8 Nos últimos 10 anos o número de alunos de cursos tecnológicos subiu 141% (INEP, 2017, p.28).

Utilizar o nome *design* em vez de *desenho industrial* contribui para o curso se afastar de sua tradução do termo inglês *industrial design*, que no exterior remete ao projeto de produto. Além disso, evita ser confundido com os novos cursos superiores de tecnologia que se originaram de suas habilitações tradicionais e são mais específicos em seus conteúdos, como os cursos de Design de Produto, proveniente da habilitação de projeto de produto, e de Design Gráfico, proveniente da subárea da programação visual, mas que busca englobar diversas outras subáreas desta habilitação.

Segundo o Cambridge Dictionary, a palavra *design* pode ser um substantivo ou um verbo e significar, entre outras coisas, “um desenho ou conjunto de desenhos mostrando como um edifício ou produto deve ser feito e como ele irá funcionar e parecer⁹”, e “a maneira em que algo é planejado e feito¹⁰”.

No Oxford Dictionary, *design* também pode significar “propósito ou planejamento que existe por trás de uma ação, fato ou objeto¹¹” e “fazer ou planejar (algo) com uma finalidade específica em mente¹²”. Estas concepções remetem ao significado do verbo *desenhar* no sentido de elaborar projeto, conceber e planejar. No entanto, como a palavra “desenho” abarca outros significados além desses no Brasil, utilizar o termo *design* no lugar de “desenho” contribui a definir melhor qual o sentido se pretende utilizar no caso dos cursos superiores, que é o de projeto, plano.

Porém quando consultamos a palavra “design” nos dicionários de nossa língua, além dos significados de “concepção de um produto”, anteriormente citado, de “produto desta concepção” e o “mesmo que desenho (no sentido de 'forma do ponto de vista estético e utilitário' e 'representação de objetos executada para fins científicos, técnicos, industriais, ornamentais')”, as outras significações listadas auxiliam para proliferar a confusão na área ao dizer que design é o “mesmo que desenho industrial”, o “mesmo que desenho de produto” e o “mesmo que programação visual. Ou seja, segundo o Houaiss, design é tanto o desenho industrial quanto as suas habilitações tradicionais, justamente os equívocos que Villas-Boas pretende esclarecer.

É possível encontrar enganos similares em publicações especialmente voltadas a quem procura informações sobre os cursos de nível superior, como o Guia do Estudante, famosa revista da editora Abril voltada aos vestibulandos, publicada desde 1984, no qual diz que

9 *a drawing or set of drawings showing how a building or product is to be made and how it will work and look.*

10 *the way in which something is planned and made.*

11 *Purpose or planning that exists behind an action, fact, or object.*

12 *Do or plan (something) with a specific purpose in mind.*

“Artes Visuais, Design Publicitário, Design de Interface Gráfica ou apenas Design. Todos esses são nomes usados pelas universidades para nomear o mesmo curso: Design Gráfico” (NADAI, 2017).

Esta afirmação está totalmente incorreta, a começar que design de interface gráfica e design gráfico são originalmente subáreas da habilitação de programação visual, do Design. Já o curso de Artes Visuais, embora apresente alguns conteúdos correlatos, contém muitas matérias bem distintas e com viés mais artístico do que comunicacionais, como performance, escultura, instalação, pintura, arte conceitual, *body art* e etc.

Traduzir o termo *design* como “desenho”, hoje em dia, não faz mais sentido, visto que a palavra inglesa *design* já foi incorporada pela nossa língua, sendo utilizada em nosso vocabulário cotidiano por muitas pessoas fora da área e incluída até em nossos dicionários, como já foi dito.

Quando esta tradução ocorre ela é capaz de causar uma confusão no significado que se pretende transmitir, principalmente entre os mais jovens, que já nasceram habituados com essa expressão. Por exemplo, é mais provável que um adolescente consiga falar melhor sobre a definição do que é design do que a de desenho industrial, e pode ocorrer deste mesmo adolescente dizer que nem sabe o que é desenho industrial, sendo que, como já vimos, estas duas expressões, originalmente, são equivalentes no Brasil.

Em nossa pesquisa sobre diversas definições sobre o que é desenho, um dos livros consultados foi *Princípios de Forma e Desenho*, que afirma: “muitas pessoas considerariam o desenho como algum tipo de esforço para embelezar a aparência externa das coisas. Certamente, o mero embelezamento constitui um aspecto do desenho, porém o desenho é muito mais do que isto¹³” (WONG, 1998, p.41).

Em vista das definições que já apresentamos aqui nesta tese, “embelezar a aparência externa das coisas” remete muito mais ao que é denominado desenho industrial pela lei nº 9.279/96 do que as definições de desenho feitas pelo dicionário da língua portuguesa, pelos artistas, psicólogos ou arquitetos.

Isto acontece porque o nome original do livro é *Principles of form and design*, publicação na qual é reunida, em um volume único, quatro livros do autor abordando diversos aspectos do design: *Principles of Two-Dimensional Design* (1969), *Principles of Three-Dimensional Design* (1977), *Principles of Color Design* (1987) e *Principles of Two-Dimensional Form* (1988). Na versão brasileira deste volume único, a palavra *design* foi

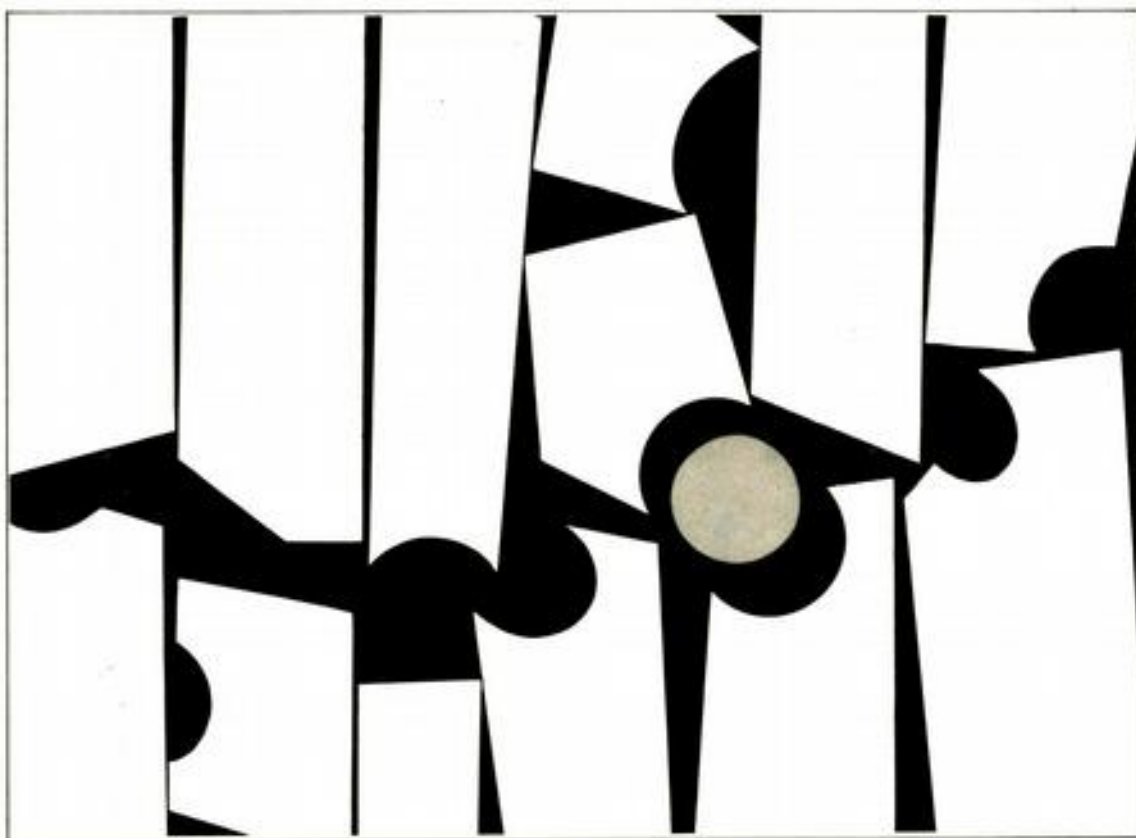
13 *Many people would think of design as some kind of effort in beautifying the outward appearance of things. Certainly mere beautification is design, but design is much more than this (WONG, 1993, p.41).*

traduzida como desenho não apenas no título, mas durante todo o texto, sendo que em toda a obra ela é utilizada basicamente no sentido de design, isto é, de projeto, plano, desígnio.

Teria sido melhor a utilização do termo em inglês para se evitar enganos de quando o autor está falando do desenho como projeto, forma física ou como representação gráfica numa superfície, afinal este último aspecto, de imagem, ilustração ou grafismos, é um recurso amplamente utilizado nos trabalhos de design. Como exemplo disso:

O desenho é um processo de criação visual que tem propósito. Diversamente da pintura e da escultura, que constituem a realização das visões e sonhos pessoais dos artistas, o desenho preenche necessidades práticas. Um trabalho de desenho gráfico deve ser colocado diante do olhar do público e transmitir uma mensagem predeterminada. Um produto industrial tem de atender às exigências dos consumidores¹⁴ (WONG, 1998, p.41).

Figura 16 – Exercício de balanço informal



Fonte: WONG, 1969, p. 61

14 *Design is a process of purposeful visual creation. Unlike painting and sculpture which are realization of artists' personal visions and dreams, design fills practical needs. A piece of graphic design has to be placed properly before the public and convey a message. An industrial product has to meet consumers' requirements (WONG, 1993, p.41).*

A constante demanda por propagandas em nossa sociedade, seja de novos produtos, eventos ou serviços, visando divulgar informações dos mais diversos tipos e que sejam vistos e assimilados pelo público-alvo resulta que diversos designers escolham por se especializar no campo da comunicação visual. O mercado inclusive escolhe profissionais por segmentos, é comum que na criação de um novo produto sejam separadas as pessoas, ou equipes, responsáveis pela elaboração do objeto, da embalagem e do material de divulgação.

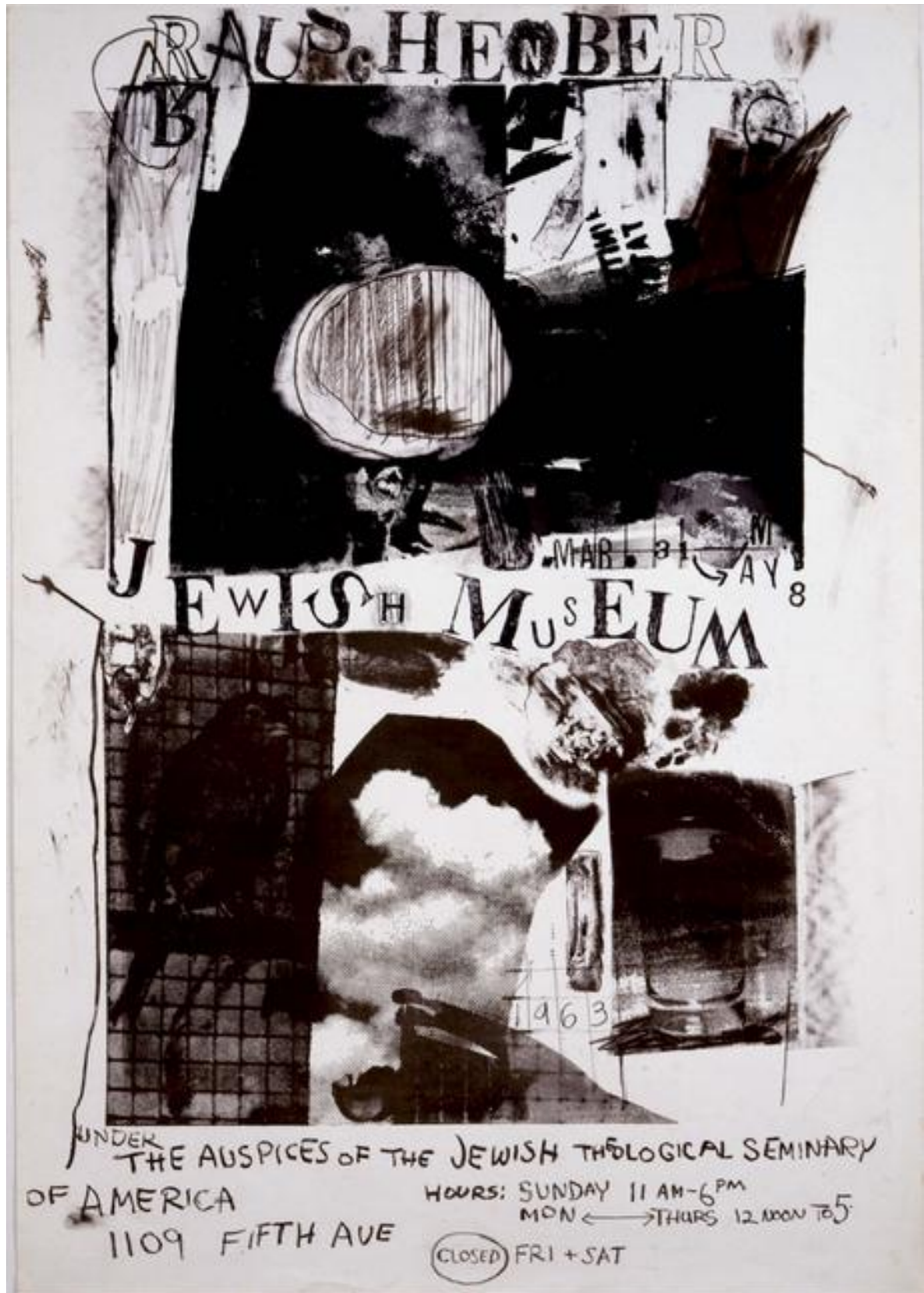
Dessarte, o profissional que produzirá a logomarca, os *outdoors*, a página de internet e demais peças publicitárias, não precisa ter conhecimento de projeto de produtos, não sendo necessário fazer especificamente uma graduação de Design ou Desenho Industrial, podendo vir de cursos mais especializados como o Design Gráfico. Segundo Villas-Boas (2007, p.30) “Design gráfico é a atividade profissional e a consequente área de conhecimento cujo objeto é a elaboração de projetos para reprodução por meio gráfico de peças expressamente comunicativas”.

O design gráfico, que eventualmente é chamado de “desenho gráfico”, trabalha com a ordenação de elementos visuais textuais e não textuais com a finalidade de comunicar uma dada mensagem da maneira mais efetiva para seu público-alvo, seja persuadindo o leitor e atraindo o seu interesse para a peça criada ou guiando sua leitura para que ele assimile claramente as informações mais importantes que se deseja transmitir: “O design gráfico não é a simples diagramação de uma página, embora a diagramação possa ser uma das ferramentas de trabalho do designer. Também não é a ilustração embora possa ser um dos elementos utilizados para a consecução de um projeto” (VILLAS-BOAS, 2007, p.30).

As peças elaboradas podem ser cartazes, páginas de revistas, capas de livros ou de produtos fonográficos, cartões de visita, panfletos, etc., sendo direcionadas para a impressão, seja em papel ou em outros materiais, bem como destinadas para suportes digitais, como as telas de computador, televisão, celulares ou projetores e sendo veiculadas pela internet em um nível de reprodução diferente da impressão física feita em gráficas.

Derivada do desenho industrial, tem igualmente a característica de ser realizada para a reprodução a partir de um original, mesmo que o original seja virtual, porém existem vertentes que buscam a aproximação com o artesanato e às artes visuais, trabalhando com peças únicas ou pequenas séries. Não é raro encontrar artistas visuais, ilustradores e quadrinistas atuando na área de Design Gráfico e produzindo peças publicitárias devido aos seus conhecimentos de composição visual.

Figura 17 – Poster para The Jewish Museum, de Robert Rauschenberg, 1963.



A pessoa que trabalha na área de Design é designer e, para se enunciar cada especialidade, é acrescentado um ou mais termos depois do termo design, em português, ou, se for em inglês, é acrescentados a especialização antes do termo em questão. Designer tem o sentido, então, de uma pessoa que planeja e/ou cria algo específico.

A pessoa que atua com design gráfico, criando diversas peças gráficas visuais para comunicação, por exemplo, é o designer gráfico ou *graphic designer*; se atuar com projeto de produto, será o designer de produto ou *product designer*. E ainda existem as subáreas como *brand designer*, especialista em logomarcas; *web designer*, especialista em páginas de internet; *character designer*, especialista na concepção de personagens, tanto para animações, história em quadrinhos e videogames (este profissional trabalha também com desenho no sentido de representação gráfica de alguma coisa, em seu aspecto mais visual); eco designer, especialista em desenvolver produtos ecológicos; entre outras especializações importantes.

Outras graduações também acabaram por gerar cursos tecnológicos mais especializados e, segundo o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, do Ministério da Educação (2016), existem ainda mais três cursos que utilizam o termo design em seu nome: Design de Animação, Design de Interiores e Design de Moda.

Além dos cursos de nível superior, muitos cursos técnicos são constantemente criados abordando as diversas subáreas que já se consolidaram e possuem muitos profissionais atuantes, assim como cursos sobre as novas subáreas que têm surgido ou podem surgir, seja devido às novas tecnologias que evoluem constantemente, ou devido à mudanças no mercado.

Assim como já temos o designer de games, que projeta mundos e regras que são apresentados em formatos interativos, a realidade virtual pode fazer com que no futuro próximo tenhamos designers de ambientes virtuais, ou então, dependendo dos códigos de ética na saúde, é possível haver um designer que lide com manipulação genética e possa planejar corpos humanos antes dele ser concebido.

O termo *designer* está tão em voga em nossos dias atuais que inúmeras pessoas estão criando novas nomenclaturas utilizando a classificação de designer para intitular a atividade que ela executa nas mais variadas áreas fora do design, buscando ser o primeiro ou o único neste ramo, e/ ou por causa do termo ser estrangeiro, e não completamente entendido por uma grande parte da sociedade brasileira, e isso causar uma impressão de ser algo mais sofisticado, profissional ou melhor.

No setor de tratamentos de beleza, existem designer de sobrancelhas, designer de unhas, designer de cabelos, designer de barbas; no setor da alimentação tem designer de bolos (*cake designer*) e o designer de doces; e outros setores também vão apresentando os seus

novos designers, como o designer de eventos, designer de festas, designer floral, designer de viagens (Figura 18), designer de guarda-roupas e designer de rotinas familiares.

Figura 18 – Página de internet explicando o que é um designer de viagens ou *travel designer*.

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://vouparaitalia.com/travel-designer>. The page content is as follows:

Travel

Quem é o Travel Designer?

Em primeiro lugar ele é um viajante, e é também um consultor. Seu trabalho é planejar e organizar as viagens para realizar os sonhos dos outros, mas isto não seria possível sem ter antes viajado e conhecido os lugares em primeira mão. Para ser um Travel Designer não há escolas, cursos ou livros: a viagem é a única e a melhor escola. Não só isso: o Travel Designer, além de ser um viajante apaixonado, insaciável por experiência e conhecimento, também possui habilidades técnicas ligadas ao mundo do turismo: conhece as questões relacionadas às companhias aéreas e as proteções legais a serem oferecidas ao cliente.

Algo semelhante a um agente de viagens?

Absolutamente não. Um Travel Designer não compra pacotes de um catálogo ou de um operador local. Pelo contrário, ele é um apaixonado pelo mundo, onde provavelmente já esteve nos destinos que propõe, ou já passou várias vezes por este destino e que talvez tenha até vivido lá. Ele desenha rotas e experiências com base nas necessidades e interesses de cada cliente, disponibilizando sua própria experiência de viajante e técnico.



O que é diferente de um agente de viagens e um operador turístico?

O agente de viagens é um intermediário, o operador turístico é uma agência que cria e vende pacotes de viagens. O Travel Designer, por outro lado, é criativo: não possui um catálogo, não tem itinerários pré-estabelecidos, funciona apenas com programação ad hoc e em destinos precisos, cria a viagem para um cliente específico, projeta e assina. Ele é um profissional que sugere as melhores experiências à fazer e de como fazer. Não revende, mas cria com base na sua própria experiência.

Fale Conosco

Nome

Sobrenome

Fonte: VOU PRA ITÁLIA, 2019

As histórias em quadrinhos (HQ) compartilham algumas características em comum com o design gráfico, como a utilização do desenho para comunicação e a reprodutibilidade das obras. Em ambas as áreas existe um objetivo de transmitir uma mensagem e que essa mensagem seja captada e entendida por uma outra parte, e as revistas de HQs, em geral, são reproduzidas, por meio impresso ou virtual, a partir de um original.

Os quadrinhos, considerados a Nona Arte e também chamada de Arte Sequencial, termo cunhado por Will Eisner, lidam com dois dispositivos: as imagens e as palavras, porém a utilização das palavras não é vital, como podemos ver na série de quadrinhos *Spy vs. Spy*, criada por Antonio Prohias, em 1961, e publicada na revista Mad (1961; figura 19). O próprio nome, no Brasil, ajuda a entender o que é a arte da HQ, pois já nos remete a pensar que são histórias feitas com imagens que ficam dentro de pequenos quadros.

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos (EISNER, 1999, p.38).

Figura 19 – HQ Spy vs. Spy publicada na revista Mad #60, em julho de 1961



O quadrinista utiliza-se de muitos desenhos para se fazer uma história (na maioria dos casos) e esses desenhos vão sendo colocados lado a lado, enquadrados (ou não) e geram uma sequência de imagens com um sentido de leitura. Por conta disso, é frequente que o foco de muitos quadrinistas não esteja em um desenho apenas, mas no efeito de movimento e ação que ocorre quando se utiliza muitas imagens, e a narratividade que isto gera: “O enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação” (EISNER W., 1999, p.38).

Narrativa é um conceito importante na área dos quadrinhos. É difícil encontrar os desenhistas de HQs definindo o que é desenho, eles tratam mais de explicar o que são as histórias em quadrinhos e como os desenhos em sequência funcionam, como se desenho já fosse algo entendido por quem se interessa por HQ ou as produz, porém quando entram no âmbito da narrativa, autores como Will Eisner e Scott McCloud (2008; figura 20) se debruçam com afincos para analisá-la:

Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído. Assim a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo. (EISNER W., 1999, p.41)

Para o quadrinista transmitir sua história ou mensagem, ele vai precisar escolher as imagens que desenhará em cada quadro e a quantidade destes, porquanto uma mesma mensagem pode ser executada com muitos ou poucos quadrinhos, depende de como o artista quer expressar a sua ideia.

Figura 20 – Scott McCloud falando sobre fluxo de imagens e narrativa



Fonte: McCLOUD, 2008, p.35

A série de trabalhos que apresenta poucos quadros são consideradas as tiras, ou tirinhas, que são também histórias em quadrinhos, com a característica de mandar mensagens mais curtas. Mas essa utilização da quantidade de quadros para se determinar se o trabalho é uma tira não pode ser utilizada como regra, pois existem muitos artistas que produzem tiras com números variados de quadros, respeitando muito mais um tamanho “padrão” que se configurou nas tiras publicadas em jornal.

A maioria dos jornais no Brasil publicam em formatos muito similares, mesmo em tamanhos diferentes a proporção se mantém muito próxima, “as dimensões são 15 cm por 4 cm na Folha de S.Paulo, 14 cm por 4 cm no Estado de S.Paulo e 12 cm por 3,5 cm em O Globo, do Rio de Janeiro” (RAMOS, 2009, p.2).

Figura 21 – Níquel Náusea, de Fernando Gonzalez publicada na Folha de São Paulo em 1985.



Fonte: NÍQUEL NÁUSEA, 2019

A quantidade de páginas também poderia servir para outro tipo de classificação entre as HQs, Will Eisner (1999, p.7) diz que “as primeiras revistas de quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de *graphic novels* (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais que qualquer coisa, os parâmetros da sua estrutura”.

É como se as HQs saíssem da esfera da sentença, da frase, e fossem para a dos parágrafos, páginas, textos. Ou seja, nas *graphic novels*, o quadrinista consegue falar de maneira mais longa, podendo entrar em maiores detalhes da história ou dos pensamentos e/ou sentimentos envolvidos.

Mas isto não pode ser utilizado como classificação de qualidade do material, no sentido que as *graphic novels* são melhores que os quadrinhos mais curtos feitos com menos páginas. Uma história feita com uma página ou duas pode debater muitos pontos teóricos de um assunto e ser altamente complexa em sua mensagem, assim como uma história de 100 páginas pode tratar de temas simples e de maneiras singelas. São apenas tipos diferentes de histórias em quadrinhos.

Por ser uma arte nova, ela tem passado por constantes evoluções, pois avanços tecnológicos a influenciam muito, principalmente as novas tecnologias de reprodução de imagens. Antigamente se utilizava muito o preto e branco por conta das limitações das máquinas de impressão; com o desenvolvimento das novas telas, de computador, *tablet* ou celular, que hoje são usadas como suporte, cores ilimitadas podem ser utilizadas e até recursos de animação. Novos formatos e suportes vão surgindo, e assim modificando as relações das histórias com as imagens, que não precisam ser necessariamente somente desenhos:

A imagem dos quadrinhos é, ou foi, tradicionalmente oriunda do desenho manual, quando não havia ainda um processo de passar a fotografia para o jornal, embora ela já existisse desde 1826 [...]. Hoje, a criatividade e a capacidade, aliadas à magia das artes gráficas e dos computadores, nos oferecem outras formas de histórias que não a desenhada, mas em pinturas, em fotos e mesmo em colagem (CAGNIN, 2014, p.46).

Um pesquisador que explorou muito como o desenho opera nas HQs é o brasileiro Antonio Luiz Cagnin. Além de examinar o funcionamento das imagens em sequência, também dedicou muito de sua pesquisa em entender a imagem por si só e sua relação com o sistema linguístico, aplicando teorias de Ferdinand de Saussure sobre a língua e a linguagem para explicar não apenas a parte do texto nas HQs, isto é, os balões de fala e legendas, mas também para auxiliar o entendimento do modo que as imagens exercem seus significados.

No livro *Quadrinhos: linguagem e semiótica*, o autor diz que “a imagem não é aquilo que representa, não tem a transparência da palavra e nem a opacidade do objeto; o meio do caminho do real e do imaginário, do documento e da ficção, ela fascina e também amedronta” (CAGNIN, 2014, p.15).

Os desenhos nas HQs tendem a ser figurativos, mas, diferente da busca de um desenho “realista” com os conceitos renascentistas, os quadrinistas executam desenhos mais simplificados e/ou estilizados, em sua maioria, narrando visualmente ações e fatos que acontecem na vida de alguém, em algum lugar, em algum tempo.

Ou seja, o desenhista vai desenhar representações gráficas de personagens executando ações em algum tipo de cenário em uma determinada época, reais ou fictícios. Os desenhos dos objetos, animais, pessoas, paisagens e etc, se empenharão em causar o reconhecimento visual nos leitores, além das representações de seres, objetos e lugares que não existem, que devem causar a sensação que essas coisas de fato existem.

O fato do desenhista precisar produzir muitos desenhos para se criar uma história acabou levando profissionais a buscarem um desenho que fosse mais rápido, visto que as obras considerados mais “realistas” possuem mais detalhes e demandam de mais tempo para serem produzidos.

Por exemplo, o desenho de uma árvore com as texturas do tronco, dos galhos e das folhas consome muito mais horas de trabalho do que o desenho de uma árvore simplificada com poucas linhas. Antigamente a tecnologia das impressões também não permitia uma reprodução de qualidade quando a imagem possuía muitos detalhes. Mas nada impede de existir pessoas no ramo como Alex Ross, que executa ilustrações que muitas vezes podem ser

confundidas com uma fotografia, de tanto que as representações gráficas se assemelham com a realidade física visível, e que levam dias para uma página ficar pronta, pela quantidade de trabalho é necessário para chegar ao resultado final.

Por outro lado, o desenho simplificado também é uma opção narrativa, não se produz estes tipos de desenhos nos quadrinhos apenas porque são mais rápidos e práticos de serem produzidos. Normalmente, as imagens “são representadas de maneira simplista com o intuito de facilitar sua utilidade como uma linguagem. Como a experiência precede a análise, o processo digestivo intelectual é acelerado pela imagem fornecida pelos quadrinhos” (EISNER W., 2005, p.19).

McCloud (1995, p.30) diz que isto é um “amplificação através da simplificação”, pois ao se eliminar detalhes não fundamentais se aumenta o foco dos detalhes mais importantes, evidenciando o significado que se quer transmitir em cada imagem. O estilo do cartum¹⁵ seria um grande exemplo da aplicação da amplificação através da simplificação. Ademais, quanto mais estilizado o desenho de um rosto, por exemplo, maiores chances dele parecer com rostos de diversas pessoas e, por isso, proporcionar mais identificação do leitor com o personagem retratado (figura 22).

Figura 22 – Exemplo de imagens menos e mais simplificadas



Fonte: McCLOUD, 1999, p.31

15 Neste caso McCloud utiliza o termo cartum no sentido utilizado na língua inglesa da palavra *cartoon*: 1 - *A simple drawing showing the features of its subjects in a humorously exaggerated way, especially a satirical one in a newspaper or magazine*; 1.2 - *A simplified or exaggerated version or interpretation of something* (Oxford Dictionary). (Tradução nossa: 1 - Um desenho simples que mostra as características de seus temas de uma maneira humoristicamente exagerada, especialmente a satírica em um jornal ou revista; 1.2 - Uma versão ou interpretação simplificada ou exagerada de algo)

Scott McCloud (1995, p.9), diz que histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Novamente temos na definição o fato das HQs servirem para transmitir informações, que é uma característica da comunicação visual, área de habilitação do design. “A codificação, nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto” (EISNER W., 1999, p.16). E para conseguir transmitir as informações, é necessário saber como usar a sua linguagem.

Serão utilizadas imagens estáticas, mas junto à representação figurativa o desenhista de quadrinhos tem uma gama de grafismos que o auxiliam a criar sensações de movimentos ou até de sons. Para que a mensagem seja transmitida de maneira clara para o leitor “a arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia” (EISNER W., 2005, p.21).

Para olhar dois pontos e um traço dentro de um círculo e entender isto como significando um rosto humano é necessário um processo de abstração que o leitor já esteja habituado, que este já possua em seu repertório este entendimento, pois, por exemplo, para se entender que estrelinhas em volta da cabeça significa levar uma pancada, ou as linhas que demonstram a trajetória de movimento de algo e sua velocidade é preciso conhecer esses signos que são empregados no sistema.

Uma das metas na justaposição de uma imagem depois da outra é que o leitor crie dentro de sua mente todo o ocorrido entre um quadro e outro. Todo quadro vai manter relação com o quadro passado e com o quadro futuro, ou seja, os desenhos não são criados de maneira isolada, e cada quadro faz parte da página como um todo.

Para Will Eisner “é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento”, por isso “a tarefa então é dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência” (EISNER W., 1999, p.38).

É como se o leitor que desenhasse mentalmente os desenhos que “faltam”, isto é, tudo o que está entre os quadros. O desenhista vai ter o controle sobre o que ele quer mostrar, o que deseja evidenciar e a ordem que deseja que o leitor siga, mas no momento que alguém estiver a ler a obra, o controle de como ele deslizará os olhos para ler e o que imaginará em cada passada de quadro, vai depender apenas do leitor.

Figura 23 – Exemplo de Will Eisner para explicar duas possibilidades de uma mesma cena.



Fonte: EISNER W., 1999, p.25

Laerte Coutinho é uma das quadrinistas mais importantes para a história das HQs brasileiras. Ingressou na Universidade de São Paulo (USP) em 1969, cursou jornalismo e música, mas não concluiu nenhum dos cursos. Três anos depois começou a publicar para o jornal do Centro Acadêmico e também fundou a revista de histórias em quadrinho Balão, na USP, junto com Luiz Gê.

A artista esteve constantemente próxima aos movimentos políticos, produziu peças de campanha para o MDB e fundou, 1979, junto com Sérgio Gomes, a editora Oboré, para fazer material de comunicação para sindicatos (COUTINHO, 2019).

Laerte ficou muito conhecida na década de 1990 pelas publicações na revista Chiclete com Banana, pela série de HQs “Piratas do Tietê” e também por publicar tiras na Folha de São Paulo desde esta época. Muito ativa na cena artística e nos debates de transgênero, seus trabalhos, e ela mesma, são constantemente objetos de pesquisa no meio acadêmico.

Por sua relevância como artista e pensadora crítica, sempre é convidada para programas de televisão e ter o seu próprio programa também, o “Transando com Laerte”, além de participar de diversos documentários, como o “Laerte-se” (2017), no qual reflete sobre a longa trajetória de sua autoaceitação como mulher.

Figura 24 – Tirinha da personagem Muriel, de Laerte Coutinho



Fonte: ITAÚ CULTURAL, 2019

Sobre a questão “o que é desenho?”, responde que “é um meio de expressão, pelo qual se utilizam sinais gráficos realizados em alguma superfície”, podendo se manifestar “como escrita, como representação, como símbolo, como tentativa sempre – mesmo quando dá a impressão de ter se constituído na solução perfeita” (ISODA, 2013, p.79). Sua definição nos remete ao desenho como representação gráfica, não apenas de elementos figurativos que podemos ver, mas como expressão em geral, englobando também a escrita. É um trabalho que requer esforço e experimentos para se chegar ao resultado final satisfatório.

Figura 25 – Tirinha “A mão”, de Laerte Coutinho



Fonte: ISODA, 2013, p.80

O ilustrador e professor Octavio Cariello foi um dos pioneiros no Brasil a trabalhar com quadrinhos para o mercado estadunidense, trazendo destaque aos quadrinistas nacionais para o mercado internacional, desenhando Wolverine, para a editora Marvel, Black Lightning e Deathstroke, para a DC Comics, entre outras publicações para editoras dos EUA.

No Brasil ilustrou matérias para jornais como Folha de São Paulo, o Estado de São Paulo e o Globo, para revistas como Super Interessante, Exame, Marie Claire e Show Bizz e desenhou a adaptação em quadrinhos de Rei Lear, de Shakespeare (Figura 26). Em 1992, ganhou o troféu HQ MIX de “Melhor Desenhista Nacional”.

Foi um dos fundadores da Fábrica de Quadrinhos (estúdio e escola) e da Quanta Academia de Artes. Graduou-se em letras pela FFLCH-USP e, além de ilustrador, é tradutor, escritor, roteirista e designer (ROMAO, 2017 e EDITORA NEMO, 2019). Cariello, em entrevista, expõe sua definição de desenho:

Xi... Desenho... Toda a possibilidade de manifestação através de linhas, traços, cores e materiais diversos... Desenhar com pigmentos naturais. Você pode desenhar simplesmente só rabiscando, marcando madeira, marcando areia, algo com punção, uma faca... Ou você pode trabalhar hoje em dia com computadores, né? Mas de uma maneira geral você trabalha com contraste mais básico, com traço, você separa espaços – regiões de outras regiões – para contar historinhas (ISODA, 2013, p.99).

Figura 26 – HQ “Rei Lear”, desenhada por Octavio Cariello, roteiro adaptado por Jozz



Fonte: EDITORA NEMO, 2019

A animação, ou desenho animado, pode ser considerada uma arte sequencial, bem como as HQs, no entanto, nos quadrinhos os desenhos estão dispostos lado a lado numa página, e o leitor pode olhar os quadros da maneira e ordem que quiser, já visualizando o último quadro assim que virar a página. Porém, “o espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez. Assim, o filme, que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura” (EISNER, 1999, p.40). A interpretação do que ocorre entre um desenho e outro neste caso não ocorre, pois a ação é mostrada sem cortes.

A animação trata de contar histórias através de imagens, o intuito, então, novamente não está em apenas um desenho, mas na sequência de desenhos que cria a ilusão de movimento, do desenho estar animado, de ter vida. Por mais que possa ser realizada apenas com lápis e papel - na verdade, muitos papéis, que serão folheadas rapidamente com os dedos - no meio profissional ela depende da tecnologia para ser produzida e depois reproduzida nas telas para um público, seja no cinema, na televisão ou no celular. John Lasseter, famoso diretor dos estúdios Disney-Pixar, fala sobre a tecnologia e o que ele considera importante para uma boa animação:

A tecnologia vai continuar a evoluir e temos que continuar atentos às inovações que ela traz. Mas não é a tecnologia que produz grandes animações, e sim a história que elas têm a contar. A tecnologia não produz obras de arte. São as obras de arte que geram a tecnologia de que precisam. Um animador narra uma história munido de ferramentas como lápis, folha de desenho e computadores. Eu conto histórias visualmente (GIRON, 2012).

A grande quantidade de desenhos nas HQs e nas animações fazem com que mais informação possa ser transmitida se comparada a uma única imagem estática e, por isso, trabalham com o tempo, as obras possuem uma duração. Porém isto não quer dizer que utilizar desenhos em sequência vão necessariamente transmitir melhor uma informação do que uma obra executada em apenas um quadro, até porque existem as tirinhas, que já mencionamos, que lidam com pouquíssimos quadros para “dizer” sua mensagem, e também as ilustrações, charges e cartuns, que utilizam o que poderíamos considerar apenas um quadro, se comparados às HQs e animações, para comunicar de maneira visual.

No livro Guia do Ilustrador, Antunes (2007, p.2) dirá que ilustração é todo desenho, independentemente da técnica de acabamento, que serve para ilustrar algo, normalmente um

texto, de forma a facilitar a sua compreensão. É uma forma de expressão artística que existe para comunicar.

A palavra ilustração vem do verbo ilustrar, no sentido de “deixar (uma explicação) mais clara e compreensível através de exemplos; elucidar, esclarecer, exemplificar, explicar” (MICHAELIS). Os campos de atuação das ilustrações são, em geral, as matérias de jornais e revistas, os livros e a publicidade, sendo um elemento muito utilizado no design gráfico.

A charge e o cartum podem ser consideradas ilustrações, pois também transmitem uma mensagem com apenas uma imagem, porém com grandes similaridades com as HQs e tiras, visto que frequentemente utilizam diálogos com balões de texto, legendas e outros recursos com a palavra para direcionar o entendimento da mensagem pelo leitor:

Na ilustração [...] existe uma mensagem clara e definida, que precisa ser comunicada e recebida conforme o ilustrador a concebeu. Podem haver metáforas, comparações, sínteses, mensagens subliminares, e até um certo nível de mensagem cifrada, códigos de comportamento ou regionalismos, um "sotaque" entre aspas, mas o artista neste caso quer que o espectador entenda o que ele quis dizer (ANTUNES, 2007, p.2).

Charge e cartum constantemente causam dúvida ao público, seja tentando entender a diferença entre cada uma, ou questionando se são a mesma coisa. Charge vem da palavra francesa *charge*, que significa carga, mas neste caso é no sentido de ataque, pois é uma ilustração que critica, de maneira irônica e satírica, algum acontecimento. Cartoon vem do inglês *cartoon*¹⁶, é um desenho mais simplificado e humorístico, trabalha com piadas, mas não necessariamente de algo relevante que ocorreu ou de maneira crítica. Em suma, charge critica; cartoon faz piada. Porém, muitas vezes um desenho está criticando algo por meio de uma piada, ou utilizando o humor de maneira irônica para evidenciar um detalhe de um fato, ou mostrando um outro ponto de vista de algum episódio ocorrido ou então tudo isso ao mesmo tempo. Nestes casos podemos dizer que existe uma mistura entre os dois, dificultando a categorização e a separação entre charge e cartum, pois existem as características de ambas. É mais comum a utilização do termo cartunista do que charginista.

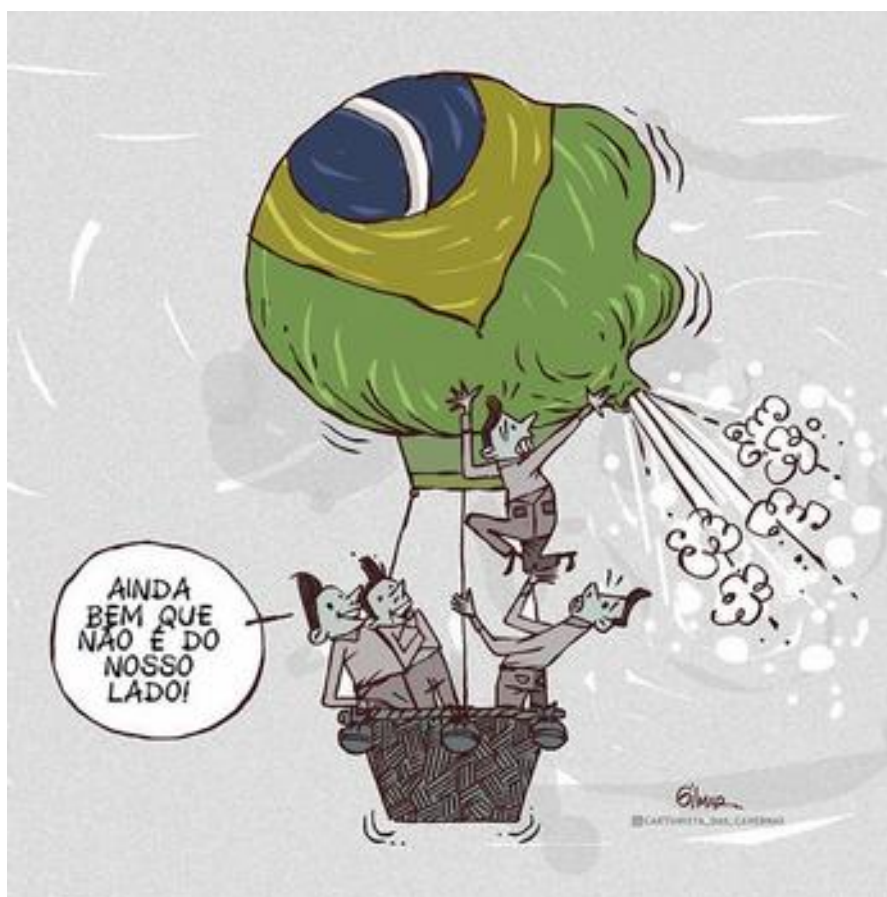
Gilmar Machado Barbosa, mais conhecido como Gilmar, cartunista das cavernas, nasceu em Recife, trabalha há décadas com cartuns e charges e também misturando o que é uma e outra. Trabalhava em uma fábrica de porcelana, em 1984, e costumava desenhar com o dedo na parede, retirando o pó que voava das porcelanas que eram produzidas. Seu chefe, um

¹⁶ como mencionado na nota de rodapé 15, p. 38.

dia, o deu uma bronca e então decidiu que não voltaria mais a trabalhar naquela fábrica, desde então começou a trabalhar profissionalmente como cartunista e é um exemplo dos poucos, no Brasil, que se mantém muito bem financeiramente fazendo apenas este tipo de trabalho, dado que ainda é uma profissão muito instável em nosso país. O seu primeiro trabalho como cartunista foi no sindicato, onde atuou por mais de dez anos na imprensa sindical (FERNANDES, 2011).

Após o sindicato, Gilmar foi atuar em jornais, como o Diário Popular que depois virou Diário Folha de São Paulo, Folha de São Paulo, para o Folhateen, e entre tudo isso, publicava tiras em revistas tanto para outras regiões do Brasil, como para Portugal. Ilustrou para o O Pasquim 21, Bundas, Jornal do Brasil, Diário do Grande ABC, Hoje, Jornal Tribuna de Vitória, etc. Conta com 11 publicações com suas ilustrações, charges, cartuns, tiras e também de uns anos para cá, publicações de quadrinhos. Para Gilmar, “a charge, ilustração e a tirinha são muito objetivas e diretas pela forma gráfica. Faz uma ponte até o texto. Muitas vezes a charge por si só já passa a informação e, além disto, provoca o leitor a refletir e se indignar” (GOMES, 2017).

Figura 27 – Charge/Cartum de Gilmar, publicada dia 11 de março de 2019

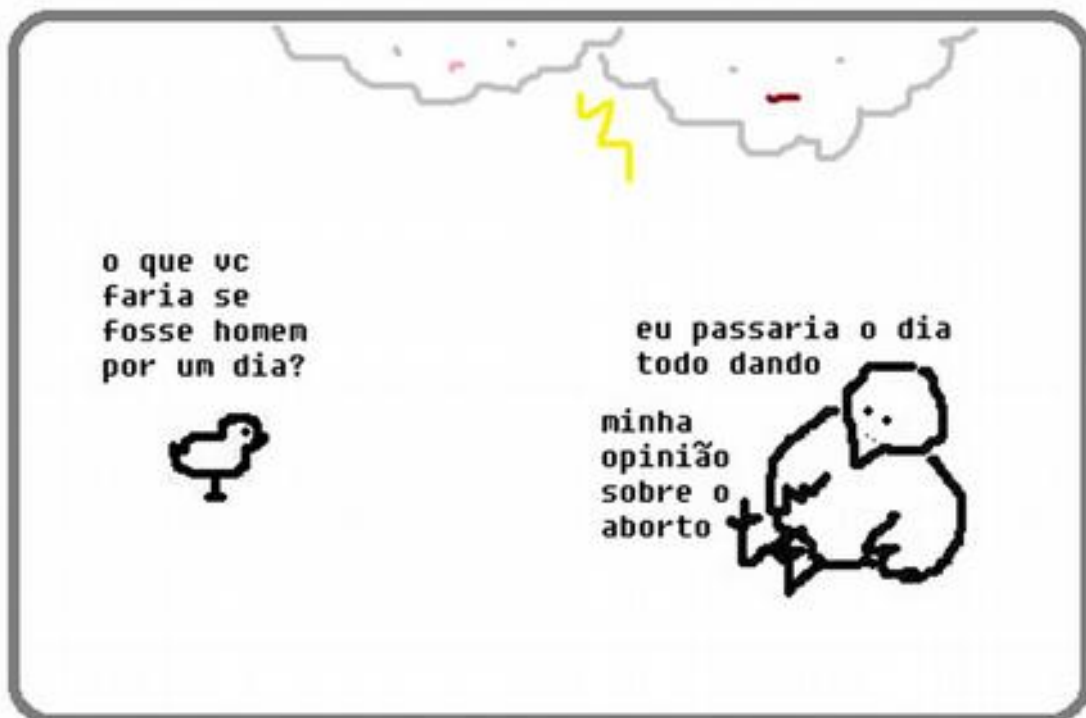


Fonte: GILMAR, 2019

A semelhança acerca do desenho entre as histórias em quadrinhos, animação, ilustração, tirinha, charge e cartum é a utilização do desenho como representação gráfica para comunicar algo. Elas podem contar uma história ou enviar uma mensagem. Diferenciam-se da forma como definem o desenho em relação aos desenhistas conhecidos como “realistas”, pois, além de elaborar os elementos figurativos de maneira mais simplificada, também recorrem a elementos puramente gráficos, como linhas simbolizando movimento e velocidade, grafismos para explosões, sons e até odores.

Também se diferenciam dos desenhos como projeto de outra coisa que será produzida, pois os desenhos dos quadrinhos, animações e ilustrações são os trabalhos finais. Na maioria dos casos existe um esboço antes, rascunhos para se anotar a ideia, ou estudos de composições de cena, ou até o storyboard, que é como uma HQ que foi feita como pré-produção das animações. Mas na obra final os desenhos apresentados seriam, basicamente, uma melhoria técnica dos esboços. Existem os grupos experimentais que exploram as sequências de imagens sem um intuito de transmitir uma informação, ou não usando as estruturas mais canônicas e sim testando sistemas muito diferentes e variados. Este é um grupo muito importante, pois vários experimentos que geram resultados interessantes acabam sendo incorporados também pelos outros.

Figura 28 – Os Pintinhos, de Alexandra Moraes



Fonte: O PINTINHO, 2018

Como já questionamos anteriormente, o que pensam sobre o desenho os artistas visuais modernos e contemporâneos? Aqueles que desenvolveram trabalhos com formas abstratas, minimalistas ou expressivas, ou quem produz instalações, arte conceitual, performances, etc., como se utilizam do desenho em suas obras ou durante a criação delas? Artistas como Paul Klee e Wassily Kandinsky não demonstraram preocupação em usar linhas e cores para reproduzir algo visível. A intensidade do traço, a força expressiva dos riscos, o peso na linha e a composição visual, estes são elementos que navegam na mente de artistas como esses.

Quando as pessoas falam a respeito de “Arte Moderna”, usualmente pensam num tipo de arte que rompeu de todo com as tradições do passado e tenta fazer coisas que nenhum artista sequer sonharia realizar nos tempos antigos. Alguns gostam da ideia de progresso e acreditam que também a arte deve acompanhar a marcha do tempo. Outros preferem o chavão “ah, os bons velhos tempos” e acham que a arte moderna está completamente errada. Contudo, sabemos que a situação é realmente mais complexa, e que a arte moderna, não menos do que a arte antiga, surgiu em resposta a certos problemas bem definidos. (GOMBRICH, 2008, p.557).

No momento em que a fotografia surgiu, no início do século XIX, em meio aos avanços científicos na área de óptica e química, ela causou um grande impacto na área das artes visuais, principalmente na pintura. O desenho, a pintura, a gravura e a escultura, no Ocidente, ainda eram muito ligadas à “imitação” da natureza e a ideia do belo, conceitos herdados do renascimento e que direcionavam muito ainda a produção artística no Neoclassicismo e Romantismo. Quando alguém queria um retrato seu, de sua família ou do local onde vivia, por exemplo, fazia sua encomenda a um artista. Ao saber da fotografia, o pintor romântico Delaroche, que trabalhava com cenas amplamente detalhadas, proclamou: “Deste dia em diante, a pintura está morta!” (STRICKLAND, 2004, p.95).

