

Linguagem Gráfica

Fernando Augusto dos Santos Neto
Ricardo Maurício Gonzaga

Universidade Federal do Espírito Santo
Secretaria de Ensino a Distância

Artes Visuais
Licenciatura

Linguagem Gráfica foi elaborado como material didático de apoio à disciplina de mesmo nome, oferecida pelo EAAD/UFES, como parte integrante do Curso de Licenciatura em Artes Visuais.

O texto objetiva, em primeiro lugar, familiarizar o aluno com a noção de 'linguagem gráfica', analisando cada um de seus termos, sua lógica própria e seus processos específicos de formação. Em seguida, busca-se aproximar o leitor dos aspectos relativos à contextualização da arte em geral e de suas linguagens gráficas ao longo de sua história e, conseqüentemente, sua presença na prática contemporânea da arte.

Na seqüência, apresenta os elementos fundamentais das linguagens gráficas, a saber: o ponto, a linha e o plano e os processos de suas interações sintáticas e de respostas perceptivas a estas.

Fundamentalmente, objetiva-se capacitar o futuro professor de arte a adquirir, exercitar e transmitir consciência crítica e capacidade de percepção do campo das linguagens gráficas no universo da arte.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Ensino a Distância

Linguagem Gráfica

Fernando Augusto dos Santos Neto
Ricardo Maurício Gonzaga

Vitória
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

Presidente da República

Dilma Rousseff

Ministro da Educação

Renato Janine Ribeiro

Diretoria de Educação a Distância DED/CAPES/MEC

Jean Marc Georges Mutzig

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

Reitor

Reinaldo Centoducatte

Secretária de Ensino a

Distância – SEAD

Maria José Campos Rodrigues

Diretor Acadêmico – SEAD

Júlio Francelino Ferreira Filho

Coordenadora UAB da UFES

Teresa Cristina Janes Carneiro

Coordenadora Adjunta UAB da UFES

Maria José Campos Rodrigues

Diretor do Centro de Artes (CAR)

Paulo Sérgio de Paula Vargas

Coordenadora do Curso de Graduação Licenciatura em Artes Visuais – EAD/UFES

Maria Gorete Dadalto Gonçalves

Revisor de Conteúdo

Larissa Fabricio Zoerin

Revisor de Linguagem

Déborah Proveti Scardini Nacari

Design Gráfico

Laboratório de Design Instrucional - SEAD

SEAD

Av. Fernando Ferrari, nº 514

CEP 29075-910, Goiabeiras

Vitória – ES

(27) 4009-2208

Laboratório de Design Instrucional (LDI)

Gerência

Coordenação:

Letícia Pedruzzi Fonseca

Equipe:

Giulliano Kenzo Costa Pereira

Patrícia Campos Lima

Diagramação

Coordenação:

Geyza Dalmásio Muniz

Equipe:

Matheus Rocha

Ilustração

Coordenação:

Priscilla Garone

Equipe:

Fernando Augusto

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

S2371 Santos Neto, Fernando Augusto dos.
Linguagem gráfica / Fernando Augusto dos Santos Neto, Ricardo Maurício Gonzaga -
Vitória : Universidade Federal do Espírito Santo, Secretaria de Ensino a Distância, 2015.
126 p. : il ; 22cm

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-85-63765-15-4

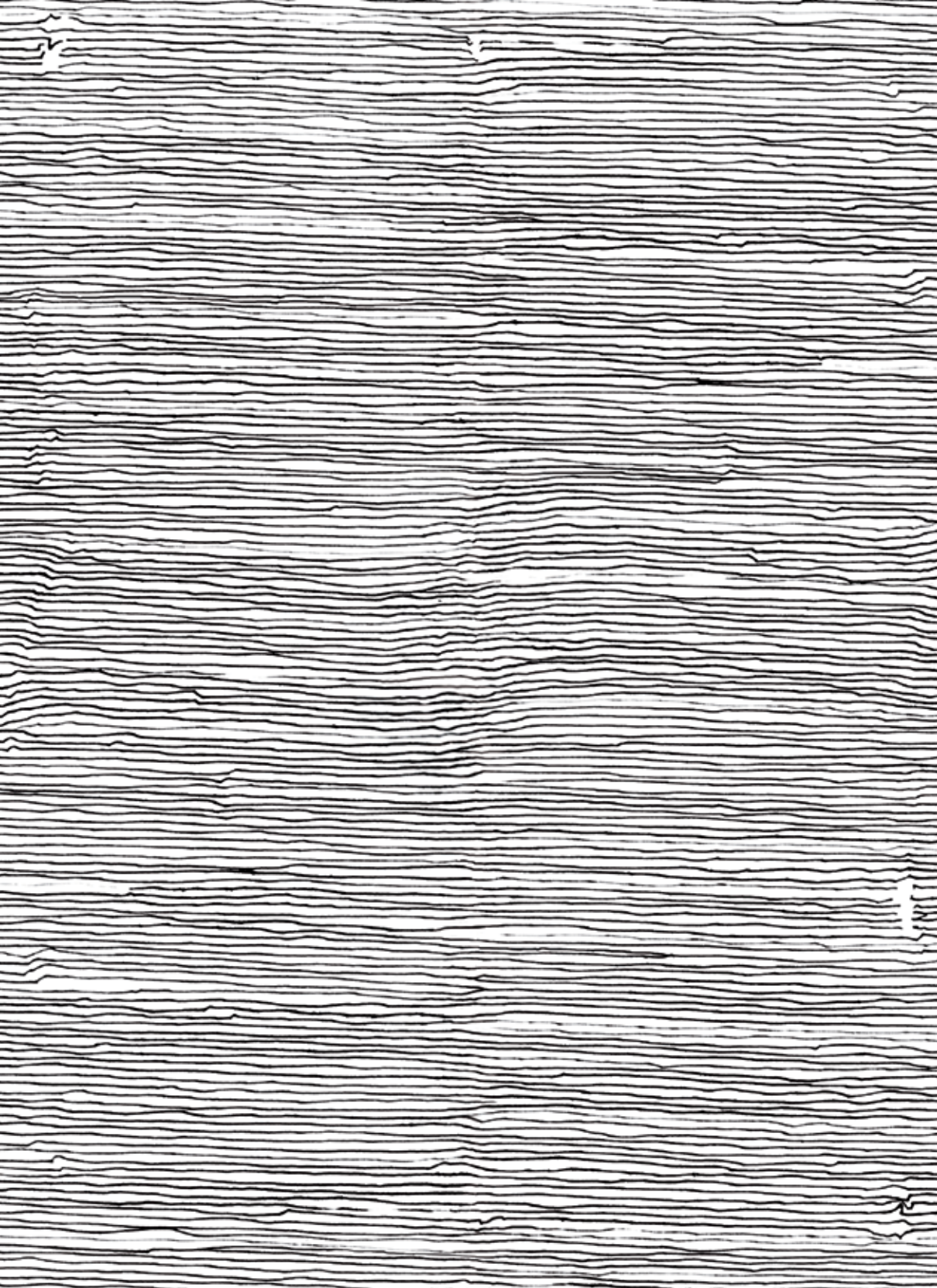
1. Desenho - Estudo e ensino. 2. Comunicação visual. I. Gonzaga, Ricardo Murício.
II. Título.

CDU: 741



Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir deste trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que atribuam ao autor o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

A reprodução de imagens nesta obra tem caráter pedagógico e científico, amparada pelos limites do direito de autor, de acordo com a lei nº 9.610/1998, art. 46, III (citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra). Toda reprodução foi realizada com amparo legal do regime geral de direito de autor no Brasil.



SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|----|
| | APRESENTAÇÃO | 6 |
| 1 | A REDE DA ARTE | 8 |
| 2 | LINGUAGEM GRÁFICA | 14 |
| 2.1 | Linguagem visual e linguagem verbal | 14 |
| 2.2 | Entre palavra e imagem | 17 |
| 2.3 | Linguagens bidimensionais: gráficas e pictóricas | 24 |
| 2.3.1 | Materialidade | 29 |
| 3 | ARTE E SEU(S) CONTEXTO(S) | 32 |
| 4 | OS ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM GRÁFICA | 38 |
| 4.1 | O ponto | 43 |
| 4.2 | A linha | 48 |
| 4.3 | O plano | 52 |
| 4.4 | A cor | 58 |
| 5 | RELAÇÕES SINTÁTICAS ENTRE ELEMENTOS GRÁFICOS | 62 |
| 5.1 | Orientações espaciais | 62 |
| 5.2 | Nivelamento e aguçamento | 64 |
| 5.3 | Pregnância e agrupamento | 68 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 5.4 | Valores composicionais | 71 |
| 5.5 | Textura | 72 |
| 5.6 | Ritmo e repetição | 78 |
| 5.7 | Claro e escuro | 82 |
| 5.8 | Estrutura | 85 |
| 5.9 | Formatos de suportes | 89 |
| 6 | MATÉRIA | 96 |
| 7 | FORMA | 100 |
| 8 | GESTO | 106 |
| 9 | REPRESENTAÇÃO DE TRIDIMENSIONALIDADE | 110 |
| 9.1 | Hachuras | 112 |
| 9.2 | Direções primárias | 114 |
| 9.3 | Perspectivas Básicas | 119 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 120 |
| | REFERÊNCIAS | 122 |

APRESENTAÇÃO

Na disciplina Linguagem Gráfica, vamos focar questões que são próprias ao desenho, mas que não são exclusivas dele, já que os elementos gráficos também estão presentes em outros meios artísticos: gravura, pintura, fotografia, vídeo, etc. Além disso, no campo ampliado da arte contemporânea, várias outras possibilidades gráficas podem ser – e são, de fato – importadas de outros campos de linguagem: da escrita, por exemplo.

O objetivo, portanto, não é ensinar você a desenhar. O que se pretende, na verdade, é torná-lo(a) capaz de distinguir os elementos das linguagens gráficas em arte. Entre teoria e prática, a disciplina vai ajudar você a ampliar e aprofundar sua compreensão sobre os limites deste campo específico, assim como a identificar e contextualizar na história suas diversas possibilidades de manifestação. Para isso, é fundamental que sua dedicação abranja ambos os aspectos: tanto os exercícios práticos, quanto os relativos às leituras propostas.

Este material didático¹ tem a finalidade de auxiliá-lo neste percurso, promovendo o acompanhamento e esclarecimento de

¹ Este texto foi elaborado originalmente pelo professor Fernando Augusto dos Santos Neto, para a primeira turma do curso de Licenciatura em Artes Visuais, modalidade a distância, da UFES, em 2009. A versão atual mantém muito da forma original, dada a convergência de grande parte das posições, submetendo-a, no entanto, a uma revisão e a algumas modificações e acréscimos que visam fundamentalmente sua maior adequação ao novo plano de curso.

diversas questões, à medida que forem abordadas. Mas sua leitura não deve ficar restrita a ele: os textos de apoio também irão cumprir uma função importantíssima em relação ao aprofundamento de sua compreensão.

Por outro lado, não se esqueça de que você poderá contar sempre com seu professor e com os tutores em caso de dúvidas. Os espaços de interação, presenciais e virtuais, são extremamente valiosos para avançarmos em relação ao entendimento, esclarecendo dúvidas e intercambiando experiências, sucessos e dificuldades. Não deixe de aproveitar as oportunidades de participação nos fóruns, *chats* e webconferências, assim como dos encontros presenciais semanais.

Deste modo, ao final da disciplina, sua compreensão relativa à presença de elementos gráficos na história e na atualidade da arte, provavelmente terá se expandido a ponto de levar você a estabelecer com segurança sua posição em relação a elas e, assim, ajudar seus futuros alunos a conseguirem o mesmo.

Boa sorte, bom trabalho e divirta-se!

Os autores

1 A REDE DA ARTE

O mundo da arte é uma rede complexa, formada por artistas, críticos, galeristas, organizadores de exposições, colecionadores, professores, estudantes, restauradores, arquitetos, e por todos aqueles que manifestam interesse por arte. Quando nos referimos à arte, podemos fazê-lo de modo tanto geral quanto específico. Em seu sentido específico, estrito, a palavra *arte* designa várias possibilidades de manifestações: além das artes plásticas ou visuais, a arquitetura, o teatro, a dança, a música, a literatura e o cinema, por exemplo, são formas de arte. Já em sentido mais amplo, geral, mesmo a excelência em práticas esportivas ou em outras atividades profissionais é, por vezes, classificada como *artística*, podendo ocorrer até mesmo menção a determinadas pessoas excepcionais na seguinte forma: “fulano é um artista!”, independente de qual atividade propriamente artística realize – ou até mesmo de não realizar nenhuma. Por outro lado, paralelamente à ampliação do campo da arte, ocorre também hoje em dia certa tendência por parte do senso comum à ampliação da abrangência deste campo a outros afins, como o do artesanato, por exemplo. É preciso ter isto em mente para definirmos que vamos tratar aqui de um modo específico de arte: as artes plásticas ou visuais. No entanto, também estas denominações – *Artes Plásticas ou Artes Visuais* – englobam muitas possibilidades: a pintura, o desenho, a escultura, a gravura, a fotografia, o vídeo,

as instalações multimidiáticas, a performance, etc. Estreitando ainda mais o círculo, esta disciplina, *Linguagem Gráfica*, se direciona para um campo ainda mais específico: os aspectos visuais e possibilidades de manifestação das linguagens gráficas em arte, campo que tende a se confundir, mas não se confunde de todo, como vimos na apresentação, com o do desenho.

Como já foi mencionado também, mais do que aprender alguma coisa sobre desenhar, *Linguagem Gráfica* como disciplina teórico/prática destinada a formar profissionais de educação artística em nível de graduação, objetiva produzir estratégias para uma aproximação prática e teórica ao campo das linguagens gráficas em arte.

Portanto, os exercícios de leitura, de observação visual e de pesquisa em livros e obras, em bibliotecas e galerias, terão, ao longo da disciplina, a mesma importância que a prática de desenhar e realizar os exercícios propostos para aproximação direta aos elementos gráficos.

A disciplina *Linguagem Gráfica* visa oferecer as bases para o entendimento da arte por várias vias: **1)** a da compreensão dos elementos específicos do desenho, isto é, as noções de linha, ponto, plano, cor, relações formais, estratégias de percepção e construção gráfica; **2)** a do entendimento do lugar do desenho nas práticas artísticas e no ensino de arte ao longo de sua história; e, **3)** a do estímulo ao estudo, à pesquisa e à necessária reflexão sobre o fazer e sobre a criação gráfica. Para tanto, programa aplicar um conjunto interligado de leituras e exercícios que, por um lado, visa estimular o próprio ato de estudar e, por outro, permite ao aluno perceber a si mesmo no âmbito de uma prática autorreflexiva, de modo a proporcionar uma compreensão do campo das linguagens gráficas em arte.

Para viabilizar o alcance destes objetivos, o curso está planejado de forma progressiva que alternará leituras e exercícios práticos que devem ser realizados e apresentados conforme a estrutura do curso. Tanto as leituras quanto os exercícios referidos estão

divididos em dois segmentos: tarefas obrigatórias, aquelas que o estudante deve realizar e apresentar para avaliação na plataforma, e tarefas complementares, que são sugestões para a continuação da pesquisa, a serem realizadas à medida de suas possibilidades de tempo, como aprofundamento e desenvolvimento de sua *performance*.

As definições teóricas apresentadas no texto são baseadas em diversos autores da área e também na nossa experiência e convívio com as artes plásticas e com o ensino de arte na Universidade, mas não se pretendem conclusivas ou fechadas. Buscam ser claras e, sempre que possível, sintéticas, sem, contudo, faltar com a complexidade inerente à disciplina. Na verdade são princípios que se manifestam a partir da percepção de realidades e se refazem continuamente à medida que acontecem os encontros com novas realidades, sejam elas teóricas e/ou práticas. Sob muitos aspectos, eles estão em movimento e em constante reformulação. O que se procura desenvolver aqui é uma lógica sensível da linguagem visual da arte, contribuindo para a compreensão desse fascinante mundo do discurso gráfico em arte.

O componente prático da disciplina busca cobrir um número relativamente grande de situações da composição bidimensional, por isso solicita bastante exercício e leitura. Mas esses exercícios têm diferentes graus de dificuldades e de exigência de tempo para serem resolvidos, e cada um de vocês deverá adequar essas etapas às suas condições diárias de trabalho. Temos sempre em mente o estudante interessado, o aluno que não demonstra apatia frente aos exercícios, aquele que não se satisfaz com o mínimo, mas que deseja um aprofundamento real na direção de uma compreensão dos conteúdos tratados e isto começa com dedicação aos estudos. Para isso, os exercícios práticos não vêm isolados: diretamente vinculados a eles, vêm as leituras propostas, a escrita de textos e depoimentos dos alunos, os debates com os tutores e com o

professor, seja a distância ou presencialmente. Enfim, teoria e prática, ler e fazer, se complementam, estimulando-se mutuamente.

A disciplina *Linguagem Gráfica* compreende um período de quatro meses, dividindo-se em dez aulas. Haverá lições que poderão ser resolvidas em menos tempo, outras exigirão até mais, por isso, os finais de semana poderão servir para a atualização das lições atrasadas, recapitulações, visitas a bibliotecas, práticas coletivas *online*, etc. É bom guardar isso: cada lição é acompanhada de vários exercícios. É importante não deixar acumular, senão seus estudos poderão se atrasar.

Primeiro, vamos abordar o conceito de linguagem, tratando rapidamente das características da linguagem verbal, suas especificidades e diferenças em relação à visual. É uma conversa preliminar, um esboço de entendimento do que é linguagem e de como este conceito se formula no campo das artes plásticas. Esboço, porque se trata de um tema complexo (envolve outras áreas como, por exemplo, a Linguística e a Semiótica), mas que o aluno poderá acessar, no futuro, em seus estudos, à medida que estudar outras disciplinas. O intuito é que esta pequena introdução à questão da linguagem o ajude a compreender a complexidade do tema e a ver o desenho como um meio de criação artística que tem suas regras, história e estruturas próprias.

Na sequência, abordaremos as diferenças entre linguagens gráficas e linguagens pictóricas, aquilo que nos permite distinguir nas linguagens bidimensionais da arte algo de específico, próprio ao desenho e à gravura, e que os distingue da pintura.

Em seguida, serão apresentados os elementos fundamentais próprios (mas não exclusivos) à linguagem gráfica: o ponto, a linha, o plano, a cor. A apresentação destes conceitos fundamentais será acompanhada de exercícios e de exemplos de sua aplicação na arte. Devemos sempre ter em mente que, apesar de ser muito importante observar o mundo, suas formas, cores e aparências,

é fundamental observar o próprio desenho: toda e qualquer linha que traçamos em um papel ou outro suporte planar, seja rabisco, assinatura ou mesmo escrita já é um elemento gráfico, já começa a introduzir o campo de possibilidades do desenho. Vamos perceber linhas no papel e observar suas características: elas podem ser retas, curvas, quebradas. Algumas podem sugerir rapidez, definição, segurança; outras, fragilidade, hesitação, lentidão, agressividade. A questão é: o que nelas nos faz perceber tais características? Tentar responder a esta questão já nos leva a procurar o que pode significar uma simples linha, um traço ou um ponto.

Dando uma olhada no sumário, você verá que vamos lidar com o problema das 'orientações espaciais' e formais, isto é, como organizar e estruturar formas no plano visual; os princípios gerais que regem e direcionam o espaço bidimensional, de acordo com o funcionamento da nossa percepção e as implicações de localização, direção e dimensão, dentre outros, na composição (seja ela figurativa ou abstrata). Veremos, também, os elementos de ativação e de modulação do espaço: textura, forma, ritmo e repetição, luz e sombra, ilusão de volume e de espaço tridimensional.

Na sequência, veremos a importância do gesto no desenho, que chega ao ponto dele se tornar o próprio assunto do trabalho. Trataremos em seguida do problema do lugar da figuração no desenho, em vários de seus aspectos: a observação realista, a anotação, o croqui, a qualidade do traço, etc.

Por fim, veremos como o desenho expandiu suas possibilidades na prática da arte atual, em uma ampliação de campo inédita, que abrange, entre outros aspectos, a fuga dos suportes bidimensionais; a experimentação de caligrafias variadas; o hibridismo de linguagens, com a importação de soluções gráficas próprias a outras disciplinas (e até campos) ou com a contaminação com outros meios do próprio campo da arte.

Este texto é, de certa forma, introdutório em nosso curso, mas ele já envolve atividades. Como vocês sabem, esta disciplina compõe-se de material impresso e também de material disponível na plataforma virtual. Alguns textos serão disponibilizados nesse manual, outros na plataforma, além da bibliografia a ser consultada, que, em parte, estará disponível nos polos. Os exercícios aqui encaminhados estão todos disponíveis e bem explicados no ambiente virtual. Em cada lição, você terá a indicação desses exercícios e deverá acessar a plataforma para respondê-los.

Bom trabalho e até logo!

2 LINGUAGEM GRÁFICA

2.1 Linguagem visual e linguagem verbal

Esta unidade se inicia com um convite. Refletir sobre uma questão que parece simples, mas que, na verdade, não é tanto: o que é linguagem? O que significa falar, escrever, desenhar, pintar, fotografar, fazer teatro ou cinema? Como essas ações se organizam para transmitir pensamentos e até mesmo emocionar pessoas? A resposta não é simples. Logo, você não vai encontrá-la em sua totalidade aqui. Mas se seu interesse pelo assunto for despertado, já terá sido de grande valia, porque esse entendimento é a base para se compreender e valorizar coisas pequenas e até mesmo aparentemente insignificantes, como um ponto, uma linha, uma cor, elementos, no entanto, fundamentais à linguagem visual.

Como já dissemos aqui, a disciplina *Linguagem Gráfica* se propõe a estudar a constituição e o funcionamento destes elementos específicos da linguagem visual, desde o modo como a constituem como linguagem, até como interagem para formar sistemas de significação e gerar estratégias inovadoras para a prática criativa em arte.

Isto exige um esclarecimento, ainda que introdutório, relativamente a questões referentes ao campo da linguagem, como, por exemplo: o que é língua, o que é comunicar-se, o que significa elaborar sinais visuais (desenho, escrita e outros), de forma a imprimir-lhes sentido para aqueles que os veem? Veja o

significado da palavra linguagem no Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa:

Linguagem S.f.[...]5.Tudo quanto serve para expressar ideias, sentimentos, modos de comportamento, etc.[...]8.E.Ling. Todo sistema de signos que serve de meio de comunicação entre os indivíduos e pode ser percebido pelos diversos órgãos dos sentidos, o que leva a distinguir-se uma linguagem visual, uma linguagem auditiva, uma linguagem tátil, etc., ou, ainda, outras mais complexas, constituídas, ao mesmo tempo de elementos diverso.[...]
(FERREIRA, 2010, p.1271).

Parece complicado? Não é tanto, vamos por partes. Começemos por “*Todo sistema de signo* [...]”. O que é um signo? Um signo é tudo aquilo que está no lugar de alguma coisa, isto é, tudo aquilo que representa algo para alguém, levando a um ‘interpretante’, isto é, a uma imagem, que se forma na mente de um intérprete.

Uma palavra é um exemplo de signo. Se digo, por exemplo: ‘casa’, ‘cachorro’, ou ‘carro’, evoco na mente de quem me ouve (se este alguém fala português) o interpretante, isto é a imagem mental deste referente, a coisa em si: o lugar de moradia (casa), o animal (cachorro) ou o meio de transporte (carro).

Bem, neste caso, o sistema que organiza estes signos é a língua portuguesa, que tem regras próprias, ou seja, não basta conhecer o significado das palavras, você tem que dominar as regras de funcionamento da língua, sua sintaxe. É a sintaxe que vai determinar o modo pelo qual o uso da língua definiu como as palavras se organizam numa frase. Com as três palavras sugeridas – ‘casa’, ‘cachorro’, ‘carro’, três substantivos, você, com o auxílio de outras (verbos, artigos, pronomes), pode construir uma frase: Por exemplo: “o homem colocou o cachorro no carro e o levou para casa”. Foi o uso

que definiu como, na língua portuguesa, dizemos isto nesta ordem e, não, por exemplo, “O homem o cachorro no carro colocou e para casa o levou”. Esta seria a ordem em que esta situação seria descrita em alemão, de acordo com a sintaxe da língua alemã – e utilizando-se as palavras correspondentes desta língua, evidentemente.

Continuando com a análise, a segunda parte da definição do dicionário é mais simples: estes “sistemas de signo servem de meio de comunicação entre os indivíduos”. No exemplo da frase sugerida, você ouve alguém dizer o que disse envolvendo o homem, o cachorro, a casa e o carro e entende, isto é, decodifica o que aconteceu, ou seja, situa a ação no tempo e no espaço.

Vamos agora analisar a parte final da definição: “[...] pode ser percebido pelos diversos órgãos dos sentidos. O que leva a distinguir-se uma linguagem visual, **uma linguagem auditiva**, uma linguagem tátil, etc”. A frase que você acabou de ler no parágrafo anterior, “Você **ouve** alguém dizer o que **disse**”, já contém sua explicação. Ou seja, neste caso, foi por meio do sentido da audição que esta mensagem foi acessada (‘você ouve’), a partir da elocução (‘alguém dizer’) da palavra (‘o que disse’).

Bem, portanto, vimos como a linguagem verbal representa coisas, ações, pensamentos, ideias. Organizando sintaticamente seus elementos, de acordo com regras próprias a cada sistema (de cada língua). Dos enunciados mais simples aos mais complexos, a lógica permanece a mesma: trata-se de alinhar as palavras de acordo com a lógica própria a cada língua, definindo em que ordem as palavras devem aparecer.