Enquanto alguns artistas se viram acuados com o advento dessa nova tecnologia, que podia, em questão de minutos e por um preço baixo, registrar de forma similar o que os olhos podem ver, porém, apenas em preto e branco, outros viram muita vantagem na ferramenta. Delacroix usava as fotografias como estudos para poses na qual é difícil o modelo se manter por muito tempo; Ingres também usava para estudos de retratos e admirava sua exatidão; Degas dizia que o ajudava a imaginar poses incomuns e composições diferentes; Bierdstadt a empregava como modelos para paisagens panorâmicas. “Três gerações depois da invenção da fotografia, os pintores abandonaram a imagem e passaram para a abstração”

(STRICKLAND, 2004, p.95), isto é, a imagem como uma reprodução fiel do mundo visível, como “imitação da natureza” apenas.

Um tempo depois que a fotografia foi inventada e começou a se popularizar, surgiu o Impressionismo, movimento artístico mais importante desde a renascença e de vital importância para a arte moderna que começaria a se desenvolver. Édouard Manet e seus amigos perceberam que “a pretensão da arte tradicional, de que descobrira o modo de representar a natureza tal como a vemos, se baseava numa concepção errônea. No máximo, admitiram que a arte tradicional encontrara um meio de representar homens ou objetos sob condições muito artificiais” (GOMBRICH, 2008, p.512).

Os estudantes de artes nas academias trabalhavam sempre dentro de estúdios, começando a desenhar a partir de estátuas e moldes de gesso, e treinando o sombreamento com muitos tons e gradações, mas poucos contrastes fortes, baseados na técnica do *chiaroscuro*, o que produzia uma luz muito diferente da que acontece ao ar livre: “As partes que estão iluminadas parecem muito mais brilhantes do que no estúdio, e até as sombras não são uniformemente cinzentas ou negras, porque os reflexos de luz dos objetos circundantes afetam a cor dessas partes não-iluminadas” (GOMBRICH, 2008, p.513). Os artistas, até então, aprendiam uma solução técnica para representar graficamente o que viam no estúdio e depois aplicavam-na a tudo que produziam, fazendo o público também se acostumar a ver as coisas dessa maneira.

Manet e seus seguidores abandonaram o método tradicional de sombras suaves e de cores próprias para cada objeto, pois ao estudar a natureza ao ar livre perceberam que ocorre uma mistura de matizes, cada cor influencia na outra e nenhum objeto está realmente isolado. Claude Monet insistia com seus amigos para que abandonassem completamente o ateliê e só pintassem diante do “motivo”, para ele toda pintura da natureza devia ser realmente terminada *in loco*. Essa atitude mudava radicalmente os hábitos de elaboração das obras.

Fora do estúdio o controle do que se está representando é mínimo, a cada momento as coisas mudam, não há muito tempo para se captar aspectos específicos e a luz do sol, conforme o dia vai passando, altera as sombras e as cores de tudo. São necessários traços mais rápidos, se preocupando menos nos detalhes e mais no todo. Por isso, no Impressionismo “as novas teorias não diziam respeito somente ao tratamento de cores ao ar livre (*plein air*), mas também ao das formas em movimento” (GOMBRICH, 2008, p.517). Essas novas atitudes, que foram tão reprovadas pelos críticos e pelo público em seu início, iriam ser o embrião dos mais diversos movimentos que surgiriam desde então.

Figura 29 – *Le courses* – Litogravura de Édouard Manet, 1865-72



Fonte: THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 2019

Figura 30 – A cadeira – para O corvo, de Edgar Allan Poe – Litogravura de Édouard Manet, 1875



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

O pós-impressionista Vicent Van Gogh buscava a expressividade em seus trabalhos. Ele estava determinado em expressar mais os sentimentos de seus temas do que simplesmente representá-los, “a perseguição declarada de Van Gogh pela ‘expressão’ da vida se concretizou em sua representação da paisagem como um reflexo dos ciclos duradouros da natureza” (IVES, 2005, p.8). Fez cerca de 800 pinturas e mais de 1100 desenhos (IVES, 2005, p.3), e ao falar sobre alguns dos retratos que produziu, acreditava que, por conta dos exageros que fazia nas formas e na cor, estes trabalhos seriam vistos pelo público como caricaturas.

A expressividade que dizia procurar é possível ver também em seus traços e pinceladas, que nos mostram fortemente seus gestos. Os pós-impressionistas, com destaque a Van Gogh, Gauguin e Cézanne, influenciaram no surgimento de algumas correntes muito importantes, entre elas o Expressionismo, o Abstracionismo e o Cubismo: “A primeira enfatiza a atitude emocional do artista para consigo próprio e o mundo; a segunda, a estrutura formal da obra de arte” (JANSON e JANSON, 1988, p.357).

Figura 31 – Noite Estrelada – Desenho de Van Gogh, 1889



Fonte - THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 2005, p.19

Atribui-se a Wilhelm Worringer, o crítico e historiador de arte [...] a paternidade da palavra “expressionismo”, forjada por ele em 1911 para qualificar um conjunto de obras pictóricas, especialmente dos fovistas Derain, Dufy, Braque, Marquet, então expostas em Berlim, e para opô-las ao impressionismo (AUMONT, 1993, p. 291).

Mesmo o termo sendo cunhado em 1911, o início do Expressionismo veio com o artista norueguês Edvard Munch, autor do famoso quadro *O grito*, de 1893, no qual retrata o medo e a angústia através de uma pessoa gritando em cima de uma ponte, “quando a pintura apareceu causou tanto tumulto que a exposição foi fechada” (STRICKLAND, 2004, p.123). Foi para Paris em 1889, onde baseou seu estilo em Toulouse-Lautrec, Van Gogh e Gaughin, porém se estabeleceu em Berlim. Munch escreveu que “doença, loucura e morte foram os anjos negros que embalam meu berço” (STRICKLAND, 2004, p.123). A deformação é uma característica importante no Expressionismo, porém o que incomoda e perturba mais o público em relação a esta arte é menos o caso da natureza estar distorcida e mais o fato da obra provocar um distanciamento da beleza.

Figura 32 – Desespero de Alpha – litogravura de Edvard Munch, 1908-09



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

Gombrich (2008) diz que o expressionismo certamente estimulou a experimentação. Como para os expressionistas a imitação da natureza não é um objeto de valor, mas sim a expressão de sentimentos através da utilização das linhas, cores e composição, alguns se indagaram se era possível eliminar a representação figurativa e trabalhar apenas com os sentidos gerados pelas cores e formas. Uma busca por tentar se assemelhar com o que ocorre na música, na qual não se precisa representar algo que existe, trabalha-se com o timbre, o volume (intensidade), frequência (altura) e duração, além dos ritmos, melodia, temas.

O primeiro artista visual a expor uma pintura sem qualquer objeto reconhecível foi o russo Wassily Kandinsky, com *Primeira aquarela abstrata*, em 1910. Estas primeiras experiências de músicas cromáticas inauguram a arte abstrata, que alguns também chamam de arte não figurativa. O objetivo de Kandinsky era “dotar a forma e a cor de um significado puramente espiritual [...], eliminando toda semelhança com o mundo físico” (JANSON e JANSON, 1988, p.363). O aparecimento da arte abstrata gerou um questionamento sobre a existência da arte representativa, pois se é possível e aceitável uma arte sem elementos figurativos reconhecíveis, porque se buscou tanto desenvolver uma arte que reproduz outras coisas?

Figura 33 – Sem Título – desenho de Wassily Kandinsky, 1915



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

Paul Klee, artista visual e músico suíço, era amigo de Kandinsky e também resolveu criar seus trabalhos sem se preocupar com os “temas gêmeos da arte européia¹⁷”: a “fidelidade à natureza” e a “beleza ideal”. Fez muito estudo da linha, partindo de como a natureza se manifesta, para estabelecer analogias com o comportamento da linha em ação sobre uma superfície, e o resultado deste movimento. Também se utilizava dos desenhos das crianças como fonte de inspiração.

Nos desenhos de Paul Klee, a linha assume total autonomia quanto ao seu poder de decisão ao se transformar em personagens mutáveis. Personagens estas que representam a natureza essencial da linha, a linha em estado puro. A linha não se esforça em representar, referenciar o mundo visível e material figurando seres, animais, objetos. A linha simplesmente é (DERDYK, 2015, p.160).

Figura 34 – *Dame abseits* – desenho de Paul Klee, 1940



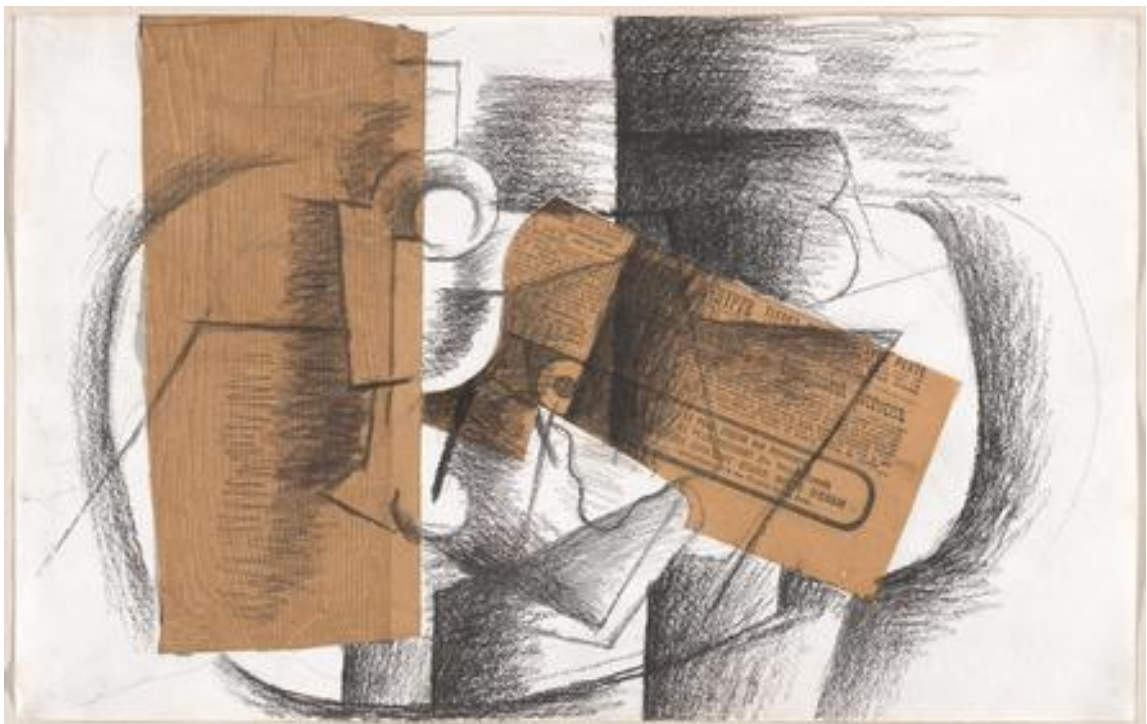
Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

17 Gombrich (2008) chama assim esses dois princípios baseados no pensamento renascentista.

O Cubismo impressionou bastante Klee quando ele foi para Paris, em 1912. Os cubistas não se propunham a acabar com a representação, eles queriam é experimentar outras maneiras de fazer isso e tiveram o artista Cézanne como uma referência em termos de soluções gráficas inovadoras para a representação. Este entendia que não representamos as coisas segundo o que os nossos olhos veem, não estamos a copiar algo e sim a inventar algo: “Numa de suas cartas a um jovem pintor, Cézanne aconselhara-o a observar a natureza em termos de esferas, cones e cilindros” (GOMBRICH, 2008, p.573).

Ao mesmo tempo que o cubismo não abandonara a representação, várias de suas experimentações gráficas podem ser consideradas também abstratas, pois a decomposição, fragmentação ou simplificação de objetos ocorre algumas vezes de maneira tão grande que praticamente não se identifica os elementos que ali estão como figurativos. Em um desenho cubista um objeto, por exemplo, como um violão, um bandolim, um copo ou um pacote de tabaco não são reproduzidas de um ponto de vista apenas, suas formas são analisadas observando seus vários lados e facetas, e então o objeto é desenhado com fragmentos dessas partes espalhados pela tela. Um pacote pode estar representado com desenhos de uma parte dele visto de cima, outra de frente, outra parte de trás, um detalhe de tamanho maior, sem se ater em dar uma impressão de “realismo”, mas sim de uma nova maneira de representar graficamente o que se vê.

Figura 35 – *Verre et paquet de tabac* – desenho de Georges Braque, 1913



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

A grande ansiedade ocasionada pela era nuclear e a subsequente guerra fria impulsionou um grupo de artistas a produzirem em reação a isso. No expressionismo abstrato a obra “tornou-se um equivalente da própria vida: um processo contínuo no qual o artista enfrenta riscos comparáveis e supera os dilemas com que se defronta através de uma série de decisões conscientes e inconscientes, numa reação a exigências tanto internas quanto externas” (JANSON e JANSON, 1988, p.383). Seus seguidores acreditavam na necessidade de ceder a impulsos espontâneos, seus trabalhos deveriam ser de rápida execução e não premeditadas.

Uma das referências desse movimento é o armênio Arshile Gorky. Ele passou vinte anos pintando antes de se estabelecer no expressionismo abstrato, tendo muita influência de Cézanne e Picasso, assim como Miró e Kandinsky, porém “a agressiva força de atração e repulsão das formas e seu inter-relacionamento dinâmico são características exclusivamente suas” (JANSON e JANSON, 1988, p.383).

Figura 36 – *Objects* – desenho de Arshile Gorky, 1932

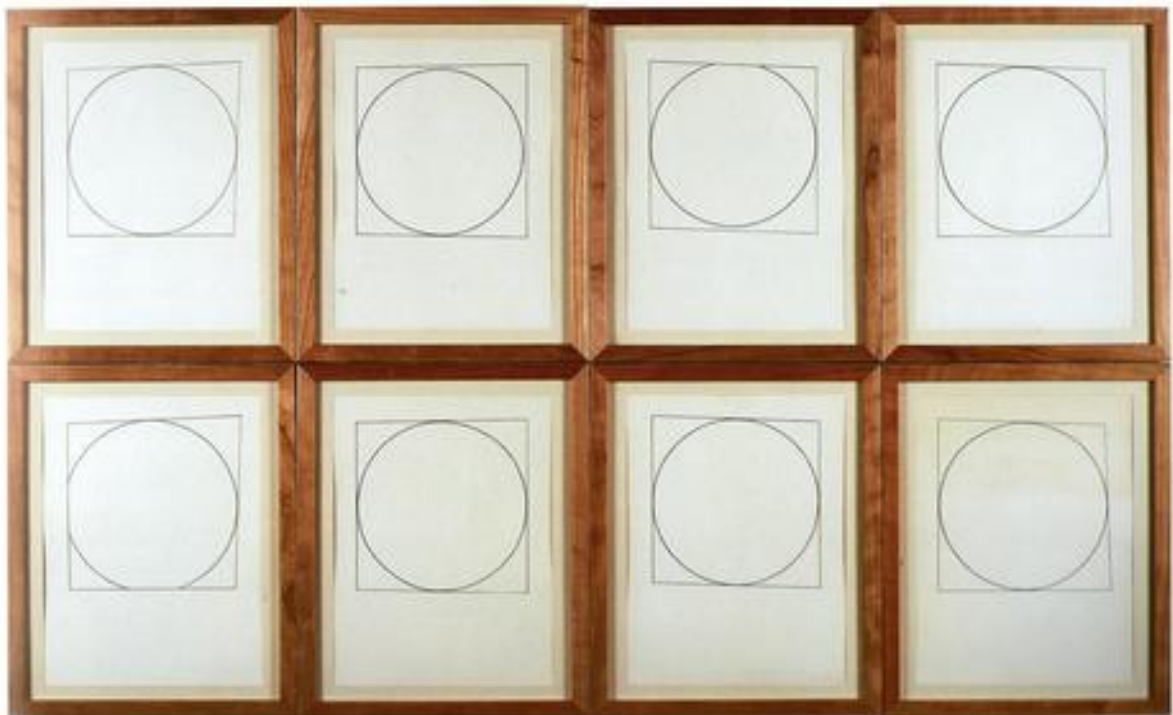


Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

O minimalismo não tem uma intenção crítica e nem de expressividade. Assim como os trabalhos de design são criados para a reprodução, os desenhos, pinturas e principalmente as esculturas do minimalismo podem ser reproduzidas de forma industrial. O artista não vai precisar tanto de uma habilidade técnica manual muito bem aprimorada para realizar uma obra, pois tem a sua disposição diversas ferramentas, instrumentos e máquinas para o auxiliar. Círculos perfeitos podem ser feitos com esquadros ou compasso, quadrados, retângulos, hexágonos e outras formas com linhas retas podem ser feitas com régua. A atenção está na composição, na disposição dos elementos.

O pensamento do minimalista vai contra o do expressionista abstrato, pois aquele abandona, em suas obras, a marca pessoal, sentimentos, imagens e tentativa de se transmitir um sentimento. Existe uma busca por eliminar os elementos que julgem desnecessários, trabalhando apenas com o mínimo que precisam. Formas geométricas e simples são amplamente utilizados. Robert Mangold diz que “no processo de alteração da definição das formas, o visível perde confiança. A visão é constantemente distorcida, o que resulta no reconhecimento da unidade do trabalho na sua transcendência do visível: na tensão do esforço pessoal e processos de percepção” (MARZONA, 2010, p.72).

Figura 37 – *Distorted Square/Circle* – desenhos de Robert Mangold, 1973

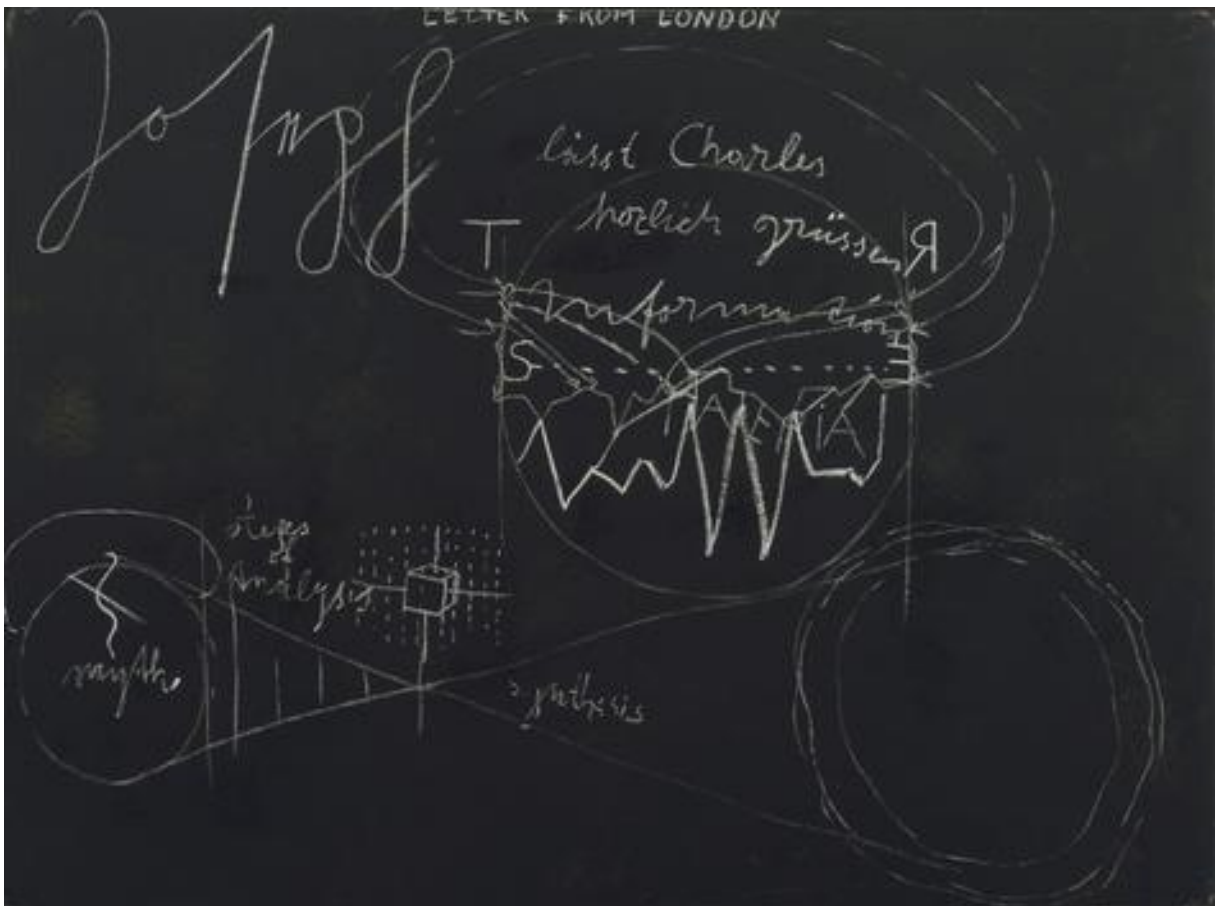


Fonte: MARZONA, 2010, p.70.

O traço como registro de uma ação é um outro tipo de manifestação artística que utiliza o desenho. Durante uma performance o artista pode utilizar algum tipo de material que faça marcas, desde um simples lápis ou então, tintas, areia, alimentos, água, fogo e até o próprio sangue, seja este retirado previamente ou saindo do corpo do artista através de um corte feito durante sua apresentação. Estas marcas podem ser o percurso da trajetória do artista, impressões feitas com gestos deliberados, inscrições do público fazendo no corpo do artista, as possibilidades são inúmeras.

O desenho não será uma representação de algo e nem um projeto, o que mais importa é o gesto, a ação, a atitude, conceito parecido com o expressionismo abstrato. O artista Joseph Beuys “acreditava que o desenho era um meio de acesso a estados nos quais o invisível poderia tornar-se visível. Segundo Beuys, ele tenta se apropriar desse estado, visualizar de que modo as forças se compõem dando forma a configurações visíveis” (BATTAGLINI, 2007, p.111).

Figura 38 – *Quadro negro* – desenho de Joseph Beuys, 1974



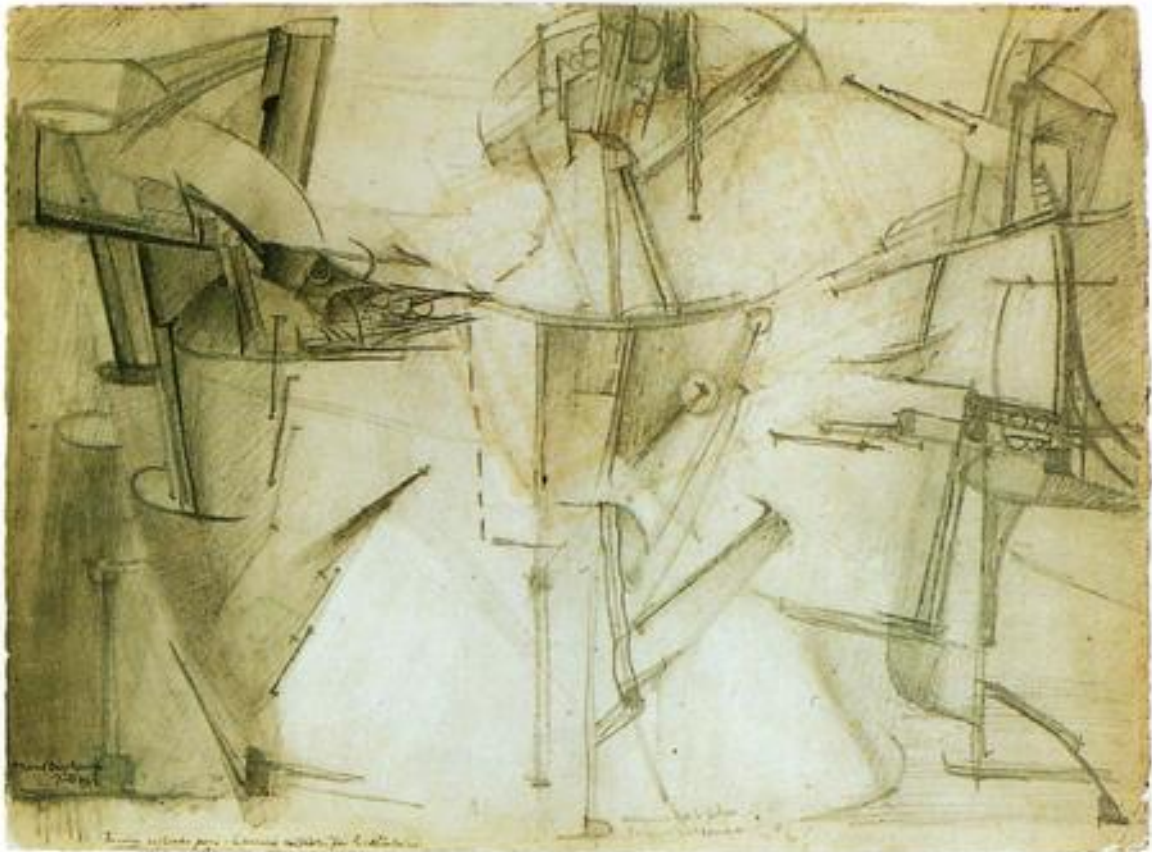
Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019

Marcel Duchamp é um dos artistas mais influentes do século XX, sendo considerado o pai da arte conceitual. Segundo Duchamp, entre 1906 e 1910 ou 1911 ele transitou entre diferentes ideias como o fauvismo, o cubismo e algumas vezes voltando a algumas coisas mais clássicas.

Ele conta que nesta época “não vivia no meio de pintores, e sim de cartunistas” (CABANNE, 2002, p.33). Muito antes de criar os ready mades, o grande vidro ou pintar o “Nu descendo uma escada (nº2)”, o jovem artista fazia ilustrações e cartuns para revistas, tendo Juan Gris como colega de profissão nesta área.

O historiador e crítico de arte, Pierre Cabanne, nota que até a criação da obra *A noiva despida pelos seus celibatários, mesmo*, de 1915, as pesquisas de Duchamp se traduziram em representações, mas depois o movimento dinâmico foi suspenso. O artista diz que já não queria se preocupar com a linguagem visual, retiniana, “tudo estava se tornando conceitual, quer dizer que dependia de outras coisas que não a retina” (CABANNE, 2002, p.65). Acreditava que se dava demasiada importância ao retiniano e que a pintura, desde Corbet até a dos abstracionistas, era endereçada à retina.

Figura 39 – *A noiva despida pelos celibatários* - desenho de Marcel Duchamp, 1912.



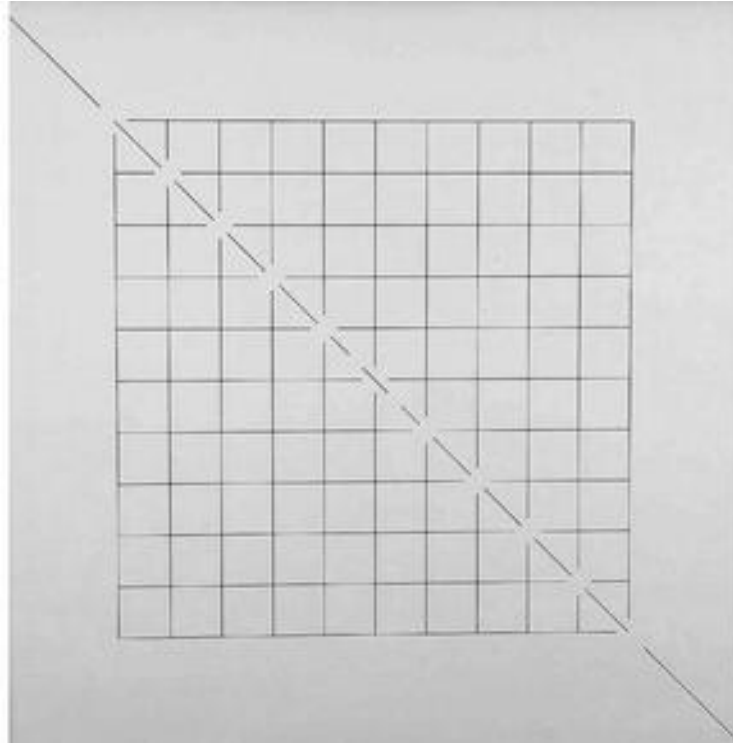
Quando adentramos no campo da arte moderna notamos que uma das maiores rupturas com a arte considerada tradicional foi negar a tentativa de representação fiel ao mundo visível. Os impressionistas perceberam que o que vinha sendo feito não era exatamente uma reprodução “verdadeira” da natureza, e sim a reprodução de soluções gráficas desenvolvidas há tempos, geralmente dentro de estúdios, e que continuavam a se repetir.

Os pós-impressionistas entendiam que não estavam a copiar o que viam, eles inventavam, isto é, cada obra era uma interpretação gráfica do que observavam com seus olhos, sendo assim eles não estavam copiando algo, estavam criando uma imagem própria e, por isso, estavam livres para fazer como a desejassem. Pensamento que foi seguido pelos expressionistas através de distorções, deformações e experimentações dos traços.

O abstracionismo acabou com a necessidade do artista utilizar elementos figurativos, como objetos ou seres, em suas produções, focando nas características das linhas, formas e cores. O minimalismo também trabalhou isso, mas resolveu eliminar a expressividade, tanto dos gestos manuais como tentativas de representar sentimentos ou emoções.

O artista visual e designer Antonio Lizárraga diz que “o desenho pode ser entendido como uma tradução gráfica de estruturas que encadeiam um pensar, denunciando um modo de ver o mundo. As linhas podem ser lidas como atitudes isoladas, *flashes* do movimento de um ponto” (LIZÁRRAGA e PASSOS, 2007, p.69).

Figura 40 – Número duzentos e vinte oito – desenho de Antonio Lizárraga, 1966.



Fonte: CATÁLOGO DAS ARTES, 2018

Na arte conceitual houve uma tendência para a desmaterialização da arte objeto, o escultor Sol Le Witt disse que “a própria ideia, mesmo se não é tornada visual, é uma obra de arte tanto quanto qualquer produto” (STRICKLAND, 2004, p.123), portanto qualquer ato ou pensamento pode ser considerado arte conceitual.

Os artistas conceituais também criam obras, mas, como dizia Duchamp, o objetivo não é mais exclusivamente ser “retiniana”, ou seja, um quadro feito para o deleite dos olhos, o foco da obra está na ideia, o conceito precisa imperar. Assim novas maneiras de se produzir arte foram sendo criadas, como o *ready made*, a performance, as instalações, entre outras.

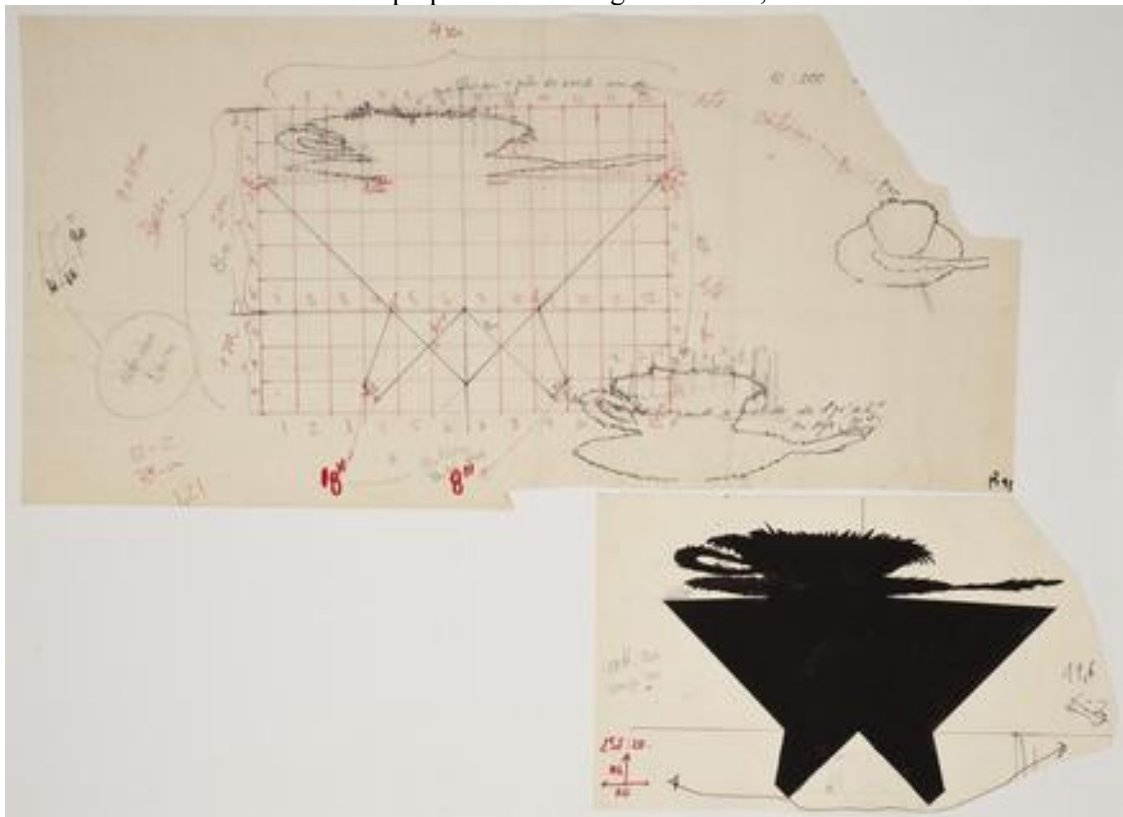
[...] desenho como ideia que preexiste ao real, o desenho como conceito ou coisa mental e, ao mesmo tempo, uma derivação paradoxal da concepção de uma realidade afastada e percebida apenas como sombra filtrada para um interior opaco, o da caverna de Platão. Nas práticas artísticas do período, até hoje intrigantes e inspiradoras, o desenho vai habitar outro terreno, que não é mais o lugar de onde olhar o mundo visível para representá-lo. O território do desenho mental está povoado por fantasmagorias, enigmas visuais, espelhamentos, sombras e aparições: o mundo do “maravilhamento” óptico (SILVEIRA, 2007, p.172).

Figura 41 – Masterpieces (in absentia): Meret Oppenheim – instalação de Regina Silveira, 2012.



Fonte: SILVEIRA, 2019

Figura 42 - Masterpieces (in absentia): Meret Oppenheim –
desenho preparatório de Regina Silveira, 1993.



Fonte: SILVEIRA, 2019

Quando adentramos o campo das artes visuais, percebemos que as definições se tornam muito mais subjetivas, a própria representação gráfica foi mudando muito desde o impressionismo, portanto era de se esperar que a definição de desenho também mudasse, se afastando muito do conceito renascentista.

Entre teóricos e artistas, uma questão discutida é a diferença entre desenho e pintura. O artista Paulo Pasta (2007, p.86) diz que “é notável também que a qualificação do desenho se dá [...] sempre em contraponto à pintura e vice-versa”. Se consultarmos o dicionário, veremos que a definição de pintura não foge muito da definição que é dada de desenho. Segundo Houaiss (2019) pintura é a “arte e técnica de aplicar tintas sobre uma superfície com a finalidade de representar, esteticamente, seres, figuras, formas abstratas etc.”, lembrando que segundo o mesmo dicionário, desenho é a “representação de seres, objetos, ideias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados” (2019).

Analisando as duas definições, notamos que ambas são representações de seres, objetos, figuras, ideias, formas abstratas, etc., feita sobre uma superfície, com instrumentos. No caso da pintura se utiliza tintas, no desenho podem ser mais materiais, pois não é

especificado apenas um. Portanto a pintura seria um tipo de desenho? Em princípio uma pergunta dessa seria respondida negativamente, pois “desenho tem sido frequentemente definido pelas ferramentas usadas para criá-lo. Se a ferramenta é lápis, o trabalho é um desenho; se o meio é tinta a óleo, é uma pintura¹⁸” (BUSER, 2019).

Contudo, a utilização de pincel e tinta por desenhistas é muito comum. Nas histórias em quadrinhos a maioria dos desenhos feitos a lápis são redesenhados com tinta nanquim, esse processo possui até um nome, arte-final. Nenhum arte-finalista dirá que está pintando, e sim desenhando, assim como vários artistas visuais que se utilizem de variadas tintas como acrílica, óleo, guache e outras, podem também dizer que o que estão fazendo é um desenho e não uma pintura. Para Buser (2019) “em muitos casos, é apenas o artista que decide que seu trabalho é um desenho ou uma pintura”.

No site do artista Paulo Pasta podemos encontrar muitos trabalhos feitos com tinta, na sessão de desenhos. Ao encontro da afirmação de Buser, Pasta (2007, p.86) diz:

Sou essencialmente um pintor, mas também desenho. O que chamo de desenho muitas vezes é confundido com pintura. Mas por que chamo de desenho? Como disse, não me interessam as rotulações, as tentativas de fixar os limites de cada linguagem. Mas gosto das interrogações, das dúvidas, da reflexão sobre os possíveis limites internos e externos.

Figura 43 – Sem título - óleo sobre papel, desenho de Paulo Pasta, 1992



Fonte: PASTA 2019.

18 *Drawing has often been defined by the tools that are used to make them. If the tool is pencil, the work is a drawing; if the medium is oil colors, it is a painting.*

Essa ampla amostra de definições sobre desenho nos possibilita observar a razão da dificuldade de se explicar, sucintamente, o que ele é, visto que atua em diversas áreas e em cada uma delas de maneira bem específica. O desenho é interdisciplinar, não opera apenas no campo das artes, vai aparecer em diversas áreas da ciência, seja para representar algo existente que não é possível ver a olho nu, como na biologia e astronomia, na tentativa de recriar visualmente algo que já existiu antes de nós, como na paleontologia, ou, então, dentro da própria linguagem utilizada na área, como as fórmulas de química, que se utilizam de grafismos para representar as cadeias de ligação entre os elementos.

O desenho também está presente em muitos momentos do cotidiano sem carregar o valor artístico. Para a publicidade o desenho é uma ferramenta muito útil para divulgar produto, e muito da comunicação visual que estão nas placas espalhadas pelas ruas da cidade utilizam desenhos para informar, como é o caso da placa sinalizando a faixa de pedestres. Porém quando o desenho se manifesta nas artes visuais, não é mais necessariamente através de numa representação figurativa e imitativa do mundo visível, essa é apenas uma das maneiras de a utilizar, dentre centenas que os artistas vêm criando.

1.3 O desenho como dom

O desenhista é comumente considerado, em nossa sociedade, uma pessoa que nasceu com um talento especial, com uma dádiva concedida pela natureza ou pelos deuses, uma habilidade praticamente inata que muitos chamam de “dom”. No livro “Desenhando com o lado direito do cérebro”, Betty Edwards chama a atenção para o fato que, para muitos, o desenho é como uma habilidade mágica:

Uma vez que somente umas poucas pessoas parecem possuir a capacidade de ver e desenhar, os artistas costumam ser tidos como pessoas dotadas de um talento raro, divino. Para muitos o processo de desenhar parece misterioso e algo além da compreensão humana. (EDWARDS, 2000, p. 28)

Neste contexto, a pessoa que é considerada nascida com um dom para o desenho é aquela que executa desenhos figurativos que se pareçam com a realidade física visível, e quanto mais “real” a imagem criada pareça, maior é o dom desta pessoa. Lembramos, então, da definição de desenho da renascença e que atinge tantos ainda hoje em dia. Ana Rodrigues pontua em seu livro “O que é desenho” que “entre as várias situações comunicativas estabelecidas pelo desenho, a possibilidade de representação de imagens visuais de uma maneira muito imediata e com meios extremamente simples permanece como das suas características mais fascinantes” (RODRIGUES, 2003, p. 75).

Geralmente o ofício do desenhista é feito de maneira solitária em seu estúdio ou ateliê, mas quando este profissional está desenhando em algum local público, por exemplo, sentado no banco de uma praça e fazendo esboços do ambiente ao seu redor como treino ou para referência de algo que irá desenhar depois; ou como parte de alguma performance; ou então como apresentação, como ocorre no evento Art Battle – no qual artistas fazem obras bidimensionais em uma tela, com técnicas mistas, em 20 minutos, enquanto uma plateia assiste – e em eventos de caricatura, é grande o número de pessoas que param para olhar e ficam deslumbradas ao ver um desenho sendo feito em sua frente.

Em nossa pesquisa bibliográfica sobre desenho, autores como Edith Derdyk, Vilanova Artigas, Ana Rodrigues, Manfredo Massironi, Rudolf Arnheim e Betty Edwards, acabam por concordar que a “crença” que a habilidade de desenhar seja um “dom” acaba por desestimular e afastar muitas pessoas de tentar aprendê-la. Arnheim (2004, p. XVII) diz que “não se pode mais considerar o trabalho do artista como uma atividade independente, misteriosamente

inspirada do alto, sem relação e sem possibilidades de relacionar-se com outras atividades humanas”. Acreditar que desenhar é uma atividade quase divina é menosprezar todo o esforço e estudo necessário para se aprimorar esta habilidade.

Gombrich diz que as pinturas rupestres são as mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens, pois a explicação mais aceita para a criação dos desenhos feitos nas cavernas, cerca de trinta mil anos atrás, é que os “caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem da sua presa – e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra – os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder” (2008, p.42). Os desenhos eram usados para realizar trabalhos de magia. A imagem não era algo bonito para ser contemplado, mas algo poderoso a ser usado. Pode parecer distante das crenças modernas, mas o exemplo que o historiador dá nos mostra como a imagem ainda carrega essa sensação de poder e magia para nós:

Suponha-se que recortamos do jornal de hoje o retrato do nosso campeão favorito – será que sentiríamos prazer em apanhar uma agulha e furar-lhe os olhos? Isso nos deixaria tão indiferentes quanto praticar tais furos em qualquer outra parte do jornal? Suponho que não. Embora eu saiba, bem no íntimo dos meus pensamentos, que o que fizer ao retrato não causará a mínima diferença ao meu amigo ou herói, sinto, não obstante, uma vaga relutância em causar danos à sua imagem (GOMBRICH, 2008, p.42).

No antigo Egito a imortalidade era um objeto de valor para os faraós. Podemos ver esse ideal nas grandes pirâmides que foram construídas para guardar seus corpos mumificados e a preocupação com rituais mágicos para garantir a vida mesmo após a morte física. Porém não era suficiente conservar apenas o corpo, era necessário que uma imagem fiel do rei fosse preservada, assim não haveria dúvidas que ele continuaria a viver para sempre.

Para isso um artista esculpia a cabeça do rei em granito e esta escultura era colocada na tumba onde ninguém a veria, a fim de exercer sua magia e ajudar a alma a manter-se viva na imagem e através dela. “Um nome egípcio para designar o escultor era, de fato, ‘Aquele que mantém vivo’” (GOMBRICH, 2008, p.55).

Assim como as palavras, as imagens têm poder, e as pessoas que conseguem criá-las, teriam, então, poder sobre as imagens. Um desenhista, ao fazer o retrato de uma pessoa, poderia exercer algum tipo de poder sobre ela e fazer algum tipo de encanto ou magia, para o bem ou para o mal.

A caricatura, em um nível bem menos mágico, também nos dá um exemplo desse poder do desenho, pois se de um lado temos aquelas pessoas que ficam fascinadas com a

capacidade do artista captar e representar em minutos o rosto de uma pessoa, evidenciando seus traços mais característicos, outras fogem deles com medo de possam virar motivo de piada. As charges podem provocar reações ainda mais perigosas, como o ataque na sede do jornal Charlie Hebdo, em Paris, em janeiro de 2015, motivada por uma charge de Maomé publicada pelo jornal e que provocou revolta no mundo muçulmano.

Existe um preconceito muito comum que difunde a noção de que desenhar é um talento com o qual alguns nascem e que vêm ou não a desenvolver mais tarde.

Desenhar consiste sobretudo num método, e como tal se pode aprender, antes mesmo de ser uma expressão artística acessível a qualquer pessoa que esteja disposta a utilizá-la.

Não há pessoas incapazes de aprender a desenhar, da mesma maneira que não há pessoas incapazes de aprender a escrever. (RODRIGUES, 2003, p. 10)

Ana Rodrigues, ao comparar o aprendizado de desenhar ao de escrever, levanta uma questão parecida com Betty Edwards, que diz: “Se a sua caligrafia é legível, ou mesmo se você consegue escrever em letras de forma legíveis, então você tem toda a destreza necessária para desenhar bem” (EDWARDS, 2000, p.28). O que as duas autoras querem dizer com essas afirmações é que a habilidade de desenhar pode ser aprendida, assim como outras atividades humanas. A escrita, por exemplo, não é algo que as pessoas aprendam sozinhas e, por ser essencial para a nossa vida, nos é ensinado na escola desde o começo e se torna tão normal para nós que até esquecemos como foi demorado adquirir a coordenação motora inicial para conseguir representar todos os caracteres do alfabeto.

Entretanto, mesmo que a coordenação motora necessária para se desenhar já esteja desenvolvida nas pessoas que sabem escrever, isso não é suficiente para que alguém execute um desenho, pois é necessário que ela aprenda também como ocorre o funcionamento deste tipo de linguagem visual e praticar. Para Artigas, é falsa a afirmação que “para desenhar é preciso ter talento, ter imaginação, ter vocação. [...] Desenho é linguagem também e enquanto linguagem é acessível a todos” (1968, p.29).

1.4 O desenho é uma interpretação

Focaremos, neste momento, no desenho figurativo com função representacional, isto é, o desenho que se define como um registro gráfico feito pela mão de um ser humano, com um determinado instrumento, e para transmitir ao espectador uma representação do mundo físico. O tipo mais próximo com os conceitos renascentistas, como os desenhos de observação de natureza morta, retratos, modelo vivo e paisagens. Para Wong (1998, p. 44), “quando um formato é derivado da natureza ou do mundo feito pelo homem, ele é figurativo ou de representação. A representação pode ser realista, estilizada ou quase abstrata”.

O estilo oposto a este seria a abstração, como os desenhos feitos por Kandinsky ou Paul Klee. Segundo Aumont (1993, p.260) “há muito tempo a palavra [abstração] designa um afastamento da realidade. Uma relação abstrata com o mundo é o contrário de uma relação concreta, e rapidamente essa ausência de concretude acabou significando a perda de uma referência direta”. O desenho abstrato, para o grande público, ainda guarda uma imagem de estranheza, no entanto, ao decorrer deste capítulo, veremos que ele também está presente no desenho figurativo.

Como dissemos antes, a possibilidade de representar em uma superfície coisas que vemos no mundo apenas utilizando traços e manchas encanta muita gente, um elogio comum é dizer que o “desenho ficou parecido com uma fotografia”, de tão real que aparenta. O que muitos que produzem nesse estilo de desenho dizem é que o importante para desenhar é saber olhar, a grosso modo, desenvolver a sua visão para conseguir enxergar tudo o que se vê, de maneira eficiente.

Pois estou quase convencido de que, quando enxergamos com profundidade suficiente, há pouca dificuldade em desenhar o que vemos; mas mesmo supondo que essa dificuldade ainda seja grande, acredito que a visão é mais importante que o desenho; e eu prefiro ensinar desenho que meus pupilos aprendam a amar a Natureza, a ensinar a olhar a Natureza que eles possam aprender a desenhar¹⁹. (RUSKIN, 1857, p. xi, xii) (tradução nossa)

No entanto, como passar para o papel o que está a nossa frente da maneira como chega aos nossos olhos? “De qualquer modo, observar a orientação espacial dos objetos do mundo físico é uma coisa; desenhá-los é completamente diferente” (ARNHEIM, 2004, p. 95). Na

19 *For I am nearly convinced, that when once we see keenly enough, there is very little difficulty in drawing what we see; but even supposing that this difficulty be still great, I believe that the sight is a more important thing than the drawing; and I would rather teach drawing that my pupils may learn to love Nature, than teach the looking at Nature that they may learn to draw.*

natureza a linha não existe, portanto quando a utilizamos para representar algo que vemos, como a paisagem de uma floresta, precisamos criar interpretações com a linha que se assemelhem à cena que queremos desenhar.

Derdyk (2015, p. 138) diz que “tal como o papel é a representação do plano, ou o 'campo da representação', a linha é uma 'convenção', pois de fato ela não existe na natureza. A linha é um fato mental, é uma abstração”. Desenhar de observação é um meio de interpretar o que estamos vendo e representá-lo analogicamente numa superfície através de signos gráficos que precisam estar organizados de tal maneira que façam o espectador entender o que foi representado.

A linha é uma das características mais importante para o desenho, pois é a base de seu meio de expressão e elemento necessário para criar as interpretações do tridimensional para o bidimensional. Mesmo quando se utiliza massas para simular volumes ou texturas, muitas vezes esses efeitos são realizados com um agrupamento ordenado de linhas.

O artista, ao desenhar algo que está observando, começa um processo mental de escolher como os elementos da composição serão transpostos para o papel – ou outra superfície – e, sendo a linha um conceito humano, percebemos que para criar um desenho realista é necessário recorrer ao pensamento abstrato, ou seja, se afastar da realidade. “Ao pensar que um desenho naturalista do objecto o apresenta em toda a sua verdade, esquecemos que a transposição para duas dimensões requer uma abstracção da realidade, que nada tem de concreto enquanto imitação (RODRIGUES, 2003, p. 21)”.

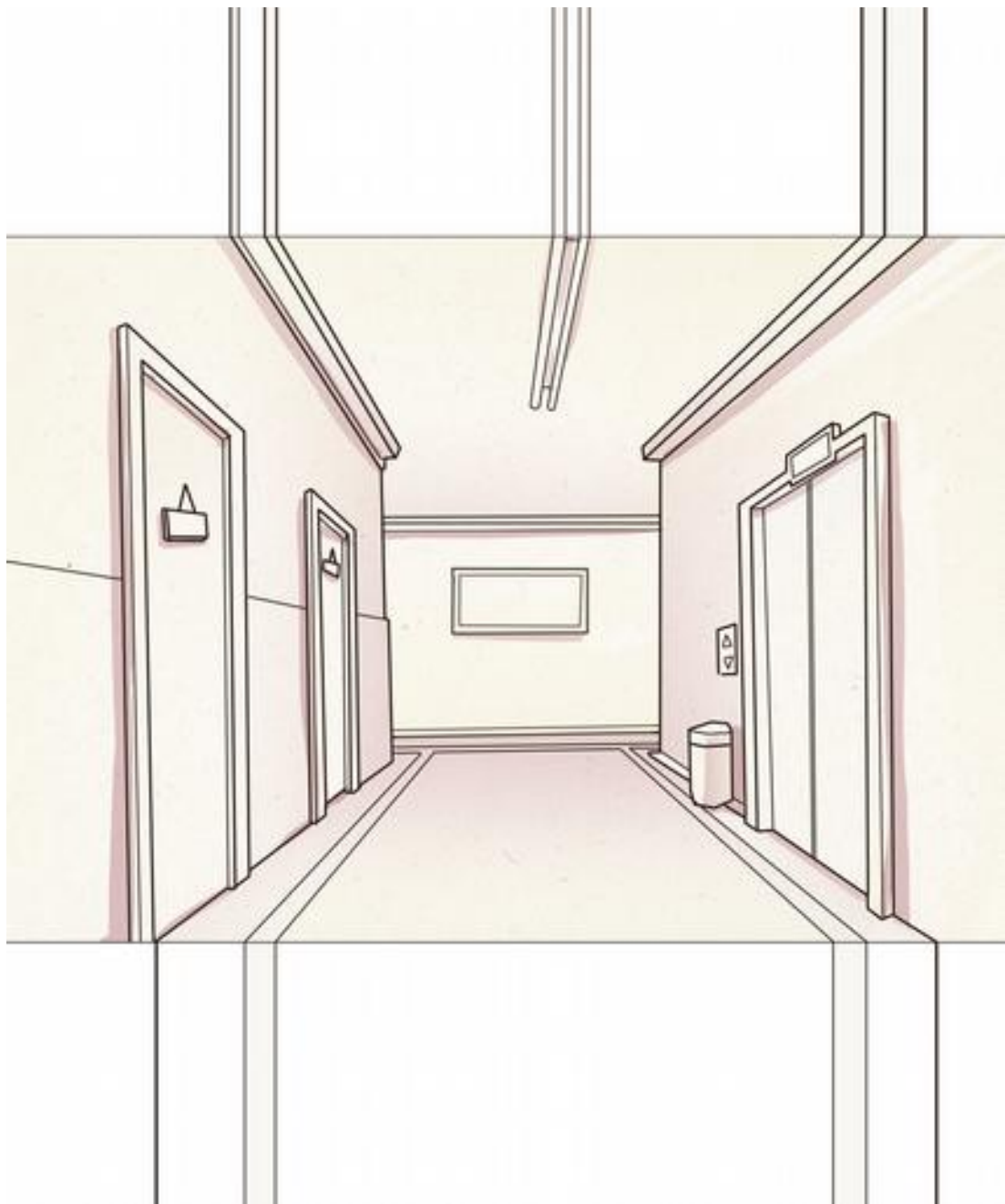
A linha reta é uma invenção do sentido da visão humana sob o mandato do princípio da simplicidade. É característica das formas feitas pelo homem mas ocorre raramente na natureza, porque a natureza é uma configuração tão complexa de forças que a retitude, o produto de uma força única, tranquila, raramente tem oportunidade de acontecer. Delacroix observa em seu diário que a linha reta, a serpentina regular e as paralelas, retas ou curvas, “nunca ocorrem na natureza; elas existem apenas no cérebro humano. Onde os homens insistem em empregá-las, os elementos as corroem. (ARNHEIM, 2004, p. 173)

A linha “reta” é um fato interessante porque no desenho de perspectiva, no qual se cria a ilusão de profundidade e tridimensionalidade em uma superfície plana e bidimensional, ela é basicamente utilizada para representar construções e objetos feitos por seres humanos, pois

uma das regras principais dessa técnica é que as linhas retas paralelas convergem todas para um ponto fictício chamado “ponto de fuga”.

Ao se desenhar uma cena de uma avenida a utilização da perspectiva fica evidente, pois na cidade as linhas retas e paralelas estão em todas as partes, seja nas faixas de pedestres, divisão das pistas na rua, as calçadas, postes, edifícios, placas, fachadas, construções, etc. As construções humanas utilizam muitas linhas retas, como em uma casa, uma sala, ou o corredor de um prédio.

Figura 44 – desenho de um corredor de prédio – as linhas paralelas são as que convergem para o mesmo ponto de fuga.



Fonte: Autoria própria

Essa distorção das linhas paralelas convergindo diagonalmente para um mesmo ponto, simula o que os olhos veem e cria uma ilusão de profundidade. Caso um grupo de linhas paralelas não estejam paralelas com outro grupo de linhas, cada grupo terá um ponto de fuga próprio, o que pode gerar dois pontos de fuga, ou mais, para se fazer a perspectiva de maneira correta numa mesma cena.

Quando se desenha uma paisagem da natureza que não possua nenhuma construção ou objeto humano, a utilização da técnica da perspectiva é menos necessária. Numa floresta as árvores nunca nascem em linha reta umas com as outras, como um caminho no jardim construído por uma pessoa; rios nunca mantêm uma largura constante, assim como dificilmente suas margens são perfeitamente retas ou totalmente paralelas.

Árvores, lagos, pedras e montanhas possuem, cada um, um tamanho próprio, e tentar adivinhar qual teria o maior tamanho, baseado no que aparentam a distância, pode levar a conclusões errôneas, pois uma montanha que aparentemente é menor que outra pode ser na verdade muito mais alta, porém estar bem mais afastada, o que engana nossa percepção das relações entre os elementos que estamos observando.

Figura 45 – Quadro da HQ Sonhar Talvez..., de Milo Manara



Fonte:MANARA, 1989.

Continuando com a analogia com a paisagem. Para se desenhar ao ar livre uma das dificuldades é que qualquer pequena mudança do lugar inicial que o desenhista se fixou para

começar a ilustrar vai mudar a cena que ele escolheu, pois dois passos para o lado, por exemplo, já é suficiente para alterar os ângulos dos elementos e as relações de proporção e distância que cada um fazia com os outros.

Mesmo que seja sutil, a mudança do ponto de vista altera como se vê um cenário, um ser ou um objeto. Nas aulas de modelo vivo os alunos são estimulados a mudar de lugar depois que finalizam algum desenho, pois desenhar o mesmo modelo, na mesma pose, mas num outro ponto de vista, cria um desenho novo e totalmente diferente.

“Bem longe de dizer que o objeto precede o ponto de vista, diríamos que é o ponto de vista que cria o objeto (SAUSSURE, 2006, p.15)”, esta afirmação se encaixa muito bem nesta explicação sobre criar um desenho. Sempre que o artista vai executar um desenho de observação precisa escolher um ponto de vista que determinará como ele estará vendo, essa escolha pode realçar algo para deixá-lo mais importante, deixar em segundo plano coisas que ajudam a criar o clima da obra, ou esconder o que não se julga necessário ou poderia desequilibrar a composição.

Figura 46 – Fotografias do mesmo cenário, mudando-se o lugar para fotografar.



Fonte: Autoria própria.

Para algum propósito especial, o desenhista pode deliberadamente escolher uma vista que mais falseie e esconda do que informa. Os primeiros estágios da representação pictórica evitam tal encobrimento. Eles almejam a visão mais clara e mais direta, e assim fazem também as ilustrações que pretendem instrução imediata. A níveis da mais alta sofisticação, as vista detrás, cabeças inclinadas e coisas semelhantes são admitidas pelo enriquecimento que trazem à concepção espacial. (ARNHEIM, 2004 p. 101)

Desenhar a partir de uma fotografia é mais fácil que desenhar observando o mundo físico a nossa frente tridimensionalmente. No caso da foto a imagem está estática, já foi escolhido um ponto de vista e, não importa o quanto se incline ou mexa a foto, não se conseguirá ver nenhum outro ângulo extra ou elementos que ali estavam a não ser o que foi registrado.

“O mundo natural aparece-nos de modos pluridimensionais, e a representação a duas dimensões dessa realidade implica um processo de afastamento da percepção original, ou seja, uma abstractização” (RODRIGUES, 2003, p. 22). Esse registro estático funciona como uma primeira interpretação bidimensional e auxilia a solução gráfica. Depois da invenção da fotografia, inúmeros artistas começaram a utilizá-la para guardar referências do que iriam desenhar ou pintar em seus ateliês. Degas fez muito uso de fotos para suas pinturas de bailarinas e seus movimentos.

Ainda mais fácil do que desenhar um registro fotográfico é desenhar a partir de um outro desenho. Reproduzir obras de grandes artistas é um exercício, hoje em dia pouco usado em cursos superiores de arte, que permite entender e aprender as soluções gráficas que eram utilizadas por eles. Como Leonardo da Vinci utilizava as linhas para desenhar um nariz? Para Raphael, quantos traços eram necessários para representar uma boca fechada? No desenho de uma mão, as linhas que Dürer fazia eram mais grossas ou mais finas?

Qualquer representação gráfica, porquanto fiel à realidade, proporcionada e precisa nos pormenores, particularizada em cada uma das suas partes, é sempre uma interpretação e, por isso, uma tentativa de explicação da própria realidade.(MASSIRONI, 1982, p.69)

O desenhista iniciante pode se valer dessas interpretações para entender a linguagem gráfica do desenho, e então começar a desenvolver as suas próprias, pois é comum ao tentar desenhar um objeto que está a nossa frente, como um vaso de flores, por exemplo, de não sabermos como transformar uma pétala de flor, que não possui linhas, em um desenho com linhas. Como diz Arnheim (2004), transformar em linhas o que se vê é como uma tradução.

Estudar um desenho de Van Gogh não apenas o observando, mas o redesenhando, faz com se perceba melhor como as linhas eram utilizadas por esse artista para se interpretar o que ele via. O estudante começa a entender como os agrupamentos e misturas de traços e manchas desse artista são ordenados para que gerem a ilusão visual de árvores, galhos e pessoas.

O entendimento de que para desenhar apenas saber ver não é suficiente fica mais claro, pois ao se analisar detalhadamente um desenho começamos a enxergar que a reprodução gráfica de um objeto não é uma cópia fiel do mundo visível, e sim uma imagem análoga ao que se observa. “A feitura da imagem, artística ou não, não provém simplesmente da projeção ótica do objeto representado, mas é um equivalente, interpretado com as propriedades de um meio particular, do que se observa no objeto. (ARNHEIM, 2004 p. 90)”.

Um dos grandes receios que professores de arte têm em pedir que os alunos reproduzam desenhos de outros artistas como exercício é que eles acabem por “copiar” demais os traços e soluções desses artistas, e não criem seu estilo próprio, ou seja, em vez de tomar como base diversas soluções de como interpretar o que veem utilizando linhas, os alunos acabam dependentes de sempre buscar como o seu artista preferido resolvia suas composições e desenhos para então fazer igual.

Uma solução artística bem sucedida é tão impositiva que parece a única possível do assunto. Devem-se comparar diferentes versões do mesmo tema antes de se apreciar verdadeiramente o papel da imaginação. Muito raramente têm-se dado relações sistemáticas dos vários modos de como um assunto particular pode ser representado. (ARNHEIM, 2004, p. 134)

No entanto, quando um artista desenvolve uma solução artística que é bem recebida, seja pelo grande público ou apenas entre o meio artístico, então diversos artistas que se identificam com essa forma gráfica de interpretação começam a utilizar também em seus trabalhos, cada um com colocando nela sua identidade, gerando assim um estilo ou escola, como o Barroco, o Impressionismo, Arte Nouveau, Expressionismo, Cubismo, Minimalismo, Linha Clara – na área dos Quadrinhos – entre outros.

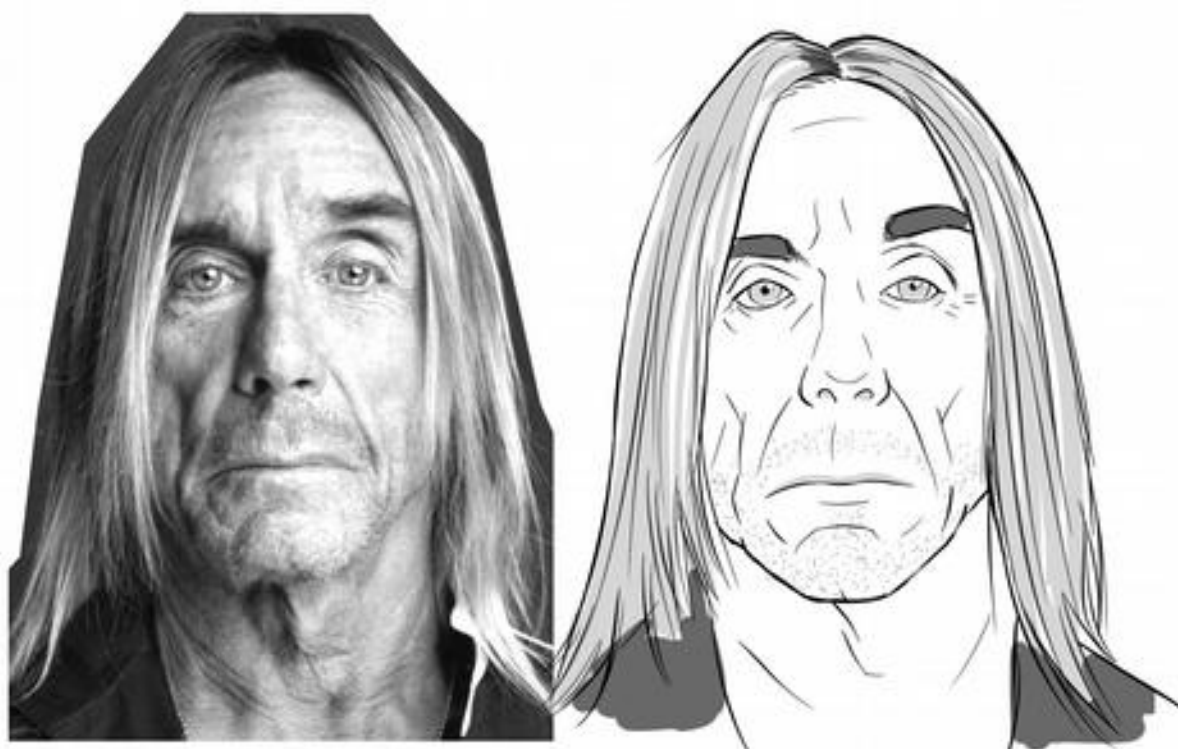
Nas histórias em quadrinhos, por exemplo, o desenho linear figurativo simplificado, arte finalizado com tinta nanquim preta, é uma solução gráfica antiga frequentemente utilizada até hoje, pois, como disse Will Eisner (2015), facilita a visualização e entendimento das imagens para o leitor. Quando a arte de uma HQ é feita num estilo de desenho muito realista ou utilizando técnicas de pintura, estes trabalhos acabam por se diferenciar do estilo

tradicional e podem chamar atenção por esse diferencial, caso a obra também tenha qualidade de roteiro.

No ato de desenhar está implícita uma conversa entre o pensar e o fazer, entre o que está dentro e o que está fora. Recebemos inúmeros estímulos a todo instante. Relacionamos alguns, selecionamos outros, valorizamos, negamos... e desse movimento interno vão surgindo as configurações e constelações de significados que se transformarão em futuros entes gráficos (DERDYK, 2015, p.122).

O desenhista, ao representar um rosto, por exemplo, entre as diversas informações que estão nele contidas, vai precisar escolher o que colocará em seu desenho e como fará isso, ou seja, como ele transformará um olho, uma sobrancelha ou uma boca, em linhas e massas. Em um estilo mais realista a quantidade de detalhes desenhadas é uma característica valorizada, marcas de expressão, sinais na pele, o volume feito pelas sombras, o brilho nos olhos, são elementos trabalhados fortemente. Já no estilo cartum a simplificação é grande, porém em ambos os estilos escolhas precisam ser feitas, pois no realista é impossível colocar todos os detalhes que existem, e no cartum ao se retirar muitos elementos se corre o risco do espectador não entender o que foi desenhado.

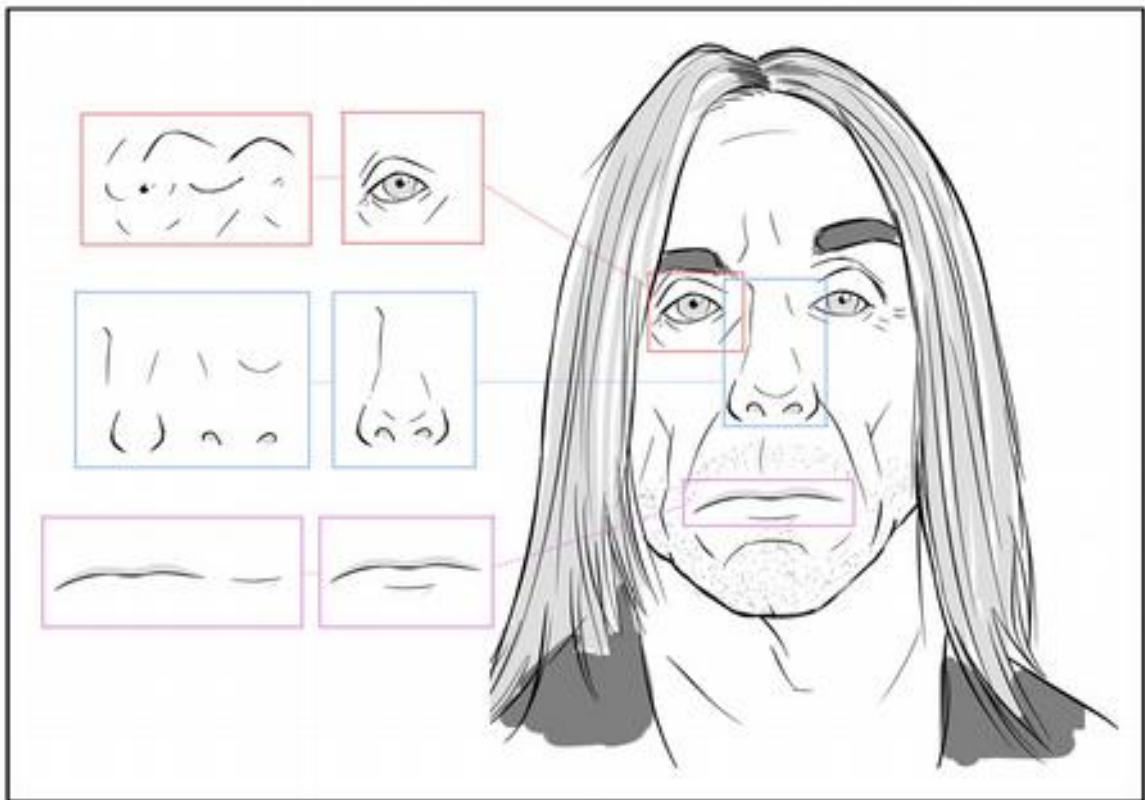
Figura 47 – Desenho de Iggy Pop baseado em fotografia



Fonte: Autoria própria.

Na figura 46 temos o desenho do cantor Iggy Pop em um estilo linear simplificado que é muito utilizado nas histórias em quadrinhos. Existe uma relação de similaridade entre o desenho e a fotografia e para isso o artista precisou escolher os elementos mais marcantes na referência fotográfica e buscar soluções gráficas para fazer as linhas transmitirem ao espectador uma representação que lembre o cantor, e não apenas uma pessoa genérica qualquer. Como podemos observar na figura 47, essas soluções gráficas são um tipo de abstração, como diversos autores já citaram, pois não remetem à realidade.

Figura 48 – Linhas utilizadas para fazer o desenho.



Fonte: Autoria própria.

A tentativa para encontrar forma representativa no modelo foi condenada ao fracasso porque toda a forma deve provir do meio específico no qual a imagem é executada. O ato elementar de desenhar o contorno de um objeto no ar, na areia ou numa superfície de pedra ou papel significa a redução da coisa a seu contorno, o que não existe como regra na natureza. É uma tradução. [...] Mas captar a semelhança estrutural entre uma coisa e qualquer representação dela é, contudo, uma enorme proeza de abstração. (ARNHEIM, 2004, p. 129, 130)

O costume que nossa cultura globalizada atual tem de utilizar desenhos e ilustrações, nos faz aprender a “ler” esse tipo de imagem feito com linhas e massas desde criança, seja assistindo desenhos animados, lendo histórias em quadrinhos, ilustrações em revistas, livros e propagandas.

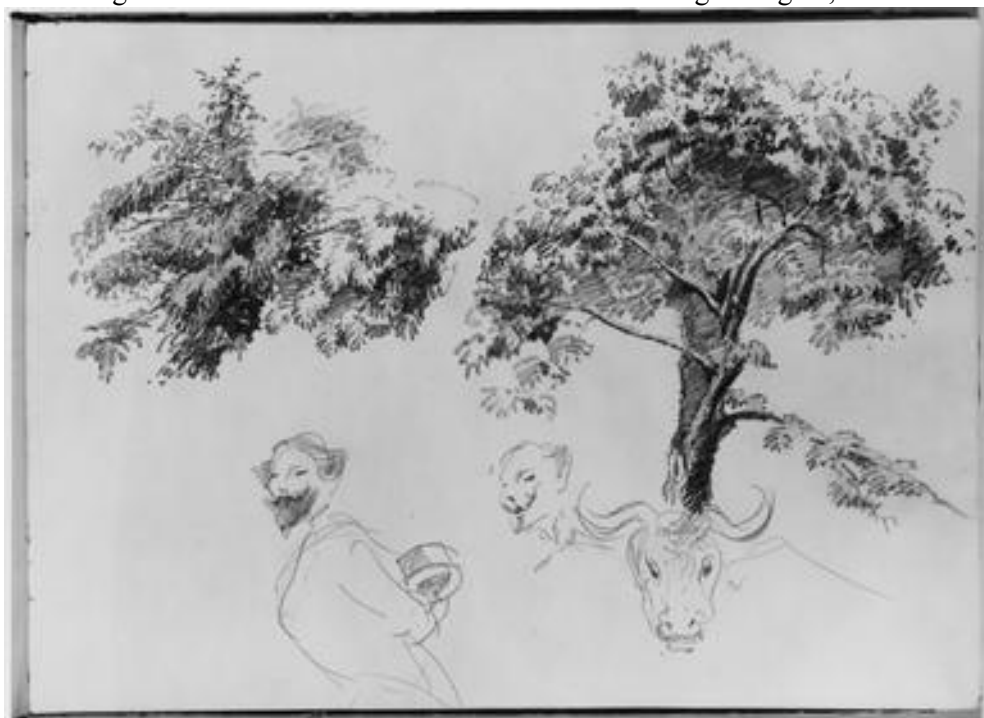
A compreensão de uma obra linear, na medida exata em que ela foi concebida, requer uma certa prática. Não basta ter boa intenção. Mesmo quando acreditamos ter dominado a linha, descobrimos, após um período de trabalho sistemático, que ainda existem diferenças entre uma visão linear e outra, e que a intensidade do efeito resultante desse elemento de definição da forma pode ser consideravelmente aumentada.

(WÖLFFLIN, 2000, p. 56)

Entendemos logo cedo quando diversos agrupamentos de traços são signos que significam outras coisas como a caricatura de uma pessoa famosa, um animal, uma árvore, um sinal de trânsito, instruções em um manual, entre diversas outras formas que o desenho se expressa e comunica. Com o tempo conseguimos, inclusive, perceber quando o desenho é de determinado artista específico.

A mais interessante aplicação do princípio do estilo linear verifica-se exatamente nos casos em que o objeto não guarda a menor afinidade com sua representação, chegando mesmo a se opor a ela. É o caso das folhagens. Uma simples folha pode ser representada no estilo linear, mas a massa da folhagem, a densidade da folhagem, na qual as formas isoladas se tornam indiferenciadas, não oferece qualquer base à concepção linear (WÖLFFLIN, 2000, p.53)

Figura 49 - “Mountain view” - desenho de John Singer Sargent, 1870



Fonte: THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 2019

O que muitas vezes não notamos, principalmente ao nos depararmos com ilustrações realistas, é que “um desenho nunca é igual ao que vimos, e implica sempre um processo mental que está associado à capacidade de abstração simbólica e sinalética que existe na gênese de toda a comunicação humana” (RODRIGUES,2003, p. 23). O que vemos não é uma cópia fiel do que podemos ver, isso é impossível, “o desenho recorre a diversas ilusões para criar imagens que o nosso cérebro aceita como representações da realidade” (ibidem).

1.5 Os elementos do desenho

E quais seriam os elementos que o desenho emprega para criar a sua expressão? No capítulo “Mapeamento da morfologia do desenho”, Isoda (2013) mapeia diversos autores que buscaram elencar os elementos básicos da forma visual e nota que “autores ligados a design, pintura, geometria e linguagens visuais em geral chegaram em conclusões muito similares em termos formais. Sendo que praticamente todos eles sintetizam os elementos básicos ao ponto, linha e algum tipo de superfície” (ISODA, 2013, p.36).

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos. Não se devem confundir os elementos visuais com os materiais ou o meio de expressão, a madeira ou a argila, a tinta ou o filme (DONDIS, 2015, p.51).

Ponto, linha e superfície são os que aparecem sempre entre os autores, mas cada autor acaba por ter sua própria explicação sobre cada um desses três elementos – a superfície, por exemplo, por uns será chamada de plano, como é o caso de Wong e Kandinsky. Além desses elementos, uma variedade de itens também são listados como básicos, a depender do pesquisador: volume, forma, direção, tom, cor, textura, dimensão, escala, movimento, tamanho, posição, espaço, são alguns exemplos citados como básicos nas diversas publicações mapeadas.

Ponto é a unidade mínima. Para Alberti (2014, p.72) “ponto é um sinal que não podemos dividir em partes. Chamo sinal qualquer coisa que esteja na superfície, de modo que o olho possa vê-la”. Dondis (2015, p. 53) diz que “qualquer ponto tem grande poder de atração visual sobre o olho, exista ele naturalmente ou tenha sido colocado pelo homem em resposta a um objetivo qualquer”.

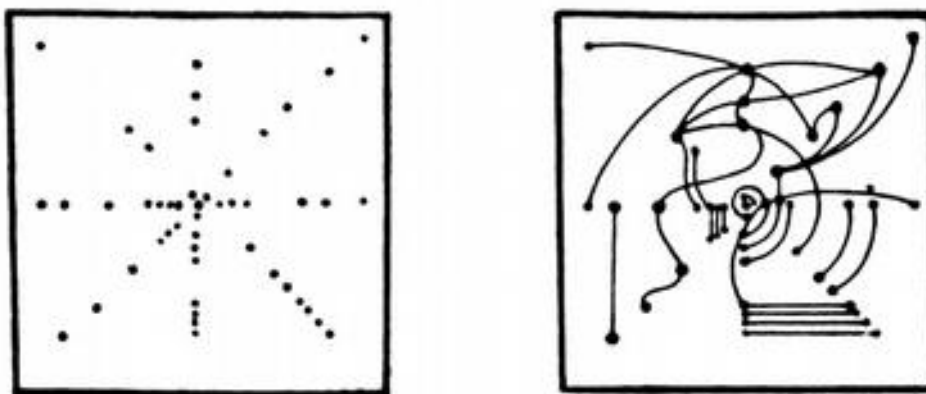
Já para Wong (1998, p. 42), o ponto é um elemento conceitual, não é visível, não existe na realidade, não tem comprimento nem largura e não ocupa nenhuma área ou espaço. Kandinsky também acredita que o ponto é um ser invisível e “deve, portanto, ser definido como imaterial. Do ponto de vista material, o ponto compara-se ao Zero” (KANDINSKY, 1996, p.35).

A linha pode ser uma sucessão de pontos muito próximos ou o movimento de um ponto. “Os pontos, se em sequência se juntarem um ao lado do outro, produzirão uma linha. Para nós a linha será uma figura cujo comprimento pode ser dividido, mas será de largura tão tênue que não poderá ser cindida” (ALBERTI, 2014, p.72).

Muito similar à explicação de Alberti, Dondis (2015, p.55) diz que “quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificá-los individualmente, aumenta a sensação de direção, e a cadeia de pontos se transforma em outro elemento visual distintivo: a linha”, mas ele continua dizendo que “também poderíamos definir a linha como um ponto em movimento ou como a história do movimento de um ponto”.

Diferente do que foi citado anteriormente por vários artistas e pesquisadores, como Edith Derdyk, Rudolf Arnheim e Ana Rodrigues, Kandinsky (1996, p.103) diz que “na natureza encontramos a linha sob inumeráveis aspectos: no mundo mineral, vegetal e animal”. No entanto, para o artista a linha “é um ser invisível. É o rastro do ponto em movimento, portanto, é o seu produto. Nasceu do movimento, e isto pelo aniquilamento da imobilidade suprema do ponto. Aqui dá-se um salto do estático para o dinâmico” (KANDINSKY, 1996, p.61).

Figura 50 – Esquema horizontal-vertical-diagonal de pontos para uma construção linear livre



Fonte: KANDINSKY, 1996, p.148

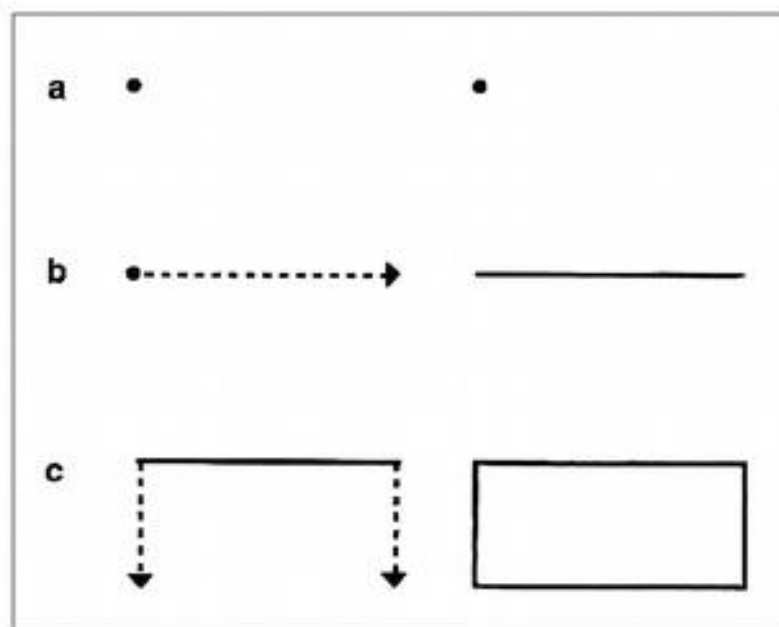
Kandinsky (1996, p. 113) considera o plano “a superfície material chamada a suportar a obra”. Nesta afirmação notamos que, para o artista, superfície e plano são equivalentes. O plano “é, esquematicamente, limitado por duas linhas horizontais e duas verticais e é definido, assim, como um ser autônomo no domínio daquilo que o rodeia” (KANDINSKY, 1996, p.61).

Seguindo o pensamento da formação de uma linha como uma sequência de pontos, Alberti (2014, p.72) diz que “as linhas, se numerosas, quando se encostam umas às outras como fios de tecido, formam uma superfície”, sendo que esta não possui profundidade, apenas comprimento e largura.

Wucius Wong (1998, p. 42) segue a noção de movimento e que os três elementos básicos são conceituais. Segundo o autor “à medida que um ponto se move, sua trajetória se torna uma linha. [...] A trajetória de uma linha em movimento (em outra que não sua direção intrínseca) se torna um plano. Um plano tem comprimento e largura, mas não tem espessura. Tem posição e direção. É limitado por linhas”.

Para se executar um desenho, segundo os autores citados, utilizamos o ponto e a linha sobre uma superfície (plano). Estes três são os elementos básicos tanto para o desenho como para a linguagem visual, pois esses conceitos são amplamente explanados em diversos livros da área de artes visuais, não apenas do desenho. Como foi dito, a questão é como transformar – ou traduzir – o que vemos nestes sinais gráficos, e isso fica a cargo de cada desenhista buscar e criar suas soluções.

Figura 51 – Ponto (a), linha (b) e plano (c), segundo Wong.



Além dos três elementos básicos que acabamos de explicar, vale abordar outros três conceitos que são frequentemente utilizados em publicações sobre linguagem visual: a forma, a cor e a composição. Para o nosso trabalho o estudo destes três conceitos é relevante, pois, como veremos adiante, a semiótica visual se utiliza deles para desenvolver sua teoria e analisar imagens.

O conceito de *forma*, nas artes visuais, é capaz de causar confusão porque pode ser empregada num sentido mais amplo, como sendo tudo o que é visível, ou, então, restrito ao formato ou configuração de um elemento. É comum nas artes visuais a forma ser considerada a manifestação visível do conteúdo, Arnheim (2004) usa essa definição do termo no capítulo “Forma”, em seu livro “Arte e percepção visual. Tanto Arnheim (2004) quanto Read (1981) citam a distinção entre as palavras inglesas *shape* e *form*. Arnheim usa a palavra *shape* para designar configuração, e *form* para forma. Enquanto Read (1981, p. 69) diz que

A forma na arte é a aparência dada a um artefato pela intenção e pela ação humana. Em inglês, *form* parece ter conotação estética não-existente na palavra *shape* (aparência), mas *shape*, que é cognata da *sceapan* do *Old English* e da *schaffen* alemã, transmite melhor as implicações criadoras dessa atividade humana.

Dondis tende mais para a definição de Read ao dizer que “a linha descreve uma forma. Na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma. Existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero” (DONDIS, 2015, p.57). Já Wong se aproxima mais do pensamento de Arnheim ao afirmar que “forma é tudo o que pode ser visto – tudo o que tenha formato, tamanho, cor e textura, que ocupe espaço, marque posição e indique direção” (WONG, 1998, p.138). “A forma é o *espaço positivo*, espaço que está ocupado. O espaço desocupado que circunda uma forma é conhecido como *espaço negativo*” (ibid., p.141) e a distingue em dois tipos:

As formas podem ser classificadas de modo amplo segundo seus conteúdos específicos.

Uma forma que contenha um *tema* reconhecível se comunica com os observadores em termos mais do que puramente visuais. Esta é chamada uma forma *figurativa*. Quando uma forma não contém um tema reconhecível, é considerada *não-figurativa* ou abstrata (ibid., p.146).

Forma e cor possuem uma relação entre si, pois “toda a aparência visual deve sua existência à claridade e cor. Os limites que determinam a configuração dos objetos provêm da capacidade dos olhos em distinguir entre áreas de diferentes claridade e cor” (ARNHEIM,

2004, p.323). Wong (1998, p.43) também ressalta que “um formato se distingue de seu entorno devido à cor” e diz que em sua obra a cor “é utilizada em seu sentido amplo, compreendendo não apenas todos os matizes do espectro, mas também os neutros (preto, branco e todos os cinzas intermediários) e todas as suas variações tonais e cromáticas”.

Segundo Dondis (2015, p.65 e 66) a cor possui três dimensões que podem ser definidas e medidas. A primeira é a matiz, ou croma, que é a cor em si, como o azul, o magenta, o amarelo e todas as misturas possíveis. A segunda é a saturação, que é a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza, ou seja, as cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, e até mesmo à ausência de cor. A terceira dimensão é acromática, é o brilho relativo, do claro ao escuro, das gradações tonais ou de valor. Portanto um trabalho preto e branco ou monocromático podem ser analisados em termos cromáticos também.

Por fim, composição é modo pelo qual os elementos constituintes da obra se dispõem e integram.

Composição significa, literal e simplesmente, colocar várias coisas juntas, para, então, fazer delas *uma* coisa; a natureza e a divindade de que todos compartilham na produção. Assim, um músico compõe uma melodia, juntando notas em certas relações; um poeta compõe um poema, colocando pensamentos e palavras em ordem agradável; e um pintor uma pintura, colocando pensamentos, formas e cores em ordem agradável. Em todos esses casos, observe, uma unidade pretendida deve ser o resultado da composição. (RUSKIN, 1857, p.244, 245)

Segundo Dondis (2015, p.29) “o processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador”, e diz que quando relacionamos cores e formas, tendo em vista um significado, o resultado é a composição, a intenção do artista, do fotógrafo ou do designer. De maneira bem simples, Wong (1998, p. 141) afirma que “uma composição é o efeito visual gerado pela interação de figuras e fundo”, o que remete à sua explicação sobre forma – espaço positivo – e mostra que composição é a relação entre as formas.

1.6 Ensino do Desenho no Brasil

Ao estudar a história do ensino da arte no Brasil, é possível perceber as diferentes concepções de arte em geral e do desenho, mais especificamente, ao longo dos anos no país e seu ensino para finalidades diversas. O desenho esteve presente em todo o percurso dessa história e, como veremos a seguir, até recentemente o ensino de artes nas escolas era basicamente o ensino de desenho, ora com fins técnicos e de preparação para o trabalho; ora com fins de expressão e liberação emocional. Por influenciar tanto a maneira como as pessoas pensam e experimentam o desenho desde cedo em suas vidas, pesquisar seu ensino nas escolas mostra-se também relevante para compreender a significação do desenho em nosso país.

O primeiro produtor de arte erudita no Brasil foi o Barroco. Antes disso, no território que hoje conhecemos por Brasil, os povos nativos produziam artefatos, pinturas corporais e grafismos várias vezes voltados para o uso ritualístico. Com a invasão portuguesa, aos poucos a concepção europeia de arte chegou em nosso território. Trazido de Portugal, o Barroco tem sua aparição no Brasil por volta do século XVII, trazido já pelos jesuítas em imagens que tentavam catequizar os nativos e convertê-los à religião católica.

Aos poucos, o Barroco no Brasil incorporou características únicas aqui, tendo distinções formais do Barroco europeu. A serviço da religião católica, esculturas e pinturas eram produzidas no país para a decoração de igrejas. No início do século XIX, o desenho era ensinado com fins de formar artífices, em oficinas de mestres, principalmente nos estados de Minas Gerais, Bahia e Pernambuco (BARBOSA, 2015). O ensino era baseado em cópias das obras de arte europeias. Ainda assim, havia um atraso grande entre o que era produzido na Europa e o que era feito aqui no Brasil.

Uma outra experiência de ensino da época, tida como a primeira institucionalização do ensino de arte no Brasil, foi a Missão Francesa, também no início do século XIX. Um dos poucos modelos de ensino estrangeiro que chegava ao nosso território sem grande atraso com relação à Europa. Os integrantes da Missão Francesa desembarcaram em solo brasileiro em 1816, trazendo o estilo neoclássico, moda da época na França. Este estilo revivia o Classicismo da arte grega e romana e constituiu uma reação contra o enfeitamento do estilo rococó. As escavações em Pompéia e Herculano contribuíram para o surgimento do Neoclassicismo, pois ofereciam a primeira visão da arte antiga bem preservada (STRICKLAND, 2004, p.68).

A intenção dos artistas franceses que vieram, dentre eles Joachim Lebreton, Jean Baptiste Debret, Nicolas-Antoine Taunay e Auguste Montigny, era a formação de classes populares para o ensino de arte, criando a Escola de Ciências, Artes e Ofícios no país. A Escola atuaria com o ensino de atividades artísticas voltadas para ofícios mecânicos, como já era feito na França por Bachelier:

Bachelier, que era mestre de decoração em porcelana da fábrica Sèvres conseguiu combinar e conciliar em sua escola [École Royale Gratuite de Dessin] (1767) métodos e objetivos de ensino de Arte comuns às corporações e às academias. Ele contornou a tradicional luta entre artistas e artesões (*sic*), conseguindo apoio das academias para o seu trabalho pedagógico, exigindo, por exemplo, que os mestres de desenho de sua escola tivessem obtido prêmios da academia.

A experiência de Bachelier, muito comentada e aplaudida na Europa, levou países como a Alemanha e a Áustria a introduzirem o desenho criativo no treinamento das escolas para trabalhadores manuais, e as escolas de Belas Artes a considerarem importante o ensino da geometria, que preparava para o desenho voltado para o trabalho e a indústria (BARBOSA, 2015, p.41)

Porém, Lebreton, que seria o diretor, faleceu em 1819. Como substituto, Henrique José da Silva, pintor português, assumiu a direção da escola em 1820 e mudou seu nome para Academia Real de Desenho, Pintura, Escultura e Arquitetura Civil, evidenciando uma concepção ultrapassada de hierarquização da arte (BARBOSA, 2015).

Todavia, apenas após a Independência, em 1826, a escola começou a funcionar, sob o nome de Academia Imperial de Belas Artes, que revela uma mudança do objetivo de atuação educacional de Lebreton, distanciando-se das camadas populares e tornando-se um lugar de ensino para a elite cultural do país:

A Academia Imperial de Belas Artes inaugurou a ambiguidade na qual até hoje se debate a educação brasileira - isto é, o dilema entre educação de elite e educação popular. Na área específica de educação artística, incorporou o dilema já instaurado na Europa entre arte como criação e técnica (BARBOSA, 2015, p.42).

Ainda que, em 1855, sob a direção de Araújo Porto Alegre, a Academia tenha se aberto ao povo ao oferecer cursos de disciplinas comuns para artistas e artesãos, os métodos duros de ensino e a linguagem pouco acessível, segundo Ana Mae Barbosa, “fez com que a procura popular por esses cursos fosse quase nula, assim como foi quase nula também a matrícula nos cursos noturnos para a formação de artesão, criados em 1860 na academia” (BARBOSA, 2015, p.42). A Academia diferenciava e hierarquizava artistas de artesãos: a

formação do artista era voltada não apenas para a técnica, mas com disciplinas teóricas que aprofundavam o conhecimento em arte; enquanto os artesãos especializavam-se em aplicar o desenho para produção de artefatos. Para esses últimos, o desenho não tinha finalidade de obra de arte ou de estudo para essa, mas uma aplicação específica voltada para o mercado.

Como a divergência entre os princípios e aplicações da Academia e as classes populares era imensa, o Liceu de Artes e Ofícios de Bethencourt da Silva, criado em 1856, no Rio de Janeiro, pareceu atrair mais as classes menos favorecidas. O ensino era também voltado para a cópia de obras europeias, ainda que com foco na formação de pessoas que produzissem desenhos voltados para a indústria.

A Academia Imperial de Belas Artes influenciou o ensino de arte nas escolas secundárias particulares até meados de 1870, tanto para meninos, como para meninas. O ensino era voltado para cópias de obras europeias, retratos, iconografia católica, estamperia e paisagens europeias. Segundo Ana Mae Barbosa (2015), poucos países do Novo Mundo instituíam o ensino de arte para meninos, sendo uma prática apenas de escolas de meninas. Todavia, isso se deu por uma elite brasileira mais ligada aos modelos aristocráticos do que aos burgueses.

O desenho foi introduzido em nossas escolas como disciplina no final do século XIX e início do século XX, com programa e horário estabelecido no regime escolar, visando instrumentar o aluno com noções básicas e progressivas de geometria, desenho do natural e desenho decorativo, tendo como fundamento e concepção o modelo da Academia de Belas Artes (COUTINHO, 2008, p.137).

Entre 1870 e 1880, os liberais insistiam para que houvesse o ensino de arte nas escolas e que esse se voltasse para a formação de mão-de-obra. O movimento abolicionista avançava e, com ele, o discurso para a educação - principalmente alfabetização e formação para o trabalho - do povo e dos negros escravizados, uma preocupação voltada para o desenvolvimento econômico e o trabalho industrial no país. A busca era um ensino que unisse criação e técnica, ou, em outras palavras, as aplicações da arte para a indústria, tornando o desenho obrigatório para o primário e o secundário.

Baseados na teoria de Walter Smith (EUA), os liberais conseguiram difundir o ensino de desenho no país, principalmente o desenho geométrico voltado para a indústria. As recomendações de Smith e sua teoria, influenciaram o ensino de arte em vários países, como Chile, Nova Zelândia, Austrália e Canadá.

Walter Smith sugeria uma ordem para o ensino de desenho: iniciar pelo estudo das linhas - verticais, horizontais, oblíquas e paralelas; em seguida, dos ângulos - triângulos,

retângulos, quadrados e polígonos; e, por último, adentrar nas aplicações e definições geométricas. Em seguida, o aluno deveria partir para o estudo de rosáceas, botânica e repetições de formas simples - vasos, bacias, etc - que, por fim, levariam aos elementos arquitetônicos e ornamentais - portais, arcos e colunas. Abílio Borges chegou a publicar essa ordem no livro *Geometria Popular*, em 1873, que chegou a ser usado nas escolas brasileiras até 1959²⁰, ou seja, apenas duas gerações atrás, deixando resquícios deste tipo de ensino de artes até hoje em nossa população.

Um dos grandes divulgadores da teoria de Smith era o jornal *O Novo Mundo*, que chegou a destacar, em vários de seus artigos, a importância da teoria de Smith para a democratização do desenho:

O Novo Mundo, em geral, destacava a importância dada por Smith aos exercícios geométricos progressivos no ensino de desenho, sua ideia de que todo mundo tinha capacidade para desenhar, e sua crença no ensino do desenho como veículo de popularização da arte através da adaptação a fins industriais, colaborando para a qualidade e prosperidade da produção industrial (BARBOSA, 2015, p.48).

Por sua vez, os positivistas, também defendiam o ensino de desenho nas escolas, só que atrelado à teoria evolucionista. Assim, defendiam que o ensino de arte deveria se dar por meio da cópia de ornatos, pois acreditavam que “representavam a força imaginativa do homem em sua evolução a partir das idades primitivas” (BARBOSA, 2015, p.50). O ensino de desenho, segundo os positivistas, deveria partir do traçado de observação dos ornatos, começando pelo baixo relevo (associado aos povos africanos e julgados “primitivos”); partindo para as curvas (associadas aos nativos americanos); e, só então, o estudo de alto-relevo com representações da fauna e da flora (associado à Europa).

Os liberais, todavia, ganharam dos positivistas durante as Lutas Republicanas na Escola Nacional de Belas-Artes, em 1890, conseguindo impor suas diretrizes para o ensino da arte por meio da Reforma Educacional de 1901. O modelo de Smith foi implantado nas escolas brasileiras e seus conteúdos permaneceram imutáveis até 1958, sobrevivendo a diversas reformas educacionais.

Ana Mae apresenta um exercício proposto por Smith, e amplamente divulgado pelo livro de Abílio Borges, que até hoje pode ser encontrado em aulas de arte: a ampliação de figuras através de malhas quadriculadas (BARBOSA, 2015, p.51 a 53). Esse exercício, assim como tantos outros que perduraram bastante no ensino de arte no Brasil, tinham como

20 BORGES, Abílio Cesar Pereira. *Geometria popular*. 41. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1959

objetivo a formação de mão-de-obra para indústria. Além dos usos para ampliação, a malha também era usada para exercícios de simetria. Ao pesquisar em sites de busca, como o google, pelas palavras “atividade arte escola” é comum nos depararmos com diversos tipos desse exercício de malha quadriculada que são compartilhados no intuito que professores de arte utilizem com seus estudantes em sala de aula, como podemos ver nos exemplos a seguir. Sobre o uso de tais exercícios perpetuado nos dias de hoje, Ana Mae ressalta:

A aprendizagem destes elementos decorativos tinha sentido no início do século XX, já que se pretendia, através do desenho, preparar para o trabalho, e a arquitetura era generosa na utilização de ornatos sobrepostos, para cuja criação e execução as rosáceas seriam exercício preparatório. Por outro lado, as paredes internas das casas ostentavam pinturas complicadas e decorativas. Ainda mais, estes motivos também eram fortemente usados nas artes gráficas. Hoje, pouco se justifica sua permanência como exercício escolar preparando diretamente para o trabalho. (BARBOSA, 2015, p.54).

Figura 52 – exercício de ampliação de desenho

Nome: _____
Turma: _____

O desenho ao lado faz referência a uma pintura famosa do artista da Pop Arte, Roy Lichtenstein (1923-1997). Utilizando a grade como guia, amplie o desenho transportando as linhas de cada quadrado para a grade maior.