Mas como a linguagem visual faz isso? Se a linguagem verbal representa qualquer coisa ou fato por meio de palavras, a linguagem visual o faz por meio de imagens, sejam elas desenhos, pinturas, fotografias, etc.

É evidente que palavras e imagens, signos verbais e visuais, operam de modo distinto, de acordo com regras de organização sintática próprias a seus respectivos sistemas.

Mas o que é curioso e mesmo fascinante, é que há mais em comum entre estes códigos do que poderíamos supor a princípio.

De fato, curiosamente, na origem da linguagem verbal está a linguagem visual! Como? Vamos ver em seguida.

2.2 Entre palavra e imagem

A história das imagens começou com a pintura. Este sistema de linguagem que hoje denominamos arte (artes plásticas ou visuais), como vimos, apareceu com as primeiras pinturas parietais das cavernas do paleolítico: “A aurora da espécie humana”, na expressão de Georges Bataille, que apresentavam “pela primeira vez o signo de nossa presença sensível no universo” (BATAILLE, 1955, p.1).



Figura 1
Pintura parietal.
Sala dos touros:
parede norte, Gruta
de Lascaux, França.

A linguagem ocupa uma posição única na cultura e nos processos de aprendizagem humana. É através dela que percebemos o mundo, armazenamos e transmitimos informações. Ela é veículo de intercâmbio, de ideias e o meio pelo qual a mente humana produz e transmite conceitos.

Os dados da realidade se apresentam para nós em três níveis distintos: o objeto (aquilo que percebemos ou concebemos); a forma pela qual este objeto é representado (verbal: palavra, texto; e visual: desenho, foto, etc.); e, finalmente, a impressão que qualquer destas representações causa em nossa mente, nos levando à interpretação do mundo e à transmissão de conceitos.

A linguagem verbal se apresenta por meio de sinais sonoros, gestuais ou escritos e, nesta última forma, já começa a se aproximar da linguagem visual, que se apresenta por meio de sinais, figurativos ou não, convencionais ou não.

Segundo o filósofo Vilém Flusser, inventamos estes dispositivos culturais, sejam imagens ou textos, porque precisamos deles para existir: não percebemos o mundo imediatamente. Na verdade, Nietzsche precede Flusser nesta teorização pragmática da cultura: a criação e a permanência dos dispositivos culturais estão diretamente vinculadas ao uso que um grupo social específico faz destes dispositivos (BRUM, 1986). A cultura é, portanto, necessária, e está sempre em transformação, transformando-se de acordo com as novas necessidades dos diversos grupos sociais – daí sua diversidade – e, por vezes, gerando conflitos entre eles.

Explicar o real, tornar o mundo acessível: esta seria, portanto, a função destas primeiras imagens, das pinturas parietais. Segundo Flusser, quando esta função deixa de ser cumprida e, ao invés de produzir compreensão de mundo, essas imagens passam a ser adoradas, sendo apropriadas por uma minoria que deste modo concentra poder contra os demais – os sacerdotes egípcios, por exemplo – entra-se numa fase de idolatria. Então, torna-se necessário fazer com que elas recuperem aquela antiga função. É neste momento que, para isso, ainda segundo Flusser, um novo código é inventado, a escrita (FLUSSER, 1996).

É importante observar, ainda com Flusser, que o processo da invenção da escrita fonética (que transcreve os fonemas, as unidades

mínimas da fala) não se deu de uma vez por todas. Ocorreu por meio de um processo lento e continuado, que se repete em diferentes sociedades, de alinhamento de pequenas imagens, que contém significados próprios. Assim, temos, por exemplo, os hieróglifos, no Antigo Egito ou os ideogramas, no Oriente, unidades figurativas que, alinhadas, passavam a adquirir significados mais e mais complexos, de modo a tornarem-se capazes de dar conta de narrativas sofisticadas (FLUSSER, 1985). Ou seja, de desenhos simples, signos que imitavam a aparência de animais, pessoas, astros e coisas, significando-as, passou-se a utilização de combinações entre eles, que significavam outras tantas coisas. Posteriormente, na cultura do Ocidente, este processo levou à transposição da fala para a escrita fonética, o que é exclusivo da cultura ocidental e funda o modo como esta cultura se constituiu. Se quiser saber mais sobre este processo, leia o texto complementar de Flusser, *Pré-textos para a poesia* (FLUSSER, 1985), disponível na plataforma.

Como e quando isto ocorreu? Flusser explica como: por um processo progressivo de abstração, no qual o fonema inicial relativo a um determinado signo usurpou o lugar do significado original – por exemplo: o ideograma que significava ‘touro’, *aleph* em hebraico, porque parecia uma cabeça de touro, passou a significar o fonema ‘a’.

Isto ocorreu em torno da metade do segundo milênio antes de Cristo, quando aparecem os primeiros textos alfabéticos lineares (FLUSSER, 1996). Ao longo do tempo, estes sistemas foram se organizando e se tornando cada vez mais complexos. Nossa língua, por exemplo, parte de 26 caracteres básicos: as letras. A combinação delas forma milhares de palavras que utilizamos. E essas palavras, por sua vez combinadas, seguindo certas regras (de sintaxe, conforme mencionamos acima), constroem frases e os diferentes discursos, que geram livros, de naturezas diversas: didáticos, técnicos, poéticos, etc.