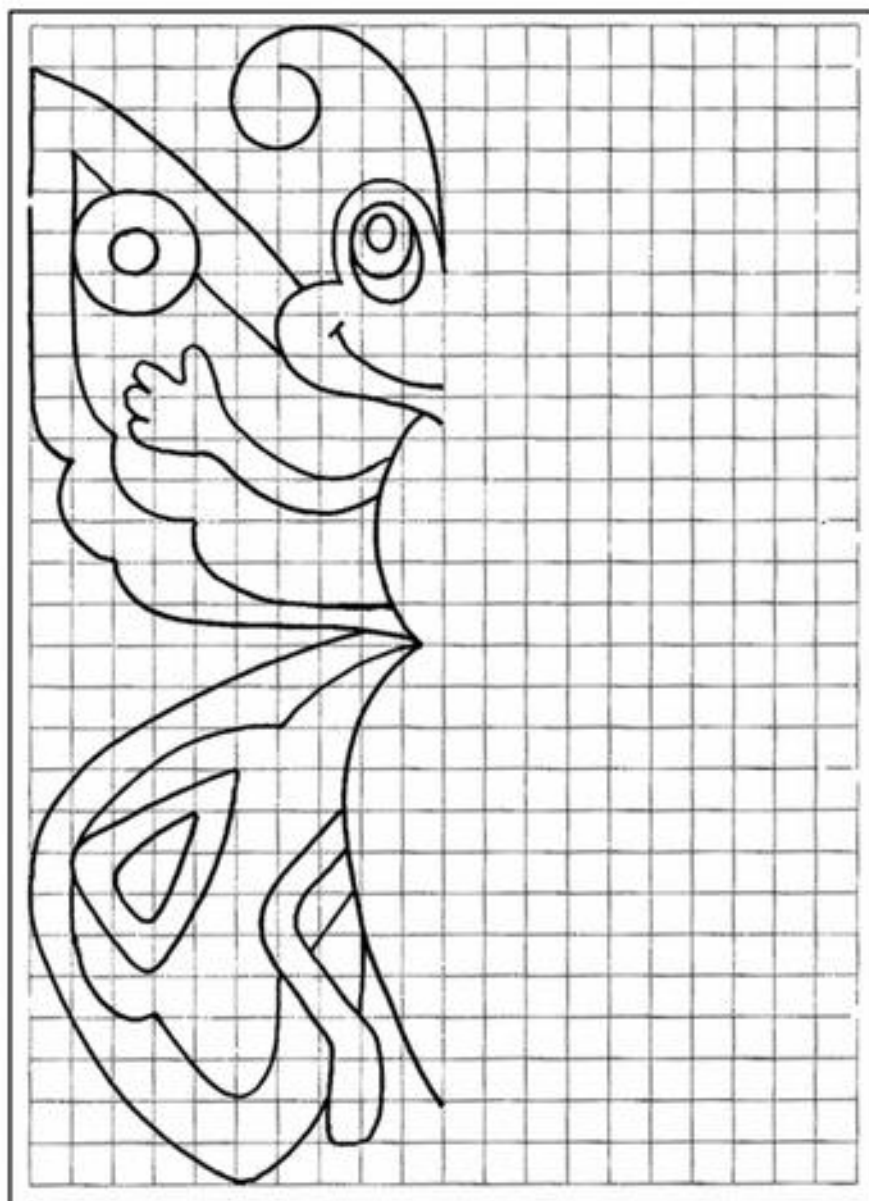


Figura 53 – exercício de simetria

NOME: _____

SIMETRIA

Complete de acordo com a figura:



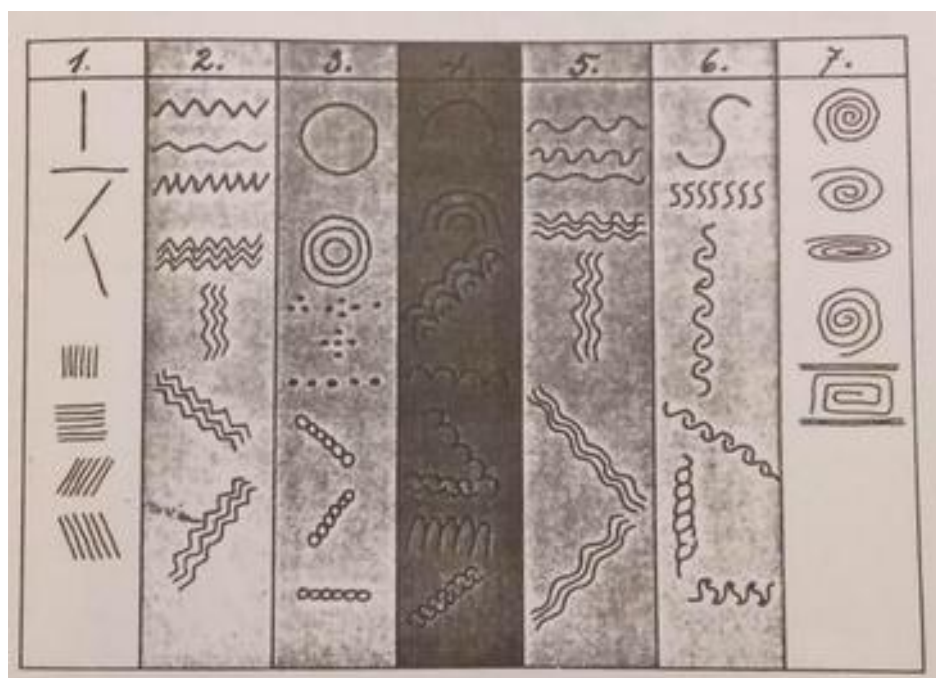
Fonte: ATIVIDADES PEDAGÓGICAS SUZANO, 2019

A Primeira Guerra Mundial (1914 a 1918) trouxe transformações intensas para o mundo. Com o horror da guerra, muitos artistas começaram a produzir obras que denunciavam os dias de terror e separavam-se ainda mais do conceito de beleza, tendência esta que já vinha sendo iniciada na Europa pelos movimentos da arte moderna como expressionismo, abstracionismo e cubismo, como dito no capítulo 1.2. Além disso, os ideais

nacionalistas se espalharam pelo mundo e influenciaram tanto a produção artística como o ensino de arte. Segundo Ana Mae, “em educação, o Brasil só entrou no século XX nos anos 1920, depois da Primeira Guerra Mundial” (BARBOSA, 2015, p.18).

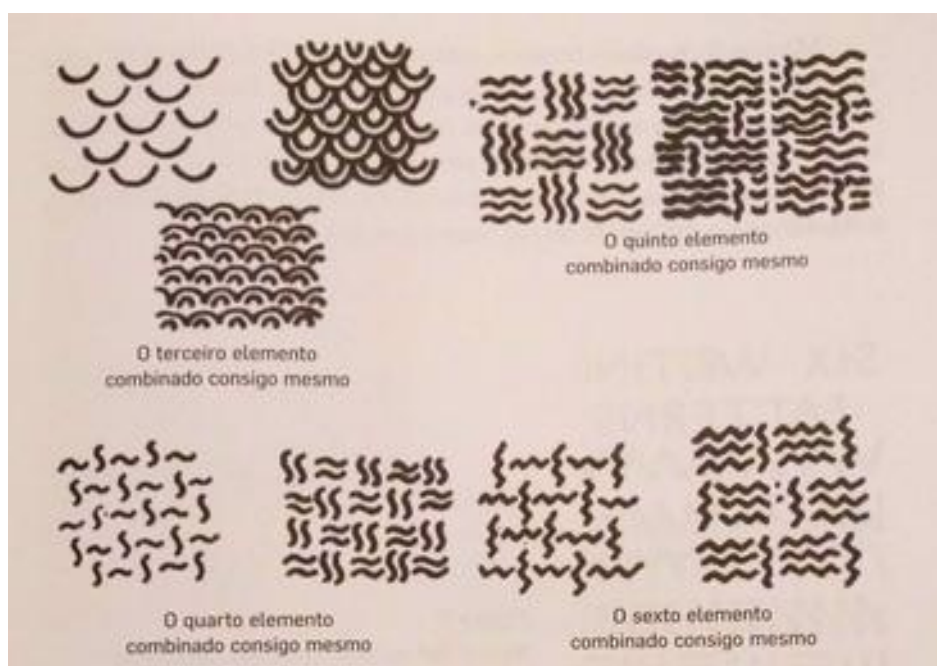
Na América Latina, Argentina e México divulgavam o ensino de arte voltado a redescobrir os grafismos indígenas e a cultura pré-colombiana. No México, foram criadas as Escuelas de Pintura al Aire Libre (1913-1932), que inovavam ao propor exercícios gráficos baseados em um alfabeto visual mexicano pesquisado e sistematizado por Adolfo Best Maugard (figuras 53 e 54). Sobre as Escuelas, Ana Mae ressalta: “Identifico as Escuelas de Pintura al Aire Libre do México como o único movimento modernista do ensino de arte que deliberadamente, programaticamente, integrou a ideia de arte como livre expressão e como cultura” (BARBOSA, 2015, p.63). Os padrões identificados por Best Maugard eram baseados na cultura mexicana e tinham objetivos sociais e políticos ao valorizar as raízes e procurar despertar o orgulho nacional.

Figura 54 – alfabeto visual mexicano de sete elementos básicos pesquisado e sistematizado por Best Maugard



Fonte: BARBOSA, 2015, p. 65.

Figura 55 – possíveis combinações do alfabeto visual mexicano de sete elementos básicos pesquisado e sistematizado por Best Maugard



Fonte: BARBOSA, 2015, p. 66.

As pesquisas de Best Maugard levaram-no ao ensino de desenho atrelado à análise da cultura visual, ainda que com o uso da livre expressão. No período pós-guerra, após um período de grande repressão, outras iniciativas ao redor do mundo buscavam por uma expressão que libertasse as emoções, influenciados com os avanços da psicanálise e da filosofia, bem como os movimentos da arte moderna que surgiam. Assim, outros países também ensinavam arte com o uso da livre expressão, como foi o caso, por exemplo, de Marion Richardson, na Inglaterra, que procurava integrar o ensino de desenho com o de caligrafia, criando exercícios parecidos com os de Best Maugard e seu alfabeto visual. Os padrões propostos por Richardson se baseavam na combinação de movimentos da escrita:

Figura 56 – seis padrões básicos da escrita, por Marion Richardson



Fonte: BARBOSA, 2015, p.68.

Enquanto isso, no Brasil, nas décadas de 1920 e 1930, o ensino de arte na escola continuou a ser defendido, todavia sem tanto apelo para a perspectiva industrial, mas sim voltado para o desenvolvimento da imaginação e da expressão pessoal. Era o início do Modernismo no Brasil, tanto na produção artística, como no ensino da Arte - destacando que esse processo foi interrompido pela Era Vargas e retomado pouco depois, em 1948, com a criação das Escolinhas de Arte.

Durante o modernismo, começaram as primeiras escolas especializadas em ensino de arte para crianças. Funcionavam como atividades extracurriculares e eram voltadas a crianças e adolescentes com “talento”, cuja comprovação se dava através do desenho. Essas escolas também trabalhavam com a livre expressão e buscavam fazer seus exercícios de observação ao ar livre (como os impressionistas) e valorizando a fauna e a flora brasileiras, ao invés da cópia de pinturas de paisagens europeias.

Sem formação específica de professores de arte, era comum que artistas lecionassem nessas escolas, como foi o caso de Anita Malfatti, por exemplo. Nessa época, também começou a difundir-se o pensamento de analisar a produção pictórica infantil à luz da

filosofia, valorizando sua criação e difundindo a ideia de uma expressão livre de referências – ideia hoje combatida, tal como a do desenho da criança, após os dois anos, sempre ser uma tentativa de representação figurativa. Esse pensamento foi muito difundido pelas pesquisas de Mário de Andrade, até então diretor do Departamento de Cultura de São Paulo (1936 a 1938), que ressaltava o espontaneísmo infantil como comportamento a ser cultivado e tomado de exemplo pelo artista.

Essas escolas, todavia, eram particulares e, portanto, não atingiam as classes populares. Porém, em 1929 foi criada a Escola Brasileira de Arte, em São Paulo, a primeira escola de arte para crianças na rede pública do Brasil. Foi nessa escola que Theodoro Braga, pintor e professor de arte, pode experimentar sua teoria de ensino, que condenava a cópia e defendia os motivos brasileiros. Importante ressaltar, no entanto, que, apesar de pública, a Escola continuava com a prática de aceitar apenas alunos que passavam por provas de desenho que comprovassem aptidões artísticas. Tal prática é considerada por Ana Mae como “pré-moderna” (BARBOSA, 2015, p.184), pois, apesar de valorizar a livre expressão, exigir a comprovação de talento se distanciava do ideal modernista que dizia que todas as pessoas eram capazes de criar artisticamente.

No ano anterior, em 1928, Fernando de Azevedo, então responsável pela Diretoria da Instrução Pública do Distrito Federal, propôs uma reforma educacional que mudou o ensino de Desenho no estado do Rio de Janeiro. Fernando de Azevedo aproximou-se das ideias estadunidenses sobre educação, assim como privilegiou as relações com o México e suas Escuelas, substituindo o ambiente frio das escolas profissionais por “ambientes propícios à exploração da técnica aliada à criação” (BARBOSA, 2015, p.197). Ana Mae continua:

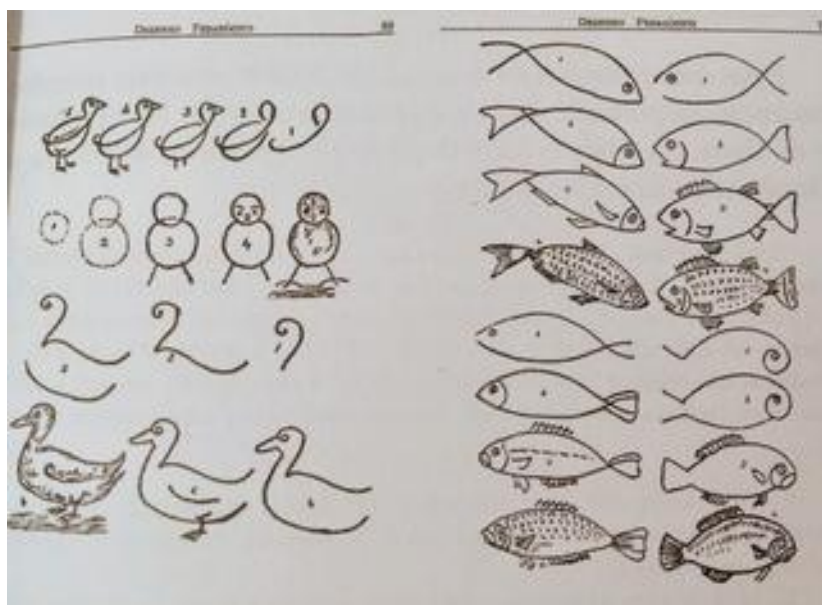
A reforma incluía o Desenho na escola, inclusive em todos os anos da Escola Normal; conseqüentemente, exigiu-se prova de Desenho do natural nos exames de admissão à escola Normal, e deslocou-se o Desenho Geométrico para a área das provas de Matemática, decisão muito acertada e defendida pelos educadores em vários países, como Estados Unidos e Suíça (BARBOSA, 2015, p.202).

Com a reforma, o Desenho passou a ter o mesmo respeito que as demais disciplinas. Com o Desenho Geométrico atrelado à Matemática, iniciou-se o ensino de desenho voltado para outras áreas: decorativo, industrial, gráfico, de imaginação e de observação. Era o início do ensino do *design*, ainda que não fosse usada esse termo (BARBOSA, 2015).

Ainda na década de 1920, Minas Gerais também passou por uma reforma educacional; essa, encabeçada por Francisco Campos. Louise Artus Perrelet, professora de

arte em Genebra e trazida ao Brasil na ocasião da Reforma, acabou solidificando o chamado desenho pedagógico. Inspirada por John Dewey, Perrelet valorizava a experiência e a expressão. Ela ensinava crianças a desenhar esquematicamente, copiando esquemas do professor. A proposta era oportunizar a percepção e a introjeção apreciativa da função e da expressão dos elementos do desenho. Ana Mae (2015, p.108) considera que a professora tenha sido mal interpretada e a aplicação do desenho pedagógico nas escolas acabou por tolher a imaginação dos estudantes brasileiros por muito tempo²¹. Em 1930, Perrelet teve seu livro *O Desenho a Serviço da Educação* traduzido para o português e difundido no Brasil.

Figura 57 – Exemplos de desenho pedagógico



Fonte: ARAÚJO, 2008

Também em 1930, tem início no Brasil a Era Vargas e, em 1937, o Estado Novo, que durou até janeiro de 1946. Com o governo ditatorial de Getúlio Vargas, veio a perseguição aos educadores e novos obstáculos para o ensino da arte. O Estado Novo impôs o ensino de desenho voltado para a cópia, o desenho geométrico, o desenho pedagógico e a estampa.

Quanto à formação de professores, Vargas fechou a Universidade do Distrito Federal, onde lecionava Mário de Andrade e onde funcionava o primeiro curso de professores de Desenho, que havia sido organizado por Anísio Teixeira. Novos cursos de professorado de Desenho e Arte só vieram a aparecer novamente com as licenciaturas curtas de Educação

²¹Análise mais detalhada no livro *John Dewey e o Ensino da Arte no Brasil*, de Ana Mae Barbosa (2001)

Artística criadas na década de 1970, durante a Ditadura Militar (1964 a 1985). Esse grande hiato na formação de professores de Arte repercute na área até hoje.

Após a Ditadura Vargas, vieram os ateliês para liberação emocional. Nota-se que essa é uma constante na história do ensino da arte: um governo repressor, seguido de uma corrente libertária. Assim, a Escola Nova conseguiu instaurar-se de vez no país, trazendo ainda mais forte uma visão necessária pós-recessão: a de liberação emocional. Tratava-se de um “neo-expressionismo” (BARBOSA, 2008) que dominou a Europa e os EUA no pós-guerra e foi muito aceito em um Brasil pós-ditadura.

Os princípios da Escola Nova, guiados por John Dewey²², foram incorporados às reformas educacionais que ocorriam no país. Dewey na verdade recomendava a estimulação dos impulsos naturais da criança para o desenho através dos processos mentais de reconhecimento e reflexão, assim como a valorização da experiência sensorial. As interpretações do filósofo, no entanto, levaram a caminhos vagos, como o ensino de arte voltado para a livre-expressão, baseado apenas na observação da natureza e no *laissez-faire* (BARBOSA, 2008). A ideia da Escola Nova pode até ter partido de Dewey, mas foi um erro de interpretação, pois o filósofo prega a experiência por todo o processo de aprendizagem, e não sem consumação, referência ou objetivos (BARBOSA, 2001).

Em 1948, Augusto Rodrigues criou a Escolinha de Arte no Brasil, no estado do Rio de Janeiro. O nome “escolinha” era para remeter a uma relação mais afetiva com os estudantes. A Escolinha foi muito bem aceita pelo movimento de redemocratização da educação, encabeçados por Anísio Teixeira e Helena Antipoff. Anos depois, ex-alunos e professores da Escolinha criaram escolinhas por todo o país.

Com a expansão das escolinhas no país, veio o Movimento Escolinhas de Arte (MEA), que pregava a livre expressão da emoção da criança. A arte era usada para fixar os conteúdos de outras disciplinas escolares, por meio da ilustração ou da expressão livre. Com o avanço do ensino da arte nas escolas, houve também o avanço das classes experimentais em algumas escolas. Essas tinham o objetivo de difundir a técnica e contavam com professores artistas.

Noêmia Varela destacou a importância da auto-expressão, da arte como um canal para esvair emoções e comunicar pensamentos, objetivos das escolinhas de arte (AZEVEDO, 2008). Uma postura filosófica típica de pós-guerra, voltada para a expressão de emoções e do “mundo interior”. Em crítica ao MEA, Ana Mae (AZEVEDO, 2008) ressalta que a expressividade sem contextualização e sem leitura de obras de arte é vazia.

22 Dewey divulgou suas ideias sobre experiência na obra *Arte como experiencia* (2010).

Outro filósofo cuja interpretação de sua teoria foi dada de maneira equivocada, segundo Ana Mae Barbosa, e que também contribuiu para a instalação da Escola Nova no Brasil e, posteriormente, para o Movimento Escolinhas de Arte, foi Herbert Read²³. Muito influenciadas pelos pensamentos de Read, as escolinhas configuraram o modernismo da Arte/Educação no Brasil. A Escola Nova possibilitou uma ruptura de pensamento e a valorização da arte na Educação. Read acreditava na capacidade inata da criança de expressar sentimentos, evitando levá-la à imitação. Ideia que foi interpretada equivocadamente pelas escolinhas como não fornecer referências visuais às crianças.

Ainda na entrevista concedida a Azevedo (2008), Ana Mae afirma que o MEA foi um movimento essencial para a redemocratização do Brasil e que teve grande contribuição para o ensino da arte. Todavia, a pesquisadora ressalta que o MEA era aliado à burguesia, por não defender o ensino de arte na escola pública e não se opor às normas vigentes nessa. Ana Mae questiona ainda sobre o acesso à arte pelas classes menos favorecidas: se houve um grande hiato no Ensino da Arte no período entre o surgimento da Escola Nova e a criação das escolinhas de arte no Brasil, o hiato foi ainda maior para as classes populares. A redemocratização do ensino da arte no Brasil foi ainda mais tardia do que da educação em geral.

Ainda em 1948, mas sem grande expressão, Lúcio Costa, autor do plano urbanístico de Brasília, foi chamado, em 1948, para elaborar o novo plano para o ensino de desenho nas escolas secundaristas. Sob influência da Bauhaus, Costa direcionou o ensino para o artefato. Todavia, esse programa nunca foi oficializado e passou a influenciar o ensino da arte apenas em 1958, quando foi permitida a criação de turmas experimentais para o ensino de arte nas escolas. Porém, a arte continuava vinculada às demais disciplinas.

Em 1964, a frágil democracia brasileira sofreu ainda outro golpe: instaurou-se no país a Ditadura Civil-Militar 64-85, que normatizou e estereotipou os currículos das escolas experimentais, o que levou aos seus desmontes. Veio então o ensino de arte voltado para temáticas religiosas católicas e comemorações cívicas que enalteciam o sistema político vigente. Nas escolas públicas secundaristas, predominava o ensino de desenho geométrico. Já nas escolas particulares, a arte estava presente nos currículos, mas apenas voltada para o ensino de técnicas e cópias.

Em 1965, a Ditadura fechou as portas do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Nacional de Brasília (ICA-UNB), afetando, mais uma vez, a formação de professores de arte no país.

23 Para compreender melhor as ideias de Read, ler *A educação pela arte* (2001)

Para continuar com o funcionamento das escolinhas de arte no Brasil, Augusto Rodrigues priorizou sua boa relação com os políticos da época (BARBOSA, 2008), eis o motivo do movimento não se posicionar sobre o ensino de arte nas escolas públicas. As escolinhas desenvolviam experiências voltadas para o desenvolvimento da criatividade e começaram a trabalhar com projetos, usando a arte como suporte para esses. Tal prática continua a acontecer em muitas escolas brasileiras.

Em 1971, veio a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB nº 5.692/71 (BRASIL, 1971) que tornava obrigatórias atividades artísticas na escola. Porém isso não equivale ao componente curricular Arte, ou seja, a arte na escola continuava a ser atividade ligada às demais disciplinas, sem ser reconhecida como área de conhecimento na Educação Básica.

Para suprir a demanda de professores, foram criadas, em 1973, as licenciaturas de curta duração, que consistiam em cursos de dois anos para formar professores polivalentes em Arte, ou seja, que lecionassem conteúdos de Teatro, Música, Artes Visuais e Dança, hoje reconhecidos como áreas distintas dentro do componente curricular Arte. A polivalência no ensino da arte é uma ferida que segue aberta até hoje. Apesar disso se realizar em plena Ditadura Militar, não se tratava de uma abertura, mas de uma lei tecnicista que, assim como os abolicionistas tentaram anteriormente, visava formar mão-de-obra, o que foi mal sucedido. Sobre isso e sobre o ensino da arte nas escolas públicas da época, Ana Mae afirma:

Como as escolas continuaram pobres, sem laboratórios que se assemelhassem aos que eram operados nas indústrias, os resultados para aumentar a empregabilidade dos jovens foram nulos. Por outro lado, o fosso entre elite e pobreza se aprofundou, pois as escolas particulares continuaram preparando os estudantes para o vestibular, para a entrada na universidade, embora os currículos fingissem formar técnicos. Enquanto isso o ensino médio público nem preparava para o acesso à universidade nem formava técnicos assimiláveis pelo mercado. No que diz respeito ao ensino da arte, cursos universitários de dois anos foram criados para preparar professores aligeirados, que ensinassem todas as artes ao mesmo tempo, tornando a arte na escola uma ineficiência a mais no currículo (BARBOSA, 2008, p. 10).

Os anos de 1980 foram bastante movimentados para a Arte/Educação. Foi nessa década que muitos eventos foram realizados a fim de definir os rumos do ensino da arte no Brasil. Puxados por educadores e pelos poucos pesquisadores brasileiros da área, os encontros, congressos e festivais discutiam a necessidade do ensino de arte na escola e novas propostas metodológicas que reconhecessem a Arte como campo de conhecimento. Surgia, assim, o Movimento de Arte/Educação (MAE), encabeçado por Ana Mae Barbosa.

O MAE diferenciou-se do MEA por seu caráter eminentemente político. Ele surgiu para embate político contra o governo Maluf (1979 a 1982) que impunha apenas o canto-coral nas escolas. A partir dessa luta, vieram outras batalhas no sentido de democratizar o ensino de arte e construir políticas voltadas para isso.

O MAE tinha ainda uma preocupação com a produção de conhecimento como pesquisa. As primeiras teses de arte/educação do Brasil datam de 1982, quando foi criada a primeira linha de pesquisa em Ensino de Arte em um programa de pós-graduação, na Universidade de São Paulo (USP). Se o MEA foi um período de “fé na arte/educação” (AZEVEDO, 2008), o MAE foi um período de desconfiança e de inquietação política, levando a transformações no ensino da arte.

Ainda na década de 1980, Ana Mae Barbosa apresentou sua Proposta Triangular, fundamentada em três ações: Ler - Fazer - Contextualizar. Assim, a construção do conhecimento em arte se daria “no cruzamento entre experimentação, codificação e informação” (RIZZI, 2008, p.337). A Proposta Triangular não visa hierarquia entre essas ações, mas sim um sistema de interdependência, organicidade e flexibilidade. e cooperação. Segundo Rizzi (2008, p.342), “Ana Mae Barbosa sistematizava uma postura transdisciplinar como abordagem para a construção de conhecimento em arte; ao articular e não disciplinarizar, os três âmbitos e ações: ler contextualizar e fazer”.

Ana Mae Barbosa afirma que a Proposta Triangular “foi sistematizada a partir das condições estéticas e culturais da pós-modernidade. A pós-modernidade em arte/educação caracterizou-se pela entrada da imagem, sua decodificação e interpretações na sala de aula junto à já conquistada expressividade” (BARBOSA, 2008, p.13). Ainda sobre a Proposta Triangular e o pós-modernismo no ensino da arte:

A abordagem triangular apresenta-se como fato histórico, conceitual e político que alterou sensivelmente os rumos da arte/educação no Brasil, já que a mesma desencadeou um processo de debates sobre a transição entre o modernismo e o pós-modernismo (AZEVEDO, 2008, p.254).

A Proposta Triangular buscava atender as demandas específicas do ensino da arte no país: “No Brasil, a ideia de antropofagia cultural nos fez analisar vários sistemas e ressistematizar o nosso que é baseado não em disciplinas, mas em ações: fazer-ler-contextualizar” (BARBOSA, 2008, p.14). Assim, a Proposta Triangular difere-se da DBAE (*Disciplined Based Art Education*), apresentada nos EUA na mesma época e baseada nas disciplinas: estética-história-crítica.

Com a redemocratização do país, iniciada em 1985, finalmente pudemos avançar nos estudos de arte/educação. As pesquisas de pós-graduação se aumentavam, os eventos para debater os rumos do ensino da arte se intensificavam e novos horizontes despontavam. Em 1996, a nova LDB (Lei nº9.394/96) especificou Arte como componente curricular obrigatório em todos os níveis da Educação Básica, Art. 26, § 2º: “O ensino de Arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos *níveis* [itálico nosso] de educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1996). O maior problema na interpretação desse artigo é quando se refere a “níveis” da educação, e não a todos os “anos”; assim, é comum que escolas disponibilizem a disciplina de Arte em apenas um ou dois anos dos níveis Ensino Fundamental e Ensino Médio, limitando o contato dos estudantes com essa área de conhecimento.

Já em 1997, vieram os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), com a finalidade de nortear os currículos escolares. A eles, Ana Mae Barbosa tem duras críticas, pois, segundo a autora, eles apresentariam uma receita para a educação escolar, sem considerar as particularidades regionais e o trabalho anteriormente realizado por Paulo Freire²⁴. Além disso, os PCNs substituíram os verbos usados para as ações da Abordagem Triangular, Ler- Fazer- Contextualizar, por, respectivamente, Apreciação- Produção- Reflexão. Os PCNs não emplacaram e o Ministério da Educação acabou lançando uma cartilha chamada “Parâmetros em Ação”, que determinava o uso dos PCNs indicando até mesmo a imagem a ser analisada em sala de aula e o diálogo a partir dessa. Segundo Ana Mae, “um autêntico exemplo da educação bancária que Paulo Freire tanto rejeitou” (BARBOSA, 2008, p.15).

Se a Educação no Brasil estava atrasada com relação às novas pesquisas da área; a Arte enquanto área de conhecimento ou componente curricular sofria ainda mais com o atraso. Poucos professores formados, poucos cursos de licenciatura, um histórico de atividades artísticas que apenas serviam como “muleta” para outras disciplinas; tudo isso fez com que seja comum, até hoje, termos dificuldades no ensino de arte. Mesmo que Arte seja componente curricular obrigatório, ainda estamos muito longe do ideal, principalmente em cidades menores e nas regiões com menor índice de pessoas com formação na área de Arte.

Em mais uma tentativa de garantir um currículo nacional comum e tentar também diminuir a desigualdade de condições de ensino entre as regiões, em 2015 foi proposta a Base Nacional do Currículo Comum (BNCC). A BNCC tenta uniformizar os currículos escolares a partir da sugestão de habilidades a serem trabalhadas em cada ano escolar. Sobre a BNCC:

²⁴Para mais detalhes, ver: BARBOSA, Ana Mae. *Ensino da Arte: memória e história*. São Paulo : Perspectiva, 2008.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996)¹, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN). (BRASIL, 2015, p.7).

Na BNCC, Arte é componente da Área de Linguagens, juntamente com Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física, tanto no Ensino Fundamental como no Ensino Médio. No primeiro, a finalidade da área é “possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens [...]” (BRASIL, 2015, 61).

As tendências mais atuais para o ensino da arte evidenciam seu potencial para o desenvolvimento cognitivo, considerando as inteligências múltiplas (BARBOSA, 2010; GARDNER, 1995; EISNER E., 2002). O Desenho, por sua vez, está atrelado à inteligência espacial, a mesma usada para localizar-se no espaço ou jogar xadrez. Isso porque, ao desenhar, desenvolvemos nossa habilidade de ver algo por diferentes perspectivas.

É possível observarmos essas tendências ao analisarmos como o desenho aparece na BNCC. Nos primeiros anos do Ensino Fundamental, o Desenho aparece em vários momentos: primeiramente no componente Língua Portuguesa, atrelado à habilidade de leitura e campo de análise semiótica (BRASIL, 2015, p.125); e, posteriormente, como forma de expressão artística a ser experimentada quando no objeto de conhecimento “Materialidades”, na habilidade EF15AR04 (idem, p.199), no componente curricular Arte.

Quanto aos anos finais do Ensino Fundamental, Desenho aparece mais uma vez como expressão artística a ser experimentada em “Materialidades”, na habilidade EF69AR05 (idem, p.205), também no componente curricular Arte.

É possível encontrar ainda a indicação de trabalhar com desenho no componente curricular Matemática, aliado principalmente à geometria (BRASIL, 2015, p. 277, 281, 287, 291, 295, 307 e 313). Presente também como leitura visual no componente Ciências (para os anos iniciais do Ensino Fundamental (idem, 2015, p.331); e no componente curricular

Geografia, na unidade temática “Formas de representação e pensamento espacial” (idem, p.369, 371).

Fazer esse panorama do ensino da arte no Brasil, com foco no ensino de Desenho, nos permitiu ver as diferentes concepções e usos do desenho ao longo da história, principalmente por mostrar como essas concepções influenciaram na maneira como se ensina desenho, ora como técnica, ora como expressão e, mais recentemente, voltado para o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Parte 2

Linguística e Semiótica

2.1 A linguagem verbal atrapalha o desenho?

Um ponto que aparece em muitos dos autores que discutem o desenho é a ideia que a linguagem verbal possui grande dificuldade para explicar ou analisar obras de arte visuais. Consideram a língua como uma nomenclatura que serviria apenas para nomear as coisas. Neste ponto, observamos que o senso comum sobre o que é a língua está presente em grande parte destes pensadores, fato que os afastam de teorias da linguagem e de conhecimentos que podem ajudar a entender melhor não só o desenho, mas também outras manifestações artísticas.

Rudolf Arnheim, professor da Universidade de Harvard, autor de livros sobre teorias da arte que são utilizados na maioria dos cursos de graduação em Artes Visuais, no Brasil, e muito importante e utilizado em nossa presente pesquisa, na introdução de seu livro “Arte e percepção visual”, aconselha a não utilização de palavras durante a produção artística:

[...] deve-se prestar atenção aos conselhos dos artistas e professores de arte contra o uso de palavras no estúdio e na aula de arte, mesmo que eles próprios as usem para expressar suas advertências. Podem afirmar, antes de tudo, que é impossível comunicar as coisas visuais através da linguagem verbal. Há um fundo de verdade nisto. As qualidades particulares da experiência despertadas por uma pintura de Rembrandt são apenas parcialmente à descrição e explanação. (2004, p. XIV)

Segundo Arnheim, quando se está trabalhando com obras visuais, não deveria ser usada a linguagem verbal durante o processo, e, ao nos deparar com um desenho, pintura, ou escultura, por exemplo, não poderíamos conversar plenamente sobre elas, pois a língua não pode explicar as manifestações artísticas visuais.

Acontece com frequência vemos e sentirmos certas qualidades numa obra de arte sem poder expressá-las com palavras. A razão de nosso fracasso não está no fato de se usar uma linguagem, mas sim porque não se conseguiu ainda fundir essas qualidades percebidas em categorias adequadas. **A linguagem não pode executar a tarefa diretamente porque não é via direta para o contato sensorial com a realidade; serve apenas para nomear o que vemos, ouvimos e pensamos.** De modo algum é um veículo estranho, inadequado para coisas perceptivas; ao contrário, refere-se apenas a experiências perceptivas. Estas experiências, contudo, antes de receberem um nome, devem ser codificadas por análise perceptiva. Felizmente, a análise perceptiva é muito sutil e pode ir além. Ela aguça a visão para a tarefa de penetrar uma obra de arte até os limites mais impenetráveis. Um outro preconceito afirma que **a análise verbal paralisa a criação e a compreensão intuitivas.** Novamente há um fundo de verdade. (ARNHEIM, 2004, p. XIV) [grifo nosso]

A fruição de um desenho deveria ser puramente visual, segundo esse pensamento, sendo a língua considerada apenas uma nomenclatura, serviria somente para etiquetar as coisas, que possuem seus significados e valores intrínsecos.

Betty Edwards (2000, p. 100) é uma das que mais critica o verbal para a atividade de desenhar, “Se o conhecimento verbal da verdadeira forma do cubo suplanta a percepção puramente visual do aluno, o resultado é desenho 'incorreto’”. É a teoria intelectualista que Arnheim já falava e foi citado no capítulo de definições do desenho.

Segundo essa teoria, as pessoas, ao tentarem desenhar, em vez de observar o objeto que irão representar, tentariam passar os conceitos verbais que têm desse objeto, se preocupando mais em desenhar, por exemplo, as quatro pernas de uma mesa sobre um formato retangular, mesmo que em determinados pontos de vista nem todas as pernas apareçam e o ângulo em que a mesa se apresenta possa se assemelhar mais a um losângulo esticado.

Para Edith Derdyk, a escola vai ser um fator decisivo para privilegiar a alfabetização e prejudicar o desenho da criança, a escrita iria condicionando a coordenação motora ao longo de sua utilização:

A escolarização e a introdução de técnicas de alfabetização pode inibir o processo de desenvolvimento gráfico infantil. Verifica-se, na maioria dos casos, uma diminuição da produção gráfica dependendo das técnicas utilizadas nas escolas para alfabetização: a aquisição da escrita pode concorrer com o desenho. Existe uma aculturação da mão dada pelo manuseio de um instrumento que é o mesmo utilizado no desenho e na escrita: o lápis, a caneta. A forma de ocupação espacial necessária para escrita naturalmente interfere na atitude da criança: escrever de cima para baixo, da esquerda para a direita, em cima da linha, exige um tremendo controle motor. A necessidade de se expressar visualmente, pouco a pouco, pode ser substituída pela linguagem escrita. O desenho prova a sua natureza mental e intelectual.
(DERDYK, 2015, p. 104)

Relembrando nosso capítulo sobre o ensino do desenho nas escolas, no Brasil, durante a maior parte de nossa história, as escolas públicas reduziam a disciplina de Arte a técnicas de reproduções de desenhos, com a finalidade de formar mão de obra para a indústria. As lições e exercícios não eram acompanhados por observação, análise e explicações de obras de artes,

ou falando sobre os movimentos artísticos ao longo da história da arte, era um conhecimento limitado que em nada acabava parecendo com uma linguagem.

Como a escrita, pela necessidade da nossa sociedade, é amplamente ensinada, juntamente com o ensino da língua, tende-se a dominá-la muito melhor que o desenho, que é negligenciado, principalmente nas escolas públicas. Nas privadas arte é ensinada com maior embasamento, e, muitas vezes com visitas a museus, conta com exercícios e atividades artísticas mais elaborados, o que mostra que desenhar, em nosso país, é um tipo de habilidade mais acessível para as classe com maior poder aquisitivo, assim como a arte em geral. Mas ainda assim essa disciplina também é muito pouco trabalhada na escola em vista do conteúdo que as artes possuem, tratada comumente como algo lúdico.

Podemos observar que as disciplinas de Artes ministradas nas escolas muitas vezes não buscam transmitir conhecimento ou estimular a mente, acabam servindo, meramente, como atividades para “aliviar as tensões” dos jovens que ficam a maior parte do tempo sentados ouvindo por horas um professor falando sobre determinado conteúdo, ou então são realizados trabalhos manuais por ocasião de festas escolares, cívicas e religiosas, cuja finalidade máxima é a ilustração de acontecimentos considerados importantes (DERDYK, 2015, p.29). Em muitas escolas públicas os professores de arte não são formados na área, portanto dificilmente o entendimento que este profissional tem sobre arte não passará do senso comum.

Betty Edwards (2000) também diz que ao aprender a escrever a criança começa a parar de desenhar, porém não é porque o controle motor da mão seja sobrecarregado, mas porque expressar algo com a linguagem verbal passa uma mensagem mais rápido. Se eu quiser fazer uma representação gráfica que comunique que é a minha casa, eu deveria conseguir desenhar exatamente a minha residência, e não uma casa qualquer, porém corre o risco da pessoa que vê o meu desenho não conheça a minha casa, então para ela o entendimento seria apenas de “casa”. No caso, expressar “minha casa”, com palavras, passa o conceito mais rapidamente.

Ana Rodrigues diz que usar palavras para explicar o desenho o reduz. “É importante ter o cuidado de não reduzir a expressão artística àquilo que pode ser nomeado, àquilo que pode ser traduzido ou explicado por palavras.” (2003, p. 40). Novamente a ideia que a língua é uma nomenclatura acaba sendo tratada como verdadeira pelos autores aqui demonstrados.

Analisar uma obra consistiria meramente em rotulá-la, o que consistiria em reduzir seus significados e valor enquanto obra de arte. Até porque, não seria necessário aprender a apreciar uma obra visual. “Enquanto a capacidade fonadora e a consequente verbalização

existem latentes tendo de ser aprendidas, activadas, por imitação, a capacidade de identificação de formas, linhas e cores é inata. (RODRIGUES, 2003, p. 42)

A linguística mostra que a língua não é uma simples nomenclatura e sim uma maneira de interpretar e categorizar o mundo. Saussure explica isso em seu livro “Curso de linguística geral”.

Há, inicialmente, a concepção superficial do grande público: ele vê na língua somente uma nomenclatura, o que suprime toda pesquisa acerca de sua verdadeira natureza.

A seguir, há o ponto de vista do psicólogo, o qual estuda o mecanismo do signo no indivíduo; é o método mais fácil, mas não ultrapassa a execução individual, não atinge o signo, que é social por natureza.

(SAUSSURE, 2006, p. 25)

Os signos linguísticos não servem como etiquetas, pois a língua pode falar de coisas que não existem, sobre o passado, o futuro, conceitos e ideias e cada língua categoriza o mundo de uma forma diversa. Portanto uma mesma coisa, em línguas diferentes, não teriam apenas outras palavras ou nomes, a maneira de ver e interpretar esta coisa seriam também diferentes em cada língua. Longe de ser apenas um meio de etiquetar as coisas do mundo, cada língua é meio diferente de ver o mundo, é um ponto de vista.

O mundo não teria elementos que possuem seus valores de antemão, apenas esperando que o ser humano simplesmente fosse escolhendo nomes para cada coisa. Esta visão superficial e simplista sobre o que é a língua leva muitos pensadores a criticá-la sem fundamento, chegando inclusive a afirmar que o verbal interfere de forma negativa a produção do desenho, e também da análise desta arte.

Nosso trabalho nega esse senso comum, pois a língua não serve apenas para dar nomes a objetos, uma coisa nem precisa existir para que possamos falar sobre ela. A língua é uma forma de categorizar, organizar, classificar e interpretar o mundo.

[...] a atividade linguística é uma atividade simbólica, o que significa que as palavras criam conceitos e esses conceitos ordenam a realidade, categorizam o mundo. Por exemplo, criamos o conceito de pôr do sol. Sabemos que, do ponto de vista científico, não existe pôr do sol, uma vez que é a Terra que gira em torno do Sol. No entanto, esse conceito criado pela língua determina uma realidade que encanta a todos nós (FIORIN, 2011, p.56).

Resumir a língua a uma mera atividade de etiquetar coisas assemelha-se a dizer que o desenho serve apenas para representar ou imitar visualmente o que se vê, e nenhum dos autores aqui citados dizem isso sobre o desenho, pelo contrário, tentam acabar com os sentidos comuns que o grande público têm, como a ideia que desenhar é um dom.

2.1.1 Considerações sobre Desenhando com o lado direito do cérebro

Os exercícios que Betty Edwards (2000) propõe em seu livro “Desenhando com o lado direito do cérebro” realmente melhoram a percepção e habilidade de desenhar, tanto que ele é utilizado em escolas e faculdades de arte há 30 anos. Porém, a maneira como a autora utiliza a teoria desenvolvida pelo neurocientista Roger Sperry – a diferença de funcionamento entre os dois hemisférios do cérebro, direito e esquerdo – para explicar o porque os exercícios propostos no livro funcionam para melhorar a desenhar, é questionável.

Desenhando com o lado direito do cérebro, é, creio, uma das primeiras aplicações educacionais práticas da percepção pioneira que Roger Sperry teve da natureza dual do raciocínio humano – o raciocínio verbal e analítico localizado primordialmente no hemisfério esquerdo, e o visual e perceptivo localizado primordialmente no hemisfério direito. (EDWARDS, 2000, p.17)

Partindo da pesquisa na área de psicobiologia, em 1968, de Roger W. Sperry na qual o cérebro humano seria dividido em lado direito e esquerdo, e que cada um é contrário e complementar ao outro, Edwards explica que os exercícios que coloca em seu livro têm como objetivo estimular o lado do cérebro responsável pela habilidade de desenhar, isto é, o lado direito.

[...] mesmo em meio à discussão sobre localização, quase todos os cientistas concordam que, para a maioria dos indivíduos, o processamento de informações baseado primordialmente em dados lineares e sequenciais localiza-se acima de tudo no hemisfério esquerdo, enquanto dados globais e perceptivos são processados no hemisfério direito. (EDWARDS, 2000, p. 22)

Muitos dos exercícios propostos pela autora já existiam e eram ensinados e utilizados em escolas, universidades e ateliês pelos professores e artistas aos seus estudantes para que entendessem o funcionamento gráfico do desenho e como utilizar sua linguagem para representar o que observavam, como explica Betty Edwards, porém a autora enfatiza que esses exercícios, na verdade, auxiliam a transição do lado esquerdo do cérebro, que é verbal, para o lado direito, visual.

O mistério e a magia da habilidade para o desenho parece ser, pelo menos em parte, a capacidade de efetuar uma mudança no estado cerebral para uma modalidade diferente de ver/perceber. *Se você for capaz de enxergar da maneira especial que os artistas experientes enxergam, então você será capaz de desenhar.* (EDWARDS, 2000, p. 29)

Para Betty Edwards, o sistema de signos linguísticos, com sua característica de apenas nomear as coisas, não poderia ajudar no processo de desenhar, já “o sistema visual, que praticamente não tem linguagem, fica apenas buscando maneiras de resolver o problema conforme outro tipo de lógica, a lógica visual.” (EDWARDS, 2000, p. 74).

Por mais que a autora diga que desenhar não é um dom, as interpretações que ela cria sobre a teoria utilizada faz parecer que desenhar envolve uma habilidade especial para se conseguir fazer a transição mental do lado esquerdo para o lado direito do cérebro, “Poucas crianças têm a sorte de descobrir acidentalmente o segredo: *como ver as coisas de um modo diferente (na modalidade D)*. Como eu já disse, acho que fui uma dessas crianças que fez tal descoberta por acaso” (EDWARDS, 2000, p. 101).

Essa afirmação cria um pensamento que quem desenha também teve essa “sorte” de conseguir ver como um artista vê, e o artista seria alguém que consegue ver de uma maneira diferente das demais, e por isso ele consegue transmitir para o papel tão bem o que ele vê:

Para fazermos um desenho realista de uma imagem que percebemos é preciso usar a modalidade visual do cérebro mais frequentemente localizada no hemisfério direito. A modalidade de raciocínio visual é fundamentalmente diferente do sistema verbal do cérebro – aquele no qual nos baseamos em grande parte durante quase todas as horas em que permanecermos acordados. As duas modalidades se combinam para a maioria das tarefas. Desenhar um objeto ou uma pessoa talvez seja uma das poucas a exigir principalmente uma modalidade: a modalidade visual sem praticamente ajuda alguma da modalidade verbal. (EDWARDS, 2000, p. 76)

Ao desenhar o lado esquerdo estaria fora de atividade, toda atividade cerebral estaria concentrada no lado direito, por isso, segundo Edwards (2000), que seria tão difícil falar enquanto se está desenhando. Durante o ato de desenhar, a parte verbal estaria “desligada”, pois não pode ajudar em nada – e pior, atrapalha. Então neste momento, com apenas o lado direito funcionando, conseguiríamos ver as coisas “como elas realmente são” e essa visão diferenciada nos permite representar com lápis e papel o que está à nossa frente.

Esta explicação, junto com a teoria intelectualista, remete à ideia que o mais importante para desenhar é saber ver, e deixa de lado o debate que o desenho é uma interpretação (feita no capítulo XX), lembrando que Arnheim (2004, p.95) afirma que observar a ordenação do mundo físico é uma coisa, desenhá-lo é uma atividade completamente diferente.

As pessoas que não sabem desenhar, segundo Edwards, quando tentam representar algo que estão vendo, colocariam muito mais os conceitos que elas têm sobre o que estão

desenhando, do que representar o que realmente vendo. Por exemplo, uma pessoa que não é desenhista, ao tentar desenhar um rosto de seu amigo que está em sua frente, se preocuparia muito mais em representar os elementos como olhos, nariz, boca, cabelo de acordo com o que ela tem de conceitos verbais adquiridos ao longo da vida – olho tem formato circular, nariz tem dois orifícios – do que olhar seu amigo e observar realmente como são seus olhos, nariz, boca e cabelo. O que resultaria em um desenho genérico de um rosto humano, mas não quem ela queria representar.

O sistema de signos verbais que a pessoa possui em sua mente se sobreporia sobre o sistema visual que ela está vendo, e isso seria prejudicial:

Em suma, os alunos adultos que começam a aprender desenho geralmente não veem *o que têm diante dos olhos* – ou seja, não percebem as coisas daquela maneira especial que o desenho exige. Anotam o que têm diante de si e rapidamente traduzem a percepção em palavras e símbolos, basicamente fundamentados no sistema de símbolos que desenvolveram na infância e no que *sabem* acerca do objeto percebido. (EDWARDS, 2000, p. 101)

Um ponto curioso é que Edwards parece acreditar que os exercícios propostos não utilizam a linguagem verbal. Durante todo seu livro as explicações são verbais, escritas, e quando ela explica ao leitor como analisar algo que ele irá desenhar, fala para usar a “linguagem da visão”: “Se falar consigo mesmo, use apenas a linguagem da visão, como 'esta linha faz uma curva assim', ou 'aquela forma tem uma curva ali', ou 'o ângulo que essa linha faz com a margem do papel (vertical ou horizontal) é tal’” (EDWARDS, 2000, p. 80).

Para orientar o leitor durante um exercício de reproduzir um retrato desenhado pelo artista John Singer Sargent, Betty Edwards propõe questões que o desenhista faria a si mesmo ao observar e analisar as relações que cada elemento faz com os outros para guiar a construção de seu desenho, porém ela não considera que está utilizando a linguagem verbal:

Faça a si mesmo as perguntas abaixo (observe que eu preciso nomear os traços para estabelecer estas instruções verbais, mas ao desenhar, tente tirar as palavras da mente). Olhando para o desenho de Sargent e utilizando as linhas de referência, como na figura 9.24

1. onde está localizado o ponto em que a testa se une à linha dos cabelos?
2. onde está localizada a curva mais afastada da ponta do nariz? Quais os ângulos da testa?
3. qual é a forma negativa que se localiza entre estes dois pontos?
4. se você desenhar uma linha entre a ponta do nariz e a curva mais afastada do queixo, qual é o ângulo daquela linha em relação à vertical (ou horizontal)?
5. qual é a forma negativa definida por aquela linha?

6. em relação às linhas de referência, onde está localizada a curva da frente do pescoço?
 7. qual é o espaço negativo criado pelo conjunto queixo e pescoço?
 8. verifique a posição da parte posterior da orelha, da dobra do pescoço e da inclinação das costas.
- (EDWARDS, 2000, p. 200)

Figura 58 – esquema de Betty Edwards



Fonte: EDWARDS, 2000, p. 200

Resumindo, a autora e desenhista acaba por sempre criticar o hemisfério esquerdo do cérebro, por ser verbal e analítico, porém, por mais que ela diga que ao desenhar não devemos utilizar a fala e devemos focar em conseguir fazer a transição para o hemisfério direito, que é basicamente visual, existe a utilização constante que ela faz das palavras para orientar um desenho, a questão é que ela evitar dizer o nome do que vai desenhar, como: “observe o nariz como ele é”, a orientação geralmente é do tipo: “veja a inclinação que é feito da base até a ponta e qual a relação com o meio do rosto e a distância com a outra curva...”.

É como se, caso esteja se pensando verbalmente enquanto desenha, na visão que língua é apenas uma etiqueta, corrêsemos o risco de fazer desenhos de um rosto humano como o abaixo.

Figura 59 – Hipótese de um desenho onde o verbal atrapalha o visual



Fonte: Autoria própria

2.2 Língua e linguagem

Como vimos, a língua é comumente confundida com uma simples nomenclatura, serviria apenas para etiquetar as coisas do mundo. Esse pensamento acaba sendo muito prejudicial para as discussões e teorias sobre Artes Visuais, pois leva muitas vezes os autores a criticarem a linguagem verbal baseados em conceitos do senso comum, considerando que falar sobre uma obra de arte atrapalha a fruição desta obra.