| Phénicien | Grec ancien | Grec classique | Étrusque | Latin |
|-----------|-------------|----------------|----------|-------|
| 𐤀 | Α | Α | 𐌀 | A |
| 𐤁 | Β | Β | 𐌁 | B |
| 𐤂 | Γ | Γ | 𐌂 | B̄ |
| 𐤃 | Δ | Δ | 𐌃 | D |
| 𐤄 | Ε | Ε | 𐌄 | E |
| 𐤅 | Ϝ ϝ | | 𐌅 | F |
| 𐤆 | Ζ | Ζ | 𐌆 | G |
| 𐤇 | Η | Η | 𐌇 | H |
| 𐤈 | Θ | Θ | 𐌈 | I |
| 𐤉 | Ι | Ι | 𐌉 | J |
| 𐤊 | Κ | Κ | 𐌊 | K |
| 𐤋 | Λ | Λ | 𐌋 | L |
| 𐤌 | Μ | Μ | 𐌌 | M |
| 𐤍 | Ν | Ν | 𐌍 | N |
| 𐤎 | Ξ | | 𐌎 | X |
| 𐤏 | Ψ | | 𐌏 | Y |
| 𐤐 | Ω | Ω | 𐌐 | Z |
| 𐤑 | ϕ | | 𐌑 | Phi |
| 𐤒 | χ | | 𐌒 | Khi |
| 𐤓 | ψ | | 𐌓 | Psi |
| 𐤔 | ϖ | | 𐌔 | |
| 𐤕 | ϗ | | 𐌕 | |
| 𐤖 | Ϙ | | 𐌖 | |
| 𐤗 | ϙ | | 𐌗 | |
| 𐤘 | Ϛ | | 𐌘 | |
| 𐤙 | ϛ | | 𐌙 | |
| 𐤚 | Ϝ | | 𐌚 | |
| 𐤛 | ϝ | | 𐌛 | |
| 𐤜 | Ϟ | | 𐌜 | |
| 𐤝 | ϟ | | 𐌝 | |
| 𐤞 | Ϡ | | 𐌞 | |
| 𐤟 | ϡ | | 𐌟 | |
| 𐤠 | Ϣ | | 𐌠 | |
| 𐤡 | ϣ | | 𐌡 | |
| 𐤢 | Ϥ | | 𐌢 | |
| 𐤣 | ϥ | | 𐌣 | |
| 𐤤 | Ϧ | | 𐌤 | |
| 𐤥 | ϧ | | 𐌥 | |
| 𐤦 | Ϩ | | 𐌦 | |
| 𐤧 | ϩ | | 𐌧 | |
| 𐤨 | Ϫ | | 𐌨 | |
| 𐤩 | ϫ | | 𐌩 | |
| 𐤪 | Ϭ | | 𐌪 | |
| 𐤫 | ϭ | | 𐌫 | |
| 𐤬 | Ϯ | | 𐌬 | |
| 𐤭 | ϯ | | 𐌭 | |
| 𐤮 | ϰ | | 𐌮 | |
| 𐤯 | ϱ | | 𐌯 | |
| 𐤰 | ϲ | | 𐌰 | |
| 𐤱 | ϳ | | 𐌱 | |
| 𐤲 | ϴ | | 𐌲 | |
| 𐤳 | ϵ | | 𐌳 | |
| 𐤴 | ϶ | | 𐌴 | |
| 𐤵 | Ϸ | | 𐌵 | |
| 𐤶 | ϸ | | 𐌶 | |
| 𐤷 | Ϲ | | 𐌷 | |
| 𐤸 | Ϻ | | 𐌸 | |
| 𐤹 | ϻ | | 𐌹 | |
| 𐤺 | ϼ | | 𐌺 | |
| 𐤻 | Ͻ | | 𐌻 | |
| 𐤼 | Ͼ | | 𐌼 | |
| 𐤽 | Ͽ | | 𐌽 | |
| 𐤾 | Ⲁ | | 𐌾 | |
| 𐤿 | ⲁ | | 𐌿 | |
| 𐥀 | Ⲃ | | 𐍀 | |
| 𐥁 | ⲃ | | 𐍁 | |
| 𐥂 | Ⲅ | | 𐍂 | |
| 𐥃 | ⲅ | | 𐍃 | |
| 𐥄 | Ⲇ | | 𐍄 | |
| 𐥅 | ⲇ | | 𐍅 | |
| 𐥆 | Ⲉ | | 𐍆 | |
| 𐥇 | ⲉ | | 𐍇 | |
| 𐥈 | Ⲋ | | 𐍈 | |
| 𐥉 | ⲋ | | 𐍉 | |
| 𐥊 | Ⲍ | | 𐍊 | |
| 𐥋 | ⲍ | | 𐍋 | |
| 𐥌 | Ⲏ | | 𐍌 | |
| 𐥍 | ⲏ | | 𐍍 | |
| 𐥎 | Ⲑ | | 𐍎 | |
| 𐥏 | ⲑ | | 𐍏 | |
| 𐥐 | Ⲓ | | 𐍐 | |
| 𐥑 | ⲓ | | 𐍑 | |
| 𐥒 | Ⲕ | | 𐍒 | |
| 𐥓 | ⲕ | | 𐍓 | |
| 𐥔 | Ⲍ | | 𐍔 | |
| 𐥕 | ⲍ | | 𐍕 | |
| 𐥖 | Ⲏ | | 𐍖 | |
| 𐥗 | ⲏ | | 𐍗 | |
| 𐥘 | Ⲑ | | 𐍘 | |
| 𐥙 | ⲑ | | 𐍙 | |
| 𐥚 | Ⲓ | | 𐍚 | |
| 𐥛 | ⲓ | | 𐍛 | |
| 𐥜 | Ⲕ | | 𐍜 | |
| 𐥝 | ⲕ | | 𐍝 | |
| 𐥞 | Ⲍ | | 𐍞 | |
| 𐥟 | ⲍ | | 𐍟 | |
| 𐥠 | Ⲏ | | 𐍠 | |
| 𐥡 | ⲏ | | 𐍡 | |
| 𐥢 | Ⲑ | | 𐍢 | |
| 𐥣 | ⲑ | | 𐍣 | |
| 𐥤 | Ⲓ | | 𐍤 | |
| 𐥥 | ⲓ | | 𐍥 | |
| 𐥦 | Ⲕ | | 𐍦 | |
| 𐥧 | ⲕ | | 𐍧 | |
| 𐥨 | Ⲍ | | 𐍨 | |
| 𐥩 | ⲍ | | 𐍩 | |
| 𐥪 | Ⲏ | | 𐍪 | |
| 𐥫 | ⲏ | | 𐍫 | |
| 𐥬 | Ⲑ | | 𐍬 | |
| 𐥭 | ⲑ | | 𐍭 | |
| 𐥮 | Ⲓ | | 𐍮 | |
| 𐥯 | ⲓ | | 𐍯 | |
| 𐥰 | Ⲕ | | 𐍰 | |
| 𐥱 | ⲕ | | 𐍱 | |
| 𐥲 | Ⲍ | | 𐍲 | |
| 𐥳 | ⲍ | | 𐍳 | |
| 𐥴 | Ⲏ | | 𐍴 | |
| 𐥵 | ⲏ | | 𐍵 | |
| 𐥶 | Ⲑ | | 𐍶 | |
| 𐥷 | ⲑ | | 𐍷 | |
| 𐥸 | Ⲓ | | 𐍸 | |
| 𐥹 | ⲓ | | 𐍹 | |
| 𐥺 | Ⲕ | | 𐍺 | |
| 𐥻 | ⲕ | | 𐍻 | |
| 𐥼 | Ⲍ | | 𐍼 | |
| 𐥽 | ⲍ | | 𐍽 | |
| 𐥾 | Ⲏ | | 𐍾 | |
| 𐥿 | ⲏ | | 𐍿 | |
| 𐦀 | Ⲑ | | 𐎀 | |
| 𐦁 | ⲑ | | 𐎁 | |
| 𐦂 | Ⲓ | | 𐎂 | |
| 𐦃 | ⲓ | | 𐎃 | |
| 𐦄 | Ⲕ | | 𐎄 | |
| 𐦅 | ⲕ | | 𐎅 | |
| 𐦆 | Ⲍ | | 𐎆 | |
| 𐦇 | ⲍ | | 𐎇 | |
| 𐦈 | Ⲏ | | 𐎈 | |
| 𐦉 | ⲏ | | 𐎉 | |
| 𐦊 | Ⲑ | | 𐎊 | |
| 𐦋 | ⲑ | | 𐎋 | |
| 𐦌 | Ⲓ | | 𐎌 | |
| 𐦍 | ⲓ | | 𐎍 | |
| 𐦎 | Ⲕ | | 𐎎 | |
| 𐦏 | ⲕ | | 𐎏 | |
| 𐦐 | Ⲍ | | 𐎐 | |
| 𐦑 | ⲍ | | 𐎑 | |
| 𐦒 | Ⲏ | | 𐎒 | |
| 𐦓 | ⲏ | | 𐎓 | |
| 𐦔 | Ⲑ | | 𐎔 | |
| 𐦕 | ⲑ | | 𐎕 | |
| 𐦖 | Ⲓ | | 𐎖 | |
| 𐦗 | ⲓ | | 𐎗 | |
| 𐦘 | Ⲕ | | 𐎘 | |
| 𐦙 | ⲕ | | 𐎙 | |
| 𐦚 | Ⲍ | | 𐎚 | |
| 𐦛 | ⲍ | | 𐎛 | |
| 𐦜 | Ⲏ | | 𐎜 | |
| 𐦝 | ⲏ | | 𐎝 | |
| 𐦞 | Ⲑ | | 𐎞 | |
| 𐦟 | ⲑ | | 𐎟 | |
| 𐦠 | Ⲓ | | 𐎠 | |
| 𐦡 | ⲓ | | 𐎡 | |
| 𐦢 | Ⲕ | | 𐎢 | |
| 𐦣 | ⲕ | | 𐎣 | |
| 𐦤 | Ⲍ | | 𐎤 | |
| 𐦥 | ⲍ | | 𐎥 | |
| 𐦦 | Ⲏ | | 𐎦 | |
| 𐦧 | ⲏ | | 𐎧 | |
| 𐦨 | Ⲑ | | 𐎨 | |
| 𐦩 | ⲑ | | 𐎩 | |
| 𐦪 | Ⲓ | | 𐎪 | |
| 𐦫 | ⲓ | | 𐎫 | |
| 𐦬 | Ⲕ | | 𐎬 | |
| 𐦭 | ⲕ | | 𐎭 | |
| 𐦮 | Ⲍ | | 𐎮 | |
| 𐦯 | ⲍ | | 𐎯 | |
| 𐦰 | Ⲏ | | 𐎰 | |
| 𐦱 | ⲏ | | 𐎱 | |
| 𐦲 | Ⲑ | | 𐎲 | |
| 𐦳 | ⲑ | | 𐎳 | |
| 𐦴 | Ⲓ | | 𐎴 | |
| 𐦵 | ⲓ | | 𐎵 | |
| 𐦶 | Ⲕ | | 𐎶 | |
| 𐦷 | ⲕ | | 𐎷 | |
| 𐦸 | Ⲍ | | 𐎸 | |
| 𐦹 | ⲍ | | 𐎹 | |
| 𐦺 | Ⲏ | | 𐎺 | |
| 𐦻 | ⲏ | | 𐎻 | |
| 𐦼 | Ⲑ | | 𐎼 | |
| 𐦽 | ⲑ | | 𐎽 | |
| 𐦾 | Ⲓ | | 𐎾 | |
| 𐦿 | ⲓ | | 𐎿 | |
| 𐧀 | Ⲕ | | 𐏀 | |
| 𐧁 | ⲕ | | 𐏁 | |
| 𐧂 | Ⲍ | | 𐏂 | |
| 𐧃 | ⲍ | | 𐏃 | |
| 𐧄 | Ⲏ | | 𐏄 | |
| 𐧅 | ⲏ | | 𐏅 | |
| 𐧆 | Ⲑ | | 𐏆 | |
| 𐧇 | ⲑ | | 𐏇 | |
| 𐧈 | Ⲓ | | 𐏈 | |
| 𐧉 | ⲓ | | 𐏉 | |
| 𐧊 | Ⲕ | | 𐏊 | |
| 𐧋 | ⲕ | | 𐏋 | |
| 𐧌 | Ⲍ | | 𐏌 | |
| 𐧍 | ⲍ | | 𐏍 | |
| 𐧎 | Ⲏ | | 𐏎 | |
| 𐧏 | ⲏ | | 𐏏 | |
| 𐧐 | Ⲑ | | 𐏐 | |
| 𐧑 | ⲑ | | 𐏑 | |
| 𐧒 | Ⲓ | | 𐏒 | |
| 𐧓 | ⲓ | | 𐏓 | |
| 𐧔 | Ⲕ | | 𐏔 | |
| 𐧕 | ⲕ | | 𐏕 | |
| 𐧖 | Ⲍ | | 𐏖 | |
| 𐧗 | ⲍ | | 𐏗 | |
| 𐧘 | Ⲏ | | 𐏘 | |
| 𐧙 | ⲏ | | 𐏙 | |
| 𐧚 | Ⲑ | | 𐏚 | |
| 𐧛 | ⲑ | | 𐏛 | |
| 𐧜 | Ⲓ | | 𐏜 | |
| 𐧝 | ⲓ | | 𐏝 | |
| 𐧞 | Ⲕ | | 𐏞 | |
| 𐧟 | ⲕ | | 𐏟 | |
| 𐧠 | Ⲍ | | 𐏠 | |
| 𐧡 | ⲍ | | 𐏡 | |
| 𐧢 | Ⲏ | | 𐏢 | |
| 𐧣 | ⲏ | | 𐏣 | |
| 𐧤 | Ⲑ | | 𐏤 | |
| 𐧥 | ⲑ | | 𐏥 | |
| 𐧦 | Ⲓ | | 𐏦 | |
| 𐧧 | ⲓ | | 𐏧 | |
| 𐧨 | Ⲕ | | 𐏨 | |
| 𐧩 | ⲕ | | 𐏩 | |
| 𐧪 | Ⲍ | | 𐏪 | |
| 𐧫 | ⲍ | | 𐏫 | |
| 𐧬 | Ⲏ | | 𐏬 | |
| 𐧭 | ⲏ | | 𐏭 | |
| 𐧮 | Ⲑ | | 𐏮 | |
| 𐧯 | ⲑ | | 𐏯 | |
| 𐧰 | Ⲓ | | 𐏰 | |
| 𐧱 | ⲓ | | 𐏱 | |
| 𐧲 | Ⲕ | | 𐏲 | |
| 𐧳 | ⲕ | | 𐏳 | |
| 𐧴 | Ⲍ | | 𐏴 | |
| 𐧵 | ⲍ | | 𐏵 | |
| 𐧶 | Ⲏ | | 𐏶 | |
| 𐧷 | ⲏ | | 𐏷 | |
| 𐧸 | Ⲑ | | 𐏸 | |
| 𐧹 | ⲑ | | 𐏹 | |
| 𐧺 | Ⲓ | | 𐏺 | |
| 𐧻 | ⲓ | | 𐏻 | |
| 𐧼 | Ⲕ | | 𐏼 | |
| 𐧽 | ⲕ | | 𐏽 | |
| 𐧾 | Ⲍ | | 𐏾 | |
| 𐧿 | ⲍ | | 𐏿 | |
| 𐨀 | Ⲏ | | 𐐀 | |
| 𐨁 | ⲏ | | 𐐁 | |
| 𐨂 | Ⲑ | | 𐐂 | |
| 𐨃 | ⲑ | | 𐐃 | |
| 𐨄 | Ⲓ | | 𐐄 | |
| 𐨅 | ⲓ | | 𐐅 | |
| 𐨆 | Ⲕ | | 𐐆 | |
| 𐨇 | ⲕ | | 𐐇 | |
| 𐨈 | Ⲍ | | 𐐈 | |
| 𐨉 | ⲍ | | 𐐉 | |
| 𐨊 | Ⲏ | | 𐐊 | |
| 𐨋 | ⲏ | | | |

distraidamente, sem prestar atenção, de forma desconcentrada e, ao chegar ao fim, percebermos que não lembramos de nada do que lemos? O que acontece é que simplesmente acompanhamos as palavras, mas nossa mente estava ocupada com outros pensamentos e **não produzimos as imagens correspondentes ao texto que acabamos de ler**. É que o cérebro utiliza regiões diferentes para cada ação e, por isso, é preciso, para se ler e entender o que se está lendo, que as duas funcionem em colaboração. Pelo mesmo motivo, quando dizemos que não entendemos o que está escrito, isto significa que não conseguimos evocar imagens correspondentes àqueles conceitos lidos. Exemplo: se dissermos casa, cachorro ou carro, não haverá dificuldade nenhuma para a decodificação destes signos, concorda? Mas isto não quer dizer que o interpretante imaginado, isto é, que a imagem mental que você cria seja exatamente igual à minha, ou à do seu colega: o cachorro evocado por mim pode ser grande e preto, o seu branco e pequeno, o do colega de tamanho médio e malhado, uns mansos, outros bravos, por exemplo. Mesmo assim a comunicação entre nós é possível, porque falamos português. Mas lidar com conceitos abstratos – amor, raiva, ambição, inveja, compaixão, ciúme, ternura, por exemplo, ainda que a comunicação continue sendo possível, o grau de diferença de elaboração das imagens mentais tende a aumentar, concorda? Agora, se mencionarmos termos técnicos ou de utilização mais restrita, ligada a determinadas áreas específicas do saber, mesmo percebendo que se trata de uma palavra da língua portuguesa – ‘diatribe’, ‘propedêutica’, ‘exegese’, por exemplo – se não entendemos o que foi dito ou escrito é porque não temos ainda o nexos com as imagens correspondentes a estas palavras, problema que o recurso às definições do dicionário pode resolver. O importante é não ter medo de aprender coisas novas!

Viu como a ligação entre imagem e palavra é potente, tanto por razões e vínculos históricos quanto em relação a seu modo de funcionamento e utilização no âmbito do processo de comunicação?

Mas, se retrocedermos mais um pouco até a fala, que antecede a escrita, vamos nos deparar com a seguinte questão: como uma palavra (que, na sua origem, antes da invenção da escrita, era apenas um som, uma vocalização) passou a significar um objeto? Em termos linguísticos, a resposta é: através de uma convenção social. Segundo Charles Sanders Peirce, uma palavra é um símbolo, isto é um signo que se relaciona com seu referente por um hábito, uma convenção. (PEIRCE apud MORRIS, 1976). As sociedades humanas convencionaram se referir a certas coisas por meio de certos sons. Assim, quando ensinamos uma criança a se referir a uma habitação por meio do som “kaza” e, além disso, informamos a ela que a escrita correta é ‘casa’, estamos introduzindo-a ao universo da linguagem e da cultura. Essa maneira de representar é tão forte que, como vimos, se você ouvir a palavra ‘casa’, ela se apresenta a você, diretamente vinculada à imagem do objeto que representa. Parece uma mesma coisa, porém, ‘casa’ é um conceito, e o objeto são os diferentes tipos de habitações.

Mas a linguagem visual não tem regras tão definidas quanto a verbal, muito menos quando se trata do campo da arte. Talvez seja por este motivo que a autora do conhecido livro *A sintaxe da linguagem visual*, Donis A. Dondis (1991), reclama, talvez não sem razão, que dentre “todos os meios de comunicação humana, o visual faz pouco uso de normas e preceitos, de uma metodologia definida tanto para expressão, quanto para a compreensão das mensagens visuais”. Ela se indaga também sobre o porquê de os profissionais da linguagem visual serem tão esquivos: “Por que herdamos, nas artes visuais, uma devoção tácita ao não intelectualismo?”. (DONDIS, 1991). A autora observa, com propriedade, que os métodos construtivos de aprendizagem visual são ignorados nos sistemas de educação, de modo que somente alunos especialmente interessados e talentosos conseguem, por meio deles, aprender desenho e comunicação visual. Dessa forma, propõe-se a oferecer, em seu livro, uma sintaxe da linguagem visual. Ótimo: vamos aproveitar.

No entanto é importante assinalar que o artista que lida com imagens, percebe **sensível e intuitivamente** todas estas relações sintáticas, que não precisam, necessariamente, ser elaboradas por definições verbais para serem articuladas e aplicadas na prática. Na verdade, esta é mesmo a raiz do problema: por ser de outra natureza – a visual – este saber pode e deve ser abordado pela prática de um fazer específico, ou seja, a produção de desenhos, gravuras, pinturas. Frequentemente, ouvimos artistas plásticos se referindo ao fato de que pensam por imagens. Daí, torna-se fácil compreender aquele recuo que o pintor faz, por exemplo, para apreciar criticamente a pintura no momento em que a está realizando, é disso que se trata: da atividade crítica desta inteligência visual que produz imagens! Como? Por meio do exercício sensível e intuitivo da percepção das regras da sintaxe visual.