Para certas pessoas, a língua, reduzida a seu princípio essencial, é uma nomenclatura, vale dizer, uma lista de termos que correspondem a outras tantas coisas. [...]

Tal concepção é criticável em numerosos aspectos. Supõe ideias completamente feitas, preexistentes às palavras; [...] por fim, ela faz supor que o vínculo que une um nome a uma coisa constitui uma operação muito simples, o que está bem longe da verdade. (SAUSSURE, 2006, p. 79)

O que seria a língua, então? Para Saussure, a língua “não se confunde com a linguagem; é somente uma parte determinada, essencial dela, indubitavelmente”. E continua:

É, ao mesmo tempo, um produto social da faculdade de linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos. Tomada em seu todo, a linguagem é multiforme e heteróclita; o cavaleiro de diferentes domínios, ao mesmo tempo física, fisiológica e psíquica [...]; não se deixa classificar em nenhuma categoria de fatos humanos, pois não se sabe como inferir sua unidade.

A língua, ao contrário, é um todo por si e um princípio de classificação. (2006, p.17)

A linguagem é um campo mais geral, composta de partes que pertencem a áreas diferentes, sendo heterogênea, pois se constitui de elementos variados, portanto, vista como uma realidade inclassificável. A língua é uma parte do todo linguagem e “é de natureza homogênea: constitui-se num sistema de signos onde, de essencial, só existe a união do sentido e da imagem acústica, e onde as duas partes do signo são igualmente psíquicas” (SAUSSURE, 2006, p. 23).

Muitas vezes o termo linguagem é utilizado para se referir à língua também, a exemplo da língua inglesa, na qual os dois conceitos são traduzidos como *language*. Louis Hjelmslev, no livro “Prolegômenos a uma teoria da linguagem”, quando se refere à língua, ou seja, à linguagem verbal, utiliza muitas vezes apenas o termo linguagem.

A linguagem – a fala humana – é uma inesgotável riqueza de múltiplos valores. A linguagem é inseparável do homem e segue-o em todos os seus atos. A linguagem é o instrumento graças ao qual o homem modela o seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade humana. [...] A linguagem não é um simples acompanhante, mas sim um fio profundamente tecido na trama do pensamento [...]. O desenvolvimento da linguagem está tão inextricavelmente ligado ao da personalidade de cada indivíduo, da terra natal, da nação, da humanidade, da própria vida, que é possível indagar-se se ela não passa de um simples reflexo ou se ela não é tudo isso: a própria fonte do desenvolvimento dessas coisas (HJELMSLEV, 2009, p.1-2).

A língua não nomeia as coisas, ela é um sistema de classificar as coisas, nossa realidade é interpretada através da língua que utilizamos, a linguagem nos acompanha a cada momento de nossas vidas. Sem a língua os nossos pensamentos seriam como massas amorfas, soltas e sem sentido. “As palavras formam um sistema autônomo que independe do que elas nomeiam, o que significa que cada língua pode categorizar o mundo de forma diversa” (FIORIN, 2011b, p. 56).

Por isso que Hjelmslev indaga se a língua é um simples reflexo do que está falando, ou se ela não acaba por criar as coisas sobre as quais ela fala. Neste caso, podemos indagar se seriam os sentimentos passíveis de serem explicados pela língua, ou a própria língua que cria os sentimentos humanos que temos? Quando temos uma meta, um sonho a ser alcançado, esse objeto em nossa mente não existe indiferente da linguagem, a linguagem que faz possível pensar e criar este pensamento.

A língua é o objeto de estudo da Linguística, porém não foi Saussure quem criou a Linguística, o que ele fez foi criar um novo objeto de estudo para esta ciência. Em seu livro “Curso de Linguística Geral” (CGL) estão as bases para um estudo sobre como a língua funciona, a síntese dessas propostas são explicadas em quatro dicotomias, que são pares de conceitos: Diacronia x Sincronia, Língua x Fala, Significado x Significante, Sintagma x Paradigma.

No início do século XX, a afirmação de Saussure de que a língua é fundamentalmente um instrumento de comunicação constituiu uma das rupturas principais da linguística saussureana, em relação às concepções anteriores dos comparatistas e das gramáticas gerais do século XIX. Para esses estudiosos, a língua era uma representação, ou seja, representava uma estrutura de pensamento, que existiria independentemente da formalização linguística (BARROS, 2011, p. 25-26).

“Assim como não há sociedade sem linguagem, não há sociedade sem comunicação” (PETTER, 2011, p.11). Em nossa sociedade, o que se produz como linguagem é para ser

comunicado. Como vimos no capítulo de definições, o desenho é comumente entendido apenas como uma representação gráfica, como uma arte imitativa, porém, sendo linguagem, tem a capacidade de se comunicar, assim como a linguagem verbal.

As teorias de análise propostas por Saussure foram amplamente utilizadas e geraram as bases para o *estruturalismo*. “Os princípios teórico-metodológicos dessa teoria ultrapassaram as fronteiras da Linguística e a tornaram ‘ciência piloto’ entre as demais ciências humanas” (PETTER, 2011, p.14). Roland Barthes (1982) aplicou as teorias linguísticas como início para uma análise da produção visual ao propor uma retórica da imagem: “Os linguistas não são os únicos a suspeitar da natureza linguística da imagem; a opinião comum também considera a imagem como um lugar de resistência ao sentido, em nome de uma certa ideia mítica da Vida: a imagem é re-presentação” (BARTHES, 1982, p.27).

Assim como Barthes, para analisarmos como ocorre a significação no desenho, partiremos inicialmente dos conceitos que Saussure apresenta sobre a língua e como ela funciona, pois a língua natural é considerada um modelo para a análise de outras linguagens. Depois entraremos no campo da Semiótica Francesa para expandir nossa análise. Para nós, o desenho é um tipo de linguagem que não serve apenas para representar graficamente o que vemos, o mundo visível, ele é uma maneira de interpretar a realidade, de nos comunicarmos, de nos expressarmos e de criar novas ideias e conceitos.

Em nosso trabalho, nos baseamos em outras pesquisas que também partiram de Saussure para estudar áreas das artes visuais. Inspirados na análise da imagem feita por Barthes com as teorias linguísticas, Christian Metz (2006) analisa a significação no cinema e Antonio Cagnin (2014) a linguagem das histórias em quadrinhos. Em seu trabalho, Cagnin (2014, p.15) apresenta uma “análise do sistema narrativo quadrinhizado e do sistema de signos linguísticos com o objetivo de determinar a função de ambos no *sistema narrativo iconográfico dos quadrinhos*”. Metz justifica o uso da linguística para se fazer a análise de uma linguagem visual:

A linguística propriamente dita, concentrando suas forças sobre a língua humana, chegou a conhecer seu objeto com um rigor bastante invejável. Iluminou-o com uma luz viva, chegando assim (o que não é paradoxal) a iluminar também os arredores. Assim, num primeiro momento, amplos aspectos do discurso imagético que tece o filme tornam-se compreensíveis, ou pelo menos mais compreensíveis, se forem abordados pelas suas *diferenças* com a língua. Compreender o que o filme não é, é ganhar tempo, não perder, na tentativa de apreender o que ele é (METZ, 2006,p.78).

Analisar o desenho pelas suas diferenças com a língua é um dos princípios que escolhemos para nossa pesquisa sobre a significação no desenho. No início do trabalho as diversas definições nos deram noção do que o desenho pode ser, agora, além de sistematizar algumas das definições, iremos ver também o que o desenho não é, comparando com a língua. Mesmo com tantos pesquisadores de arte dizendo que a língua não pode explicar as artes visuais, e por mais que a nossa sociedade viva repleta de imagens não podemos dizer que vivemos numa era predominante do visual.

Hoje, a nível das comunicações de massa, é evidente que a mensagem linguística está presente em todas as imagens: como título, como legenda, como artigo de imprensa, como diálogo de filme, como *fumetto*; por aí se vê que não é muito justo falar de uma civilização da imagem: somos ainda e mais do que nunca uma civilização da escrita (BARTHES, 1982, p.31).

No capítulo 1.4 vimos que o desenho figurativo é uma interpretação, a pergunta, agora, é: como essa interpretação acontece?

Recorrendo à Linguística, Saussure (2006, p. 92) diz que “é o conjunto dos hábitos linguísticos que permitem a uma pessoa compreender e fazer-se compreender”. Seguindo o pensamento, para o desenho ser compreendido ele precisa seguir alguma convenção de *regras* ou *leis* para que, então, se possa compreender o seu significado, ou significados. É um engano acreditar que o desenho é uma linguagem universal na qual todos os seres humanos, de qualquer cultura, conseguem compreender exatamente os seus significados simplesmente ao observá-la, isto é, como se não fosse um código.

O código funciona enquanto é comum ou comunicável e pode ser assim porque estruturado e regulamentado; a regulamentação permite a comunicabilidade, mas torna rígida a possibilidade de adaptação à realidade. Esta realidade pode, contudo, ser indagada e comunicada através do filtro do código, por sucessivas aproximações. As aproximações foram meios de escolha. A construção das representações concretas tem em conta processos perceptivos e produz elaborados que favorecem impressões similares às produzidas pelos objectos postos em imagem., (MASSIRONI, 1982, p.69)

Por exemplo, não é toda cultura que consegue olhar e interpretar desenhos dos personagens da Turma da Mônica, de Maurício de Souza, ou do Menino Maluquinho, de Ziraldo, como seres humanos, como crianças. Para isso, é necessário ter um nível de abstração com a realidade e dominar um código aceito e compreendido por grupos de pessoas que podem assim olhar e identificar o que foi ilustrado.

2.2.1 As quatro dicotomias

A primeira dicotomia é SINCRONIA x DIACRONIA. Durante o século XIX a Linguística pesquisava a mudança das línguas, estudava-se e classificava-se as línguas em grupos de famílias tratando-as em termos de graus de parentesco. Essa Linguística histórica comparativa é chamada de Linguística diacrônica, é um estudo “através do tempo”.

Saussure propõe uma Linguística que estude um determinado estado da língua, isoladamente, esta é a Linguística sincrônica, que vê a língua como um sistema, conjunto no qual um elemento se define pelos demais elementos; esses elementos são estudados não mais em suas mudanças históricas, mas nas relações que elas contraem, ao mesmo tempo, uns com os outros.

Linguística *sincrônica* e Linguística *diacrônica*. É sincrônico tudo quanto se relacione com o aspecto estático da nossa ciência, diacrônico tudo que diz respeito às evoluções. Do mesmo modo, *sincronia* e *diacronia* designarão respectivamente um estado de língua e uma fase de evolução. (SAUSSURE, 2006, p. 96)

Como essa oposição poderia nos ajudar a entender o desenho? Uma parte da produção teórica sobre artes visuais, e o desenho se inclui nesta produção, é de caráter histórico-comparativo, como as publicações de história da arte, dos movimentos artísticos e biografias de artistas. No estudo diacrônico da arte, perceber as transformações entre estilos é um ponto chave, analisando artistas de diversas épocas e comparando-os entre si.

Para a história da arte nada há de mais natural do que traçar paralelos entre movimentos culturais e períodos estilísticos. As colunas e os arcos do apogeu do Renascimento revelam o espírito da época tanto quanto as figuras de Rafael, e uma construção barroca expressa a noção da transformação entre os gestos impetuosos de Guido Reni e a nobre altivez e dignidade da *Madona Sistina*. (WÖLFFLIN, 2006, p. 12)

No início deste trabalho utilizamos o método histórico-comparativo. Fizemos uma passagem no tempo, falando do desenho desde a renascença até os dias de hoje, passando pelo expressionismo, cubismo, abstracionismo, entre outros e vendo o desenho se despreendendo da questão de representação da natureza, até a abstração. Diversos artistas e desenhos foram apresentados e comparados. Foi uma análise diacrônica.

O estudo do desenho que propomos fazer, neste momento, é sincrônico. Isto é, selecionando desenhos de um estilo ou um artista específico, dividindo-o em partes e

analisando a relação que cada elemento cria entre si. “À sincronia pertence tudo o que se chama ‘gramática geral’, pois é somente pelos estados de língua que se estabelecem as diferentes relações que incumbem à gramática. (SASSURE, p. 117)”.

De modo geral, é muito mais difícil fazer a Linguística estática que a histórica. Os fatos de evolução são mais concretos; falam mais à imaginação; as relações que neles se observam se estabelecem entre termos sucessivos que são percebidos sem dificuldade; é cômodo e, com frequência, até divertido acompanhar uma série de transformações. Mas a Linguística que se ocupa de valores e relações coexistentes, apresenta dificuldades bem maiores. (SASSURE, 2006, p. 117)

Saussure (2006, p. 156) reitera que a Linguística sincrônica “pode ser chamada de *Gramática*, no sentido muito preciso e ademais usual que se encontra em expressões como ‘gramática do jogo de xadrez’, ‘gramática da Bolsa’ etc., em que se trata de um objeto complexo e sistemático, que põe em jogo valores coexistentes”. Podemos entender que a *gramática* do desenho de um artista é entender as regras que ele cria e produz com elas.

Nossa tese também pesquisa se os diferentes estilos e artistas possuem sua própria *gramática*, e como essa gramática funcionaria em cada caso, havendo assim não apenas **uma** maneira universal de se desenhar, mas **diversos** sistemas de se utilizar o signo visual para produzir expressões, conceitos e significações diferentes.

A primeira dicotomia mostra duas maneiras diferentes de se estudar a língua, e no nosso trabalho, duas maneiras de se estudar o desenho. Tomado o desenho por si só, o que faz com que as interpretações feitas por um artista ao desenhar um objeto qualquer possa ser compreendida por outras pessoas realmente como o objeto representado e não como um aglomerado de riscos sem sentido?

Como diversos desenhistas podem fazer o retrato de uma mesma pessoa, cada qual com seu estilo pessoal e único, e, mesmo assim cada desenho conseguir representar o modelo observado de modo que um público possa olhar para os desenhos e também enxergar o mesmo conteúdo, o mesmo modelo, mesmo sendo desenhos totalmente diferentes?

Em um desenho não figurativo como as linhas agem para criar uma composição? Existe alguma regra no desenho abstrato ou ele é totalmente livre de um sistema? As formas abstratas partem de alguma forma do mundo físico?

Na dicotomia LÍNGUA x FALA, a ênfase é no conceito do que é a **língua**. Para Saussure ela “é **um sistema de signos que exprimem ideias**, e é comparável, por isso, à

escrita, ao alfabeto dos surdos-mudos, aos ritos simbólicos, às fomas de polidez, aos sinais militares etc., etc. Ela é apenas **o principal desses sistemas**” (2006, p. 24) [grifo nosso].

A língua é coletiva, enquanto que a fala é individual. Os falantes de uma mesma língua conseguem comunicar entre si porque, mesmo cada pessoa possuindo sua maneira particular de falar, todos estão falando a mesma língua. Compartilham de um mesmo sistema de signos. Saussure considera a língua como o objeto principal a ser estudado, e não a fala.

Se para os teóricos de arte a língua é apenas um forma de dar nome às coisas, a afirmação que ela é um sistema que exprime ideias e, além disso, o mais importante desses sistemas da linguagem humana, provavelmente seria inconcebível. Para entender melhor o que Saussure diz, vejamos o que é um sistema.

Sistema é um “conjunto organizado em que um elemento se define pelos outros. Um conjunto é uma totalidade de elementos quaisquer”, esses elementos podem ser verbais, visuais, musicais, etc., e “se eles estão organizados, isso quer dizer que um elemento está em função dos outros, de modo que a sua função se define em relação aos demais elementos do conjunto” (PIETROFORTE, 2011, p. 82).

Dentro de um sistema, um elemento nunca estaria isolado, mas sim em relação aos outros elementos que também fazem parte deste sistema. Na língua, por exemplo, as palavras só têm os seus sentidos pela relação que estabelecem uma com as outras e na utilização por uma massa falante.

A língua existe na coletividade sob a forma duma soma de sinais depositados em cada cérebro, mais ou menos como um dicionário cujos exemplares, todos idênticos, fossem repartidos entre os indivíduos. Trata-se, pois, de algo que está em cada um deles, embora seja comum a todos e independa da vontade dos depositados (SAUSSURE, 2006, p. 27).

Em nossa tese consideramos o desenho também um sistema de signos, sendo os significantes dos signos visuais elementos como o ponto, a linha e a superfície – ou plano. O desenho tem sua interpretação regida por um sistema, que pode ser a convenção de um estilo, como o realismo na renascença, ou as ilustrações mais simplificadas e estilizadas para histórias em quadrinhos, ou também os trabalhos não figurativos, como o abstrato e o minimalismo.

A forma é determinada não apenas pelas propriedades físicas do material, mas também pelo estilo de representação de uma cultura ou de um artista individual. Uma mancha plana colorida pode ser uma cabeça humana no mundo essencialmente bidimensional de Matisse; mas a mesma mancha pareceria plana, ao invés de arredondada, numa das pinturas acentuadamente tridimensional de Caravaggio. Numa estátua cubista de Lipchitz um cubo pode representar uma cabeça, mas o mesmo cubo seria um bloco de matéria

inorgânica numa obra de Rodin. [...] Um padrão que produz um monstro numa pintura relativamente realística pode ter os caracteres de uma “correta” anatomia em uma obra na qual se usa a mesma maneira de deformação para tudo. (ARNHEIM, 2004, p.130)

Dos autores que utilizamos para discutir a interpretação no desenho, Ana Rodrigues (2003, p. 104) se opõem a esta visão de desenho como sistema: “Poderíamos extrapolar e afirmar que todo o desenho, ou até todas as manifestações artísticas, são um sistema de comunicação cifrado. Mas tal não acontece, pois o canal que permite o elo de comunicação é a sensibilidade, a afetividade e todas as áreas de pensamento indutivo”

Mesmo a autora definindo que o desenho é uma interpretação, ela não acha que possa ser um sistema por acreditar que a maneira que percebemos e entendemos o desenho é através de um canal subjetivo como a afetividade.

Enquanto a comunicação que utiliza códigos como estrutura de base recorre sempre à sua estrutura fixa, no desenho, os próprios elementos originários não têm qualquer normalização. O sistema é sempre aberto e com possibilidades infindáveis de combinação, sendo, no entanto, uma manifestação a vários níveis de consciência da própria pessoa que desenhou. (RODRIGUES, 2003, p. 68)

Para Ana Rodrigues o sistema do desenho não teria regras. De fato, o que Rodrigues define não é um sistema, e acaba por cometer um equívoco similar ao que tinha feito ao comparar a língua a uma simples atividade de nomenclatura.

Por outro lado, Arnheim, ao se basear na teoria da Gestalt, vê as obras visuais como um todo, onde cada parte só tem seu sentido em relação à estrutura total, que é formada por todos os elementos da composição.

Se alguém entender uma obra de arte, deve antes de tudo encará-la como um todo. O que acontece? Qual o clima das cores, a dinâmica das formas? Antes de identificarmos qualquer um dos elementos, a composição total faz uma afirmação que não podemos desprezar. Procuramos um assunto, uma chave com a qual tudo se relacione. [...] Guiado com segurança pela estrutura total, tentamos então reconhecer as características principais e explorar seu domínio sobre detalhes dependentes. Gradativamente, toda a riqueza da obra se revela e toma forma, e à medida que a percebemos corretamente, começa a engajar todas as forças da mente em sua mensagem. (ARNHEIM, 2004, p. XIX, XX)

O desenho figurativo não poderia ter uma disposição qualquer para ser entendido como uma representação, um sistema não pode ser aberto, necessita de uma ordem própria, ou

senão não é um sistema. Se entende-se um desenho é porque ele está estruturado segundo um sistema no qual cada signo ocupa uma posição específica e se relaciona com todos os outros signos pertencentes a este conjunto. Uma comparação famosa que Saussure faz para explicar o funcionamento da língua é com o jogo de xadrez.

Neste jogo, é relativamente fácil distinguir o externo do interno; o fato de ele ter passado da Pérsia para a Europa é de ordem externa; interno, ao contrário, é tudo quanto concerne ao sistema e às regras. Se eu substituir as peças de madeira por peças de marfim, a troca será indiferente para o sistema; mas se eu reduzir ou aumentar o número de peças, essa mudança atingirá profundamente a “gramática” do jogo. Não é menos verdade que certa atenção se faz necessária para estabelecer distinções dessa espécie. Assim, em cada caso, formular-se-á a questão da natureza do fenômeno, e para resolvê-la, observar-se-á esta regra: é interno tudo quanto provoca mudança do sistema em qualquer grau. (2006, p. 31, 32)

No desenho de um rosto humano, o observador consegue entendê-lo porque conhece a estrutura básica que o compõe: dois olhos na parte superior, um nariz abaixo dos olhos, boca, queixo, orelhas, cabelo e etc., essa estrutura é como se fosse o tabuleiro de xadrez, e cada elemento como boca ou olho, seria como as peças e cada uma precisa estar em seu local certo, não se pode começar o jogo com o cavalo ou a torre em qualquer lugar, cada uma tem seu local respectivo, ou então seu valor se perde.

A língua e o desenho são sistemas de signos, um utiliza signos linguísticos, o outro signos visuais. Mas, o que é o signo?

Filósofos e linguistas sempre concordaram em reconhecer que, sem o recurso dos signos, seríamos incapazes de distinguir duas ideias de modo claro e constante. Tomado em si, o pensamento é como uma nebulosa onde nada está necessariamente delimitado. Não existem ideias preestabelecidas, e nada é distinto antes do aparecimento da língua. (SASSURE, 2006, p. 130)

Na dicotomia SIGNIFICANTE x SIGNIFICADO, é explicado a teoria dos signos. Os signos, como dito anteriormente, são um modo de apreender a realidade. No período medieval, dizia-se que o signo era alguma coisa em lugar de outra, essa definição mostra que o signo não é a realidade.

Saussure vai precisar bem esse fato, quando diz que o signo linguístico não une um nome a uma coisa, mas um conceito a uma imagem acústica. O que o mestre genebrino quer mostrar-nos é que o signo não é um conjunto de sons, cujo significado são as coisas do mundo.

Ao conceito Saussure chama *significado* e à imagem acústica, *significante*. Como a linguagem verbal não é a única linguagem existente, não se pode falar em imagens acústicas quando se trabalha com outros sistemas de signos, como os pictóricos, gestuais, etc, por isso é necessário ampliar a definição de *significante*, para que ela possa ser usada em todas as linguagens, considerando, então, que o *significante* é o veículo do *significado*, que é o que se entende quando se usa o signo, é sua parte sensível.

Não existe *significante* sem *significado*; nem *significado* sem *significante*, pois o *significante* sempre evoca um *significado*, enquanto o *significado* não existe fora dos meios de expressão que o veiculam. O *significado* não é a realidade que ele designa, mas a sua representação (FIORIN, 2011b, p.58).

A entidade linguística só existe pela associação do *significante* e do *significado*; se se retiver apenas um desses elementos, ela se desvanece; em lugar de um objeto concreto, tem-se uma pura abstração. (...) Uma sequência de sons só é linguística quando é suporte de uma ideia; tomada em si mesma, não é mais que a matéria de um estudo fisiológico. (SAUSSURE, 2006, p. 119)

Esquema 01 – estrutura do signo.



Retornando ao conceito de sistema, na língua só existem diferenças. O signo é considerado não apenas na sua própria relação de *significante* e *significado*, mas em seus contornos, dados por suas relações com os outros signos. Por isso, Saussure cria a noção de *valor*. Com ela, se dá uma definição negativa do signo: um signo é o que os outros não são.

Quer se considere o *significado*, quer o *significante*, a língua não comporta nem ideias nem sons preexistentes ao sistema linguístico, mas somente diferenças conceituais e diferenças fônicas resultantes deste sistema. O que haja de ideia ou de matéria fônica num signo importa menos que o que existe ao redor dele nos outros signos (SAUSSURE, 2006, p.139)

No desenho esse conceito de valor também se encaixa, pois para se produzir uma representação gráfica com linhas, estas vão se agrupar e ordenar criando elementos que se diferem entre si, como no caso de desenhar um rosto, os signos que expressam o nariz muitas vezes são diferentes dos que expressam a boca, as orelhas e os cabelos. Mas existem situações que os mesmos símbolos gráficos são utilizados para elementos diferentes, como usar uma elipse para representar tanto os olhos, o nariz e a boca, neste caso a diferença ocorre pela posição que ocupa dentro deste rosto.

Além disso, a ideia de valor, assim determinada, nos mostra que é uma grande ilusão considerar um termo simplesmente como a união de certo som com um certo conceito. Defini-lo assim seria isolá-lo do sistema do qual faz parte; seria acreditar que é possível começar pelos termos e construir o sistema fazendo a soma deles, quando, pelo contrário, cumpre partir da totalidade solidária para obter, por análise, os elementos que encerra. Para desenvolver esta tese, colocar-nos-emos sucessivamente no ponto de vista do significado ou conceito, do significante e do signo total. (SAUSSURE, 2006 p. 132)

Esquema 02 – relações entre os signos, gerando o conceito de valor, segundo Saussure.



A ideia de se considerar sempre a relação da parte com o todo é amplamente debatido por Rudolf Arnheim (2004). As teorias da Gestalt que Arnheim escolhe para propor conceitos para se analisar uma obra de arte visual, acabam sendo em grande parte para reforçar que sempre se deve observar essa relação.

Parece que as coisas que vemos se comportam como totalidades. Por um lado, o que se vê numa dada área do campo visual depende muito do seu lugar e função no contexto total. Por outro, alterações locais podem modificar a estrutura do todo. Esta interação entre todo e parte não é automática e universal. Uma parte pode ou não ser visivelmente influenciada por uma mudança da estrutura total; e uma alteração na configuração ou cor pode ter pouco efeito no todo quando a mudança permanece, por assim dizer, fora da trilha estrutural. Estes são aspectos do fato de que qualquer campo visual comporta-se como uma Gestalt. (ARNHEIM, 2004, p. 59)

Saussure define signo como a relação entre um significante e um significado, porém como sua pesquisa trata da língua, é bom observarmos as diferenças entre o signo linguístico

e o visual, sendo que o signo linguístico tem duas características primordiais: a arbitrariedade do signo e o caráter linear do significante.

Primeiro princípio: a arbitrariedade do signo.

O laço que une o significante ao significado é arbitrário ou então, visto que entendemos por signo o total resultante da associação de um significante com um significado, podemos dizer mais simplesmente: *o signo linguístico é arbitrário*. (SAUSSURE, 2006, p. 81)

Segundo princípio: caráter linear do significante.

O significante, sendo de natureza auditiva, desenvolve-se no tempo, unicamente, e tem as características que toma do tempo: a) *representa uma extensão*, e b) *essa extensão é mensurável numa só dimensão*: é uma linha. [...]. Por oposição aos significantes visuais (sinais marítimos etc.), que podem oferecer complicações simultâneas em várias dimensões, os significantes acústicos dispõem apenas da linha do tempo; seus elementos se apresentam um após o outro; formam uma cadeia. (ibid., p. 84)

No caso do signo linguístico, como não existe algo que provoque a relação do significante com o significado, o signo é considerado *imotivado*. Por exemplo, a palavra que expressa o conceito de gato em português poderia ser outra qualquer, assim como em inglês é *cat*, em francês é *chat* e em japonês é *neko* – é uma relação arbitrária.

A princípio poderíamos dizer que o signo visual é *motivado*. O significante de um olho num rosto deve ser expresso com algum tipo de semelhança com a imagem visual de um olho, assim como o desenho de uma árvore precisa ter suas linhas organizadas de uma maneira que remeta à forma dela.

Porém, estaríamos deixando de lado os desenhos não figurativos, aqueles que não possuem relação com o mundo visível. Greimas (1984), por exemplo, classifica o signo visual em dois tipos: o icônico e o plástico – explicaremos o signo visual mais adiante, no capítulo de semiótica visual.

O significante visual se opõe ao linguístico por não ser uma sucessão linear. Em vez de estar condicionado ao tempo, pois dois significantes verbais não podem agir simultaneamente na fala, o significante visual atua no espaço, aparecendo todos junto numa composição visual.

O caráter linear do significante linguístico é um ponto importante para a última das dicotomias, as **RELAÇÕES SINTAGMÁTICAS x RELAÇÕES PARADIGMÁTICAS**. Para Saussure, num estado de língua, tudo se baseia em relações, mas como funcionam essas relações?

De um lado, no discurso, os termos estabelecem entre si, em virtude de seu encadeamento, relações baseadas no caráter linear da língua, que exclui a possibilidade de pronunciar dois elementos ao mesmo tempo. Estes se alinham um após o outro na cadeia da fala. Tais combinações, que se apóiam na extensão, podem ser chamadas de *sintagmas*. O sintagma se compõe sempre de duas ou mais unidades consecutivas (...). colocado num sintagma, um termo só adquire seu valor porque se opõe ao que o precede ou ao que o segue, ou a ambos. (SAUSSURE, 2006, p.142)

Por outro lado, fora do discurso, as palavras que oferecem algo de comum se associam na memória e assim se formam grupos dentro dos quais imperam relações muito diversas. Assim, a palavra francesa *enseignement* ou a portuguesa *ensino* fará surgir inconscientemente no espírito uma porção de outras palavras (*enseigner, renseigner* etc. ou então *armement, changement*, ou ainda *éducation, apprentissage*); por um lado ou por outro, todas têm algo de comum entre si. (SAUSSURE, 2006, p. 43)

Em um enunciado duas relações existem: uma é a entre a sequência de palavras e com se dá a sua ordem, essa é a relação sintagmática; a outra diz respeito às diversas possibilidades que existem na escolha das palavras/conceitos utilizados, as relações paradigmáticas. A sintagmática existe *in praesentia* – em presença; necessita de dois ou mais termos presentes numa série, em uma sequência, é tudo o que está no enunciado.

Ao contrário, a paradigmática “une termos *in absentia* numa série mnemônica virtual” (SAUSSURE, 2006, p. 143), ou seja, é uma relação entre as diversas opções de elementos que poderiam estar no mesmo ponto do enunciado, modificando o seu sentido, ou não, mas não estão lá. Por isso se relacionam em ausência, pois ao se escolher um dos elementos, os outros são automaticamente retirados do enunciado.

Nas relações sintagmáticas, os signos linguísticos, enunciados um após o outro, formam um alinhamento que os distribui em relações de combinação *e...e*. “A frase é o tipo por excelência de sintagma” (SAUSSURE, 2006, p.144).

Segundo Barthes (s.d., p.63), no livro “Elementos de Semiologia”, o sintagma é uma combinação de signos, que tem por suporte a extensão; na cadeia falada essa extensão é linear e irreversível, dois ou mais elementos não podem ser pronunciados ao mesmo tempo e cada termo tem seu valor da oposição ao que precede e ao que segue.

[...] a noção de sintagma se aplica não só às palavras, mas aos grupos de palavras, às unidades complexas de toda dimensão e de toda espécie (palavras compostas, derivadas, membros de frase, frases inteiras). Não basta considerar a relação que une entre si as diversas partes de um sintagma [...]; cumpre também levar em conta a que liga o todo com as diversas partes [...] (SAUSSURE, 2006, p. 143, 144)

Mesmo que os significantes do desenho não se manifestem obrigatoriamente como uma sucessão linear temporal, mas sim todos no mesmo espaço ao mesmo tempo, as relações sintagmáticas permeiam o processo de significação desta linguagem. No desenho a parte sempre está ligada ao todo, isoladamente um traço pode não significar nada, mas dentro de um sistema um pequeno risco pode ser de alta importância para a composição visual.

Alguns traços relevantes não apenas determinam a identidade de um objeto percebido como também o faz parecer um padrão integrado completo. Isto se aplica não apenas à imagem que fazemos do objeto como um todo, mas também a qualquer parte em particular sobre a qual nossa atenção se focaliza. Capta-se um rosto humano, exatamente como todo o corpo é captado, como um padrão total de componentes essenciais – olhos, nariz, boca – aos quais se podem adaptar mais detalhes. E se decidirmos nos concentrar no olho de uma pessoa perceberemos aquele olho também como um padrão total: a íris circular com a pupila central escura, rodeada pela moldura acanoada das pálpebras ciliadas. (ARNHEIM, 2004, p.37)

Nas relações paradigmáticas – que Saussure chama de “relações associativas” – as relações são de *ou...ou*. “Os grupos formados por associação mental não se limitam a aproximar os termos que apresentem algo em comum; o espírito capta também a natureza das relações que os unem em cada caso e cria com isso tantas séries associativas quantas relações existam” (SAUSSURE, 2006, p.144).

Após nossa pesquisa abordar pensamentos e considerações de alguns artistas e teóricos de arte sobre o que é o desenho e suas características, explicamos as teorias e conceitos de Ferdinand de Saussure sobre o que é a língua e como ela funciona, e propomos alguns comparativos com o funcionamento da linguagem visual do desenho.

Com o entendimento que a língua é uma maneira de interpretar o mundo, sendo um rico sistema que opera na relação entre signos, gerando assim os significados para a mente humana. Portanto a afirmação de Arnheim (2004, p. XIV) que, ao nos depararmos com uma obra de artes visual, não conseguimos expressá-la com palavras pois “a linguagem não pode executar a tarefa diretamente porque não é via direta para o contato sensorial com a realidade; serve apenas para nomear o que vemos, ouvimos e pensamos” é equivocada e baseada no senso comum que Saussure e os linguistas tanto advertem.

O desenho pode ser um meio de representar as coisas do mundo, porém não podemos resumir-lo a isso. Desenho é um sistema de signos, onde cada signo tem seu valor pelas relações que faz com os outros signos de seu conjunto e, portanto, passível de análise. Vamos agora analisar dois desenhos, baseado nas teorias linguísticas.

2.3 Análise de desenhos

Começaremos nossa análise com um desenho linear de estilo simplificado, retirada de um quadrinho do ilustrador americano Collen Cover. Duas garotas estão olhando roupas numa loja, no cenário vemos diversas camisetas penduradas, ao fundo a vendedora no balcão e roupas na vitrine, em primeiro plano a garota da esquerda tem uma expressão preocupada, enquanto a da direita parece tranquila, pelo menos mostra uma expressão calma, figura 06a.

Vamos separar e isolar apenas a garota da direita e analisar como as linhas que compõem esse desenho se estruturam, figura 59b.

Figura 60 – a) quadro retirado da história em quadrinhos

b) rotoscopia do desenho para isolar apenas uma figura



Fonte:

Na figura 07 separamos alguns grupos de linhas que formavam elementos como *boca, olhos, nariz, orelha, seios, fio de cabelo, etc.*, e depois disso separamos cada uma das linhas dos grupos, buscando isolar cada um desses traços. Percebe-se que, isoladamente, cada linha perde totalmente seu sentido, não sendo mais que um simples traço, aproximando-se do conceito de fonema, a unidade mínima. Depois de separar como um elemento gráfico puro, para fins didáticos e facilitar a explicação das linhas, vamos procurar semelhanças que cada traço tem com alguns caracteres de letras do alfabeto ocidental.

Um elemento da cabeça humana como a orelha pode ser representada com um “C” e um “s” invertido; um olho com sobrancelha pode ser feita com parênteses “(“ e “c” ao contrário, assim como esse mesmo “c” possa virar uma boca, e um “l ” se transformar num

nariz. As linhas que geram um significativo visual para o nariz, se aumentada o tamanho e levemente distorcida, poderia também significar um seio. O “s” esticado e deitado que forma o cabelo acima da testa também poderia formar o contorno do rosto, as mechas de cabelo são formadas por “v” e “w”, e a forma externa que fecha o cabelo, e a cabeça, seria uma espécie de “c” mal escrito e torto, mas que no fim se ajusta ao propósito estabelecido nesse sistema.

Figura 61 – decomposição do desenho em pequenas partes separando as linhas e pontos presentes na figura.

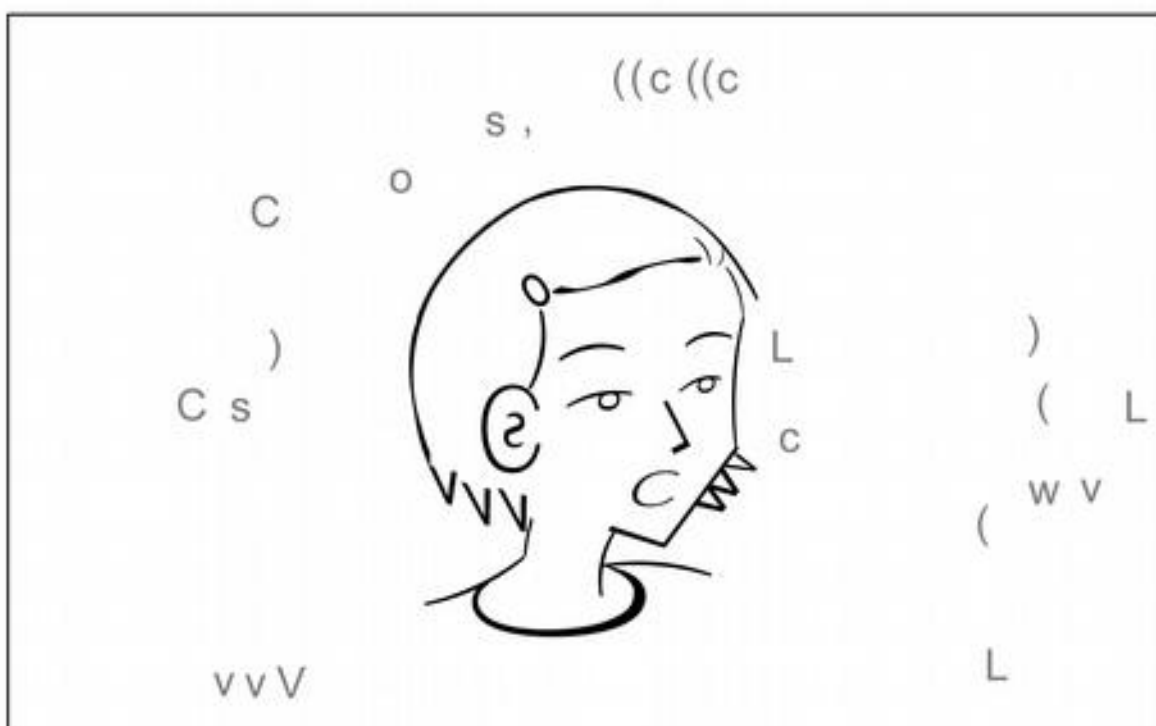


Fonte:

Como vimos, cada traço isolado perde sua pertinência, só no grupo ele vira um elemento e depois tem seu valor em relação aos outros elementos. A maneira como cada artista cria o sistema de valores para suas linhas rege como o significado terá relação com o significativo. Picasso poderia usar um losângulo com um círculo dentro para representar um olho, Dürer já fazia linhas mais *tremidas*, ou *orgânicas*. A relação que cada grupo de traços faz com outro é que cria os seus valores e significados.

Aproveitamos a comparação que fizemos dos traços do desenho com certas letras para criar e conferir como ficaria o desenho apenas com caracteres de letras do próprio computador, mas podendo distorcê-las, esticá-las e invertê-las. Utilizamos a fonte Arial e o resultado foi o desenho da figura 61.

Figura 62 – reinterpretação feita com caracteres gerados no computador



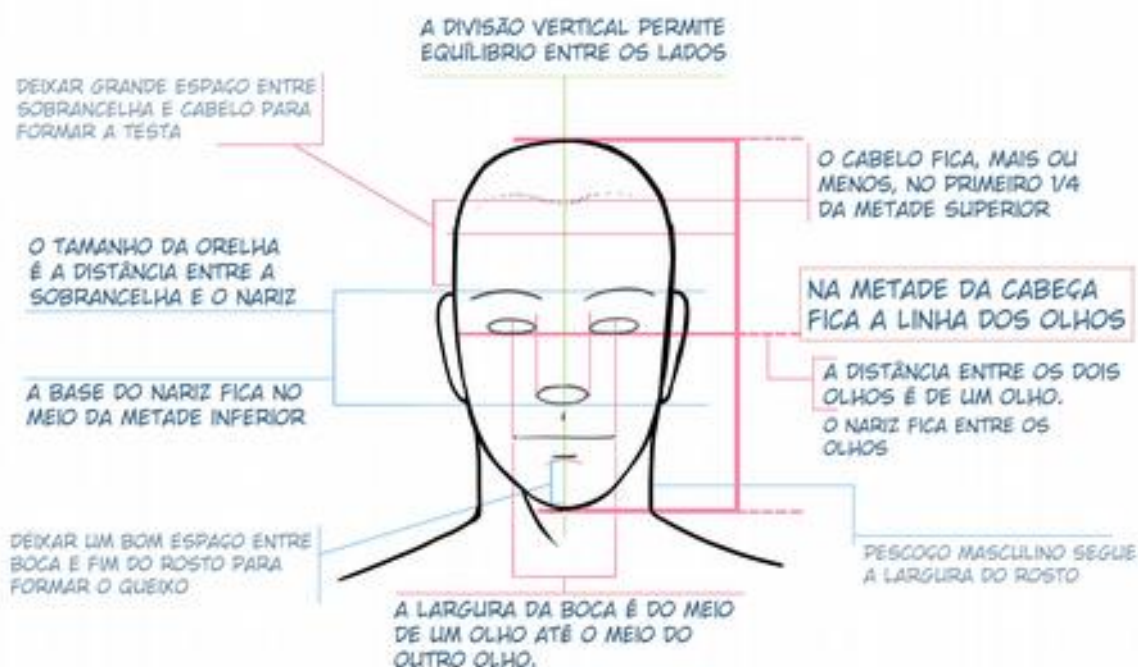
Fonte: autoria própria

O desenho linear segue sempre uma convenção, seja de um artista em específico, como o caso da Turma da Mônica, ou então um estilo comum de uma área, como as caricaturas, que distorcem os elementos de um rosto, cada artista a seu modo, mas são classificáveis dentro de uma mesma categoria de expressão.

Para continuarmos nossa análise, pegaremos como exemplo a estrutura da cabeça e rosto humano e observar como funciona o seu sistema, na figura 09. Um rosto humano é identificável porque sabemos como é a sua estrutura e esta se repete, quase que imutável, em todos os seres humanos. Ter dois olhos, um nariz e uma boca é algo normal para a maioria das pessoas e suas posições dentro de um rosto é algo que temos já fixadas em nossas mentes: “olhos em cima, nariz no meio e boca em baixo”, porém o costume e o senso comum muitas

vezes nos engana, isso fica aparente quando a maioria das pessoas é requisitada a desenhar um rosto humano e, por mais estejam acostumados com a estrutura do rosto, acabam errando tantas vezes a proporção. Observemos o modelo abaixo:

Figura 63 – Estrutura do rosto humano – simplificação de suas estruturas.



Fonte: autoria própria

Essa é a estrutura padrão de um rosto humano e como são as relações que cada elemento faz entre eles, formando um todo. Logicamente isso não significa que este é o rosto certo, ou “belo”, é apenas a base para a maioria dos rostos comuns do ocidente, sendo a junção de pequenas diferenças que formam faces tão diferentes e peculiares. Os olhos serem mais afastados um dos outros, ou mais próximos, a boca estar mais ou menos perto da base do nariz, as sobrancelhas serem mais grossas e juntas, o rosto ser largo, mais ou menos redondo, etc, a soma disso tudo é o que forma cada indivíduo e o torna único em sua aparência.

O primeiro equívoco que cometemos sobre o sistema de relações e proporções do rosto é achar que o nariz determina o meio da cabeça. Isso ocorre porque nossa atenção de feições foca muito mais nos elementos básicos como olho, nariz e boca, e o nariz, dentro dessa relação, fica no meio. Um desenho feito com essas proporções fica com os olhos muito próximos do topo da cabeça, e, geralmente, o espaço onde ficaria a testa é quase totalmente suprimido. A professora Betty Edwards comenta este tipo de erro comum entre desenhistas iniciantes:

A maioria das pessoas encontra grande dificuldade em perceber as proporções relativas entre as feições e o crânio.

(...) para a maioria as pessoas, a linha do nível dos olhos (uma linha horizontal imaginária que passa pelos cantos internos dos olhos) parece estar localizada a cerca de um terço abaixo do topo da cabeça. A medida verdadeira é a metade. Acredito que tal erro de percepção ocorra porque temos a tendência de perceber que as informações visuais importantes estão nas feições e não nas áreas da testa e dos cabelos. Aparentemente a metade superior da cabeça parece ter menos força do que as feições, sendo, assim, percebida como se fosse menor. Este erro de percepção resulta no que chamei de “erro do crânio cortado”, termo criado por mim para identificar o erro de percepção mais comum cometido por estudantes iniciantes de desenho. (ARNHEIM, 2004, p. 187)

Como podemos observar, na figura 09, os olhos são os elementos que ficam no meio da cabeça, ou seja, quando medimos do topo da cabeça até seu queixo, na metade dessa extensão vertical estarão os olhos, mas queremos reforçar que essas medidas são apenas padrões baseados numa média de rostos, a própria idade já altera as relações, pois os olhos de uma criança ficam abaixo do meio da cabeça, ficando bem mais perto do nariz e boca, já os adultos, ao contrário, tendem a ter os olhos mais acima do meio da cabeça, e as distâncias entre boca, nariz e olhos é maior.

Após se determinar o tamanho de um olho, o outro olho terá que ter um tamanho bem similar, e a distância entre um olho e outro é, geralmente, de um olho. Poder-se-ia colocar três olhos um do lado do outro, e depois tirar o do meio, e assim teríamos a proporção ideal de distância. Os olhos são importantes para as relações do rosto, pois sua distância também gera a largura do nariz, e a largura da boca vai ser igual a distância do meio de um olho até o meio de outro olho. Isso seria o equivalente a dizer que a largura da boca equivale a largura de dois olhos, mas comparando com o meio dos olhos já determinamos também sua posição.

O nariz não pode ficar muito perto dos olhos, em média, sua base fica no meio da metade inferior do rosto, logo abaixo, fica a boca, que não pode estar *colada* com o queixo. Voltando aos olhos, logo acima deles colocamos as sobrancelhas, numa distância equivalente a pelo menos a altura de um olho. Colocar as sobrancelhas nos permite saber onde colocar as orelhas, porque elas começam na altura das sobrancelhas e terminam na base do nariz; pessoas mais idosas têm orelhas maiores ainda, pois é uma parte do corpo que nunca para de crescer.

O local onde nasce o cabelo fica bem distante dos olhos, mas como inúmeras vezes vemos cabelos que caem sobre a testa, na hora que vamos tentar representar um rosto graficamente, colocamos o cabelo bem perto dos olhos, mais do que realmente é. Se dividirmos a metade superior da cabeça em quatro partes, o cabelo vai ocupar um pouco mais

do primeiro quarto de cima, e como a maior parte dos penteados possuem um volume, o cabelo acaba ocupando ainda mais área acima da cabeça.

Assim explicamos de maneira bem simplificada o sistema do rosto humano e as relações que cada elemento possui com os outros. Mostramos que, por exemplo, para o nariz estar em seu lugar “correto” não se pode pensar no nariz isoladamente, é preciso observá-lo em relação aos olhos, ao meio da metade inferior do rosto, e a distância com a boca. As orelhas, mesmo que causem menos impacto num rosto, também não podem ser colocadas em qualquer posição da lateral da cabeça, precisam obedecer as relações com as sobrancelhas e nariz. Essas relações que cada signo tem com os outros exemplifica o que Saussure chamou de *valor*:

Vale lembrar que Saussure compara a língua com o jogo de xadrez, e nossa análise do desenho linear também pode se utilizar da analogia com este esporte intelectual. “O valor respectivo das peças depende da sua posição no tabuleiro,”(Saussure, 2006, p. 104) do mesmo modo que no desenho linear do rosto humano cada elemento tem seu valor pela oposição com os outros elementos. “É bem verdade que os valores dependem também, e sobretudo, de uma convenção imutável: a regra do jogo,” que, no caso do rosto, é a estrutura física e natural de onde ficam os olhos, a boca, queixo e etc.

Essa afirmação de Saussure nos ajuda a reforçar que certos traços não possuem seus significados isoladamente, o agrupamento de linhas que formam um nariz pode não fazer sentido em uma outra posição, ou em um outro desenho. Ao mesmo tempo, assim como a peça de um tabuleiro pode ser trocada por um outro objeto qualquer, como um botão, desde que se mantenha a sua posição inicial no tabuleiro e sua relação de valor com as outras peças, no desenho também podemos substituir elementos gráficos sem alteração do sistema, porém com alterações nos significados.

O que queremos dizer é que, num rosto, podemos trocar os elementos gráficos que formam os olhos, por exemplo, por outros elementos gráficos quaisquer, que ainda assim iremos interpretar como olhos, simplesmente pela sua posição e relação com os outros elementos. Logicamente cada tipo diferente de olho, ou boca que for escolhida e representada – pensando nas relações paradigmáticas – transmitirá um sentido diferente pois modificará a expressão da personagem. Exemplificamos isso com a figura 63:

Figura 64 – alterações de elementos gráficos, porém respeitando a posição estrutural do rosto humano



Fonte:

Estamos novamente com a ilustração de Collen Cover, mas desta vez cada uma possui um elemento gráfico diferente nos lugares onde seriam os olhos, nariz e boca. O desenho da esquerda (a) é o que se mantém mais fiel ao original, tendo apenas a boca que parecia um “c” substituída por um elemento gráfico parecido com o “D” deitado.

A versão do meio (b) tem os olhos, nariz e boca alterados, e mesmo assim ainda conseguimos interpretar o desenho como uma garota olhando o preço de uma roupa, dessa vez uma garota levemente diferente, o nariz é menor e mais redondinho, mas as relações de rosto permanecem. Por fim, a garota da direita (c) teve seus olhos substituídos por dois “X”s, o que significa, muitas vezes, pessoa morta, na linguagem gráfica das histórias em quadrinhos de desenho simplificado, como Turma da Mônica, Calvin & Haroldo, Mafalda, etc.