Flusser explica: “imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (FLUSSER, 1996) e se exercita produzindo-se imagens. O que não impede que se fale e escreva sobre isso (por outro lado, ainda segundo Flusser, conceituação é a capacidade de fazer e decifrar conceitos, o que se exercita conceituando, ou seja, falando, lendo, escrevendo).

Em vista do que foi apresentado, não será difícil para você perceber que a sintaxe visual tem suas especificidades e, portanto, não pode ser pensada de acordo com o sistema lógico da linguagem verbal (apesar de haver, como veremos, convergências). Sua formulação é geral e não se trata de regulá-la pela verbalização, mas de produzir entendimentos relativos à sua composição, a seus elementos fundamentais, que, no caso das linguagens gráficas, são: o ponto, a linha, o plano, a cor, as texturas e contrastes de tons de claro e escuro; e o entendimento de que esses elementos



Figura 3 Willem de Kooning trabalhando em seu estúdio. No processo de realização da pintura, o artista se afasta da tela para perceber o resultado das alterações sintáticas e plásticas por ele realizadas por meio de cores e formas, de modo a produzir a singularidade espacial do trabalho. Repare na presença de desenhos preparatórios afixados na parede à esquerda.

conjugados entre si podem gerar espaço e formas. Há uma série de caminhos para se produzir conjugações entre estes elementos. Vamos estudar aqui alguns, mas eles não são regras fixas, são vias para o entendimento, princípios gerais, que ajudarão você a criar, a ensinar, enfim, a praticar exercícios de sintaxe visual.

Uma última distinção inicial importante é a que separa a arte da comunicação visual. Ao contrário do que deve necessariamente ocorrer na comunicação, a mensagem que a arte transmite é sempre, por definição, difícil, enquanto na comunicação visual o que se pretende é uma transmissão a mais imediata possível do significado pelo signo. Um exemplo: numa estrada, a placa que indica que há uma curva fechada à direita deve fazê-lo de forma inequívoca, sob pena de, em caso contrário, ocorrerem inúmeros acidentes. Ora, se pedirmos para um artista realizar um trabalho – de arte – com esta placa, naturalmente, é isto que vai acontecer: numerosos acidentes. Isto porque o tempo da arte é outro; diferente do que ocorre na comunicação, ela exige uma interpretação, que não precisa e que, muitas vezes, não coincide com a de outros intérpretes. A tal placa de trânsito, pelo contrário, internacionalizou-se como signo, precisamente pela possibilidade de acordo em torno dos benefícios e da validade desta linguagem geral, fácil e instantaneamente decodificável. Para a arte, este nível de sentido, que Roland Barthes (1990) chama de ‘óbvio’, não é suficiente: o trabalho de arte exige uma dificuldade pela qual, por meio dele, novos valores se infiltram no mundo.

2.3 Linguagens bidimensionais: gráficas e pictóricas

Vimos que as linguagens visuais lidam com imagens. Ora, estas imagens, naturalmente, só podem ser produzidas porque temos a capacidade de ver o mundo. Por esta mesma razão, vimos como na origem tanto das primeiras imagens quanto da escrita está a imi-

tação da imagem de seres, astros e coisas visíveis no mundo. Uma imagem pintada de um bisão, por exemplo, independentemente de sua função para aquela sociedade a qual pertencia, o indivíduo que a pintou, dizia: 'bisão', por meio da tentativa de reprodução da aparência daquele animal.

Mas o que distingue uma pintura de um desenho? Ou seja: o que é próprio a uma pintura que não ocorre num desenho e vice-versa? Obviamente, desenhos e pinturas – assim como gravuras e fotografias, sendo imagens, operam com linguagens visuais bidimensionais, ao contrário de esculturas, que lidam com volumes e espaços, constituindo, portanto, uma linguagem tridimensional.

Em primeiro lugar, examinemos os métodos da pintura. Para capturar a aparência do mundo, o que faz o pintor? O pintor do paleolítico que representa o bisão, por exemplo, como é que ele opera para reproduzir a aparência do animal? Ele começa buscando pigmentos que se assemelhem a cor do pelo do animal, como ele a percebe. Em seguida, com o auxílio de um instrumento, ele espalha essa cor dos pigmentos sobre a parede da caverna, de modo a produzir uma mancha de cor lá. Mas para que esta mancha sugira a aparência do animal, é preciso que ela reproduza **a forma** deste, de modo a produzir seu reconhecimento pelos outros, não é mesmo? Para isso, ele deve observar o animal referido, com o máximo de atenção, porque um cavalo é diferente de um bisão, que é diferente de um mamute, ou de um rinoceronte lanudo, por exemplo, **mesmo que tenham as mesmas cores**. Notemos que isto não mudou nada em relação a uma pintura que parta estritamente da observação, como a podemos realizar hoje: o pintor observa, percebe o que caracteriza a forma que vai pintar, seus limites, definidos pelas cores das outras formas que a cercam, para depois reproduzi-la no papel. De memória: mesmo que seja imediatamente depois, haverá sempre um lapso de tempo entre as duas ações. O que mudou foi que, de lá para cá, estas linguagens se codificaram ao longo da história da pintura, surgindo

sistemas de representação que perduraram ou foram abandonados ao longo do tempo. Vamos, então, dar uma olhada no histórico destas codificações.

Vimos com Flusser (1996) que, em seu processo, a pintura abstraía uma dimensão do real – a terceira, a profundidade do mundo – e, poderíamos acrescentar, mais uma: a quarta dimensão, temporal. Ou seja: aquilo que no mundo existe como espaço tridimensional e volume, na pintura se torna plano (abstração da terceira dimensão); simultaneamente, o que é móvel – no mundo – se imobiliza – na pintura (abstração da quarta dimensão).

Em comum com a pintura, neste processo de tentativas de representação da aparência do mundo, o desenho, como linguagem, caracteriza-se também por esta transposição das realidades

Figura 4
RICARDO
MAURÍCIO,
Círculo Vicioso,
1978, caneta
esferográfica
sobre papel, 39,8 ×
45,1cm, coleção
do artista.



tridimensionais do mundo para a realidade planar, bidimensional da obra: geralmente a tela, no caso da pintura e o papel, no desenho.

Acontece que, no desenho, este processo de abstração progride por mais etapas: num primeiro momento a cor pode ser abstraída, à medida que passa a ser substituída por tons de cinza (observe que não necessariamente, já que pode haver desenhos coloridos). Neste caso (do desenho em preto e branco ou em tons de cinza), como é que o artista – o desenhista – trabalha? Ora, ele decide se a cor que está vendo – porque o que vemos são cores, não vemos o mundo em preto em branco – é mais clara ou mais escura em relação a outra ao lado, o que permite distinguir uma figura de seu fundo ou de outra figura. Depois de decidir isto, ele ‘colore’ o desenho com cinzas mais claros ou mais escuros, promovendo as diferenciações necessárias. Este é um primeiro nível de codificação, que diferencia a linguagem do desenho – gráfica – da linguagem da pintura. Estas superfícies de tons variados de cinzas também podem ser substituídas por outras formas convencionais de produção de contrastes de claro/escuro, tais como hachuras, ou condensação de pontos, como veremos mais tarde.

Mas o processo não se detém aí: num passo além, o desenho abre mão até mesmo destes substitutos das cores – os tons de cinza (ou as hachuras e pontos), optando por anotar sinteticamente os limites que as separavam (no mundo), com esta grande invenção da razão: a linha. É o desenho linear, que se baseia neste elemento que não existe na natureza, a linha – por isso ‘invenção da razão’ – que transcreve as fronteiras percebidas pela mudança de uma zona de cor para outra e permitem a distinção entre figuras e fundos.

Figura 5 PABLO PICASSO, *Arlequim sentado*, 1923, óleo sobre tela, 130 x 97 cm, Centro Georges Pompidou, Paris. O trabalho de Picasso, deixado propositalmente inacabado pelo artista, revela a diferença entre o trabalho gráfico, do desenho e o pictórico, da pintura, apresentando assim os diferentes níveis de abstração da imagem do real próprios a cada um dos dois procedimentos.



Devido à rapidez de sua execução, como notas que o pintor tomava frente ao real e que o auxiliariam a representá-lo posteriormente no atelier em uma pintura, o desenho encontrava assim sua função na situação pré-moderna, tornando-se extremamente útil como etapa subsidiária para a realização da pintura. Foi esta posição subalterna que ele ocupou durante boa parte de sua história. Veja, por exemplo, no desenho de Jean-Dominique Ingres, um dos maiores desenhistas de todos os tempos, o resultado desta operação.



Figura 6-7 JEAN-AUGUSTE-DOMINIQUE INGRES, em cima: estudos preparatórios para *A grande odalisca* (detalhe), 1814, grafite sobre três folhas coladas de papel, 25,4 x 26,5cm(total); em baixo: *A grande odalisca*, 1814, óleo sobre tela, 91 x 62cm, Museu do Louvre, Paris (ambos).

2.3.1 Materialidade

Por outro lado, a diferença entre materiais utilizados para se fazer pintura ou desenho também pode influir na distinção entre elementos gráficos e pictóricos. A pincelada, a materialidade do empastamento da tinta, as velaturas – que são camadas mais ou menos diluídas de tinta, superpostas umas às outras, resultado da prática específica do pintor, constituem o vocabulário pictórico e tendem, inclusive, a ter sua importância realçada à medida que a arte moderna afirma seus valores, como veremos na sequência. O mesmo ocorre com o desenho e a gravura: o resultado do percurso de um lápis bem apontado sobre uma folha de papel, ou de um bastão de carvão esfregado sobre a textura específica de um tipo de papel; o corte da goiva sobre a superfície da madeira, no caso da xilogravura, ou da ponta-seca sobre o metal, na gravura em metal, definem os resultados gráficos, próprios a este campo específico das linguagens gráficas.

É interessante notar, no entanto, como demonstrou Heinrich Wölfflin (1989), que há momentos na história da arte em que a pintura apresenta valores mais pictóricos, próprios à sua linguagem específica, e outros em que ocorre o predomínio de valores mais lineares, ou tácteis, provenientes da linguagem do desenho.

Neste sentido, como você verá posteriormente quando estiver estudando a história da arte destes períodos, a arte do Renascimento privilegiaria os aspectos mais lineares na pintura, enquanto o Barroco seria mais pictórico, por exemplo. A mesma distinção vale para outros períodos: Romantismo: pictórico; Neoclassicismo: gráfico; Arte concreta, no século XX: gráfica; Expressionismo Abstrato: pictórico, assim como para distinguir um artista de outro: Michelangelo: linear, táctil; Ticiano: pictórico, cromático (Michelangelo, por este motivo, dizia que Ticiano não podia ser considerado pintor porque não sabia desenhar). Razão e emoção, o predomínio de uma sobre a outra tem um peso decisivo na

ocorrência destas diferenças, sem serem os únicos fatores envolvidos. Em geral, a linearidade predomina nos momentos em que há um predomínio da racionalidade sobre o caráter emocional e vice-versa.



Figura 8 IBERÊ CAMARGO, *As idiotas*, 1991, óleo sobre tela, 200 × 250cm, Fundação Iberê Camargo. Repare como Iberê Camargo, pintor, desenhista e gravador, se vale nesta grande pintura de elementos gráficos, que se aliam à potência pictórica do tratamento da superfície.

No século XX, com a arte moderna, estas duas vertentes vão se consolidar em polos opostos: de um lado, um desejo de ordem, de vocação construtiva, resultando muitas vezes em formas geométricas, de outro, a necessidade de expressão, determinante para os movimentos de caráter expressionista.

É sempre importante ter em mente que, muitas vezes, ocorre a presença de ambos os valores – gráficos e pictóricos – no interior de uma mesma pintura, de um mesmo desenho ou de uma mesma gravura. Do mesmo modo, há desenhos mais pictóricos que outros, em que predominam elementos gráficos, e gravuras e

pinturas idem. Faremos exercícios para você perceber com facilidade, cada vez mais, estas diferenças.

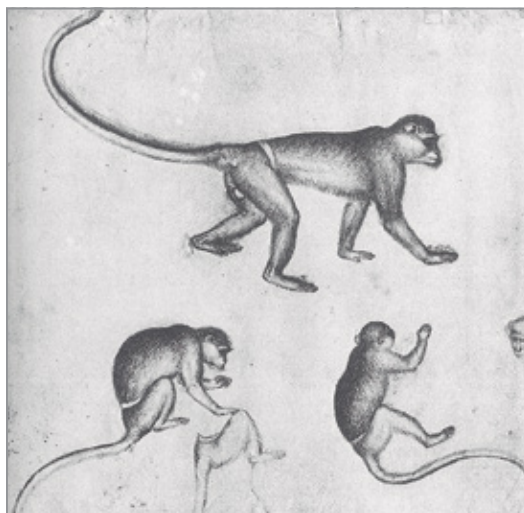


Figura 9 TARSILA DO AMARAL, *Paisagem antropofágica III*, 1929, nanquim sobre papel, 18 x 22,9cm, coleção Mário de Andrade, Instituto de Estudos Brasileiros da Universidade de São Paulo.

3 ARTE E SEU(S) CONTEXTO(S)

Para a maioria das pessoas, saber desenhar é imitar com perfeição os seres e objetos presentes no real. “Está igualzinho, perfeito!” _ é uma frase que se repete com frequência. Ou então: ‘Parece uma fotografia!’ É natural: a habilidade para copiar a imagem do real foi fundamental para a arte desde o Renascimento. Tanto a arte, quanto o seu ensino, fundamentavam-se nesta imitação do real e o artista que não tivesse esta habilidade poderia desistir e procurar outro ofício, pelo menos até o Impressionismo. Curiosamente, se recuarmos um pouco mais na história, veremos que era exatamente esta imitação do real que desvalorizava as artes

Figura 10
ANTONIO
PISANELLO,
Macacos (do livro
de esboços do
artista), 1430,
Museu do
Louvre, Paris.



visuais para os gregos, que as consideravam, por isso mesmo, uma arte menor, ao contrário da música, por exemplo, uma arte pura para eles. Platão, que via o mundo real como uma imitação do mundo das ideias, ia além: a arte era desprezível por ser uma imitação de outra imitação.

A arte de cada período esteve sempre vinculada ao contexto social, cultural e político de seu tempo. Na Idade Média, a

arte não se interessava pela imagem do mundo, já que este não seria digno de atenção: apenas um pretexto para a salvação e a vida eterna. Uma face humana, por exemplo, era representada de acordo com normas rígidas – cânones – que definiam as proporções de suas partes, variando apenas os atributos acessórios. Por exemplo, a face de um ancião seria retratada como a de um jovem, substituindo-se apenas os cabelos pretos por grisalhos.

No Renascimento, os artistas começaram a se aproximar da imagem do mundo real, investigando por meio da pintura e do desenho suas formas e aparências específicas. Era todo um novo mundo que se abria a esta investigação, simultaneamente artística e científica: desenhar o mundo, seus seres e coisas, era uma forma de investigá-lo para melhor conhecê-lo. Leonardo da Vinci (1452, 1519), artista e cientista, um dos grandes desenhistas de todos os tempos, foi o símbolo máximo deste espírito.



Figura 11 LEONARDO DA VINCI, *Estudos de cavalos dos diários de Leonardo*, 1480, Royal Library, Windsor Castle.



Figura 12 LEONARDO DA VINCI, estudo para *A adoração dos pastores*, 1478-80.

Você pode aprofundar este entendimento com a leitura do artigo *Pontos, linhas, planos e textos no túnel do tempo* (GONZAGA, 2011), disponível na plataforma, do qual transcreve-se o trecho a seguir:

Neste quadro, a arte acadêmica, pré-moderna, definiu-se a partir da tradição renascentista de embate estético-cognitivo com o real, pela hegemonia do conceito de imitação, tendo como referência fundamental o regime de representação, central para esta tradição. Tratava-se, basicamente, de representar o mundo o mais acuradamente possível, por meio de sistemas que vieram se impondo e desenvolvendo ao longo dos séculos, tais como, por exemplo, os das perspectivas lineares e cromáticas e a modelação de volumes ilusórios na superfície da tela por meio do claro-escuro. Sendo esta a condição imprescindível para a realização da obra de arte, seja em que meio – ou *métier* – fosse – pintura, desenho, escultura –, dotar o aluno dos meios necessários a desenvolver esta capacidade era a função do ensino acadêmico, para quem esta atribuição esbarrava, no entanto, numa séria limitação: ela dependia, fundamentalmente, para o sucesso final do projeto, do talento do aluno e este era inato, isto é, não poderia ser ensinado. Grave problema para o ensino de arte: o que se podia garantir ao aluno medíocre era, no máximo, que ele poderia, graças a seus esforços pessoais, se capacitar a ser um eficiente transmissor da tradição, ou seja, um professor desta mesma academia. A arte não poderia ser ensinada, “a habilidade poderia ser sempre adquirida, o talento não”, este dependia do “gênio”, inato. Quanto aos procedimentos materiais, estes se caracterizavam pelo

domínio do *métier* específico do pintor, do escultor: o conjunto de “golpes de mão”, truques e soluções técnicas que constituíam o acervo da tradição, estes sim, passíveis de serem ensinados (DE DUVE, apud GONZAGA, 2011).

O que a leitura completa do artigo talvez possa, principalmente, mostrar é o modo como os valores em arte – e, por conseguinte, no desenho e no ensino – são relativos e, sempre, contextuais.²

A partir do Impressionismo, no entanto, estes valores entraram em crise, à medida que os artistas renegaram grande parte das convenções que sustentavam a representação mimética do real – e isto mudou radicalmente a arte. Uma das razões para esta crise foi a invenção da máquina fotográfica, que captava mecanicamente a imagem do real. Isto não quer dizer, obrigatoriamente que, após esta revolução no modo de fazer arte, responsável em grande parte pelos rumos que levaram aos procedimentos com que os artistas trabalham até hoje, o desenho de observação e seu ensino sejam totalmente inúteis ou desprezíveis. Não: apenas, desde o início do século XX, ele já não embasa mais necessária nem obrigatoriamente a prática da arte ou de seu ensino.

Muitos dos exercícios práticos que você vai realizar fundamentam-se no espírito da arte moderna, principalmente em sua necessidade de definir o que era próprio e exclusivo a cada meio de arte. O que era próprio à pintura? O que era próprio ao desenho, mesmo não sendo exclusivo dele?

Já nos dedicamos a estas distinções no capítulo anterior. Daqui para frente, vamos começar a abordar aspectos práticos isolados de cada um destes elementos fundamentais às linguagens gráficas: o ponto, a linha e o plano e a outros, tais como: a cor, a mancha, o

² Que o senso comum aponte tais valores, vinculados ao conceito de imitação, como exclusivos, não deve ser motivo de surpresa, afinal uma tradição de mais de quinhentos anos sustenta este juízo.

que elas comungam com a linguagem pictórica. Repare que, não por acaso, a definição destes três elementos fundamentais às linguagens gráficas dão título a um dos livros mais importantes já escritos sobre as linguagens gráficas, por ninguém menos que o primeiro pintor abstrato, Wassily Kandinsky (KANDINSKY, 1974). Kandinsky escreveu este livro num momento histórico (1925)³. Neste período, a necessidade de imitação do real deixava de ser tão importante e passava-se a valorizar mais e mais as relações formais entre os elementos do trabalho. Mais do que ‘o quê’ estava pintado ou desenhado, passava a interessar ao artista ‘como’ isto era feito. Como havia dito o pintor francês Maurice Denis, em 1890, “um quadro – **antes** [o grifo é nosso] de ser um cavalo de guerra, uma mulher nua ou uma anedota qualquer – é essencialmente uma superfície plana recoberta de cores combinadas numa dada ordem” (DENIS, apud CHIPP, 1996).

Não por acaso também, muitos dos termos próprios ao universo musical – ritmo, harmonia, composição – passaram a ser utilizados para se referir às artes visuais, realizando, de certo modo, para muitos, as aspirações de uma arte pura, livre das amarras da imitação do mundo real. É a estes aspectos, propriamente vinculados ao funcionamento das relações sintáticas dos elementos da linguagem gráfica, que vamos nos dedicar na etapa seguinte.

Quanto ao desenho de observação e imitação do real, ele não só continua a ser válido em si mesmo, especialmente para o desenvolvimento da atenção que leva a capacitar o olhar, como pode ser, e muitas vezes é, necessário ao trabalho do artista contemporâneo, dependendo das escolhas que ele faz em função de seu projeto poético pessoal. O argumento de que os aparelhos que produzem imagens técnicas (fotografias, vídeos e imagens digitais) e seus resultados seriam suficientes para substituir, de uma vez por

3 Note que a data entre parênteses acima é a da publicação espanhola que aparece na lista de referências bibliográficas em que os **aspectos sintáticos do trabalho** de arte já tinham passado a ter primazia sobre a sua função de descrição fiel dos referentes.

todas, o trabalho direto da mão em colaboração com o olho, atuando diretamente sobre o suporte, de modo a tornar o desenho e a pintura obsoletos, não se sustenta e há inúmeros exemplos no campo ampliado da arte contemporânea que demonstram isto, como veremos nos capítulos finais. Assim sendo, esta modalidade de desenho constitui, no mínimo, uma ferramenta útil que o artista visual não deve negligenciar. Afinal, não será verdade, como afirma Rudolf Arnheim (1980), que “o olho e a mão são o pai e a mãe da atividade artística?”.

Além disso, como bem observa Gombrich, em seu importante livro *Arte e Ilusão*, o desenho de observação não precisa ser arte, mas, nem por isso, é menos misterioso (GOMBRICH, 1995).

Passemos então à análise dos elementos fundamentais da linguagem gráfica.

4 OS ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM GRÁFICA

Vamos estudar aqui os elementos que constituem a linguagem gráfica. Você já deve ter ouvido falar deles, mas talvez não tenha parado ainda para estudá-los mais demoradamente. É o que faremos aqui. Assim, vamos descobrir como eles atuam. E atuar com eles. Descobrir que eles podem transmitir informações, energia e poesia, capacita você a se expressar por meio deles; de modo a descobrir que eles são as sementes de um sistema de significação – de linguagem – e que, como tal, seus fundamentos podem ser estudados e compreendidos. O aprofundamento deste entendimento parece ser o melhor caminho para você se tornar um bom educador em arte.

Todo desenho, projeto, ou esboço é construído a partir de alguns elementos visuais básicos (não confundir com materiais, meios ou suportes: lápis, papel, etc.). São eles: o ponto, a linha, o plano, a cor. Vamos estudá-los aqui, cada um deles, separadamente, pelas suas qualidades plásticas em si, sem pensar por enquanto em nenhuma aplicação direta a qualquer trabalho prático. Isto é, o ponto, a linha, o plano e a cor como elementos autônomos ou como células mínimas dentro do universo gráfico, sem exigir que a linha, por exemplo, represente um objeto, uma paisagem, ou mesmo, que esteja em relação com outros elementos. A questão é trabalhar estes elementos em si, de forma primária, e, assim, conhecer a

extraordinária potência de cada um deles: senti-los nas mãos para desenvolver trabalhos visuais e também para ensiná-los.

Estudá-los separadamente só é possível em termos didáticos, porque, na verdade, no trabalho de arte eles se apresentam em conjunto e são interativos; só existem e adquirem sentido na relação uns com os outros. ⁴ O fato de nos concentrarmos em um elemento e depois em outro é uma estratégia, mas que se revela também um método adequado para explorar o potencial de cada elemento, pois aguça nossa percepção acerca das coisas; especialmente de coisas mínimas, que, inicialmente, podem se apresentar sem nenhum significado *a priori*. Uma linha é uma linha e não outra coisa e, a sua manipulação, tendo em vista um efeito expressivo intencional, vai depender do uso que o artista ou o aluno fizer dela. O que o artista vai decidir fazer com esta linha é escolha dele e faz parte da arte. Este esclarecimento serve para percebermos que os elementos visuais mais simples podem ser usados com grande complexidade de intenção, por isso, seu estudo exige cuidado, disponibilidade e sensibilidade. Caso contrário, você corre facilmente o risco de se perder na superficialidade e fazer comentários simplistas tais como: “Isso é só um rabisco!”, “Qualquer um pode fazer isso.”, ou “Até uma criança faz!”. De pronto, o problema se instala: é preciso aprender a ver, “ver profundamente como um artista vê”, com interesse, com sensibilidade, eis o que faz a diferença. Você é capaz de ver uma linha, um ponto com interesse? Experimente isso. Observe atentamente alguns dos desenhos reproduzidos, realize os seus próprios e depois procure responder a esta pergunta. Pode ser que isso leve algum tempo, mas, se, após estas experiências, acontecer por vezes, de você se encantar pelo

4 Experimentos da Gestalt mostraram que uma abordagem e uma compreensão de todos os sistemas exigem que se reconheça que o sistema é um todo formado por partes interconectadas que podem ser isoladas e vistas como inteiramente independentes e depois reunidas no todo (DONDIS, 1991, p.51).

traçado de algumas linhas, nunca mais você perderá esta capacidade de encantamento: a poesia está nos olhos do poeta.

A semiótica, a linguística, a teoria da percepção, a psicologia da educação e outras ciências estão aí para mostrar que os elementos mínimos têm uma concretude e uma energia que possuem a potência de uma revelação. Ao se aproximar deles, você verifica uma espécie de vazio, um ponto no qual certas coisas parecem começar, uma espécie de nada, de ponto além do qual você não pode ir, só vir. Aí você é levado a se perguntar: o que começa a existir a partir daqui? Quando você se der conta desta grandeza, verá que se aproximou de um estado de origem, de algo indizível, de algo que nos escapa e que se conecta diretamente com o ato de criar e com todas as coisas do universo. É isso que diz Fernando Pessoa ao escrever: “Eu não sou nada. Nunca serei nada. Não posso querer ser nada. À parte isso, trago em mim todos os sonhos do universo” (PESSOA, 1992, p.213).