Nossa outra análise será de uma gravura de Eugène Samuel Grasset, feita em 1897 para a Grafton Gallery, da série “Les Affiche Illustrees”, figura 11. Resolvemos fazer essa análise para saber se um desenho da *Art Nouvelle*, estilo conhecido por ter belas representações de mulheres e ornamentos gráficos executados por linhas detalhadas, complexas e elegantes, também poderia ser formado por traços simples, que possam se assemelhar, mesmo que levemente, a alguns caracteres de letras.

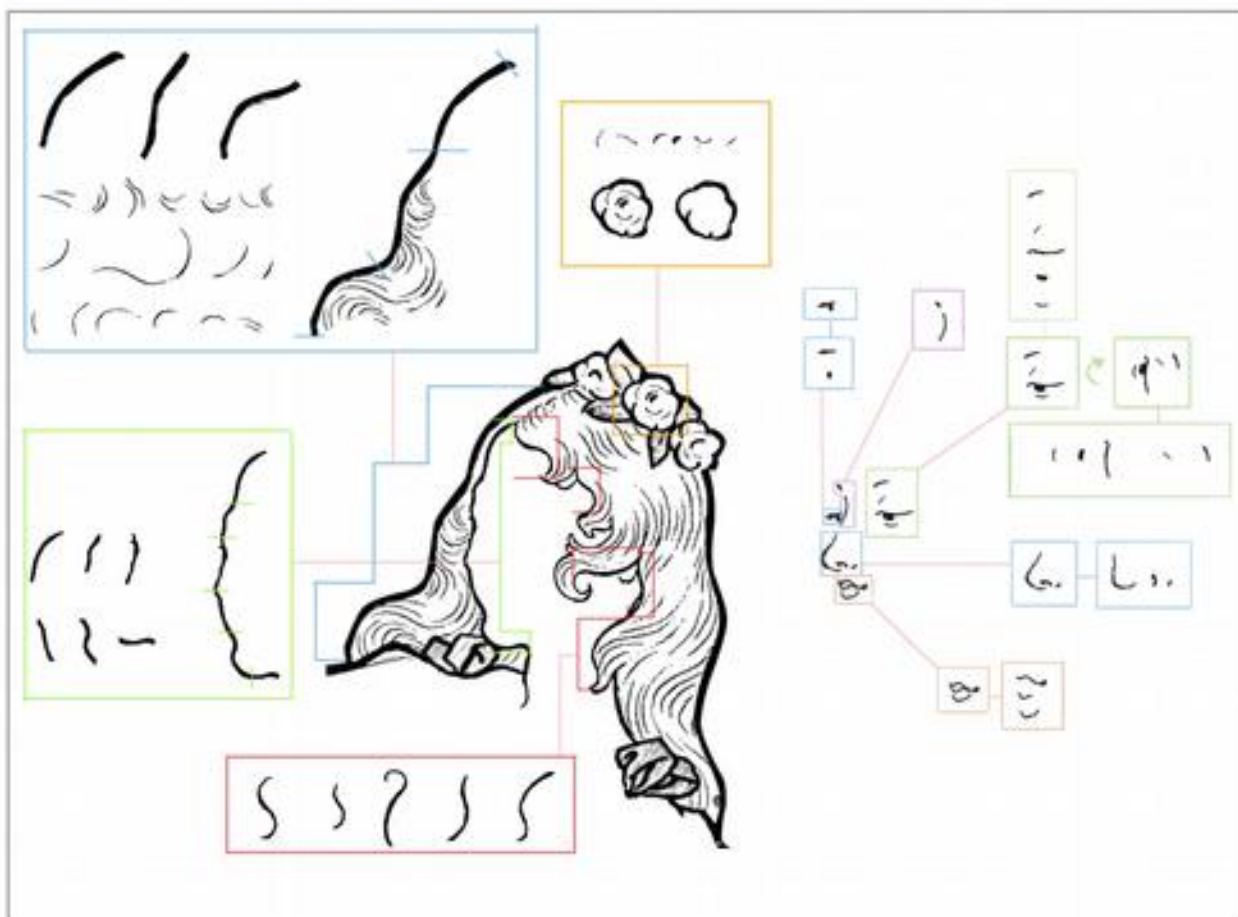
Figura 65 – gravura de Eugène Grasset



Fonte:

Ao separar os elementos da face com o contorno externo formado pelo cabelo, figura 14, observamos que os significantes de olho, nariz e boca são criados na organização de traços bem simples. Os olhos podem ser formados por caracteres de “parenteses”, “vírgula” e “ponto”. O nariz feito na organização de um “L” e duas vírgulas. A boca é formada por um leve “s” invertido, esticado e deitado, seguido de um “v” e um “c” deitado. O ornamento gráfico externo criado pelo cabelo e o enfeite de flores é o que gera a complexificação do desenho e sensação de muitos detalhes. Porém, mesmo tendo muito mais traços que os elementos básicos da face, as linhas que formam o cabelo e as flores são bem simples também.

Figura 66 – decomposição dos elementos da ilustração, como linhas e pontos, em pequenas partes.



Fonte:

Conseguimos encontrar vários “S” que vão se agrupando para formar pequenas mechas, essas mechas em conjunto formam toda a extensão do cabelo. Depois é preenchido o interior com linhas curvas e bem finas, essas linhas vão seguindo, em geral, os contornos externos do cabelo. Os traços de Eugène Grasset podem não parecer, em princípio, ser tão simples como as de Collen Cover, mas, quando isoladas, verificamos que são utilizadas linhas simples.

Esta abordagem linguística do desenho nos proporcionou a vê-lo como um sistema que pode ser dividido em pequenas partes, e cada parte pode ser analisada individualmente – separada das demais – e também na sua relação com todas as outras partes do desenho, com o todo. Isolada, uma linha pode não representar nada, mas quando agrupadas com outras, e fazendo parte do todo, ela se distingue das outras ao seu redor e ganha o seu valor, como numa relação sintagmática, porém sem ser linear.

O que vimos é que os elementos se organizam baseados numa estrutura, no caso dos nossos exemplos, a estrutura do rosto humano feminino. No caso de se representar um cavalo, a estrutura do corpo deste animal é o que guiaria os locais onde as linhas e pontos deveriam estar para se chegar a um resultado gráfico análogo ao que se está vendo ou imaginando.

Algumas questões que surgem a partir dessa análise: existe uma estrutura básica para todas as formas ou cada forma tem sua estrutura própria e única? Se existir uma estrutura que abrange todas as formas, mesmo que simples, como ela é e funciona? Sendo diferente do signo linguístico, como o signo visual atua? Em desenhos não figurativos, existe um sistema?

Sem responder essas perguntas corremos o risco de ficar num nível de análise simples e incompleta do desenho. Mostramos que cada linha e ponto possuem uma relação crucial entre si, dentro de um sistema, mas não exploramos ainda profundamente como esse sistema funciona.

Para resolver estas questões, ampliamos nosso campo teórico com a Semiótica Francesa, iniciada por A.J. Greimas e seus seguidores, aplicando suas teorias sobre a significação e o sentido, como o percurso gerativo do sentido, o semissimbolismo, o estudo da imagem e seus signos pela semiótica visual e a abordagem tensiva – desenvolvida por Zilberberg e Fontanille.

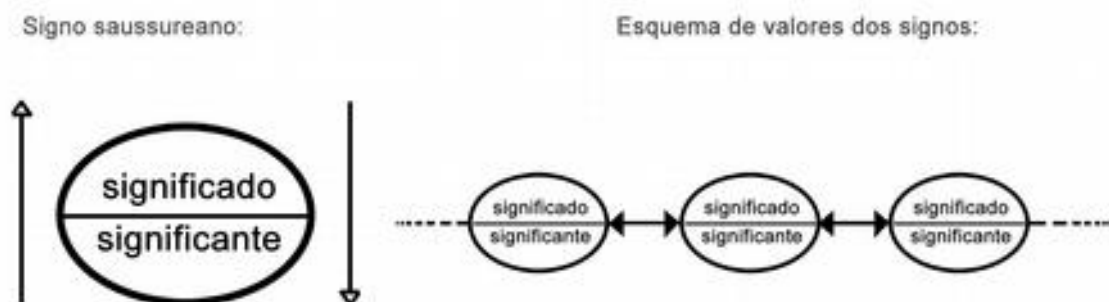
2.4 Semiótica

Quando se fala de semiótica muitos acreditam que é uma área única, porém existem, pelo menos, três semióticas conhecidas: a doutrina dos signos elaborada nos Estados Unidos por Charles Sanders Peirce, o desenvolvimento do formalismo russo, encabeçada por Iúri Lotman, e a teoria da significação proposta por A.J. Greimas, iniciada na França. Apresentaremos, resumidamente, os fundamentos da teoria semiótica desenvolvida por Algirda Julien Greimas e pelo Grupo de Investigações Semio linguísticas da Escola de Altos Estudos em Ciências Sociais.

Algumas diferenças que a semiótica francesa possui das demais são o conceito de signo, que origina-se da dicotomia, do linguista Ferdinand de Saussure, *significante x significado*, e a ênfase dada não na classificação de um signo em si mesmo, mas na rede de relações que este signo faz entre outros signos dentro de um sistema, e como esse processo gera a sua significação (PIETROFORTE, 2004, p. 7).

O objeto de estudos da semiótica é a significação, definida no conceito de texto. O texto se organiza e estrutura em um “todo de sentido”, como objeto da comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário, e pode ser definido como uma relação entre um plano de expressão e um plano de conteúdo.

Louis Hjelmslev, linguista dinamarquês, vai incorporar a noção de valor ao conceito de signo saussuriano, dizendo que o signo é a união de um plano de conteúdo a um plano de expressão. Vale destacar que não se trata aqui de uma simples substituição terminológica, em que plano de conteúdo substitui o significado e o plano de expressão o significante, trata-se de uma mudança de concepção. Para Hjelmslev, cada plano compreende dois níveis: a forma e a substância.



A forma corresponde ao que Saussure chama *valor*, ou seja, é um conjunto de diferenças, assim o signo une uma forma da expressão a uma forma do conteúdo, e essas duas formas geram duas substâncias, uma da expressão e uma do conteúdo.

O plano de conteúdo refere-se ao significado do texto, ou seja, como se costuma dizer em semiótica, ao que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz. O plano da expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em sistema de significação verbal, não-verbal ou sincrético.



Os sistemas verbais são as línguas naturais, e os não-verbais os demais sistemas, como a música e as artes plásticas. Os sistemas sincréticos, por sua vez, são aqueles que “acionam várias linguagens de manifestação” (GREIMAS e COURTÉS, sd, p. 426), como ocorre entre um sistema verbal e não-verbal nas canções; nas histórias em quadrinhos, que utiliza o visual e o linguístico; ou do cinema, que utiliza o visual e o sonoro.

Herdeira do pensamento linguístico encaminhado por F. de Saussure e L. Hjelmslev, a semiótica greimasiana concebe o sentido como construção semiótica; desse ponto de vista, o sentido emana de mecanismos semióticos e projeta-se sobre o mundo, dotando-o de sentido.

2.4.1 Percurso gerativo do sentido

A análise semiótica supõe a descrição, não de um referente dado *a priori*, relativo a um mundo independente e anterior ao discurso, mas de um referente construído pelo texto. Para esse olhar analítico, o próprio mundo é então considerado um enunciado construído e

decifrável pelo ser humano na e pela linguagem. Para se reconstruir as condições de produção e apreensão do sentido, a teoria oferece, como instrumento de análise, o percurso gerativo do sentido (NORMA, 2007, p.201).

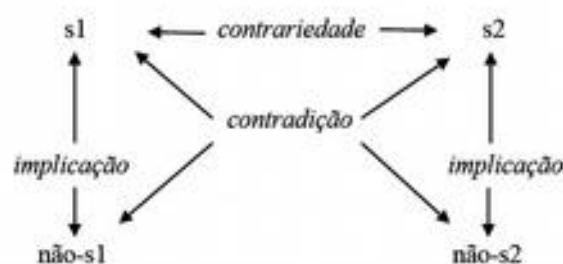
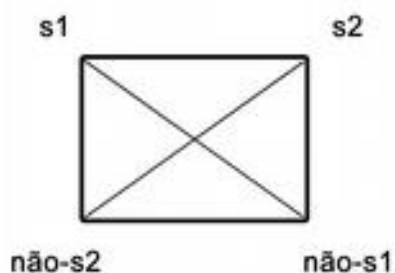
O percurso gerativo é um modelo que simula a produção e a interpretação do significado. É uma classificação teórica para fins de análise, constitui um “simulacro metodológico” que nos permite ler um texto com mais eficácia. Esse modelo mostra aquilo que sabemos de forma intuitiva: que o sentido do texto não é redutível à soma dos sentidos dos elementos que o compõem, mas que decorre de uma articulação dos elementos que o formam – que existem uma sintaxe e uma semântica do discurso. A noção de percurso gerativo do sentido é fundamental para a teoria semiótica e pode ser resumida como segue :

- a) o percurso gerativo do sentido vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto;
- b) são estabelecidas três etapas no percurso, podendo cada uma delas ser descrita e explicada por uma gramática autônoma, muito embora o sentido do texto dependa da relação entre os níveis;
- c) a primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental e nele surge a significação como uma oposição semântica mínima;
- d) no segundo patamar, denominado nível narrativo, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito;
- e) o terceiro nível é o do discurso em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação e revestida com temas e figuras (BARROS, 2011, p.9).

2.4.1.1 Nível Fundamental

Este nível abriga as categorias semânticas que estão na base da construção de um texto. Uma categoria semântica fundamenta-se numa diferença, numa oposição, como vida x morte, liberdade x opressão, no entanto, para que dois termos possam ser aprendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum e é sobre esse traço comum que se estabelece uma diferença. Não podemos opor, por exemplo, sensibilidade a horizontalidade, pois esses elementos não têm nada em comum, porém contrapomos masculinidade a feminilidade, pois ambos se situam no domínio da sexualidade. (FIORIN, 2011a, p.21)

Sob a perspectiva de que redes de relações dão forma ao significado, o nível fundamental define a rede fundamental de relações semióticas, a oposição semântica mínima. As categorias semânticas são generalizadas em $s_1 \times s_2$, determinadas em função dos valores colocados em discurso. Essa rede de relações fundamentais é sistematizada no modelo do quadrado semiótico:



- s1 ↔ s2: relação de contrariedade
- s1 ↔ não-s1: relação de contradição
- s2 ↔ não-s2: relação de contradição
- s1 ↔ não-s2: relação de implicação
- s2 ↔ não-s1: relação de implicação
- s1 e s2: termo complexo
- não-s1 e não-s2: termo neutro

Existem três tipos de relações: há os termos contrários, que estabelecem os limites semânticos do plano de conteúdo, há os termos contraditórios, que dão conta de descrever os percursos entre os termos contrários e as transformações dos valores semânticos dados pela categoria. No caso dos domínios semânticos da categoria vida x morte, por exemplo, em “adoecer” - que implica a transformação vida → morte – realiza-se a negação da vida; e em “ressuscitar” - que implica a transformação contrária morte → vida – realiza-se a negação da morte.

O quadrado revela mais duas relações na rede fundamental: as relações de implicação, quando afirmar um valor implica negar o valor contrário; e as relações de complexificação e de neutralização dos termos da categoria, uma vez que é possível afirmar ao mesmo tempo os dois valores, formando o termo complexo, ou negá-los ao mesmo tempo, formando o termo neutro.

Para explicar as transformações narrativas entre os termos da categoria, a semiótica verifica que, além da dimensão inteligível do sentido, há, correlacionada a ela, a dimensão do sensível, na qual os valores semânticos são ditos eufóricos ou disfóricos. As categorias fundamentais são determinadas como positivas ou eufóricas e negativas ou disfóricas. (PIETROFORTE, 2009, p.13)

2.4.1.2 Nível Narrativo

No segundo nível não se trata mais de afirmar ou negar conteúdos, os elementos das oposições semânticas fundamentais são assumidos como valores por um sujeito e circulam entre sujeitos, graças à ação também de sujeitos. Em princípio, a narratividade pode ser definida como transformações de estado que envolvem as junções do sujeito narrativo com o objeto de valor. Ou seja, um sujeito buscando entrar em conjunção com o seu objeto de valor.

Os valores semânticos, uma vez gerados no quadrado semiótico no nível fundamental, são convertidos em objetos de valor no nível narrativo, em relação aos quais o sujeito oscila entre estar em conjunção ou em disjunção. Na sintaxe narrativa, há dois tipos de enunciados elementares: enunciados de estado, que estabelecem uma relação de junção (disjunção ou conjunção) entre um sujeito e um objeto; enunciados de fazer, que mostram as transformações, os que correspondem à passagem de um enunciado de estado a outro.

Não se pode confundir sujeito com pessoa e objeto com coisa. Sujeito e objeto são papéis narrativos que podem ser representados num nível mais superficial por coisas, pessoas ou animais. Por exemplo, o sujeito pode ser um rato de laboratório e seu objeto de valor é escapar da jaula onde vive (ou dominar o mundo). Os valores semânticos fundamentais, neste caso, seria *liberdade x opressão*.

Os textos são narrativas complexas em que uma série de enunciados de fazer e de ser (de estado) estão organizados hierarquicamente. Uma narrativa complexa estrutura-se numa sequência canônica, que compreende quatro fases: a manipulação, a competência, a performance e a sanção.

Na fase de manipulação, um sujeito age sobre outro para levá-lo a querer e/ou dever fazer alguma coisa – lembrando que o sujeito é um papel narrativo e não uma pessoa, podendo ser figurado como um pai, uma rainha, um espírito, o ciúme ou até a fome. Há inúmeros tipos de manipulação, a semiótica narrativa trabalha com quatro: a tentação, a intimidação, a sedução e a provocação.

Na fase da competência, o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa é dotado de um saber e poder fazer. Cada um desses elementos pode aparecer, no nível mais superficial do discurso, sob as mais variadas formas, por exemplo, nas histórias de fantasia o poder pode aparecer sob a forma de um objeto mágico que permite ao príncipe vencer o dragão, seja uma espada sagrada, uma poção mágica, etc; e o saber aparecer como conhecimento sobre as fraquezas desse dragão

A performance é a fase em que se dá a transformação (mudança de um estado a outro) central da narrativa. Libertar a princesa presa pelo dragão é a performance de muitos contos de fada. A efetivação de uma performance implica um poder e um saber realizá-la e, além disso, um querer e/ou dever executá-la.

A última fase é a sanção, nela ocorre a constatação de que a performance se realizou, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação, distribuindo-se, eventualmente, prêmios e castigos. É na fase da sanção que ocorrem as descobertas e revelações.

Essas fases se encadeiam em virtude de pressuposições lógicas, pois ao se reconhecer que uma transformação se realizou, a transformação está pressuposta pela constatação. No entanto, as fases da sequência canônica não aparecem sempre arranjadas em sequência, muitas fases podem ficar ocultas e devem ser recuperadas a partir das relações de pressuposição.

Muitas narrativas não se realizam completamente, pois se o destinatário não aceita a manipulação a história não prossegue, interrompe nessa fase. Ou muitas vezes as narrativas realizadas podem relatar, preferencialmente, uma das fases. Além disso, as narrativas realizadas não contêm uma única sequência canônica, mas um conjunto delas que podem se encaixar uma nas outras ou suceder-se. (FIORIN, 2011a, p.27-37)

No percurso gerativo, a semântica narrativa é o momento em que os elementos semânticos são selecionados e relacionados com os sujeitos. Para isso, esses elementos inscrevem-se como valores, nos objetos, no interior dos enunciados de estado. As relações do sujeito com os valores podem ser modificadas por determinações modais. Do mesmo modo, a relação do sujeito com seu fazer sofre qualificações modais.

A modalização de enunciados de estado é também denominada *modalização do ser*, pois atribui existência modal ao sujeito de estado. A modalização de enunciados do fazer é, por sua vez, responsável pela competência modal do sujeito do fazer, por sua qualificação para a ação, conforme se verificou nos itens sobre os programas narrativos de competência e a manipulação. Tanto para a modalização do ser quanto para a do fazer, a semiótica prevê essencialmente quatro modalidades: o *querer*, o *dever*, o *poder* e o *saber*. (BARROS, 2011, p.42,43)

Nível fundamental e nível narrativo definem a instância semio-narrativa da geração do sentido. Em um último plano de análise a semiótica define o nível discursivo, responsável pela concretização dessa instância geral e abstrata em um enunciado particular.

2.4.1.3 Nível discursivo

O nível discursivo é o patamar mais superficial do percurso, o mais próximo da manifestação textual. As estruturas discursivas são mais específicas, mas também mais complexas e “enriquecidas” semanticamente, que as estruturas narrativas e as fundamentais. As estruturas narrativas se convertem em estruturas discursivas quando assumidas pelo sujeito da enunciação.

O sujeito da enunciação faz uma série de “escolhas”, de pessoa, de tempo, de espaço, de temas e de figuras, e passa a narrativa, transformando-a em discurso. O discurso é a narrativa enriquecida por todas essas opções do sujeito da enunciação, que marcam os diferentes modos pelos quais a enunciação se relaciona com o discurso que enuncia. (BARROS, 2011, p.53)

O discurso tem duas dimensões, a sintática e a semântica. Em sua sintaxe, o discurso é construído pelas categorias discursivas de pessoa, tempo e espaço. Na relação enunciação-enunciado, o enunciador e o enunciatário podem ser ou não explicitados no enunciado:

- 1) quando são explicitados, gera-se a chamada de breagem enunciativa, em que a pessoa é marcada na relação “eu-tu”, o tempo é marcado no “agora” e o espaço, no “aqui”;
- 2) quando não são explicitados, gera-se a chamada de breagem enunciva, em que a pessoa é marcada no “ele”, o tempo é marcado no “então” e o espaço, no “lá”.

É próprio da de breagem enunciativa, devido à colocação dos sujeitos da enunciação explícitos no enunciado, gerar efeitos de sentido de subjetividade, uma vez que o dito parece assumido por quem diz. Contrariamente, é próprio da de breagem enunciva, devido à colocação dos sujeitos da enunciação implícitos no enunciado, gerar efeitos de sentido de objetividade, pois nela o dito surge, aparentemente, isolado do enunciador.

Sobre essa sintaxe, que gera as pessoas, tempo e o espaço em que a semio-narratividade se realiza, articula-se a dimensão semântica do discurso na relação entre temas e figuras (PIETROFORTE, 2009, p.17, 18). É a semântica discursiva que reveste e concretiza as mudanças de estado do nível narrativo.

Podem-se revestir os esquemas narrativos abstratos com temas e produzir um discurso não figurativo ou podem-se, depois de recobrir os elementos narrativos com temas, concretizá-los ainda mais, revestindo-os com figuras. Tematização e figurativização são dois

níveis de concretização do sentido. Todos os textos tematizam o nível narrativo e depois esse nível temático poderá ou não ser figurativizado.

A figura é o termo que remete a algo existente no mundo natural: árvore, inseto, sol, correr, brincar, vermelho, quente, etc; é todo conteúdo de qualquer língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível no mundo natural. Quando se diz que a figura remete ao mundo natural, pensa-se não só no mundo natural efetivamente existente, mas também no mundo natural construído.

Seria o caso, por exemplo, de um texto de ficção científica, que se passa na lua sobre um ser alienígena, feito de metal, etc. Esse ser é uma figura de um mundo natural construído. Tema é um investimento semântico, de natureza puramente conceptual, que não remete ao mundo natural. Temas são categorias que organizam, categorizam, ordenam os elementos do mundo natural: elegância, vergonha, raciocinar, calculista, orgulhoso, etc. (FIORIN, 2011a, p.90,91)

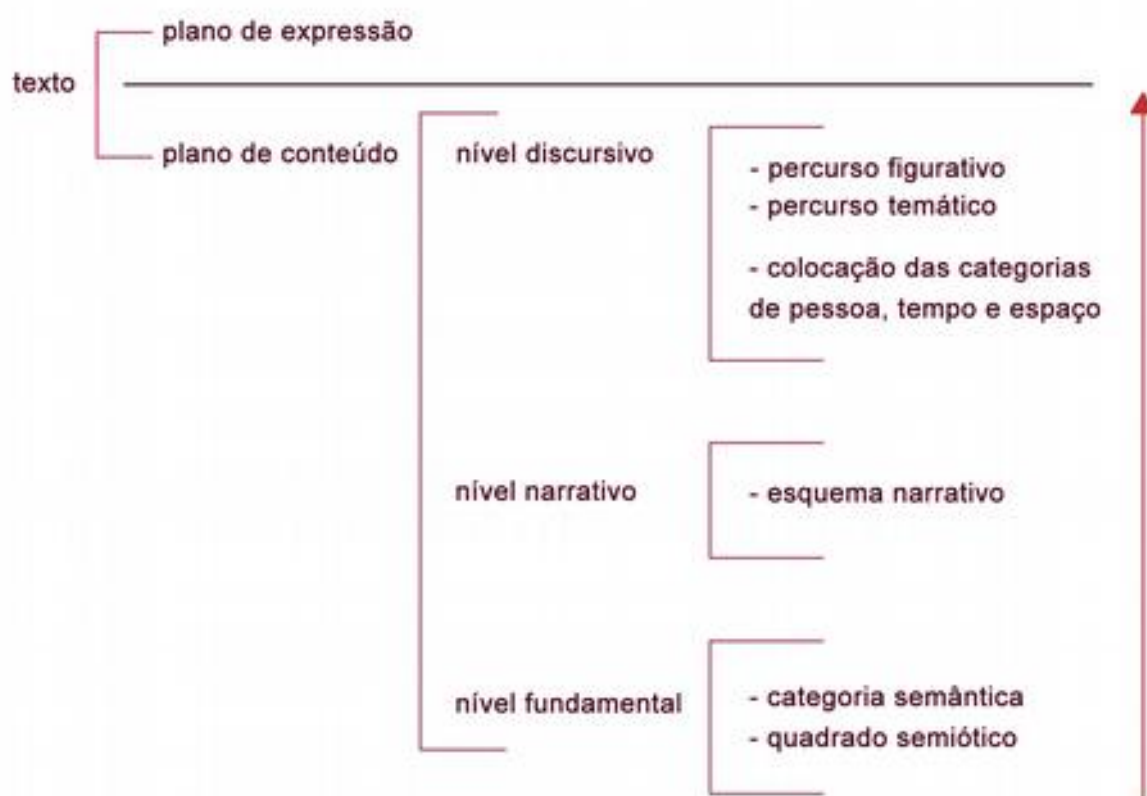
Uma vez formados, os percursos temáticos e figurativos são garantidos pela repetição dos mesmos valores semânticos ao longo do discurso, determinando as chamadas isotopias temáticas e figurativas. O que dá coerência semântica a um texto e o que faz dele uma unidade é a reiteração, a redundância, a repetição, a recorrência de traços semânticos ao longo do discurso. Esse fenômeno recebe o nome de isotopia.

Para o leitor, a isotopia oferece um plano de leitura, determina um modo de ler o texto. Se o texto fala de estrelas, planetas, galáxias, percebemos uma isotopia de universo; se utiliza os termos feitiços, encantamentos, bruxos temos a isotopia de magia.

Há alguns discursos que articulam duas ou mais isotopias e outros que se desenvolvem simultaneamente sobre vários planos isotópicos. Neste último caso, não há um trecho com uma isotopia, outro trecho com outra e a contraposição das duas, mas ocorre uma superposição de isotopias, ou seja, o discurso inteiro pode ser lido sobre mais de uma isotopia. (FIORIN, 2011a, p.112,115)

Gerado através dos níveis fundamental, narrativo e discursivo, o sentido está pronto para se manifestar em sistemas semióticos específicos.

Percurso gerativo do sentido



2.4.1.4 Semissimbolismo

Podemos ver pelo esquema acima que o plano de expressão é colocado fora dos domínios do percurso gerativo, que é restrito ao plano de conteúdo. Com a teoria dos sistemas semissimbólicos o plano de expressão passa a ser considerado na formação do sentido, pois categorias do conteúdo podem ser correlacionadas a categorias da expressão na articulação textual.

Diferenciar a imanência (plano do conteúdo) da manifestação (união do conteúdo com a expressão) é uma distinção metodológica e decorre do fato de que um mesmo conteúdo pode ser expresso por diferentes planos de expressão. Otelo, de William Shakespeare, foi veiculado por um plano de expressão verbal – o romance – e por um plano de expressão visual e verbal – a peça de teatro, o filme e a história em quadrinhos.

É verdade que quando se veicula um conteúdo por meio de distintos planos de expressão, esse conteúdo sofre certas alterações, essas mudanças decorrem basicamente de

dois fatores: os efeitos estilísticos da expressão e as coerções do material. (FIORIN, 2011a, p.45). No plano de expressão verbal, esses efeitos estilísticos são, entre outros, o ritmo, a aliteração, a assonância, as figuras retóricas de construção, etc. Quando o plano de expressão não apenas veicula um conteúdo, mas recria-o, novos sentidos são agregados pela expressão ao conteúdo.

As correlações semissimbólicas entre o plano da expressão o plano de conteúdo podem ser realizadas em numerosas combinações, nas quais é possível descrever os efeitos de sentido gerados nesse tipo de texto. Entretanto, embora essas correlações se revelem eficazes na análise de pinturas, fotografias, esculturas e obras de arquitetura, quando se pretende examinar filmes e vídeos com o semissimbolismo, os alcances da teoria se mostram limitados. (PIETROFORTE, 2009, p.19)

2.4.2 Semiótica visual

A Semiótica Francesa é muito eficaz para se analisar obras narrativas, por isso, além de textos cujo plano da expressão é verbal, como livros, contos, discursos e poemas, textos visuais que contam uma história, como as histórias em quadrinhos e o cinema encontram uma teoria poderosa para estudá-las. Porém, apenas o plano do conteúdo é analisado, o plano da expressão aparece apenas nos momentos de relações semissimbólicas.

O signo visual se diferencia do signo linguístico. Como vimos, o signo linguístico tem como característica possuir uma relação arbitrária entre o plano de expressão e o plano de conteúdo. Como Saussure explica, no signo verbal “árvore”, a palavra não precisa remeter de qualquer maneira ao conceito de árvore, até porque, é possível falar de coisas que não são visíveis ou que não existam, assim como conceitos abstratos como justiça ou beleza.

No entanto, quando pensamos nos signos visuais, em diversos trabalhos observamos que o significante de árvore será uma imagem que visualmente se assemelha a uma árvore. Como dissemos, classificar o signo visual como possuindo uma relação *motivada* entre o plano da expressão e o do conteúdo acaba por privilegiar apenas os trabalhos com função representativa, excluindo a produção não figurativa, abstrata. Como resolver esta questão do signo? Vamos ver o que a semiótica define como imagem.

Em semiótica visual, a imagem é considerada como uma unidade de manifestação auto-suficiente, como um todo de significação, capaz de ser submetido à análise. A partir desta constatação geral, duas atitudes distintas se destacam. Enquanto a semiologia da imagem, que se refere à teoria da comunicação, a considera geralmente como uma mensagem constituída de signos icônicos, para a semiótica planar a imagem é sobretudo um texto-ocorrência (comparável, apesar da especificidade bidimensional de seu significante, aos de outras semióticas) que a análise pode explicar construindo-o como um objeto semiótico (GREIMAS e COURTÉS, s.d., p. 226).

Para a semiótica visual a imagem é um objeto semiótico, isto é, seu sentido é o resultado de uma leitura que o constrói. Considerar a imagem apenas como um ícone, entendido, na esteira de C.S. Peirce, como “um signo definido por sua relação de semelhança com a ‘realidade’ do mundo exterior, por oposição ao mesmo tempo a índice (caracterizado por uma relação de ‘contiguidade natural’) e a símbolo (firmado na simples convenção social)”, para Greimas e Courtes (s.d., p.222) é uma proposta de pouco interesse. O que se deve buscar é o conceito de iconicidade.

Reconhecer que a semiótica visual (a pintura, por exemplo, considerada como um caso à parte) é uma imensa analogia do mundo natural, é perder-se no labirinto dos pressupostos positivistas, confessar que se sabe o que é a “realidade”, que se conhecem os “signos naturais” cuja imitação produziria esta ou aquela semiótica, etc. Da mesma forma, significa também negar a semiótica visual como tal: a análise de uma superfície plana articulada consistirá, nessa perspectiva, em identificar os signos icônicos e lexicalizá-los em uma língua natural [...]. O caráter específico da semiótica visual se dilui nestas duas macrossemióticas, que são o mundo natural e as línguas naturais. (GREIMAS e COURTÉS, s.d., p. 222).

Arnheim (2004) diz que o olhar não é uma atitude passiva, e que desenhar algo que se vê é uma atividade de interpretação. Greimas vai ao encontro destas afirmações quando diz que:

[...] a operação de “imitação” consiste numa acentuada redução das qualidades desse mundo, pois, de um lado, somente os traços exclusivamente visuais são a rigor “imitáveis”, embora o mundo se nos faça presente através de todos os nossos sentidos e, de outra, apenas as propriedades planares, bidimensionais, desse mundo são, a rigor, “transponíveis” e representáveis sobre superfícies artificiais, ao passo que a extensão nos é dada em sua profundidade inteiramente cheia de volumes. Os “traços” do mundo – os traços e as regiões (“plages”) - dessa forma selecionados e transpostos para uma tela são verdadeiramente pouca coisa em relação à riqueza do mundo natural; são talvez identificáveis como figuras, mas não são reconhecíveis como objetos do mundo (GREIMAS, 1984, p.23).

Com base neste pensamento, um desenho que busca “imitar a natureza” nunca conseguirá plenamente seu objetivo, visto que uma interpretação sempre será necessária para escolher o que e como será representado, e, por mais realista que seja, sempre deixará muitos elementos do mundo natural de fora.

Num sistema de representação icônica a relação entre os dois modos de “realidade” não é *arbitrária*, mas pressupõe certa identidade, total ou parcial, entre os traços e as figuras do representado e do representante, sendo, portanto, considerada uma relação *motivada* (GREIMAS, 1984, p.22). Mas vale destacar que, mesmo assim, o significante nunca será uma “imitação fiel do mundo” e sim uma interpretação deste mundo.

É este crivo de leitura que nos torna significante o mundo ao nos permitir identificar as figuras como objetos, ao nos permitir classificá-las, relacioná-las umas às outras, interpretar os movimentos como processos que se podem atribuir ou não a sujeitos etc., sendo de natureza semântica – e não visual, auditiva ou olfativa, por exemplo – ela serve de “código” de reconhecimento que torna o mundo inteligível e manuseável. Compreende-se então que é a projeção desse crivo de leitura – uma espécie de “significado” do mundo – sobre uma tela pintada que permite reconhecer o espetáculo que, segundo se pensa, ela representa (GREIMAS, 1984, p.24).

Além do icônico, Greimas diz que existe o significante plástico. O semioticista se questiona se, além da leitura figurativa, “não existiria um meio de operar uma outra segmentação do significante que permitiria reconhecer a existência de unidades propriamente plásticas, portadoras, eventualmente, de significações desconhecidas” (GREIMAS, 1984, p.31). E continua:

[...] diante de um texto visual que se considera como um significante segmentável, não resta senão enunciar o derradeiro postulado, o da operatividade, o qual consiste em dizer que todo objetos não é senão pela sua análise, ou numa formulação ingênua, não é senão pela sua decomposição em partes menores e pela reintegração das partes nas totalidades que constituem (GREIMAS, 1984, p.31).

Cada tipo de significante será constituído por formantes, que seriam as unidades mínimas visuais. Greimas traça um comparativo entre eles:

Impõe-se entretanto reservar entre essas formas plásticas de complexidade desigual, um lugar à parte para os formantes plásticos – que se comparam mas se distinguem dos formantes figurativos – organizações particulares do significante que não se definem senão por sua capacidade de serem alcançados por significados e se constituem assim em signos. Mas, enquanto os formantes figurativos não se põem a significar, por assim dizer, senão

após a aplicação do crivo de leitura do mundo natural, os formantes plásticos são chamados – é a hipótese subjacente ao conjunto das análises aqui reunidas a servir de pretexto para investimentos de significações outras, o que nos autoriza a falar de linguagem plástica e a circunscrever sua especificidade (GREIMAS, 1984, p.36).

Greimas analisa o significante plástico para além da função representativa, buscando quais são as forças que fazem com que o significante visual atue. “O problema não é portanto proclamar que o significante plástico [...] “significa”, mas é procurar compreender como ele significa e o que significa” (GREIMAS, 1984, p.40). É apresentado três tipos de categorias plásticas: as **cromáticas**, que tratam a cor; as **eidéticas**, que tratam a forma; e as **topológicas**, que tratam a distribuição de cores e formas.

A **categoria topológica** é responsável pela composição, pela disposição das formas e das cores. No objeto de nossa pesquisa, trata o todo de um desenho, de maneira similar ao que foi explicado sobre o conceito de *composição* no capítulo de elementos do desenho (p.00).

[...] as categorias topológicas, “retilíneas” umas (como alto/baixo ou direto/esquerdo), “curvilíneas” outras (como periférico/central ou circunscrevente/circunscrito) bem como seus derivados e compostos, crivam, partindo daquilo que ela não é, toda a superfície enquadrada traçando aí os eixos e/ou delimitando aí as regiões (“plages”), cumprindo com isso dupla função, a de segmentar o conjunto em partes discretas e igualmente a de orientar eventuais percursos sobre os quais se acham dispostos os diferentes elementos de leitura (GREIMAS, 1984, p.32-33).

Assim como a composição, as categorias cromáticas e eidéticas também têm suas origens de conceitos utilizados nas artes visuais. Greimas, partindo da constatação que “numa superfície pintada se podem encontrar ‘cores’ e ‘formas’, pode parecer mero travestimento terminológico introduzir a distinção entre categorias cromáticas e categorias eidéticas” (GREIMAS, 1984, p.34).

A semiótica irá considerar o branco e o branco como “cores”, mesmo que sejam categorizados como “não-cores”. A **categoria cromática** envolve a categorização das relações entre as cores e suas dimensões, como matiz, saturação e tons. Teremos categorias como *monocromático x colorido, claro x escuro, saturado x desaturado, cor em concentração x cor em difusão*. “Deve-se, portanto, distinguir cor de cromatismo, e determinar a categoria cromática que melhor descreve o cromatismo manifestado no plano de expressão” (PIETROFORTE, 2016, p.40).

A **categoria topológica** é responsável pelas formas, desde as mais simples, como o quadrado, círculo e o triângulo, até as combinações que gerem as formas mais complexas.

“Assim, pontiagudo vs. arredondado, paralelo vs. cruzado, vertical vs. horizontal, uniforme vs. multiforme, etc., são exemplos de categorias eidéticas, que não podem ser reduzidas a inventários fechados” (PIETROFORTE, 2016, p.37).

Nos desenhos, a categoria cromática *claro x escuro*, por exemplo, pode ser correlacionada com a categoria semântica *vida x morte*; a categoria eidética *pontiagudo x arredondado*, à categoria semântica *opressão x liberdade*; a categoria topológica *central x marginal*, à categoria semântica *identidade x alteridade*. As variedades são inúmeras.

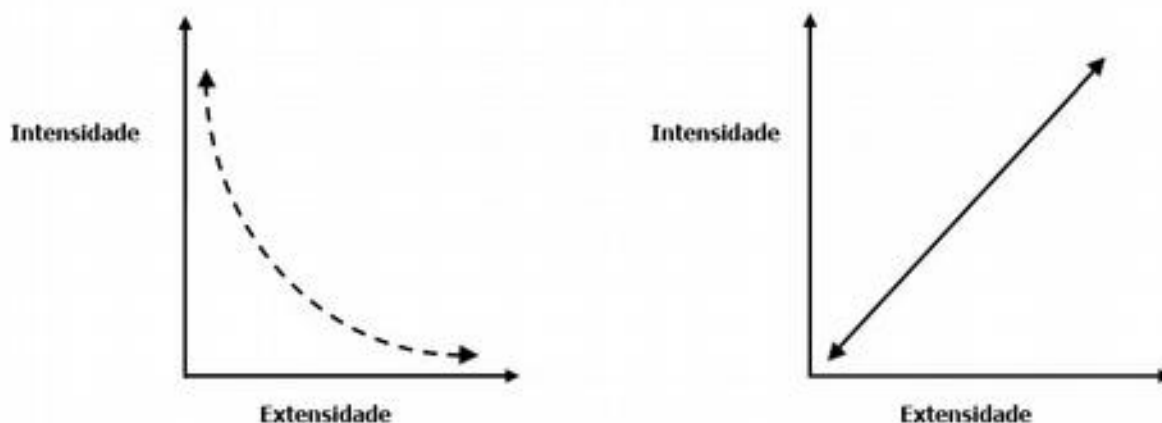
2.4.3 Semiótica tensiva

A estrutura tensiva é um modelo que procura responder às questões deixadas em suspenso pelos modelos clássicos. Na verdade, ela situa a representação das estruturas elementares na perspectiva de uma semântica do contínuo. Além disso, articulando um espaço tensivo das *valências* e um espaço categorial dos *valores*, a estrutura tensiva conjuga as duas grandes dimensões da significação: o sensível e o inteligível (FONTANILLE, 2012, p.58).

Jacques Fontanille diz, em seu livro “Semiótica do discurso”:

Perceber algo [...] é perceber mais ou menos intensamente uma *presença*. [...] A presença, qualidade *sensível* por excelência, é, portanto, uma primeira articulação semiótica da percepção. O afeto que nos toca, essa intensidade que caracteriza nossa relação com o mundo, essa tensão em direção ao mundo, tem relação com o *foco*. Em contrapartida, a posição, a extensão e a quantidade caracterizam os limites e as propriedades do domínio da pertinência, ou seja, as propriedades da *apreensão*. [...] De uma forma mais abrangente, elas são as duas modalidades do *direcionamento do fluxo de atenção*. (FONTANILLE, 2012, p. 47)

Fontanille e Zilberberg utilizam os conceitos de intensidade e extensidade para formular a semiótica tensiva. Ao lado do modelo do quadrado semiótico, propõem a fundamentação do sentido a partir da articulação de dois eixos, o da intensidade e o da extensidade, regulados não por operações de afirmação e negação, mas por inflexões de tonicidade sobre cada eixo. Afirmar e negar, nessa concepção, é dar mais ou menos tonicidade nos valores investidos. (PIETROFORTE, 2007, p.14)



Categorias que no modelo de Greimas só aparecem no último patamar do percurso gerativo – como é o caso das categorias de pessoa, tempo e espaço – no modelo de Zilberberg são colocados no primeiro patamar; e categorias que no modelo de Greimas aparecem no nível fundamental – como é o caso da categoria semântica $s1 \times s2$ – organizam a figuratividade no último patamar do modelo de Zilberberg.

No modelo da semiótica tensiva, tornam-se fundamentais a colocação discursiva e a determinação de seu fluxo, que se complexifica até a distribuição figurativa na superfície da geração do sentido. Em meio às instâncias do percurso gerativo, a missividade determina as relações entre os sujeitos e os objetos narrativos, que se manifestam nas relações entre temas e figuras. Nessas relações temático-figurativas, os valores semânticos do discurso, uma vez formados, podem ser sistematizados nas relações do quadrado semiótico.

Em algumas das propostas teóricas de Zilberberg (2006, p. 129-147) é sugerida a categoria tensiva como fundamental na geração do sentido. Articulada em *tensão x relaxamento*, a categoria tensiva determina a projeção das forias e os valores colocados em discurso.

Do tensivo ao missivo (ZILBERBERG, 2006, p. 133-138), a orientação para o relaxamento se dá no fazer emissivo e a interrupção dessa orientação, no fazer remissivo. Tanto a categoria tensiva quanto a missiva estão em função do sujeito da enunciação. Nele se articulam a tensividade na relação *tensão x relaxamento* e a missividade na relação *remissivo x emissivo* com seus respectivos regimes espaço-temporais (PIETROFORTE, 2009, p. 47).

A tensão entre os fazeres remissivo e emissivo dá forma ao fazer missivo, articulado na relação *remissivo x emissivo*. Ancorada na enunciação na pessoa do “eu”, a relação *remissivo x emissivo* determina as formas do tempo e do espaço discursivos. No regime

emissivo, devido à afirmação da continuidade narrativa, o tempo é acelerado e o espaço se abre em outros espaços.

Contrariamente, no regime remissivo, devido às paradas, ou seja, às afirmações da descontinuidade, o tempo é desacelerado e o espaço se fecha. Nesse novo nível fundamental da geração do sentido articula-se o nível narrativo, e o esquema narrativo é redimensionado de acordo com as propriedades de cada regime missivo para, por fim, ser realizado no discurso enunciado na relação entre temas e figuras discursivas.



Uma outra mudança importante da teoria tensiva em relação à greimasiana diz respeito ao estatuto do plano de expressão na manifestação do sentido. Se antes o plano de expressão só poderia ser correlacionado ao plano de conteúdo em relações semissimbólicas entre categorias semânticas e categorias da expressão, no modelo de Zilberberg o fluxo discursivo, sistematizado em regimes *remissivo x emissivo*, responsáveis pelas colocações de tempo e de espaço, termina por dar conta de descrever o fluxo do conteúdo correlacionado ao da expressão.

Ou seja, os movimentos de aceleração e desaceleração do tempo, e de abertura e fechamento do espaço no plano de expressão são correlatos aos mesmos movimentos no plano do conteúdo.

Na semiótica tensiva, proposta por Zilberberg, o fluxo discursivo permite uma melhor análise nas relações semissimbólicas, correlacionando o fluxo da expressão com o conteúdo. A separação entre plano de expressão e plano de conteúdo perde um pouco sua pertinência, visto que tratar o tempo como duração e o espaço como movimento dá conta de sistematizar a expressão da figuratividade no mesmo nível de manifestação.

E sendo que a expressão está, a todo momento, produzindo sentido relacionado com o conteúdo. Na estrutura tensiva deve-se “respeitar as coisas 'como elas se apresentam' no discurso, isto é, partir das formas complexas para chegar à formação de posições simples.” (FONTANILLE, 2012, p. 75), o que seria o contrário do percurso gerativo do sentido canônico, que parte do mais abstrato para ir para o mais concreto.

2.5 Proposta de percurso gerativo do sentido do desenho

Após a definição e apresentação das características do nosso objeto de pesquisa, o desenho, fizemos a análise de duas obras com as teorias linguísticas desenvolvidas por Saussure e seus discípulos. Mostramos alguns dos limites na comparação da língua com o desenho, e apresentamos as teorias da Semiótica Francesa, explicando o percurso gerativo do sentido, os estudos da semiótica visual, do signo visual e da semiótica tensiva.

Como vimos, no Brasil apenas há três décadas que as escolas têm começado uma educação de arte com maior qualidade. Antes a disciplina de Arte se resumia a aulas de desenho que buscavam reproduzir outros desenhos, porém ensinando poucos métodos e técnicas, sem se explicar nenhuma teoria sobre o que é o desenho e como ele funciona.

Ensinavam uma técnica utilizada desde a renascença, a malha quadriculada de ampliação, apenas para que o estudante conseguisse copiar um outro desenho da maneira mais fiel possível, porém não ensinavam as diversas outras técnicas e estudos dos artistas do renascimento, e outros movimentos artísticos, sobre como criar um desenho novo.

Muitos dos pesquisadores, professores e artistas que foram citados em nossa tese, concordam que o desenho é uma interpretação, seja de um mundo físico, seja da realidade pessoal do artista. Para entender essa interpretação consideramos o desenho um sistema de signos, portanto, como sistema, possui uma estrutura própria, onde cada elemento tem seu sentido em relação com os demais do conjunto.

O significante visual pode ser icônico ou plástico. Os dois se diferem, porém as características do significante plástico também dizem respeito ao icônico, pois tratam da parte mais estrutural da visualidade, aplicando os conceitos de composição, forma e cor através das categorias plásticas topológica, eidética e cromática.

Baseados em uma ampla variedade de publicações que ensinam ou pesquisam o ato de desenhar, algumas das quais foram debatidas aqui, como as de Loomis, Hogarths, Betty Edwards, Massironi, Edith Derdyk, Arnheim, entre outros, e analisando as semelhanças que elas possuem em sua maneira e técnicas que propõem para o leitor analisar e desenvolver um desenho, e também baseado nas teorias da semiótica greimasiana e seus seguidores, propomos um percurso gerativo do sentido no desenho, isto é, um modelo que simula a produção e a interpretação do significado. Constitui um “simulacro metodológico”, uma classificação teórica para fins de análise.

Este percurso gerativo se constitui de três níveis: o fundamental, o estrutural e o discursivo, e é similar ao modelo canônico proposto por Greimas, vai do mais simples para o mais complexo. Cada nível tem suas próprias características, mas mantém relações diretas entre si.

O primeiro nível, o fundamental, é o mais simples e abstrato, lidando com a oposição das categorias *positivo x negativo*. O segundo nível, o estrutural, sistematiza as estruturas das formas a partir de um ponto de vista. No terceiro nível, o discursivo, as estruturas das formas são caracterizadas através de soluções gráficas.

Entendemos que, assim como é dito na semiótica tensiva, o fluxo da expressão está correlacionada com o fluxo do conteúdo, portanto, não são apenas nas relações semissimbólicas que o plano de expressão possui relação com o plano do conteúdo. Os dois se influenciam mutuamente a todo momento.

Para auxiliar na explicação, analisaremos o desenho de um rosto feminino, de autoria própria, para exemplificar cada nível.

Percurso gerativo do desenho



Figura 67 – Desenho de um rosto feminino



Fonte: autoria própria

O **nível fundamental** tratará das bases do desenho, fundamentando-se na oposição *positivo x negativo* e nas categorias topológicas, pois neste nível já se possui uma visão, mesmo que simples, da disposição das formas e das cores, da composição. No caso, as cores acabam sendo bem resumidas, seria como se a categoria *escuro x claro* fosse utilizada de maneira binária, isto é, ou uma área é totalmente escura – preta – ou totalmente clara – branco. Geralmente a área escura é vista como positiva, e a clara é negativa.