A linha, o ponto, a cor em si são elementos aparentemente simples, mas se nos aproximarmos deles verdadeiramente, perceberemos questões de estrutura, de criação, de origem e, tudo isso tem a ver com o nosso assunto: a linguagem visual e, mais especificamente, a gráfica. Se você os conquistar, poderá dizer que tem em mãos poderosos átomos de criação e de comunicação. Você verá que linhas, planos e cores têm intensidade, características específicas e podem gerar milhões de combinações qualitativas. Verá que uma simples linha riscada sobre um papel tem certa espessura, está em um determinado lugar, foi feita com determinado instrumento, etc. e, isso, em si, já traz implicações de sentido, da mesma forma que o lugar, a hora, o contexto em que se viu tal coisa pode também implicar em formação de sentido.

Em nossa cultura escolar, depois de termos usado tanto a linha para escrever, circunscrever, assinar, etc., pensamos nela como elemento para representar outra coisa (uma pessoa, uma vaca, uma árvore, etc.). O convite agora é conviver com ela, trabalhá-la em si (diferentemente de usá-la para um determinado fim); é descobrir

sua potência visual como forma em si e para a criação de novas formas. Verifica-se, então, que trabalhar a linha não é fácil (esta percepção interessa neste curso, porque descongela, descristaliza o saber e, assim, o que parece velho ganha um aspecto novo ou a possibilidade de surpreender). Por um instante, você pode voltar à infância, quando o exercício do desenho tem um sentido de descoberta, de vitalidade, de alegria e de vivência do tempo. Lá, na infância, desenhar e viver eram um todo: a linha aparece, você divide espaços, desenha com liberdade, pesa a mão em alguns momentos, trabalha proporções e, às vezes, até se esquece dela. Este fazer liberto, quando emerge, revela o gesto, o risco, a cor do lápis, o giz, o chão, a parede ou o papel no qual está sendo executada.

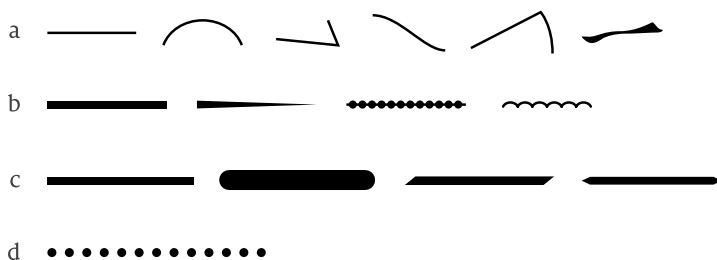


Figura 13 Exemplos de linhas e pontos. Veja como as linhas aqui apresentadas são exemplos típicos de resultados produzidos mecanicamente, por impressão. Outras linhas feitas a lápis, a pincel, a carvão, etc. serão diferentes, com um corpo e qualidades diferentes. Cada tipo de linha expressa determinada qualidade que tem a ver com os materiais, o modo e a intenção com que foi feita. Antes ou independentemente de representar qualquer coisa, qualquer tipo de imagem ou figura tem qualidades que já são em si mesmas elementos de significação.

Com isso, você pode observar que uma linha pode ter velocidade, leveza, peso, beleza. Consegue ver isso? Mesmo que ainda não, vá exercitando seu desenho, seu traço, vá ‘dando linha’ e ela crescerá em você; como uma amiga em quem você deposita afeto e pede opinião sobre coisas da vida: ela lhe responderá no papel e você verá informações, graça, afeto, onde nem todos veem. Você verá que ela tem um sentido em si. E assim estará mais aberto para descobrir o belo em um simples ponto ou em uma mancha

qualquer ou em determinadas cores existentes em lugares aparentemente sem beleza. Então verá este encantamento surgir. Mas isso não é uma fórmula, nada do que foi dito acima dará garantia de que você vai se entusiasmar da mesma maneira, ou se interessar como tantas pessoas e artistas, por essas questões. Estes são princípios artísticos e estéticos que podem ser acessados (desenvolvidos) de acordo com sua sensibilidade, com sua paciência, com seu investimento no espaço e no tempo. É como aprender uma nova língua. Só quem aprendeu sabe o esforço e dedicação exigidos e sabe como é maravilhoso poder se expressar com ela e conviver com os meandros do seu funcionamento. Aprender significa mudar de hábitos, isto é, trazer para si, conscientemente, novos hábitos que lhe interessam (e de que necessita) e isso é um trabalho do corpo todo, é pensamento, é vontade. Desenhamos e aprendemos a desenhar e a fruir desenhos, gravuras, pinturas para exercitar e desenvolver esse estado de espírito.

Na sequência, passaremos aos exercícios complementares desta lição, que são, por exemplo, como você verá detalhadamente na plataforma, desenhar algo, ou melhor, uma situação, a partir de uma linha e descrever os pensamentos que vierem à sua mente. Depois de desenhar, procure sentir esta ou estas linhas, suas qualidades: é uma linha tranquila, uma linha tímida, uma linha tateante? Ou uma linha raivosa, uma linha amorosa? Examine em seguida como você estava se sentindo quando traçou essa(s) linha(s). Qual foi o resultado desta experiência para você como um todo? Foi positivo, confortante, desconfortável, inquietante, difícil? E sua relação com este fazer, com o tempo desta experiência: foi superficial, profunda, mecânica? É um exercício que muitos alunos estranham, no primeiro momento e, que por isso mesmo, precisa ser feito com atenção, sensibilidade e cuidado. Trata-se, na falta de um título melhor, da experiência de sensibilização em desenho a partir da linha.

4.1 O ponto

“Estamos diante de um papel em branco.
Esse fato provoca
Provoca porque é um infinito de silêncio
e equilíbrio,
Mas que não foi conquistado por mim
Existe sem a minha participação
[...]
Então tocar aquele papel em branco
Com um lápis, um pincel, um confete e sem medo
é o primeiro passo
Fazer um ponto nessa superfície
É começar a pensar o espaço.”

Amílcar de Castro

Neste capítulo, vamos estudar o primeiro dos elementos do desenho: o ponto. Assim como uma letra, por exemplo, é a menor unidade do alfabeto, o ponto é o menor elemento da linguagem visual, a unidade mais simples. O passo seguinte é a linha, que nasce a partir do movimento de um ponto.

Perceba na figura abaixo que uma sequência de pontos, dispostos numa direção, já dá idéia de linha. Todos os trabalhos visuais, todas as formas contêm pontos, são feitas com pontos. Olhe uma fotografia, uma linha a grafite com o auxílio de uma lupa, ou um outdoor de perto e verá que todas essas imagens são repletas de pontos. É esta situação que você verá neste tópico: a potência do ponto, pois a partir deste elemento mínimo você partirá para o máximo.



Figura 14 Exemplo de figura construída com pontos impressos. Extraído do livro *A sintaxe da linguagem visual*, de Donis A. Dondis.

Seguindo os passos de Wucius Wong (1985), em seu livro *O desenho bi e tri-dimensional*, vamos nos aproximar do ponto em suas duas vias; uma como elemento conceitual e a outra como elemento visível. No primeiro caso, o ponto apenas indica uma posição, um lugar; não tem tamanho nem largura, é conceitual, como o ponto que alguém assinala em uma conversa ou o lugar onde duas linhas se encontram. No segundo caso, como elemento visível, trata-se de qualquer ponto feito à mão, à máquina, ou mesmo os grãos de areia numa praia, ou um barco visto a distância. Se você se aproximar mais de qualquer uma dessas situações, verá outros pontos: os grãos da areia têm tonalidades, ângulos, fissuras e, se você os colocar num microscópio verá ainda mais pontos. O barco também mostrará inúmeros pontos para o que antes era percebido somente como uma pequena mancha. Assim, o ponto define-se como uma forma reconhecida por sua dimensão diminuta em relação ao plano. Ele só é ponto porque o plano é maior, se ele crescer e virmos outros pontos dentro dele (como no caso em que se olha no microscópio), ele passará a ser uma mancha ou um plano.⁵ Portanto, a dimensão reduzida do ponto é

⁵ Não se assuste com essa ideia de um conceito passar a ser outro assim tão facilmente; pelo contrário, essa é sua riqueza, pois estamos lidando com relações: uma coisa é o que é sempre em relação com outra. Isso é importante porque sem essa relação não podemos falar dela, logo; ela não existe.

relativa porque “uma forma pode parecer bastante grande quando está contida dentro de espaço pequeno, todavia esta mesma forma pode parecer pequena se colocada dentro de um espaço muito maior” (WONG, 1985).

A forma mais comum de um ponto é a de um pequeno círculo, mas o ponto pode ser também uma pequena mancha, um pequeno sinal gráfico, pode ser quadrado, triangular ou irregular, desde que seja comparativamente pequeno em relação ao plano e sua forma seja simples.

Uma boa maneira de introduzir a percepção da potência do ponto é, como escreve o artista mineiro, Amílcar de Castro, se colocar diante de um papel em branco e ver o que este fato provoca. O espaço em branco, segundo ele, “é um infinito de silêncio e equilíbrio” (CASTRO, 1993)⁶, tocar este papel com um instrumento, um lápis, um pincel, fazer um ponto nesta superfície é começar a pensar o espaço.

Para o estudante iniciante falar assim do ponto e dar-lhe esta importância pode parecer exagero, mas esta é a tarefa: trazer para o campo da significação o que parece fora, ver as coisas em sua formação antes que o termo significado o cristalize. Amílcar de Castro costumava dizer que “pode parecer um brinquedo tolo e inútil, mas não devemos esquecer que um novo caminho sempre se inicia pelo mais simples” (CASTRO, 1993).

Veja, na ilustração abaixo, como um simples ponto em um espaço indica uma posição, em relação aos outros pontos e ao papel em branco:

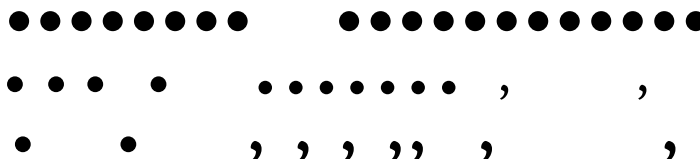


⁶ As referências a Amílcar de Castro citadas aqui foram extraídas de um texto poema sobre “O ponto”, de autoria dele, distribuído em sala de aula, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais em 1993.

Veja agora como vários pontos dispostos em sequência sugerem outras possibilidades:



Pontos alocados juntos em um espaço podem mostrar aglutinação, textura ou formas complexas de relação. Observe esses exemplos e faça seus próprios exercícios ou brincadeiras com pontos.



Três ou quatro pontos situados em determinadas direções podem criar formas diversas: círculos, figuras, formas desconhecidas ou mesmo formas regulares, como um triângulo, como podemos ver abaixo:



O olho vê uma imagem de forma global, por isso pontos pintados ou desenhados no plano, como nos exemplos anteriores, diferentemente do que ocorre no universo verbal, no qual as palavras só podem ser lidas uma depois da outra, não são vistos em separado, mas em conjunto, na sua totalidade. Esta característica da visão permite a fusão visual e a construção de imagens, sejam elas figurativas ou abstratas. Os pintores franceses Georges Seurat (1859

-1891) e Paul Signac, neoimpressionistas, desenvolveram em pintura a técnica do pontilhismo, no final do século XIX e início do XX.. Estas imagens pictóricas ou gráficas, como a do desenho de Seurat reproduzido abaixo, são criadas aplicando-se as cores ou a cor, preta, no caso do desenho, como pontos, ou seja, com pequenos toques do pincel ou do bastão, mais ou menos próximos uns dos outros, levando a imagem final a ser organizada pelo olho do espectador.

Hoje em dia, este procedimento é muito comum, porque as ampliações reticuladas trouxeram a realidade dos pontos para o corpo das imagens. Podemos ver isso, por exemplo, em fotografias, fotocópias e, mais ainda, nas imagens digitais em computador, cujas unidades são os pixels. Basta ampliar uma imagem em um programa de computador para se encontrar, em seu menor detalhe, o pixel.



Figura 15 GEORGES SEURAT, *Homem deitado*, 1883-84. Estudo para *Um banho, Asnières*, lápis conté sobre papel, 24,5 × 31,5cm. Aqui, como em outros desenhos, a opção de Seurat por um papel de superfície rugosa parece apontar para a convergência da produção de pontos resultante no desenho com o método pontilhista de criação da imagem por ele elaborado em sua pintura.



Figura 16 CHUCK CLOSE, *Auto-retrato*, 1997, água-tinta, 52,1 × 40cm.

4.2 A linha

“As linhas existem, apenas como limite das coisas.
Um recorte.
Existem porque as coisas acabam.
Logo, a linha é uma invenção.”