Esse contraste seria a oposição semântica mínima entre os significantes visuais e cria a tensão entre positivo e negativo. O contraste também gera formas simples, que depois serão revestidas pelos níveis estrutural e discursivo.

Esse conceito de *positivo e negativo* é amplamente aplicado nas artes visuais, vindo de muitos conceitos da Psicologia da Forma, da Gestalt. Alguns autores vão chamá-los de *espaços negativos e formas positivas* (EDWARDS, 2000, p.137), outros dirão que existem *os espaços negativos e os espaços positivos e as formas negativas e as formas positivas* (WONG, 1998, p. 47, 127), e o conceito também se apresenta como a oposição de *figura e fundo* (ARNHEIM, 2004, p.217).

Das opções de nomenclatura descartaremos a *figura e fundo*, pois o termo *figura* já é utilizado pela semiótica no nível discursivo, e em nosso trabalho utilizaremos o termo *figura* com a mesma acepção de Greimas. Temos também a oposição figurativo x abstrato, portanto utilizar o termo *figura* privilegiaria as produções figurativas, dificultando a análise de obras abstratas ou não figurativas.

Eliminaremos também os termos *forma e espaço* com o intuito de simplificação, evitando confusões entre os dois termos, sendo que neste caso específico não fazem muita diferença, se é que possuem. Utilizaremos apenas *positivo e negativo*. Quando estivermos nos referindo a uma parte positiva ou negativa, usaremos o termo *área*, existindo a *área positiva* e a *área negativa*, ou simplesmente o termo *parte*, caso seja necessário.

A forma é geralmente apreendida como ocupando espaço, mas também pode ser vista como um espaço vazio, circundado por espaço ocupado.

Quando é percebida como ocupando um espaço, nós a chamamos forma “positiva”. Quando é percebida como um espaço vazio circundado por espaço ocupado, nós a chamamos forma “negativa”.

Em desenho branco-e-preto, tendemos a considerar o preto como ocupado e o branco como não ocupado. Assim, uma forma preta é reconhecida como positiva e uma branca como negativa. Porém tais atribuições não são sempre verdadeiras. Em especial quando as formas se interpenetram ou se interseccionam [...], o que é positivo e o que é negativo não é mais facilmente distinguível (WONG, 1998, p.47).

Figura 68 – Ambigüidade entre positivo e negativo



Fonte: DONDIS, 2015, p.48

Quando existe apenas um elemento na superfície, o positivo pode ser muito similar com a forma final que ele terá, mas dependendo como as formas e cores estão dispostas, como no caso em que várias formas estão sobrepostas, o que é positivo e o que é negativo pode se tornar ambíguo.

Figura 69 – desenhos feitos apenas com positivo e negativo, neste caso, comumente chamados de silhuetas.



Fonte: ROBERTSON, 2005.

As silhuetas podem ser caracterizadas de maneiras infinitas no nível discursivo. Nas imagens abaixo vemos várias versões de personagens criadas a partir de uma mesma silhueta, fazendo apenas leves modificações na área positiva, e trabalhando as estruturas e soluções gráficas internas. Com o contorno geral, a forma do todo, já é definida ou delimitada, aproximadamente.

Figura 70 – do positivo para o tratamento final



Fonte: ROBERTSON, 2005.

Os contrastes entre positivo e negativo, quando utilizado em desenhos com mais elementos, como cenários, podem parecer até abstratos à primeira vista.

Figura 71 – silhuetas de cenários



Fonte: ROBERTSON, 2005

A princípio a relação entre positivo e negativo parece tão simples que não seria tão atuante em um desenho, mas podemos ver que ela permite diversos níveis de complexificação. Podendo ser revestido de detalhes ou também simplificado ainda mais.

Em termos mais técnicos, toda a imagem, composta de formas positivas e formas de espaços negativos, se chama *composição*. O artista compõe as formas e os espaços dentro do formato [...].

Os professores de arte se empenham arduamente em ensinar aos seus alunos as “regras de composição”, mas descobri que se os alunos prestarem bastante atenção aos espaços negativos em seus desenhos, muitos problemas de composição serão automaticamente resolvidos (EDWARDS, 2000, p. 139).

Começaremos a análise do nosso desenho dividindo-o em áreas de positivo e áreas de negativo. Nesta divisão ele parece uma forma abstrata simples. Possui pouca relação com um rosto humano. Sua forma se concentra majoritariamente no centro vertical, e as categorias topológicas *superior x inferior* estão equilibradas.

Figura 72 – Figura e fundo do rosto



Fonte: autoria própria

Para mostrar como definir o que é positivo e o que é negativo é importante, se viramos o desenho de ponta cabeça e invertemos as cores, a composição é totalmente outra. Não há mais uma disposição central, mas sim marginal, e o peso se encontra mais na esquerda do que da direita.

Figura 73 – Figura e fundo do rosto - *ao contrário*



Fonte: autoria própria

O **nível estrutural** trata das formas que existem na composição e também das estruturas que não estão visíveis no desenho final, mas que o guiam. As áreas positivas e negativas, identificadas no nível fundamental, são transformadas em formas, cada qual – ou grupo – com suas estruturas próprias.

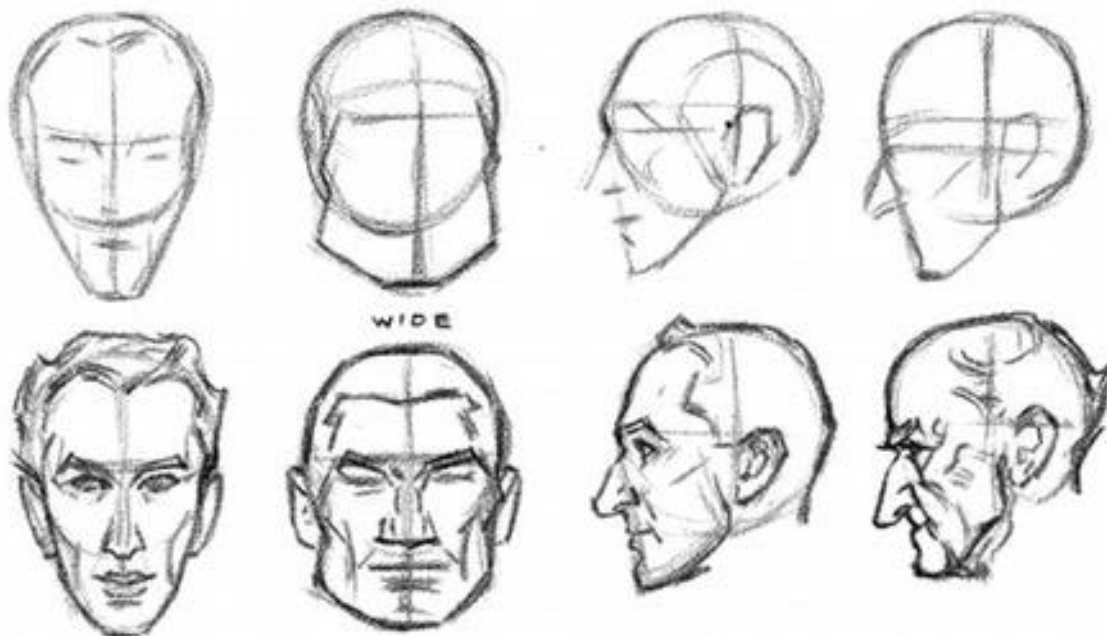
A estrutura terá maior ou menor complexidade dependendo do estilo do desenho. Os desenhistas do estilo cartum vão querer utilizar estruturas muito mais simples que os desenhistas do estilo realista. Nos desenhos figurativos, no qual o significante icônico é evidenciado, as estruturas auxiliarão a interpretar os elementos do mundo físico, como seres, objetos, construções.

Os desenhos abstratos vão se diferenciar dos figurativos quanto ao uso das estruturas. Deixando o significante icônico em uma tonicidade bem menor, os não figurativos evidenciam o trabalho das categorias plásticas. Categorias como *pontiagudo x arredondado*, *paralelo x cruzado*, *grande x pequeno*, *esquerda x direita* são mais coerentes ao se analisar um desenho abstrato ou minimalista.

No estilo representacional figurativo cada desenhista terá a sua própria estrutura para fazer algo. Em muitas publicações que ensinam como desenhar encontramos variadas maneiras de estruturar uma cabeça, sempre analisando as relações e proporções entre os

elementos. O rosto é um ótimo exemplo para mostrar como a sua forma é composta por diversos formantes figurativos que estão organizados segundo um sistema. Mesmo que a cabeça humana tenha uma proporção entre seus elementos como boca, nariz, olhos, orelhas, cada desenhista acaba por interpretar sua estrutura e as relações do conjunto a sua maneira.

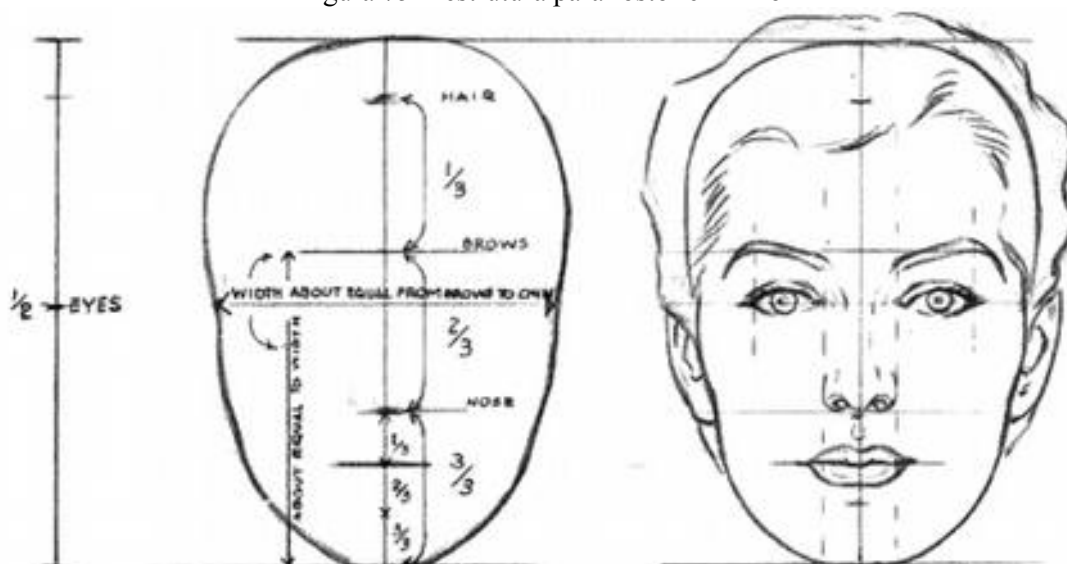
Figura 74 – estruturas para rostos humanos



Fonte: LOOMIS

Loomis faz medições matemáticas e metódicas em relação ao todo da cabeça, dividindo-o na metade e em terço, depois algumas relações entre os olhos, nariz e a boca.

Figura 75 – estrutura para rosto feminino

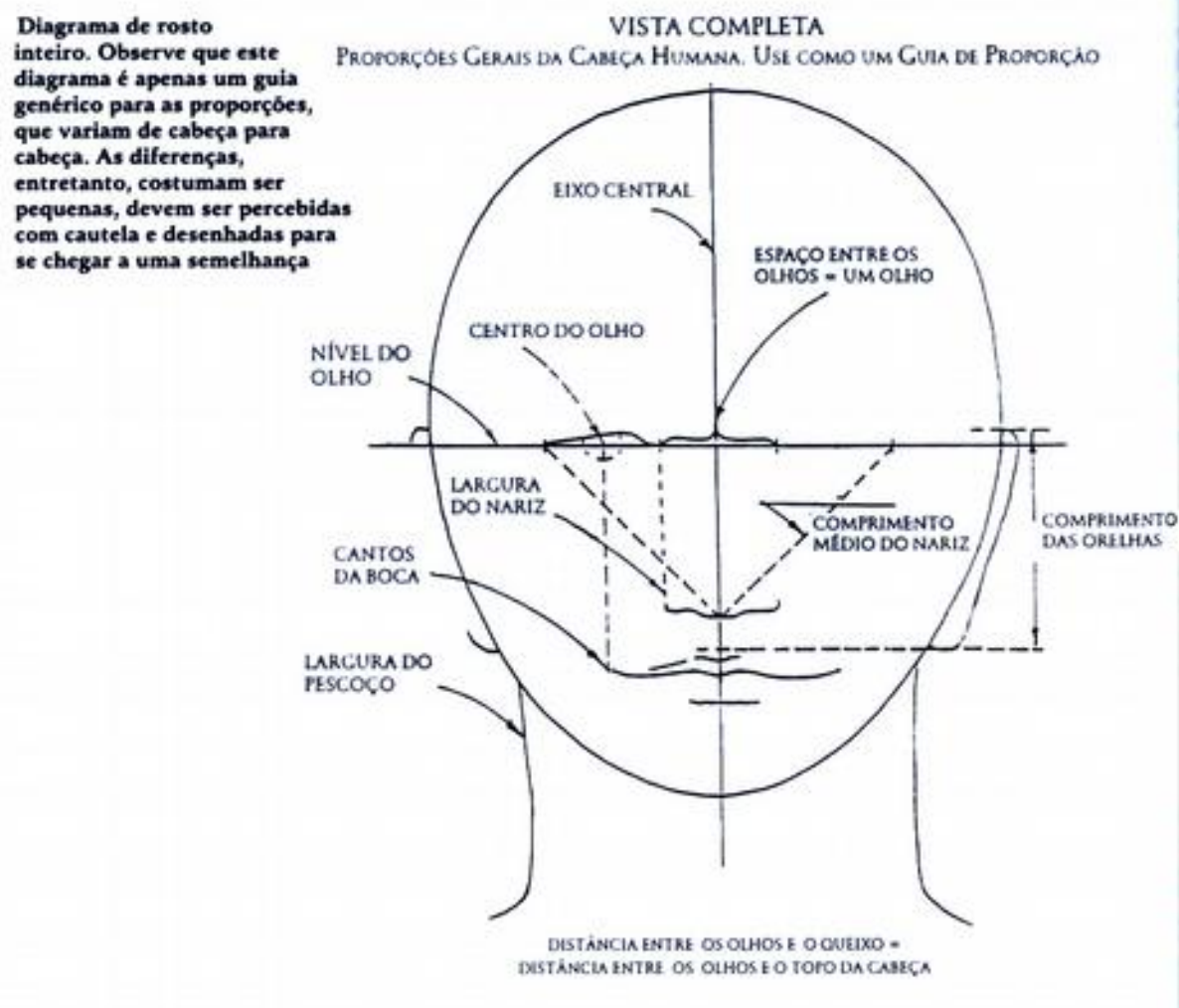


Fonte: LOOMIS,

Betty Edwards faz uma estrutura do rosto bem simples – quase abstrato, talvez – na qual as medições e proporções de um elemento são feitas em relação a outro elemento. É como uma busca para se entender o sistema e as relações sintagmáticas do que se quer representar.

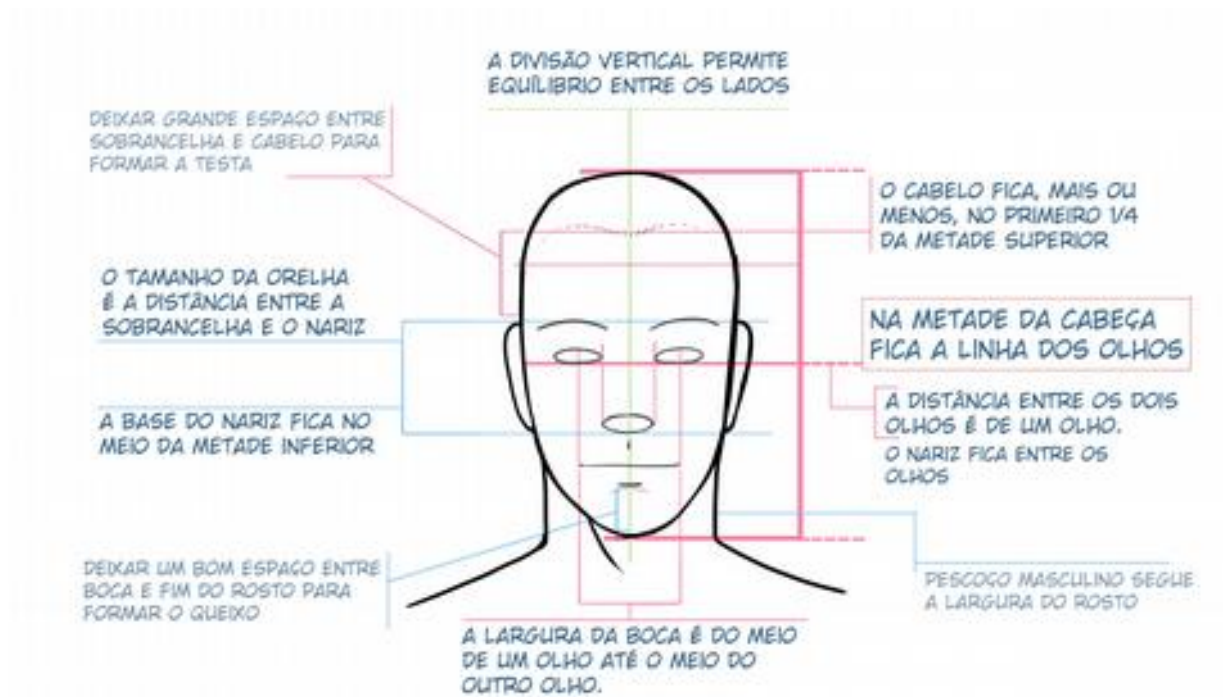
Todo desenho envolve proporção, seja o desenho de uma natureza morta, de uma paisagem, de uma figura humana ou de um retrato. A proporção é importante mesmo se o estilo da obra for realista, abstrato ou completamente não-identificável (ou seja, sem formas reconhecíveis para o mundo exterior). O desenho realista, especificamente, depende muito de proporções corretas (EDWARDS, 2000, p.184).

Figura 76 – estrutura para rosto de Betty Edwards



Fonte: EDWARDS, 2000, p.232

Figura 77 – A estrutura do rosto feita por nós, já aqui apresentada.



Fonte: autoria própria

A anatomia do corpo humano é um objeto muito estudado por uma linha de desenhistas. O corpo é analisado de maneira similar a como estamos analisando o desenho: separando e dividindo-o em partes e, então, o remontando para estudar sua estrutura. “Não se percebe nenhum objeto como único ou isolado. Ver algo implica em determinar-lhe um lugar no todo: uma localização no espaço, uma posição na escala de tamanho, claridade ou distância” (ARNHEIM, 2004, p.4).

Muitas das experiências posteriores dos teóricos da Gestalt propuseram-se a demonstrar que a aparência de qualquer elemento depende de seu lugar e de sua função num padrão total. [...]

Finalmente, foi uma lição salutar a descoberta de que a visão não é um registro mecânico de elementos, mas sim a apreensão de padrões estruturais significativos (ARNHEIM, 2004, p.XVII).

Voltando ao desenho que estamos analisando, podemos primeiro notar os elementos – com formas simples ainda – sendo colocados em posições específicas que seguem um sistema. As distâncias entre cada formante figurativo são estipuladas em relação aos outros formantes ao seu redor.

Neste nível, assim como no sintagma, surgem muitas relações do tipo e...e. Para vários desenhistas este nível pode ser manifestado também, na forma de esboço, não sendo apenas uma imagem mental. Neste momento se escolhe o ponto de vista que será mostrado na imagem.

Figura 78 – estrutura do rosto



Fonte: autoria própria

A estrutura com poucos elementos pode ser mais complexificada e ser analisada com mais detalhes, mesmo ainda no nível estrutural. No nosso exemplo o rosto teve o acréscimo de marcações de luz e sombra, ou claro x escuro, organizando os volumes das formas.

Figura 79 – estrutura do rosto

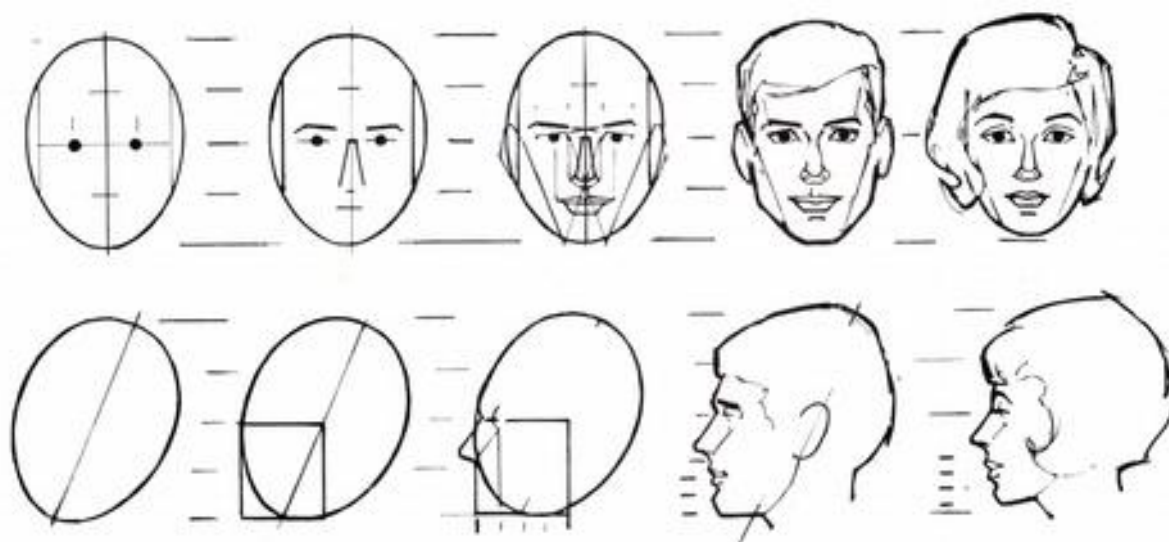


No **nível discursivo** as formas começam a ser caracterizadas e ganhar particularidades únicas. Se forem formantes figurativos, então, as formas deixam de ter um aspecto mais genérico, tornando-se mais exclusivas. Os dois níveis anteriores são ferramentas teóricas que simplificam os desenhos com a finalidade de decomposição para análise. É neste terceiro patamar que o desenho se apresenta aos espectadores.

As caracterizações podem ser comparadas ao enriquecimento semântico que a estrutura narrativa ganha ao ser revestida com temas e figuras. Na figura 80, construção de rosto, vemos a passagem do desenho desde o nível fundamental, mais simples, desenvolvendo o nível estrutural e começando a se diferenciar de um rosto geral ao se revestir de formantes figurativos que o transforme em um significante icônico que remeta mais à figura conceitual masculina ou feminina, no nível discursivo.

No começo é uma forma abstrata, quase numa relação positivo x negativo. Com a estruturação o desenho vira um rosto genérico, que pode ser revestido no nível discursivo com elementos que o caracterize como o rosto de um homem ou de uma mulher, por exemplo.

Figura 80 – de formas mais abstratas, para uma estrutura e, depois, uma caracterização

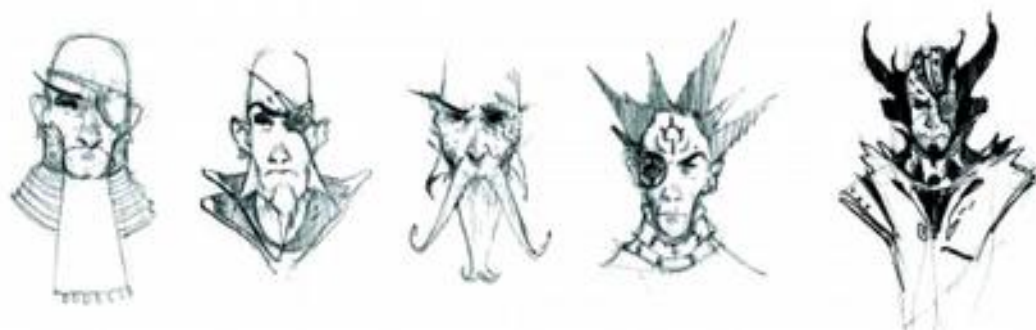


Fonte: CURSO...

Um mesmo tema ou figura pode ser representado de diversas maneiras diferentes, pelo significante, dentro de um leque de possibilidades, mas cada escolha vai influenciar no significado que será gerado. Assim como no percurso gerativo canônico, tematização e figurativização são dois níveis de tornar o sentido concreto. Os desenhos tematizam o nível estrutural e depois esse nível temático poderá ou não ser figurativizado. A figura 81 apresenta

várias versões que o artista criou para expressar graficamente a figura do vilão da história, tendo como característica física ser um homem mais velho, e com um tapa olho.

Figura 81 – estudos diferentes para o mesmo personagem



Fonte: ROBERTSON, 2005

No nível discursivo do desenho de rosto que estamos analisando, as linhas são escolhidas e realizadas sobre uma estrutura imaginária pré-determinada. Os formantes figurativos, neste nível, representam com mais clareza os elementos como olhos, sobrancelhas, cabelo, orelha, etc. O rosto começa a ter uma característica mais única.

Figura 82 – rosto com os elementos mais detalhados por cima da estrutura



Fonte: autoria própria

Essa versão do desenho apenas com as linhas pretas é muitas vezes a ideia comum que as pessoas têm sobre por onde começa o pensamento do desenhista, isto é, os níveis fundamental e estrutural não existiriam e a ação do desenhista seria puramente traçar linhas por cima do que ele já está conseguindo ver – mentalmente – no papel. Voltando à noção que desenhar é um dom, o desenho de um rosto, por exemplo, seria considerado uma representação do mundo visível, e não uma interpretação da pessoa, um ponto de vista.

Nos exercícios realizados em escolas com a grade de ampliação, o entendimento e prática do desenho também fica limitado apenas ao nível discursivo, o que reforça o senso comum que o desenho não possui uma estrutura. Essa atividade fica isolada de outros entendimentos sobre a arte, auxiliando a criar noções errôneas sobre a atividade do desenho, como a crença de desenhar é uma habilidade que a pessoa já nasce e se desenvolve sozinha.

As indicações de luz e sombra que havíamos observado no nível estrutural são a base para os volumes. Estes contrastes de tons são representados pela categoria cromática *claro x escuro*.

Figura 83 – rosto com o volume de luz e sombra



Fonte: autoria própria

Como dissemos, essa proposta de percurso gerativo do desenho tem como base as teorias da Linguística de Saussure e a Semiótica Francesa de Greimas, utilizando o percurso gerativo do sentido para se entender a significação no desenho, porém alterando-o e tomando muitas vezes como referência as teorias das artes visuais e da psicologia da forma, buscando semiotizá-las.

Em um aspecto é bem parecido com o percurso gerativo greimasiano, e também com teorias de arte para se analisar uma obra e para se aprender a desenhar. Como dissemos os pesquisadores que aplicam as teorias da Gestalt para analisar obras de artes visuais, como Arnheim, influenciaram muito o início desta tese, assim como publicações que debatem sobre o desenho com a finalidade de ensinar novos métodos de desenhar, como Edwards.

Figura 84 – resumo das etapas dos níveis fundamental, estrutural e discursivo.



Fonte: autoria própria

Por essa razão, nossa proposta pode gerar dois viés: a utilização para análise e melhor entendimento da significação e sentido de um desenho; e os prolegômenos para uma metodologia de ensino e criação de desenho.

2.6 Tipologia dos desenhistas

2.6.1 Jean-Marie Floch e as ideologias da publicidade

Dedicada aos estudos da significação, a semiótica proposta por A. J. Greimas e desenvolvida por ele e seus colaboradores encontra em Jean-Marie Floch um dos estudiosos mais significativos da semiótica visual, cujos domínios teóricos abrangem, as linguagens da fotografia, da pintura, das histórias em quadrinhos, entre outros.

No capítulo “Tués dans l'oeuf!”, do livro “Sémiotique, marketing et communication”, Jean-Marie Floch (2002, p. 184) analisa livros, entrevistas e campanhas de alguns publicitários reconhecidos na área e nota ser possível reconhecer buscas de valores, posições individuais e coletivas sobre determinadas concepções do fazer publicitário.

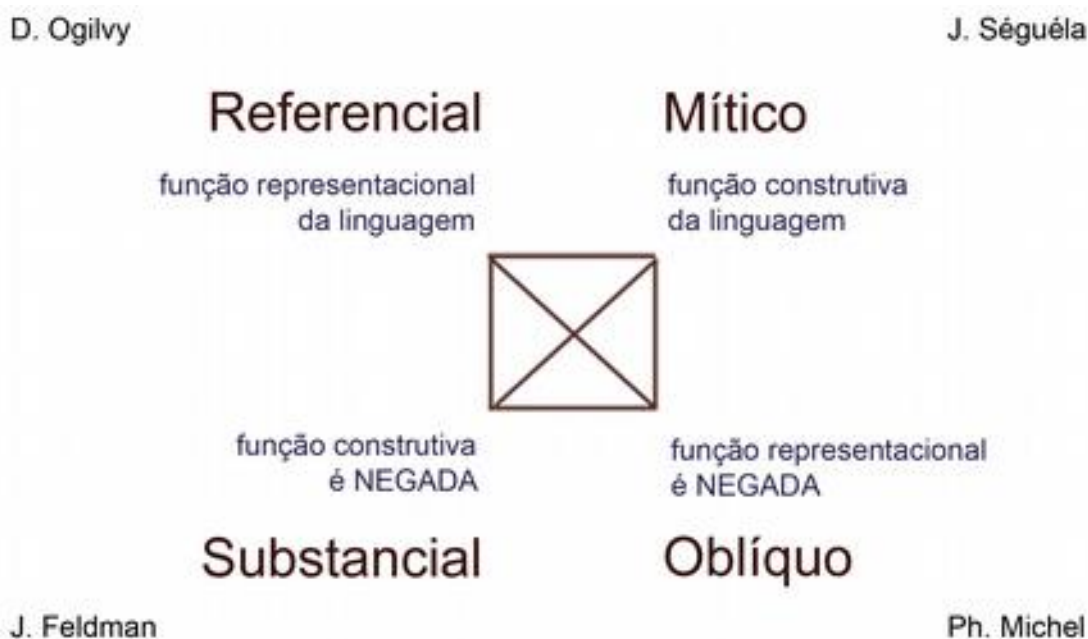
Os principais publicitários utilizados na análise são D. Ogilvy, J. Séguéla, J. Feldman e Ph. Michel, cada um representa uma das quatro ideologias da publicidade que Floch propõe enquanto construção semiótica: o referencial, o mítico, o substancial e o oblíquo.

O debate dos publicitários é, a sua maneira, o mesmo dos semioticistas. Que os publicitários falem da relação entre publicidade e produto, ou que os teóricos da linguagem falem da relação entre discurso e mundo, implica a mesma pergunta sobre a função da linguagem – pouco importa que se trate de linguagem verbal ou não-verbal. Os publicitários se perguntam se para o consumidor o valor do produto é anterior a publicidade ou se é a publicidade que o dá; os semioticistas, se a linguagem constitui a representação de um sentido já existente ou se representa sua construção. Se chegue mediante a prática ou pela teoria, a publicidade e a semiótica desembocam no mesmo tipo de dupla problemática: a função da linguagem e “a origem” do sentido²⁵ (FLOCH, 2002, p.187 tradução nossa).

Floch aponta que se pode articular o universo ideológico das relações entre discurso e “realidade” a partir da categoria da função que se atribui ao discurso: função construtiva e função representativa.

25 *Aussi le débat des publicitaires est-il à sa façon celui des sémioticiens. Que les publicitaires parlent du rapport entre la publicité et le produit ou que les théoriciens du langage parlent du rapport entre le discours et le monde, c'est toujours la même question: celle de la fonction du langage – que celui-ci soit verbal ou non-verbal peu importe. Les publicitaires se demandent si la valeur du produit, pour le consommateur, préexiste à la publicité ou si c'est la publicité qui la lui donne; les sémioticiens si le langage est la représentation d'un sens déjà là ou s'il en est la construction. Qu'on y vienne par la pratique ou la théorie, la publicité et la sémiotique débouchent en fait sur la même double problématique: la fonction du langage et “l'origine” du sens.*

Abaixo segue o quadrado semiótico proposto pelo semioticista articulando as ideologias da publicidade, obtendo quatro posições possíveis, interdefinidas segundo as relações de contrariedade, de contradição ou de complementariedade. (FLOCH, 2002, p. 192)



A *publicidade referencial*, segundo Floch (2002), trata de uma publicidade da “verdade”, de reproduzir um pedaço de vida para que o consumidor sinta que é real, é um discurso que busca o fazer-parecer-verdade. D. Ogilvy diz: “Uma publicidade tem que ser coerente, verdadeira, crível e agradável: um representante mentiroso e sem educação nunca venderá nada...” (FLOCH, 2002, p. 189).

Como exemplos temos os comerciais de carros, que visam mostrar as diversas partes e características do novo modelo que está sendo vendido; assim como diversos comerciais que mostram os produtos “embelezados”, com o intuito de manipular o espectador pela tentação. Um dos exemplos que Floch apresenta em seu livro é um cartaz da Super-Glue 3, feita pela agência D. Ogilvy & Mather France: um homem colado no teto pelos pés, mostrando a potência instantânea da cola. O produto precisa ser mostrado de maneira bela, ressaltando as características positivas para que atraia o consumidor de maneira rápida.

A *publicidade mítica* é o ofício de dotar de talento o consumo, segundo J. Séguéla “é necessário apagar o aborrecimento da compra cotidiana, vestindo de sonhos os produtos que,

sem ela [publicidade], não seriam mais do que são...” (FLOCH, 2002, p. 190). A publicidade seria uma máquina para fabricar felicidade.

Ao produto se atribuirá sentido e valor mediante a história imaginada e pelo uso narrativo que faz, podendo recorrer a lendas, heróis e símbolos que já possuem papéis temáticos bem conhecidos e estruturados e que podem se relacionar com o produto. O sentido é construção, mais que representação. O cowboy da Marlboro é um exemplo de como criar um mito em cima de um produto, cercando-o de um mundo “mágico” que rodeia quem o consome. (FLOCH, 2002, p. 190, 201, 203).

Observando o quadrado semiótico, a *publicidade oblíqua* é a negação da publicidade referencial.

O sentido tem que se construir, não é algo preexistente. A publicidade do paradoxo, que literalmente vai contra a opinião comum, se baseia em algo que está fora de lugar e no não imediato: o que olha o cartaz é o sujeito de um fazer interpretativo. A eficácia do discurso já não se mede pela rapidez de leitura ou da reação do público. [...] o consumidor a que se dirige é o sujeito de fazer cognitivo: sua inteligência se põe a prova²⁶ (FLOCH, 2002, p.196 tradução nossa).

Ph. Michel diz que “a publicidade não é um jogo de palavras, mas um jogo de sentido. A publicidade representa e modifica a relação de apresentação. Faz com que exista uma multiplicidade de pontos de vista, uma coisa que pode gostar ou não gostar...”(FLOCH, 2002, p. 189). Alguns chamam de publicidade intelectual, de maneira provocativa .

Na *publicidade substancial* somente um discurso que se volte ao “essencial”, ao produto, poderá ser compartilhado por todo o mundo. Todo trabalho de J. Feldman se constitui em centrar-se no produto, do qual se assegura possuir seu próprio valor, se trata de “explorar suas virtudes para fazer de sua natureza profunda a verdadeira estrela” (FLOCH, 2002, p.205).

J. Feldman dizia: “Não expesso a verdade, expesso a minha verdade” (FLOCH, 2002, p.186). A enunciação que caracteriza a publicidade substancial não é a ilusão da realidade, pelo contrário, é produzido o sentido de estranheza do mundo.

As campanhas publicitárias não se fecham apenas nos mesmos valores. As ideologias de cada grupo transitam entre si diversas vezes, e nem sempre os publicitários são tão fiéis aos seus valores como o fazem, de maneira intensa, esses quatro analisados por J.M. Floch.

26 *Le sens est à construire; il n'est pas déjà là. Pu blicité du paradoxe, qui littéralement va à l'encontre de l'opinion commune, elle joue l'incongru et le non-immédiat: celui qui regarde l'affiche est le sujet d'un faire interprétatif. L'efficacité du discours ne se mesure plus à la rapidité de lecture ou de réaction de la cible. [...] le consommateur auquel on s'adresse est le suhet d'un faire cognitif: on met à l'épreuve son intelligence.*

2.6.2 Scott McCloud e os grupos de quadrinistas

O quadrinista e pesquisador de Histórias em Quadrinhos (HQ), Scott McCloud, escreveu três livros analisando a linguagem e a cultura das HQs: *Desvendando os Quadrinhos* (1993), *Reinventando os Quadrinhos* (2000), e *Desenhando Quadrinhos* (2008). Os dois primeiros livros são bem teóricos, o primeiro é voltado a analisar a linguagem das HQs, e o segundo discutindo novas possibilidades para se produzir e comercializar quadrinhos em nossa época que está cercada de tantas evoluções tecnológicas e com o advento e uso constante da internet.

No último livro, McCloud trata de assuntos mais práticos para a criação de HQs, focando o leitor desenhista que quer produzir quadrinhos. Ele escreve um capítulo sobre a cultura das HQs, no qual ele analisa o meio artístico dos quadrinistas, os tipos de artistas, e propõe uma tipologia na qual são sistematizados quatro modos fundamentais de valorização das HQs que, então, formariam grupos de quadrinistas: os classicistas, os animistas, os formalistas e os iconoclastas.

O autor assume que não é muito simpático aos esforços de categorizar a arte e, por isso, ficou amadurecendo a sua ideia das quatro tribos principais de quadrinistas durante 10 anos (o termo *tribo* é utilizado pelo autor, na tradução brasileira), com receios de que ela pudesse causar mais males do que bem.

Depois, porém, escreve: “[...] e me dei conta de que em um mundo onde tanta gente reduz a arte a dois lados, reduzi-la a quatro talvez fosse uma melhoria.” (McCLOUD, 2008, p. 243). O que, talvez, Scott McCloud não perceba é que sua ideia de grupos não reduz a arte de maneira nenhuma, pelo contrário, nos auxilia a ver e entender quais os principais conjuntos de valores que guiam os produtores de quadrinhos na contemporaneidade.

As ideias sobre as tribos de quadrinistas são detalhadas no capítulo “Desvendando a cultura dos quadrinhos” (McCLOUD, 2008, p. 229), e suas observações foram feitas ao longo dos anos trabalhando na área e participando, frequentemente, de convenções e festivais de HQs.

O primeiro grupo a ser explicado é o chamado *Classicista*, os valores principais dos artistas deste grupo, segundo McCloud, são “a devoção à beleza, à técnica e a uma tradição de excelência e maestria” (McCLOUD, 2008, p. 230). O desenho tecnicamente bem executado e mais próximo da realidade visual é um dos objetos de valor mais reconhecido neste meio. No livro são mostrados como exemplo as HQs “Príncipe Valente”, de Hal Foster, “A distant soil”, de Collen Doran e “Murder Mysteries, de P. Craig Russel.

Nos *Animistas* “vem a devoção ao conteúdo de uma obra, pondo a arte totalmente a serviço do tema. A disposição de contar histórias de maneira tão harmoniosa que o narrador da história praticamente desapareça no narrar” (McCLOUD, 2008, p. 230). Estes buscam criar vida por meio da arte e para isso se utilizam das tradições narrativas, são o grupo que mais possuem e geram leitores (McCLOUD, 2008, p. 232, 233, 237). Como exemplo McCloud mostra “For better or for worse”, de Lynn Johnston, “O quarteto fantástico”, de Stan Lee e Jack Kirby e “Betty and Veronica”, de Dan DeCarlo.

Os *Formalistas* possuem “a devoção aos quadrinhos em si, à descoberta do que a forma quadrinística é capaz de fazer. A ansiedade de virar os quadrinhos pelo avesso e de ponta-cabeça, num esforço por compreender mais plenamente seu potencial” (McCLOUD, 2008, p. 231).

As experimentações feitas pelos artistas deste grupo acabam por inovar a linguagem das HQs, e muitas vezes essas inovações, depois de serem negadas inicialmente, são incorporadas pelos outros grupos, cada um a sua maneira. Os quadrinhos ilustrados neste grupo são “Ace Hole; Midget detective”, de Art Spiegelman, “The sunset”, de Kevin Huizenga e “The formalist”, de Daniel Merlin Goodbrey.

Por fim, nos *Iconoclastas* existe “o desejo de honestidade, autenticidade e uma conexão com a vida real. [...] A determinação dos artistas de permanecerem leais a si mesmos sem jamais se levarem muito a sério. De não seguir a bandeira de ninguém... nem mesmo a sua própria”. Muitas vezes eles se sentem impelidos a confrontar as “feias verdades” da vida (McCLOUD, 2008, p. 231, 234). Exemplificando este grupo estão os quadrinhos “My New York diary”, de Julie Doucet, “Manhattan”, de Jacques Tardi e “I’m gratefull! I’m gratefull!”, de Robert Crumb.

Cada quadrinista irá tender mais para os valores de um desses quatro grupos, mas McCloud ressalta que é comum também compartilhar valores de outros grupos, em maior ou menor intensidade. Algumas combinações são mais comuns de acontecerem, como classicistas com animistas, pois ambos se utilizam das técnicas artísticas e narrativas tradicionais. Ou, então, formalistas com iconoclastas, que representam a subversão e quebra dos cânones.

Quando Scott McCloud categoriza os grupos de quadrinistas ele não se vale de nenhuma teoria, suas ideias são baseadas em fatos empíricos que ele observou ao longo de anos da sua carreira profissional, e a organização que ele propõe é justamente o meio ambiente em que ele vive rotineiramente. Mas é interessante notar que a forma como o

quadrinista vê e classifica o seu meio possui muitas semelhanças com a proposta de Floch sobre as ideologias da publicidade.

Comparando as tipologias de Floch e McCloud podemos observar semelhanças: tanto o referencial como o classicista buscam uma imagem “verdadeira”, se preocupam que as imagens sejam claras e as mais belas possíveis; o mítico e o animista possuem o foco em contar uma história e que essa história crie diversos valores, ambos utilizam, geralmente, estruturas narrativas, temas e figuras já conhecidos e consagrados para produzir suas obras; o formalista, assim como o oblíquo, nega a função referencial que possui o classicista, o objetivo não é entregar uma mensagem pronta e de fácil entendimento visual, a meta é fazer o espectador participar da criação, explorando as diversas significações que os signos visuais podem gerar; por fim, o iconoclasta e o substancial buscam representar o essencial, mostrando a sua verdade sobre algo, muitas vezes buscam mostrar que a realidade é estranha rompendo e não necessariamente bonita.

2.6.3 Os quatro tipos de desenhistas

Utilizando a metodologia para categorização de tipologias na publicidade feita por Floch, inspirado nas ideias de tribos de quadrinistas categorizadas por McCloud, e utilizando as definições de “desenho” que vários grupos de desenhistas transmitem (capítulo 1), propomos a nossa tipologia dos desenhistas, dividindo-os em quatro grupos que possuem relações entre si, são os seguintes regimes: *o realista, o narrador, o experimental e o gráfico*.

TIPOLOGIAS DOS DESENHISTAS



2.6.3.1 Regime realista

Os artistas que fazem parte do regime realista privilegiam o desenho como representação do mundo físico. O objetivo é que a imagem criada se confunda com a realidade visível, buscando, muitas vezes, com que a técnica nem seja notada, ou seja, as linhas e massas tentarão ser utilizadas de uma maneira que o espectador não as perceba, mesmo que estejam ali presente.

A concepção do artista renascentista Giorgio Vasari que “desenho é a imitação das coisas mais belas da natureza, usadas para a criação de todas as figuras” (VASARI²⁷, 1987, p.249 *apud* PETHERBRIGDE, 2008,p.29) influencia muito o pensamento e os trabalhos deste regime de desenhistas.

O regime foca na função referencial, a ênfase é no fazer-parecer-verdade. A utilização do significativo icônico é muito evidente. O alto domínio da técnica do desenho é valorizado, pois dizem que é através dela que é possível conseguir a reprodução mais próxima do real.

As figuras, cenários e personagens precisam estar sempre muito bem ilustrados. A impressão de “realismo visual” é um dos parâmetros para se considerar se uma obra é boa ou não, dentro do sistema deste regime.

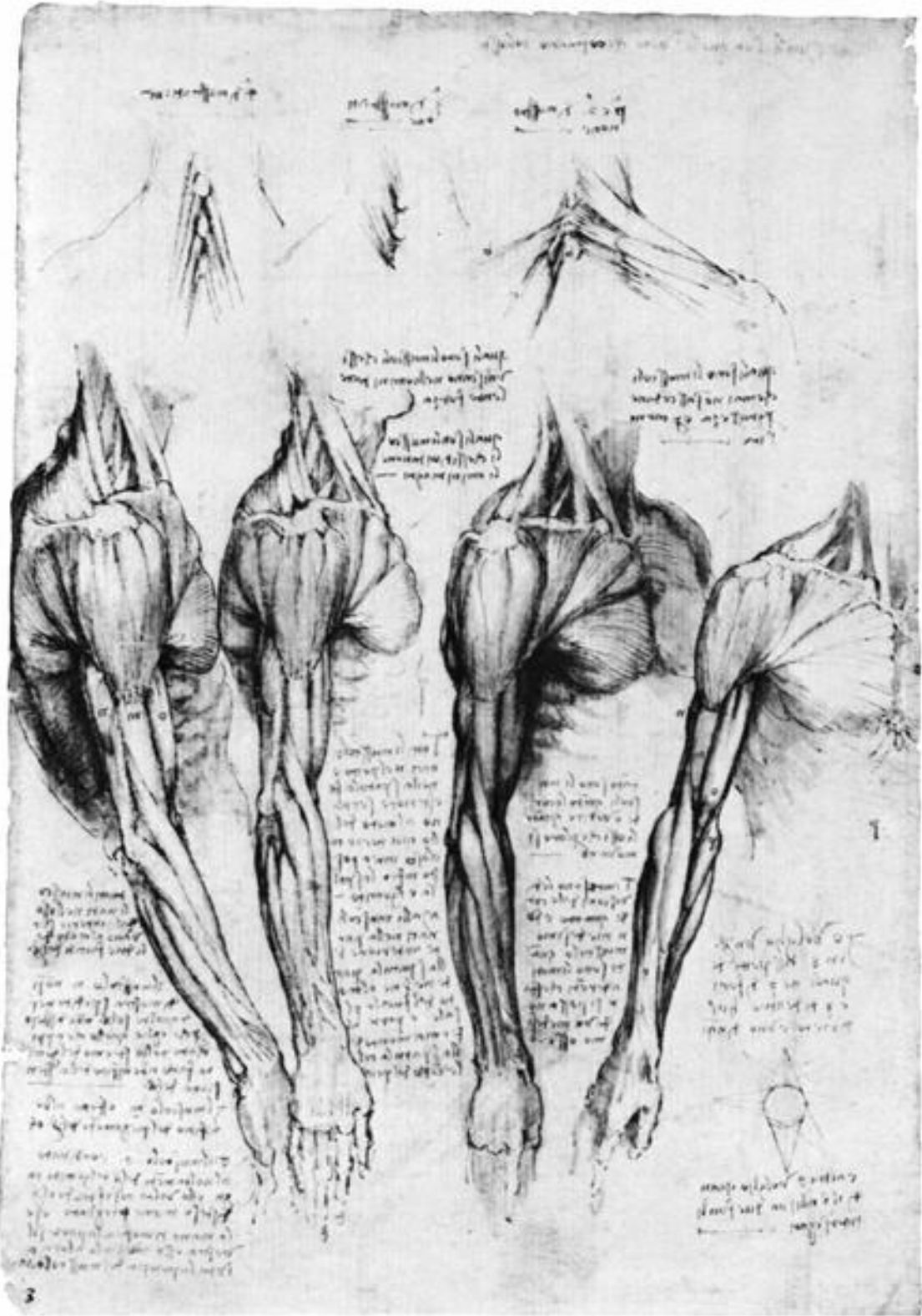
O sentido do conceito de identificação que importa para o desenho é o do reconhecimento, isto é, que através de linhas e manchas há a intenção de representar determinada coisa, sendo que o êxito dessa representação é tanto maior quanto maior for a identificação que posteriormente um outro observador faça do que se representa. (RODRIGUES, p. 27)

Os desenhistas mais conhecidos deste regime são os renascentistas e dos movimentos que têm o Renascimento como referência, como o Barroco, o Neoclassicismo, o Romantismo e o Realismo. Leonardo da Vinci, Raphael, Michelangelo, entre outros, buscavam a perfeição na representação do corpo humano e da natureza, criando cânones do que sintetizariam o modelo ideal de ser humano e acabaram virando as bases para se qualificar um desenho como bom.

Leonardo da Vinci foi um dos mais criativos desenhistas de todos os períodos, deixando um enorme número de desenhos, em contraste com suas poucas pinturas. Cerca de quatro mil desenhos, inclusive os feitos em seus cadernos, sobreviveram (BUSER, 2019). Muito famosos são seus estudos de anatomia humana, no qual além da aparência externa, os músculos, ossos e até veias foram minuciosamente desenhados.

27 Vasari, Giorgio. **Lives of the Artists**, trans. George Bull, London: Penguin Books, Volume I, 1987.

Figura 85 – Desenho de Leonardo da Vinci



Fonte: THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 1983

Leonardo teve como mestre o escultor florentino Andre del Verrocchio e permaneceu em seu estúdio por muitos anos, absorvendo muitas de suas técnicas. Foi com Verrocchio que Leonardo aprendeu a desenhar dobras de tecidos, reproduzindo a queda e o fluxo de roupa ao redor do corpo humano.

Um dos mais célebres deles é *Drapery Study for a Seated Figure*. “Paradoxalmente, a abordagem de Leonardo não era nada naturalista. O pano a ser estudado foi primeiro umedecido em barro molhado, depois arrumado em torno de um manequim de barro e endurecido²⁸” (BUSER, 2019).

Figura 86 – Desenho *Drapery Study for a Seated Figure*, de Leonardo da Vinci



Fonte: BUSER, 2019.

28 Paradoxically, Leonardo's approach was anything but naturalistic. The cloth to be studied was first moistened in wet clay, then arranged around a clay mannequin, and stiffened.

John Singer Sargent foi um famoso retratista, numa época pouco antes da fotografia começar a ser difundida. Tinha como grande referência o pintor espanhol Velázquez, famoso por seu estilo realista. Sargent conseguia representar seus modelos de maneira natural, o que dava uma sensação de vida e lhe rendeu muitas encomendas entre a elite financeira.

Figura 87 – *Un Homme s'Étirer* – desenho de John Singer Sargent, 1856..



Mas a produção no realismo não se fecha apenas nos movimentos mais antigos ou clássicos. Edgar Degas, artista impressionista, em seus desenhos também gostava de fazer interpretações mais realistas com o lápis sobre papel, como vemos no desenho *Homme nu, le bras droit levé*.

Figura 88 – *Homme nu, le bras droit levé* – desenho de Degas, 1856.



Fonte: SOTHEBY'S, 2013.

Nos dias de hoje existe o movimento artístico do hiperrealismo, no qual a simulação chega a níveis impressionantes, e muitas vezes são feitos desenhos neste estilo nas ruas para se criar ilusões de ótica.

Um artista que, em seus trabalhos, busca a ilusão de realidade com lápis e papel é Emanuele Dascanio. Em seu trabalho o pensamento do grande público de que este desenho parece uma fotografia vem em nossas mentes. Dascanio chega a passar até trezentas horas trabalhando em um único desenho. Aqui vemos o desenho sendo utilizado na busca de traduzir aquilo que se vê no mundo físico.

Figura 89 – *Libertas* – desenho de Emanuele Dascanio



Fonte: DASCANIO, 2019

Figura 90 – Dascanio desenhando *Libertas*

Fonte: DASCANIO, 2019

Poderíamos dizer que neste regime apenas a função representativa é acionada, mas ao lembrar que o desenho é uma interpretação, mesmo quando é hiper-realista, a função construtiva também atuará, pois o desenho é uma linguagem, um sistema, portanto as relações entre os signos estarão sempre em ação.

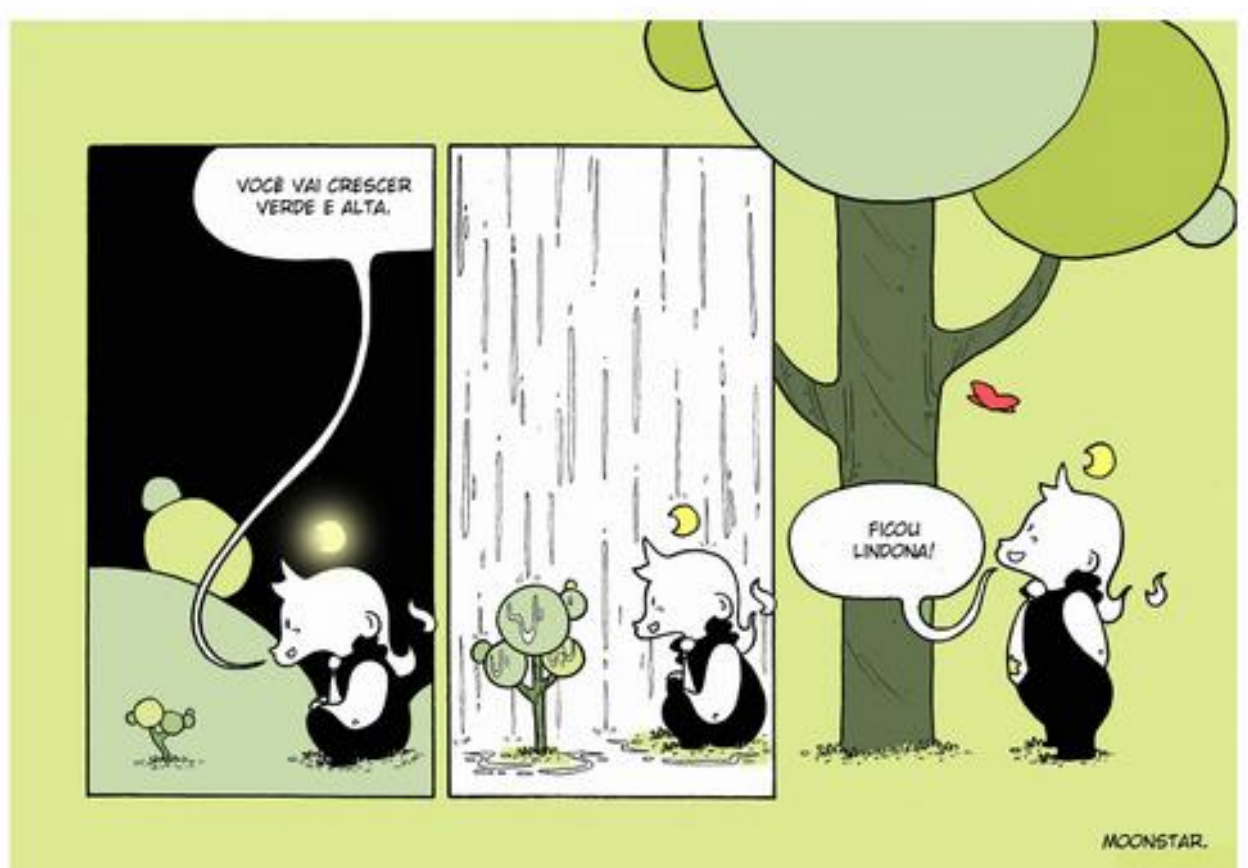
No caso do desenho realista o objetivo é que tanto o plano de expressão como o plano de conteúdo sejam trabalhados para que o desenho transmita o sentido de “mundo real”. É o discurso referencial, “em que a linguagem parece fazer referência às ‘coisas’ do mundo – simula-se a linguagem como referência (PIETROFORTE, 2015, p.30).

2.6.3.2 Regime narrador

No regime do narrador a função construtiva é afirmada. O desenhista narrador utiliza-se de representações gráficas para transmitir uma mensagem e que essa mensagem seja captada e entendida por uma outra parte. Geralmente são utilizados desenhos figurativos, no entanto, a figura desenhada nem sempre vai significar o que ela representa no mundo físico, o artista narrador trabalha muito a metáfora com a imagem.

Por mais que utilize principalmente formantes figurativos, muitos desenhistas desse regime não estão preocupados se seus desenhos estão extremamente realistas ou parecidos exatamente com o mundo físico, a preocupação é em comunicar uma ideia de uma maneira eficiente, segundo o seu estilo e a sua área. Portanto, estilizações, exageros, detalhamento, simplificação, tudo isso poderá ser usado para se trabalhar como a mensagem a ser expressada.

Figura 91: tirinha *Moonstar* – de Heniqr Moonstar



O quadrinista cearense Henrique Moonstar tem um estilo de desenho que exemplifica bem o desenho cartum, que McCloud (1999) classifica como amplificação através da simplificação. Na tirinha da figura 00 conseguimos entender que é uma árvore que vai crescendo ao longo dos três quadros, mesmo as árvores possuindo suas folhagens representadas como círculos verdes. A simplificação não atrapalha a compreensão, na verdade agiliza o entendimento, pois já estamos acostumados a “ler” esse tipo de imagem.

O desenho exige elaboração por parte do emissor e a preocupação de orientar a percepção do significado, ou por outra, de produzir um significado desejável. Portanto é seletiva. A seletividade é orientada por dois polos: a intenção do desenhista e as limitações do receptor. No momento em que o desenho está sendo feito, ele ultrapassa o significado puramente denotativo e quase se liberta dele para se enriquecer de conotações diversas. [...]. O desenho é intensamente dirigido. A sua capacidade de representar não vem exclusivamente da similaridade, mas de conhecimentos prévios que tem o autor ao desenhar e o leitor ao interpretar os traços. Isto implica em dizer que o desenho é um código, um sistema de signos. Este código, além da denotação da conotação, traz consigo o estilo próprio de cada desenhista. Como sua feitura já é conotativa, a denotação é menos pura e exige maior aprendizagem (CAGNIN, 2014, p.67-68).

Figura 92: Cartum de Thiago Ossostortos



Fonte: CRUZ, 2019.

Muitas vezes o artista se vale da charge para expressar seu ponto de vista sobre um acontecimento; uma ilustração para resumir visualmente o conteúdo de uma matéria de revista ou o capítulo de um livro; uma história em quadrinhos para criar um mundo novo e uma série de aventuras que se passam nele; uma animação na qual a história é uma analogia aos temas natureza e preservação do meio ambiente; entre outros meios de se comunicar com imagens.

Figura 93 – Charge de Gilmar.



Fonte: GILMAR, 2019

Em momentos que o artista julgar necessário, como uma obra mais dramática, cômica, assustadora, ele pode se afastar bastante das interpretações mais realistas e investir em estilizações e até recursos gráficos abstratos, com a finalidade de construir mais sentidos para a imagem, ou enfatizar um significado em específico.

Cabe ao desenhista selecionar e aplicar, com toda a liberdade, os recursos disponíveis; criar uma galeria variada e distinta de personagens, de expressões que traduzam os diversos estados afetivos e, sobretudo, conservar sempre a identidade dos tipos em todos os quadrinhos da história. [...]

Quanto ao leitor, as imagens assim concebidas apelam por um *savoir*, um conhecimento das formas, proporções e distâncias do objeto, conhecidas por experiência ou por aprendizado anterior e armazenadas no próprio *repertório*. (CAGNIN, 2014, p.116)

Figura 94 – *Cages* – de Dave McKean



As histórias em quadrinhos, as animações, as ilustrações são tipos de desenhos geralmente realizados pelos desenhistas do regime do narrador. Existe uma mensagem a ser transmitida, e o artista se utiliza dos signos visuais do desenho, e seus sistemas, para fazer se comunicar. Todas essas artes citadas na maioria das vezes são semióticas sincréticas, utilizando a linguagem visual e a verbal. HQs possuem os balões de texto para representar os diálogos ou o narrador, cartuns e charges também se utilizam destes balões. A animação possui o áudio.

Figura 95 – Frame da animação *Waking Life*, de Richard Linklater.



Fonte: WAKING LIFE, 2001.

Artistas como a cartunista Laerte e o chargista Gilmar, que citamos suas opiniões sobre o desenho no capítulo de definições, fazem parte desse regime e empregam em seus trabalhos tanto os desenhos como as palavras.

As obras dos artistas deste grupo utilizam a função representativa também, mas as figuras não têm o intuito de transmitir o sentido de representação, mas sim de transmitir uma ideia, uma história, uma informação. No caso das HQs, a maior parte das histórias podem ser analisadas pelo esquema narrativo canônico, seguindo as articulações dos percursos narrativos de contrato, ação e sanção e, por isso, conseguem ser analisadas pelo modelo de percurso gerativo canônico.

Podemos observar muitos desenhos desse regime são conhecidos pelo grande público, como as tirinhas e charges da Mafalda, do argentino Quino, que estão toda hora circulando as redes sociais da internet; para os brasileiros as revistinhas da Turma da Mônica, criada por Maurício de Souza, fazem parte de nosso imaginário cultural.

2.6.3.3 Regime experimental

O regime que mais explora a função construtiva da linguagem do desenho é o experimental. Para os artistas desse regime as convenções que regem o ato de desenhar devem ser quebradas, a função representativa já não é mais uma obrigatoriedade, importa mais o desenho como um sistema de signos que cria seus significados e valores nas suas relações uns com os outros.

Aqui se evidencia que o sentido não é dado, e sim construído no discurso junto com o espectador. No discurso construtivo a linguagem “se explicita como construção semiótica – revela-se a imanência da linguagem” (PIETROFORTE, 2015, p.30).

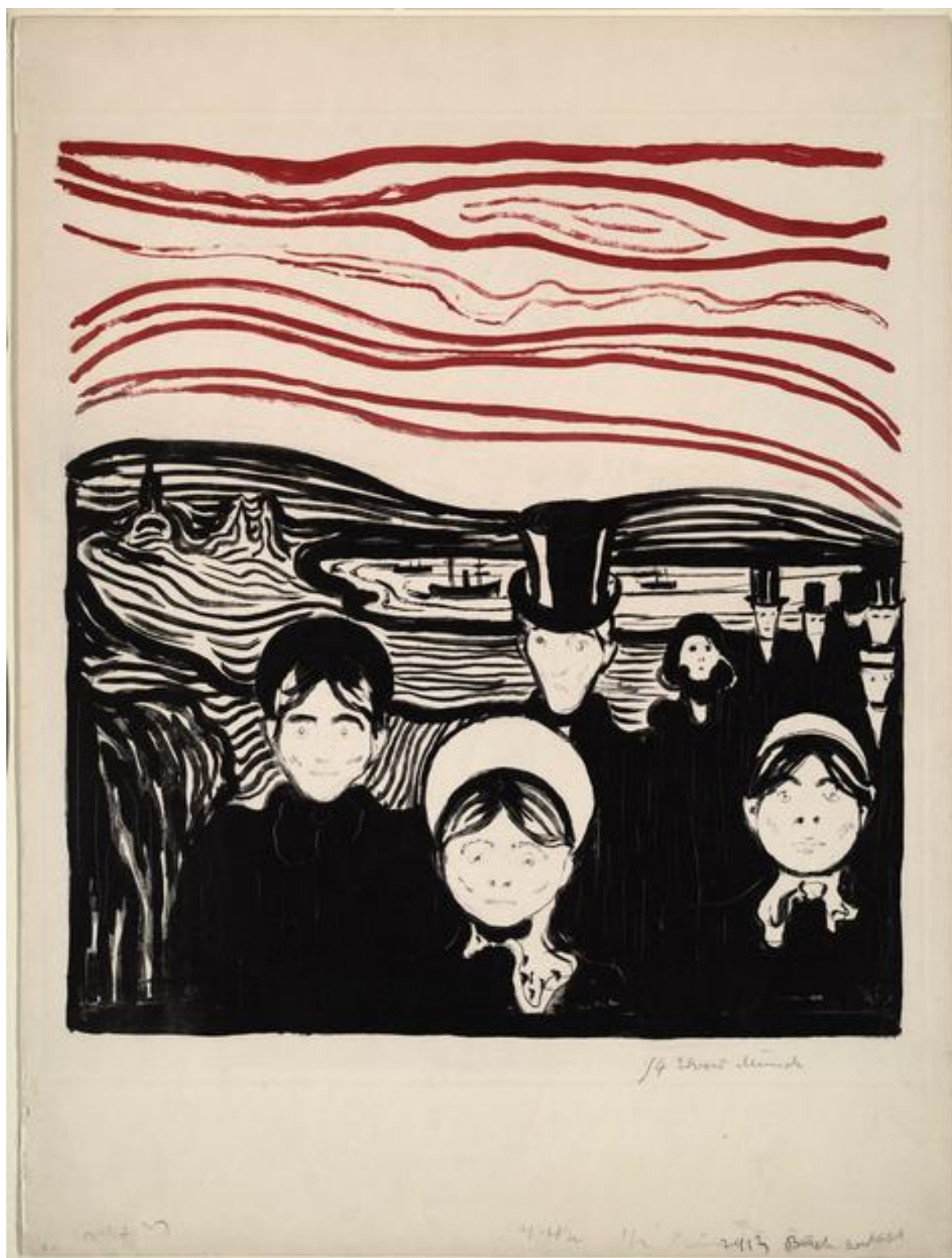
A função referencial é negada no regime experimental, os artistas deste grupo não têm como preocupação a representação figurativa no sentido de “imitação da natureza” ou em apresentar ao leitor desenhos de fácil interpretação. Não necessariamente os artistas deste regime só produzirão trabalhos abstratos, não-figurativos.

A experimentação é uma forma de explorar novas maneiras de se gerar sentido com a linguagem do desenho, buscando entender como os formantes plásticos, explorando as categorias topológicas, eidéticas e cromáticas, criam amplos leques de significação dentro de uma mesma imagem.

Os expressionistas, por exemplo, fazem desenhos figurativos, todavia explorando uma representação gráfica que produza o sentido de expressividade, enfatizando a atitude emocional do artista. Eles negam o belo. A linha pode ser distorcida e evidenciada a fim de buscar formas de construir um discurso que traga a sensação de ansiedade, por exemplo, como vemos na litogravura de Edvard Munch (figura 00).

O regime experimental poderia ter o seu próprio quadrado semiótico com as quatro tipologias de desenhistas experimentais. São tantas as maneiras de se utilizar o desenho como construção semiótica, seja pela expressividade, pelo minimalismo, pelo abstracionismo, pela performance, pela arte conceitual, entre outras, que possivelmente se encontrará grupos com valores compartilhados e contrários.

Figura 96 – Anxiety – litogravura de Edvard Munch, 1896



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART

A linha pode ser utilizada não apenas com meios convencionais como lápis, caneta ou pincel, um barbante pode ser uma linha de desenho, assim como fios de cabelo e até palavras. A artista Edith Derdyk, que durante o nosso trabalho têm sido citada como pesquisadora da área do desenho, representa muito bem o tipo de obras feitas por artistas do regime experimental.

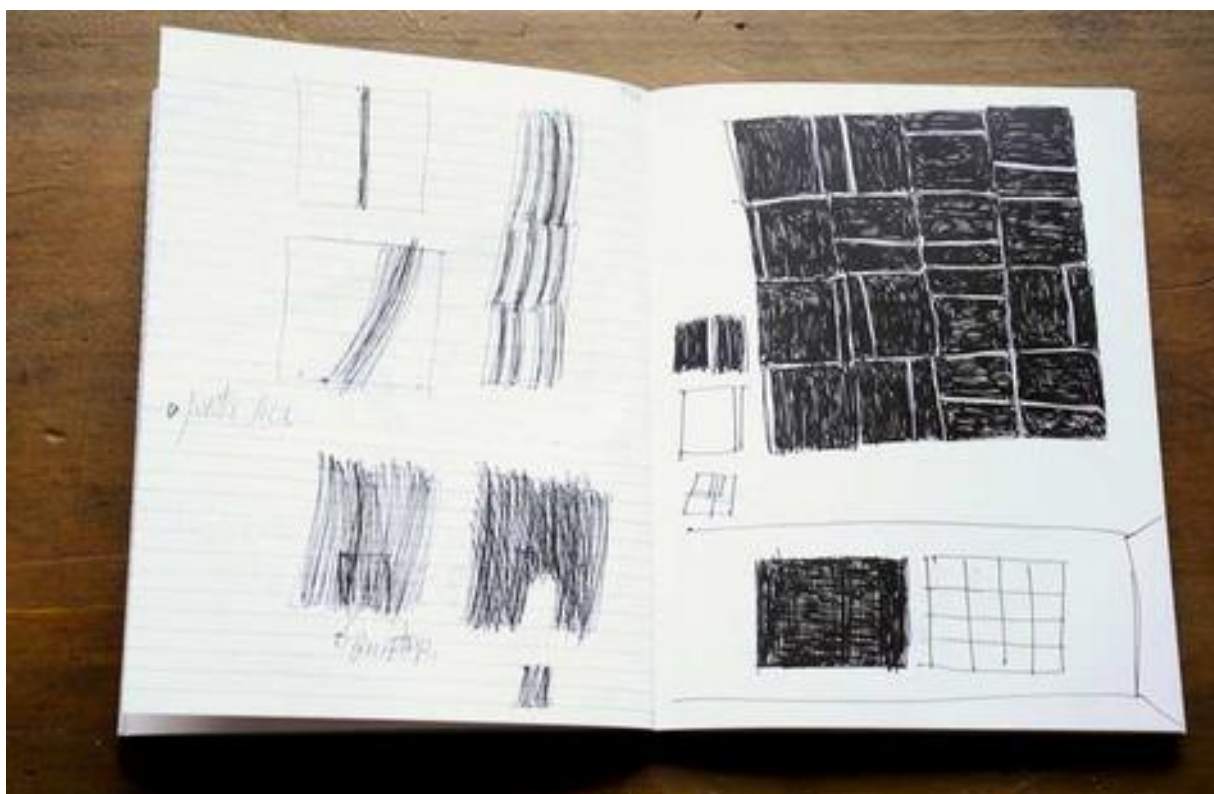
Figura 97 – Desenhos de Edith Derdyk, 1997.



Derdyk é uma grande artista brasileira contemporânea que têm a linha como uma das características forte do seu trabalho (figura 00). Explorar o que a linguagem do desenho pode fazer e criar, testando como as alterações de elementos podem ou não afetar uma composição visual é uma das motivações de desenhistas desse regime. O desenho pensado como desígnio.

Desenho é uma linguagem pra arte, pra ciência, pra técnica.
Mas a linguagem dele, o elemento constitutivo dele é a linha, e eu sempre me perguntei afinal de contas o que que é a linha, como que a linha nasce, e eu sempre entendi que a linha, ela é fruto dessa relação mão-gesto-instrumento (ISODA, 2013, p.86).

Figura 98 – caderno de desenho de Edith Derdyk



Fonte: MESQUITA, 2012

Podemos incluir também a artista Mira Schendel nesse grupo. Schendel, nasceu na Suíça, mas viveu no Brasil. Faz trabalhos explorando a linha, pensando-a como forma e composição. Possui uma série de obras nas quais utiliza os caracteres de letras como signos visuais, com significantes plásticos, e em também como significantes de um signo linguístico.

Figura 99 – *Sem título*, da série *Objetos gráficos* – desenho de Mira Schendel, 1967.



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART, 2019.

2.6.3.4 Regime gráfico

Por fim, temos o regime do *gráfico*, onde o desenho possui uma ênfase na função referencial, porém sem o objetivo de ser realista. Em vez de usar o desenho figurativo bem realista e cheio de detalhes para representar algo, busca-se o “essencial”, qual a característica que é possível simplificar e que significará também o todo? É comum ver obras que trabalham a imagem como metonímia.

O *gráfico* nega a função construtiva do regime *narrador*. Assim como discutimos a função construtiva atuando no regime realista, no gráfico o mesmo ocorre. Não é que uma construção semiótica não exista e o desenho represente algo de forma intrínseca. Neste caso o desenhista do regime gráfico usa a linguagem para simular a referência. A função construtiva não quer ser evidenciada.

Os designers gráficos trabalham bastante com esse tipo de desenho, pois são muito usados na comunicação visual. Placas de informações turísticas usam o desenho icônico e simbólico para transmitir informações e instruções para estrangeiros, independente da língua que ele fala, ou seja, o caráter é comunicativo, focado em informações úteis.

Figura 100 – Pictogramas Jogos Olímpicos de Tóquio, 1964.



Os pictogramas dos jogos olímpicos são um bom exemplo para mostrar um tipo de trabalho desse regime de desenhistas. Os desenhos são feitos basicamente com a oposição de positivo e negativo. Não são utilizadas narrativas complexas para se “contar” o que a reprodução gráfica significa, o objetivo é que seja de rápida assimilação e que dialogue com o máximo de pessoas de nosso planeta.

Figura 101 – Pictogramas Jogos Olímpicos de Tóquio, 2020.



Fonte: FRAGA, 2019

Para Massironi os símbolos pictóricos, icônicos e sinais tratam “de uma área de conteúdo que vai rapidamente definindo as próprias regras de codificação e os campos de aplicação em consequência da utilidade que parece ter em muitas circunstâncias comunicativas” (1982, p. 118).

Enquanto as histórias em quadrinhos e as charges necessitem um tipo de aprendizagem para a leitura, os pictogramas se mostram “mais úteis quanto menos necessitam de aprendizagem de regras de descodificação” (MASSIRONI, 1982, p. 118). E continua:

Qualquer imagem que concorre para formar um pictograma, tende a assumir as características e a transmitir o sentido da total categoria dos objectos a que pertence o objecto em exame.

Habitualmente, a imagem de um objecto tem a propriedade de apresentar esse objecto em toda a sua singularidade, carregado por isso de todos os atributos que o caracterizam como indivíduo.

Nos pictogramas deve acontecer o contrário, a figura “homem” deve servir para “todos os homens possíveis” (MASSIRONI, 1982, p. 118, 119).

Figura 102 – Sinalização para KFAI, Suécia.



Fonte: MASSIRONI, 1982, p. 119.

A logomarca é outro exemplo de desenho do regime gráfico e dois de seus grandes representantes são Alexandre Wollner e Aloísio Magalhães. Wollner nasceu em São Paulo, em 1928, e estudou no Instituto de Arte Contemporânea do Museu de Arte de São Paulo (Masp), entre 1950 e 1953. Participou da fundação da primeira escola brasileira de design, a Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro (ESDI), em 1963.

Seu trabalho é fundamentado na união de design e indústria. Desde 1962, atuou à frente da Wollner Design, na criação de programação da identidade visual de empresas (DERDYK, 2007, p.301). Para Wollner (2007, p.46) “a linha rigorosa é significante de significados, mas, antes de tudo, é, em si, significado”.

Figura 103 – Logomarca feita por Alexandre Wollner para a empresa Coqueiro.



Fonte: EMBALAGEM MARCA, 2018

Figura 104 – Logomarca feita por Alexandre Wollner para a empresa Ultragaz.



Fonte: EMBALAGEM MARCA, 2018

Aloísio Magalhães nasceu no dia 05 de novembro de 1927, em Recife. Devido a sua importância no design brasileiro, a data de seu nascimento foi escolhida para ser o Dia Nacional do Design. Desenvolveu cerca de 179 logomarcas, diversas muito conhecidas como a do Unibanco, Bienal de São Paulo e Light.

Figura 105 – Logomarcas feitas por Aloísio Magalhães.



Fonte: INOUE, 2012.

2.6.3.5 Interações entre regimes

Assim como as tipologias apresentadas por Scott McCloud e J.M. Floch, nossa proposta de regime de interação dos desenhistas funciona mais para a criação do que para aprisionamentos formais. As ideias dos dois teóricos comparados se mostraram muito próximas, mesmo vindo de áreas e pensamentos diferentes, e serviram de base para criarmos a nossa tipologia, demonstrada através do quadrado semiótico e das categorias função referencial x função construtiva, categorizando os desenhistas nos regimes do *realista*, *narrador*, *experimental*, e *gráfico*.

TIPOLOGIAS DOS DESENHISTAS



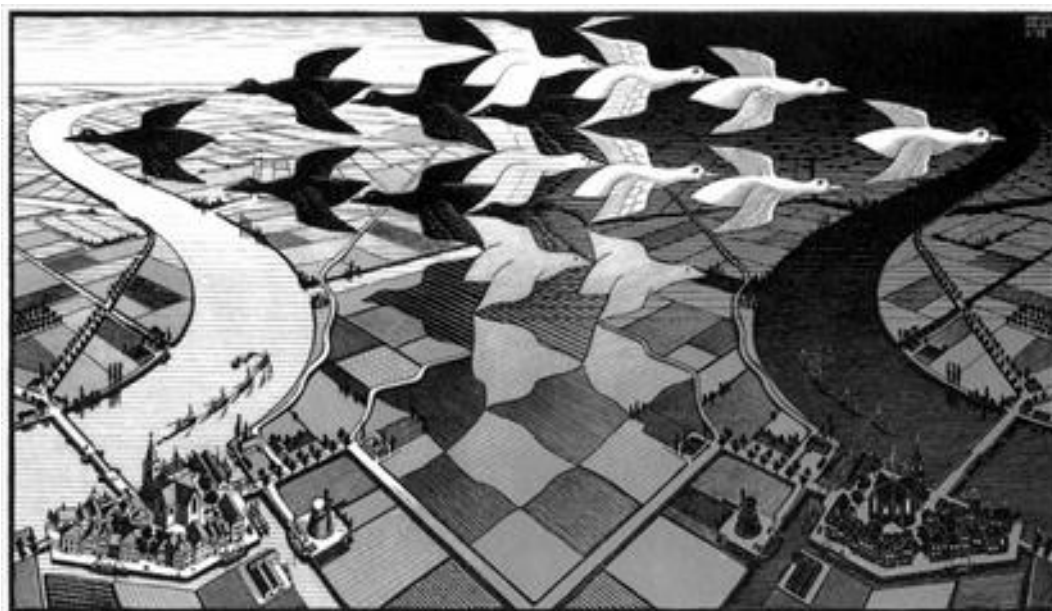
Os regimes possuem relações entre si, na dêixis da função construtiva, *narrador* e *experimental* evidenciam a construção semiótica do significado. O *narrador* utilizando esquemas narrativos canônicos ou estruturas de composição, enquanto o *experimental* faz busca descobrir novas maneiras de criar sentido.

Na dêixis da função referencial, *realista* e *gráfico* buscam representar a “realidade”, cada um a seu modo. O *realista* se dedica ao treino da observação, procurando enxergar o máximo de detalhes para que um desenho chegue o mais próximo do “real”. Enquanto o *gráfico* explora formas de se simplificar figuras e temas que ele precisa comunicar, sem perder, contudo, o significado do representado.

Diversos artistas transitam livremente pelos regimes produzindo por um tempo desenhos com valores de um regime para, depois, se “mudarem” para outro, voltando depois para o anterior, ou não. Picasso, assim como muitos outros artistas visuais, começou estudando muito os renascentistas. Seus primeiros trabalhos eram realistas, mas conforme ele foi ganhando fama e respeito, começou a explorar cada vez mais a linguagem, criando o Cubismo.

É possível fazer parte de dois ou mais regimes ao mesmo tempo. Maurits Cornelis Escher criou ilusões de ótica com seus desenhos, nos quais emprega a função representativa do realista – ao desenhar belamente uma cidade vista de cima – ao mesmo do gráfico, ao criar um padrão com os pássaros, e esta junção evidencia a função construtiva da linguagem que o experimental tanto aborda.

Figura 106 – Desenho de Escher



Fonte: STRICKLAND, 2004.

Conclusão

A pesquisa sobre as diversas definições que artistas e pesquisadores têm acerca do desenho, no começo do primeiro capítulo, nos auxiliou muito para a criação da tipologia de desenhistas, no final desta tese. A busca de uma definição que pudesse abarcar o desenho por completo nos proporcionou ver como o pensamento do desenho é amplo.

Desenhar é uma maneira de pensar e o desenho é a expressão desse pensamento. A pessoa que desenha trabalha com signos visuais como linhas, pontos e cores sobre uma superfície. As teorias semióticas nos auxiliam a entender como o sistema dos signos visuais envolvidos no desenho funciona, como são as relações dos elementos dentro do conjunto. Para isso utilizamos também conceitos das artes visuais, como os conceitos de *forma, cor e composição*, como as categorias plásticas eidética, cromática e topológica.

A comparação do desenho com a língua, utilizando as teorias do Curso de Linguística Geral, nos mostrou o que seriam parecidos, como o desenho como um sistema de signos, a relação de valores entre os elementos do conjunto e as semelhanças com as relações sintagmáticas e paradigmáticas. Vimos também as diferenças, como as características do significante visual e a importância da relação significante e significado na significação do texto visual.

Esta tese, em sua fase de projeto, propunha estudar apenas as relações de diferença e semelhança em língua e desenho e utilizar a semiótica visual para uma proposta da análise do desenho. Com o texto se formando, novos conhecimentos adquiridos e a visão do todo surgindo, novas ideias vieram.

A tipologia dos desenhistas era algo que eu tinha uma intuição, por minha vivência entre desenhistas – que é minha profissão, assim como Scott McCloud – e foi muito interessante durante a pesquisa sobre as definições de desenho que diversos artistas tendiam a dizer muitas coisas próximos entre si, formando grupos, de certa forma. O pensamento renascentista do desenho durou muito tempo, porém hoje ele pode existir concomitantemente com diversos outros, como os abstratos e as ilustrações publicitárias.

A ideia do percurso gerativo do sentido no desenho surgiu por último. Quando estávamos fazendo a análise de um desenho segundo as teorias semióticas apresentadas elas não adentravam ainda as especificidades que gostaríamos de abordar sobre a maneira que os elementos se dispõem na superfície, a composição. É uma proposta que pretendo continuar a testá-la fazendo análises de mais desenhos e divulgando estas pesquisas em artigos.

Referências

ALBERTI, Leon Batista. **Da pintura**. Tradução Antonio da Silveira Mendonça. 4ª ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014.

ANTUNES, Ricardo. **Guia do Ilustrador**, 2007. Disponível em: <<https://www.guiadoilustrador.com.br/>>. Acesso em 13 maio 2019.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**. Tradução Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004

ARTIGAS, Vilanova. Arte e Arquitetura - O Desenho. **Revista Do Instituto De Estudos Brasileiros**, (3), dezembro 1968, p.23-32.

ATIVIDADES DE ARTE. Pop art – ampliação de desenho com grade. **Atividades de arte**, 15 out. 2018. Disponível em: <<http://arteprofsheila.blogspot.com/2018/10/pop-art-ampliacao-de-desenho-com-grade.html?spref=pi>>. Acesso em: 29 maio 2019.

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS SUZANO. Simetria. **Atividades Pedagógicas Suzano**, 15 fev. 2019. Disponível em: <<https://atividadespedagogicasuzano.com.br/2016/06/28/simetria-2/>>. Acesso em: 29 maio 2019.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas, SP: Papyrus, 1993.

AZEVEDO, Fernando Antônio Gonçalves. Movimento Escolinhas de Arte: em cena memórias de Noemia Varela e Ana Mae Barbosa. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Ensino da arte: memória e história**. São Paulo : Perspectiva, 2008.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Ensino da arte: memória e história**. São Paulo : Perspectiva, 2008.

_____ (org.). **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais** - 3.ed. - São Paulo : Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**. São Paulo : Cortez, 2001.

_____. **Redesenhando o desenho: educadores, política e história**. São Paulo : Cortez, 2015.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. 5.ed. São Paulo: Ática, 2011.

BATTAGLINI, Arnaldo. A fronteira como território. In: DERDYK, Edith. (org.) **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

BORGES, Abílio Cesar Pereira. **Geometria popular**. 41. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1959.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 15 maio 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm>. Acesso em: 19 maio 2019.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 5.692/71, de 11 de agosto de 1971. Fixa diretrizes e bases para o ensino de 1º e 2º graus e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 1971.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília : MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: < http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>. Acesso em: 31 de maio de 2019.

BRASIL ARQUITETURA. Disponível em: <<http://brasilarquitetura.com>>. Acesso em 13 maio 2019.

BUSER, Thomas. Chapter One: Prologue. **History of Drawing**. Disponível em: <<http://historyofdrawing.com/prologue/>>. Acesso em: 13 maio 2019.

CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp**: engenheiro do tempo perdido. Tradução Paulo José Amaral. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CAGNIN, Antonio. **Quadrinhos**: linguagem e semiótica. São Paulo: Criatvo, 2014

CAMBRIDGE DICTIONARY. **English dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>>. Acesso em: 10 maio 2019.

CARA, Milene Soares. **Do desenho industrial ao design no Brasil**. Dissertação de Mestrado. 2008.

CATÁLOGO DAS ARTES. Número duzentos e vinte oito – Antonio Lizárraga. **Catálogo das artes**, 11 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.catalogodasartes.com.br/obra/cBAUPc/>>. Acesso em: 29 maio 2019.

COUTINHO, Laerte. Biografia. **Laerte**. Disponível em: <<https://www2.uol.com.br/laerte/info/biografia-top.html>>. Acesso em: 20 maio 2019.

COUTINHO, Rejane. Syvio Rabello: o educador e suas pesquisas sobre o desenho infantil. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Ensino da arte**: memória e história. São Paulo : Perspectiva, 2008.

CRUZ, Sara Vasconcelos. **Travessia dos sentidos**: estratégias de mediação multisensorial e inclusiva no Sobra Dr. José Lourenço em Fortaleza (CE). João Pessoa: Editora da UFPB, 2017.

CURSO de Desenho e Pintura. Tradução Cássia Rocha e Regina Amarante. São Paulo: Globo,1985

DASCANIO, Emanuele. Drawings. **Emanuele Dascanio**. Disponível em: <<https://emanueledascanio.org/drawings/>>. Acesso em: 10 maio 2019.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**: desenvolvimento do grafismo infantil. Porto Alegre, RS: Zouk, 2015.

_____. (org). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Trad. Vera Ribeiro - São Paulo : Martins Fontes, 2010.

DISCINI, Norma. **A comunicação nos textos**. São Paulo: Contexto, 2007.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

EDITORA NEMO. Octavio Cariello. **Editora Nemo**. Disponível em: <<https://grupoautentica.com.br/nemo/ilustrador/octavio-cariello/72> >. Acesso em 28 maio 2019.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Tradução Ricardo Silveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

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

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EMBALAGEM MARCA. Morre Alexandre Wollner, ícone do design moderno **Embalagem Marca**. 04 maio 2018. Disponível em: <<https://www.embalagemmarca.com.br/2018/05/morre-alexandre-wollner-icone-do-design-moderno/> >. Acesso em: 29 maio 2019.

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO DA USP. **Curso de Design Projeto Pedagógico**. São Paulo, 2017. Disponível em:

<http://www.fau.usp.br/arquivos/acad/NOVO_PPP_Design_de_2018.pdf>. Acesso em: 20 maio 2019.

FERNANDES, Raphael. Experiência sexual de Gilmar Barbosa vira livro. **Papo de homem**, 14 jun. 2011. Disponível em: <<https://papodehomem.com.br/experiencia-sexual-de-gilmar-barbosa-vira-livro/>>. Acesso em: 29 maio 2019.

FERRAZ, Marcelo. Desenho e projeto. In: DERDYK, Edith. (org.) **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 15.ed. São Paulo: Contexto, 2011a.

_____. (Org.). **Introdução à linguística: objetos teóricos**. 6.ed. São Paulo: Contexto, 2011b.

FLOCH, Jean-Marie. **Petites mythologie de l'oeil et de l'esprit**. Paris-Amsterdam: Hadès-Benjamins, 1985.

_____. **Sémiotique, marketing et communication**. 2.ed. Paris: PUF, 2002

FRAGA, João. Pictogramas dos Jogos Olímpicos de Tóquio são revelados. **Olimpíada todo dia**. Disponível em: <<http://www.olimpiadatododia.com.br/olimpiada/122782-pictogramas-dos-jogos-olimpicos-de-toquio-sao-revelados/>>. Acesso em: 21 maio 2019.

FONTANILLE, Jacques Fontanille. **Semiótica do discurso**. Tradução de Jean Cristtus Portela. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

FONTANILLE, Jacques, e ZILBERBERG, Claude. **Tensão e Significação**. Tradução Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Discurso Editorial/Humanitas, 2001.

FUNDAMENTOS do desenho artístico. Tradução Ivone C. Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GEOVAVE, Francisco. Todos os pictogramas dos Jogos Olímpicos. **Arena geral**. Disponível em: <<https://arenageral.com.br/todos-os-pictogramas-dos-jogos-olimpicos/>>. Acesso em: 21 maio 2019.

GILMAR. Cartunista das cavernas. **Instagram**. Disponível em: <https://www.instagram.com/cartunista_das_cavernas/>. Acesso em 28 maio 2019.

GIRON, Luis Antonio. John Lasseter: “Se você quiser fazer uma boa história, fuja dos modelos”. **Revista Época**, 13 jul. 2012. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/cultura/noticia/2012/07/john-lasseter-se-voce-quiser-fazer-uma-boa-historia-fuja-dos-modelos.html>>. Acesso em 25 maio 2019.

GOMBRICH, Ernest Hans. **A história da arte**. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GOMES, Val. Charges críticas de Gilmar despertam a esperança em um futuro melhor. **Rádio Peão Brasil**, 24 out. 2017. Disponível em: <<https://radiopeaobrasil.com.br/charges-criticas-de-gilmar-despertam-esperanca-em-um-futuro-melhor/>>. Acesso em 25 maio 2019.

GREIMAS, Algirdas Julien. Semiótica figurativa e semiótica plástica. *Revista Significação*. 1984

GREIMAS, Algirdas Julien e COURTÉS, Joseph. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Cultrix, s.d.

GUIA DOS QUADRINHOS. Alexandre Jubran. **Guia dos Quadrinhos**, 23 mar. 2007. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/alexandre-jubran/871>>. Acesso em: 08 maio 2019.

HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

HOGARTH, Burne. **O desenho anatómico sem dificuldade**. Tradução Madalena Paiva Boléo. Lisboa: Evergreen, 1998.

HOUAISS. Uol. **Grande dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 08 maio 2019.

INEP. **Censo da educação superior** – divulgação dos principais resultados. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/setembro-2018-pdf/97041-apresentac-a-o-censo-superior-u-ltimo/file>>. Acesso em 20 maio 2019.

INOUE, Raphael T. Aloísio Magalhães. **Revista Clichê**, 05 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.revistacliche.com.br/2012/11/aloisio-magalhaes/>>. Acesso em 10 maio 2019.

INPI. **Manual de Desenhos Industriais**, 2019. Disponível em: <<http://manualdemarcas.inpi.gov.br/attachments/download/2576/Manual%20de%20Desenhos%20Industriais%20-%201a%20edi%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em 19 maio 2019.

ISODA, Gil Tokio de Tani. **Sobre o desenho**: estudo teórico-visual. 2013. 116 p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

ITAÚ CULTURAL. O/A Laerte. **Itaú Cultural**. Disponível em: <<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/laerte/oa-laerte/>>. Acesso em 28 maio 2019.

IVES, Colta. Out of line: how Van Gogh made his mark. In: THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **Vicent van Gogh: The Drawings**: catálogo. Nova York, 2005. 394 p. Catálogo da exposição Vicent van Gogh: The Drawings, 12 de outubro a 31 de dezembro de 2005.

JANSON, Horst Waldemar e JANSON, Anthony F. **Iniciação á história da arte**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto linha plano**. Tradução José Eduardo Rodil. Lisboa: Edições 70, 1996.

LINS, Fabio. Escola da Comédia - Entrevista com Patrick Maia e Gilmar, o cartunista das cavernas. **YouTube**, 30 out. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=r1psZPweTDU>>. Acesso em 25 maio 2019.

LOOMIS, Andrew. **Successful Drawing**. Nova York: The Viking Press, 1951.

LYON, Howard. Observing Sarget. **Muddy Colors**, 25 maio 2018. Disponível em: <<http://www.muddycolors.com/2018/05/observing-sargent/>>. Acesso em 28 maio 2019.

MAD MAGAZINE. Spy vs. Spy's Castro Connection. **Mad magazine**, 29 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.madmagazine.com/blog/2016/11/29/spy-vs-spys-castro-connection>>. Acesso em: 08 maio 2019.

MANARA, Milo. **Sonhar talvez...** Tradução Luis Lorenzo Rivera. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. **A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento**. III Forum de Pesquisa FAU-Mackenzie, 2007.

MARZONA, Daniel. **Mininal Art**. Tradução Manuel Neto. Lisboa: Taschen GmbH, 2010.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho** – aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. Lisboa: Edições 70, 1982.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Desenhando quadrinhos**. Tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

McKEAN, Dave. **Cages**. London: Titan Books, 2002.

MÈREDIEU, Florence de. **O desenho infantil**. Tradução Álvaro Lorencini e Sandra M. Nitri. São Paulo: Cultrix. 1995

MESQUITA, Ivo. A linha de Edith Derdyk. **Photosynthesis**. 15 jun. 2012. Disponível em: <<http://photosynthesis-arte.blogspot.com/2012/06/linha-de-edith-derdyk.html>>. Acesso em: 08 maio 2019.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia**. Brasília, 2016.

MINK, Janis. **Marcel Duchamp**. Tradução Zita Morais. Lisboa: Taschen GmbH, 2000.

MOONSTAR, Henrique. **Moonstar**. Juazeiro do Norte, 2017.

NADAI, Mariana. Os 13 melhores cursos de Design Gráfico do Brasil. **Guia do Estudante**, 24 fev. 2017. Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/blog/melhores-faculdades/os-13-melhores-cursos-de-design-grafico-do-brasil/>>. Acesso em: 20 maio 2019.

NÍQUEL NÁUSEA. Tiras do baú. **Níquel Náusea**. Disponível em: <<https://www2.uol.com.br/niquel/bau.shtml>>. Acesso em: 21 maio 2019.

O PINTINHO. O que vc faria se fosse homem por um dia? **O Pintinho**, 03 agos. 2018. Disponível em: <<https://opintinho.com.br/post/176595536570>>. Acesso em: 21 maio 2019.

OSSOSTORTOS, Thiago. Ossostortos. Disponível em: <<http://ossostortos.blogspot.com/>>. Acesso em: 20 maio 2019.

OXFORD. **The Oxford English Dictionary**. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/>>. Acesso em: 21 maio 2019.

PASTA, Paulo. Por que desenho. In: DERDYK, Edith. (org.) **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

_____. 1990. Desenhos. **Paulo Pasta**. Disponível em: http://paulopasta.com.br/portu/comercio.asp?flg_Lingua=1&cod_Artista=91&cod_Serie=4 >. Acesso em: 21 maio 2019.

PERRELET, Louise Artus. O desenho a serviço da educação. Trad. Genesco Murta. Rio de Janeiro : Villas-Boas & Cia, 1930.

PETHERBRIDGE, Deanna. Nailing the liminal: the difficulties of defining drawing. In: GARNER, Steve (Ed.). **Writing on Drawing Essays on Drawing Practice and Research**. Chicago: Intellect Books. 2008.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

_____. **Análise do texto visual: a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

_____. **Tópicos de semiótica: modelos teórico e aplicação**. São Paulo: Annablume, 2008

_____. **Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê**. São Paulo: Annablume, 2009.

_____. **Enunciação e tensividade: a semiótica na batida do samba**. São Paulo: Annablume, 2010.

_____. **A significação na pintura**. São Paulo: Annablume, 2016.

READ, Herbert. **As origens da forma na arte**. Tradução Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

_____. **A educação pela arte**. Trad. Valter Lellis Siqueira - São Paulo : Martins Fontes, 2001.

RIZZI, Maria C. de Souza Lima. Reflexões sobre a Abordagem Triangular do ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Ensino da arte: memória e história**. São Paulo : Perspectiva, 2008.

ROBERT RAUSCHENBERG FOUNDATION. Posters 1963-1997. **Robert Rauschenberg Foundation**. Nova York, 2019. Disponível em: <<https://www.rauschenbergfoundation.org/art/lightboxes/posters>>. Acesso em: 20 maio 2019.

ROBERTSON, Scott. **The skillful huntsman**. Culver City: Design Studio Press, 2005.

RODRIGUES, Ana Leonor Madeira. **O que é desenho**. Lisboa: Quimera, 2003.

ROMAO, Juliana. 100 Dias de Arte: dia 29 – Octávio Cariello. **Blog da Pandora Escola de Arte**, 31 jul. 2017. Disponível em: <<http://blog.escolapandora.com.br/100-dias-de-arte-dia-29-octavio-cariello/>>. Acesso em 28 maio 2019.

RUSKIN, John. **Elements of drawing**. London: Smith, Elder, and Co., 1857.

SAUSSURE, Ferdinand. de. **Curso de linguística geral**. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. 27.ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SILVEIRA, Regina. Desenho e invisibilidade: um depoimento sobre as *Desaparências*. In: DERDYK, Edith. (org.) **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

_____. Masterpieces (in absentia): Meret Oppenheim. **Regina Silveira**. Disponível em: <<https://reginasilveira.com/MASTERPIECES-IN-ABSENTIA-MERET-OPPENHEIN> >. Acesso em 28 maio 2019.

SOTHEBY'S. Impressionist & Modern Art Day Sale. **Sotheby's**, 08 maio 2013. Disponível em: <<http://www.sothebys.com/en/auctions/2013/impressionist-modern-art-day-sale-n08988.html> >. Acesso em 10 jun. 2019.

STRICKLAND, Carol. **Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno**. Tradução Angela Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

TOMASI, Carolina. **Elementos de semiótica: por uma gramática tensiva do visual**. São Paulo: Atlas, 2012.

_____. PORTELA, Jean Cristtus. **Cronopoiese e cronotrofia na história em quadrinhos**. Estudos Semióticos. São Paulo, vol. 8, n. 2, p. 21-27, 2012.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. Works of Art. **The Metropolitan museum of art**. Nova York, 2019. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/toah/works/>>. Acesso em 28 maio 2019.

_____. **Vicent van Gogh: The Drawings**: catálogo. Nova York, 2005. 394 p. Catálogo da exposição Vicent van Gogh: The Drawings, 12 de outubro a 31 de dezembro de 2005.

_____. **Leonardo da Vinci: Anatomical drawings**. Nova York: The Metropolitan Museum of Art, 1983.

THE MUSEUM OF MODERN ART. The Collection. **The Museum of Modern Art**. Nova York, 2019. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/>>. Acesso em 28 maio 2019.

VASARI, Giorgio. **The lives of the artists**. Translated by Julia Conaway Bondanella and Peter Bondanella. New York: Oxford University Press Inc., 1991

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

VOU PRA ITÁLIA. Travel designer. **Vou pra Itália**. Disponível em: <<https://vouparaitalia.com/travel-designer>>. Acesso em: 23 maio 2019.

ULMER, Renate. **Alfons Mucha**. Tradução Ruth Correia. Lisboa: Paisagem, 2006.

WAKING LIFE. Direção: Richard Linklater. [S.l.]: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2001. 1 DVD (101 min).

WÖLFFLIN, Henrich. **Conceitos Fundamentais da história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WOLLNER, Alexandre. Um episódio de desenho. In: DERDYK, Edith. (org.) **Disegno. Desenho. Designio**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. Tradução Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____ **Principles of form and design**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1993.

_____ **Principles of two-dimensional design**. Hong Kong: Urban Concil, 1969.

ZILBERBERG, Claude. **Razão e poética do sentido**. Tradução de Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Edusp, 2006.

_____ . **Elementos de gramática tensiva**. Tradução de Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Atêlie Editorial, 2011.