Amílcar de Castro

Neste capítulo, vamos estudar o segundo elemento das linguagens gráficas: a linha. Assim como o ponto, podemos nos aproximar da linha por duas vias, uma como elemento conceitual, outra como elemento visível. No primeiro caso, a linha não é visível, é um conceito, uma figura mental que direciona o olho e, como tal, não existe de fato. Por exemplo, quando você diz ver uma linha definindo o canto de uma parede ou o contorno de um objeto, não existe linha ali, o que existe são os limites do objeto em relação ao espaço do entorno. Como vimos acima, esta separação é percebida pelo efeito da luz sobre os objetos, e se manifesta pela diferença entre as cores. Em termos visuais, linha é tudo aquilo que deixa um rastro sem espessura numa superfície. Incluem-se aí várias possibilidades: vista de um satélite em órbita da Terra, a Muralha da China, por exemplo, é uma linha. Por isso se diz que a linha é o movimento do ponto que, ao se deslocar, traça-se em um percurso. Ela registra, portanto, uma trajetória, um movimento. Tem posição, direção, começo e fim.

O ser humano criou a linha e nunca mais se apartou dela. Usada para assinalar, dividir, circunscrever espaços e coisas ou registrar uma ação, ela pode ser pontilhada, geométrica, flexível, gestual, dura, fluida, etc. No campo das linguagens gráficas, em arte, ela pode ser dotada de um corpo longo, delgado, fino ou grosso, segundo a intenção ou o material que a produz. Pode ser com lápis, lápis-de-cor, caneta, pincel, etc., ou, ainda resultar de uma impressão.

Tais qualidades fazem da linha um signo capaz de transmitir impressões de velocidade, dureza, energia, fragilidade, entre outras, como mencionado acima. A linha pode ser também, como vimos, um meio de se apresentar formas do mundo real ou imaginário pelo contorno, dividindo o espaço em dentro e fora ou em dois lados.

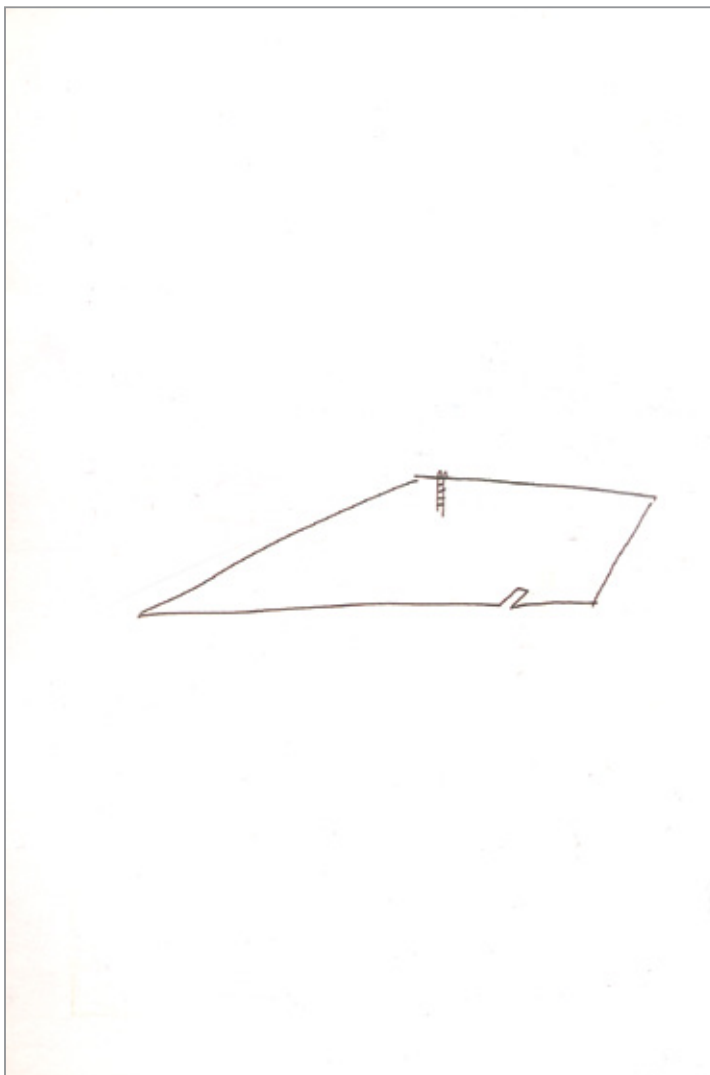


Figura 17
RODRIGO DULCIO,
Mergulho, 2004,
nanquim sobre
papel vegetal, 22
× 14cm. Repare
como, com
pouquíssimas
linhas, o artista
sugere sutilmente
a imagem de uma
piscina em seu
desenho

Além disso, nunca é demais repetir que, em sua materialidade específica, uma linha feita a pincel difere da feita com outros instrumentos como bico-de-pena, ponta-seca, ou lápis. Aliás, mesmo a linha a lápis, feita com grafite número 6B, por exemplo, difere de uma feita com lápis HB ou F. Sem falar nas produzidas por carvão, giz, pastel, diferentes pincéis, etc., ou na qualidade da superfície que é tão importante para o resultado.



Figura 18
RICARDO
MAURÍCIO, *Gato*,
1984, pastel oleoso
e lápis de cor
sobre papel, 34,7
× 49,8cm, coleção
do artista.

Vejamos o comentário de Dondis sobre este aspecto:

A linha pode assumir formas muito diversas para expressar uma grande variedade de estados de espírito. Pode ser muito imprecisa e indisciplinada como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e ondulada, ou nítida e grosseira, nas

mãos do mesmo artista. Pode ser hesitante, indecisa e inquietadora, quando é simplesmente uma exploração visual em busca de um desenho. Pode ser ainda tão pessoal quanto um manuscrito em forma de rabiscos nervosos, reflexo de uma atividade inconsciente sob a pressão do pensamento, ou um simples passatempo. Mesmo no formato frio e mecânico dos mapas, nos projetos para uma casa ou nas engrenagens de uma máquina, a linha reflete a intenção do artífice ou artista, seus sentimentos e emoções mais pessoais e, mais importante que tudo, sua visão (DONDIS, 1995, p.57).

Procurando mostrar a riqueza de possibilidades deste elemento, Amílcar de Castro ensinava que a linha pode ser feita só com o apoio do pulso, do cotovelo ou sem nenhum apoio para o braço e propunha exercícios com estas situações para que o aluno percebesse, de fato, diferentes qualidades gráficas da linha; experimentando, vendo e fazendo “uma linha, outra linha e mais outra. Parte e reparte de novo a superfície. Mais perto, mais longe, mais forte, mais suave, mais próxima, mais separada, lápis, nanquim, guache, cor e preto-e-branco [...]” E prosseguia: [...] “Como um todo único, um tecido de liberdade [...] primeiro foi o ponto, agora vamos atravessar essa superfície como se fosse um raio” (CASTRO, 1993).



Figura 19 LEONILSON, *São tantas as verdades*, 1988, acrílica e pedras sobre lona, 213 x 106cm. Col. Elizabeth Ryland Esteve, São Paulo. No desenho acima, o artista faz uso da caligrafia da palavra escrita como elemento linear que se incorpora à linha figuracional.

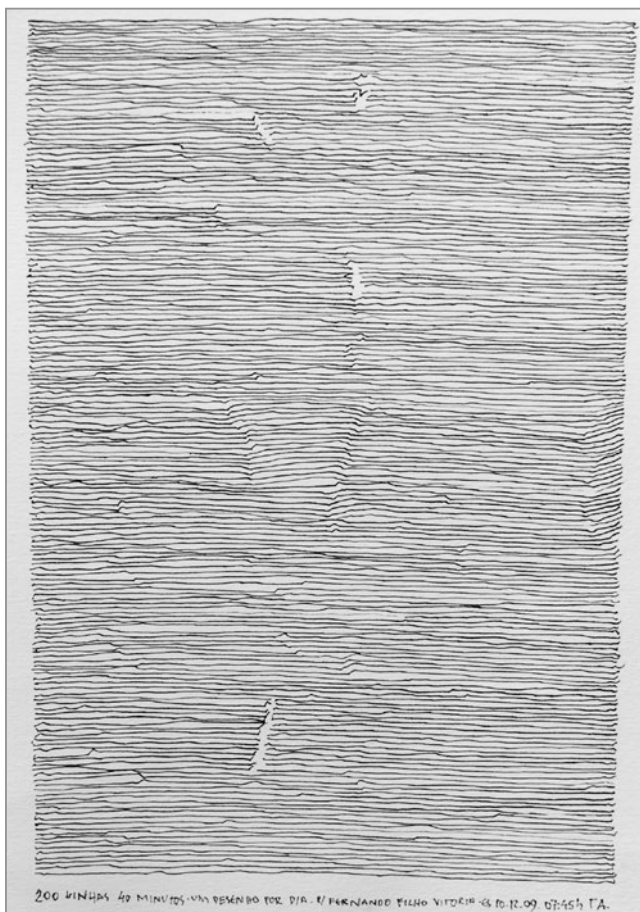


Figura 20 FERNANDO AUGUSTO. *Um desenho por dia*, nanquim sobre papel, 30 × 21cm, 2007. Esta obra faz parte de um projeto chamado *Um desenho por dia*, em que seu autor realiza todos os dias um desenho com linhas horizontais, durante 30 ou 40 minutos, em uma atitude de meditação. O projeto, com três anos, três meses e três dias de duração, de setembro de 2006 a dezembro de 2009, totalizou 1190 desenhos.

4.3 O plano

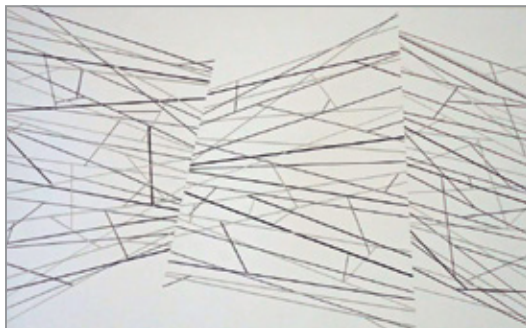
Chegamos ao terceiro elemento visual: o plano. Do mesmo modo que ocorre com os elementos ponto e linha, o plano, primeiramente, é um elemento conceitual. Podemos falar tanto de um

plano visual como de um plano de aula ou de plano de governo. Plasticamente, no entanto, plano é uma demarcação de espaço determinada por sua bidimensionalidade, ou seja, tem comprimento e largura. Conforme descreve Wong (1985), um plano tem altura, largura, mas não tem profundidade. Tem posição e direção. Está limitado por linhas. Define os limites extremos de um volume. Você pode perceber um plano em uma folha de papel, assim como em um tampo de mesa, em uma parede, numa extensão de areia, etc. Vamos entendê-lo aqui a partir de sua linha de contorno. Assim, o plano passa a existir a partir do traçado de uma linha que delimita sua forma, por exemplo, um retângulo. Qualquer forma delimitada bidimensionalmente pode se converter em um plano. Em outras palavras: o plano é um espaço bidimensional sobre o qual pode ocorrer uma ação, de desenhar, escrever, etc. Sendo bidimensional, toda intervenção que nele se fizer obedecerá a esta configuração dimensional, apresentando-se em termos de verticais, diagonais, horizontais. A profundidade, se ocorrer, será, portanto, ilusória, produzida a partir de uma ilusão visual que pode ser criada por meio do jogo das linhas e formas.

Mas é preciso entender que o plano não é simplesmente um espaço vazio, ele é, antes de tudo, um espaço dinâmico impregnado de tensões e de possibilidades para criação e desenvolvimento de formas. No seu interior, existem coordenadas importantíssimas que podem ser rapidamente percebidas, mas que, nem por isso, são necessariamente simples de se compreender.

Tome uma superfície qualquer, uma folha de papel, por exemplo, regular, com suas margens retilíneas, verticais e horizontais. Tal superfície é, em princípio, vista como um espaço estável, diríamos, calmo, equilibrado, nivelado. Mas observe bem: isso depende das margens, se elas forem rasgadas, esgarçadas, desniveladas, esta estabilidade se desfaz. As margens participam, portanto, ativamente da construção do espaço do plano, como veremos na sequência.

Figura 21 SANDRO NOVAES, *Invisível*, 2011, vinil sobre madeira, 75 × 120cm. Observe neste trabalho como a lógica de interrupção de conjuntos de linhas produz à percepção limites entre planos, por meio de linhas invisíveis.



Por ora, voltemos ao exemplo da folha de papel em branco, ou, se quiser, de uma parede branca. Ambas os planos, ao serem vistos, impõem um eixo estrutural instantâneo, composto pelas verticais – horizontais, uma ‘sensação’ de linhas diagonais que cruzam o centro em X. Estas diagonais podem não ser visíveis, mas se impõem mentalmente: o olho liga um ângulo a outro, por isso é que podemos localizar o centro com rapidez, senão não teríamos parâmetro para isso.

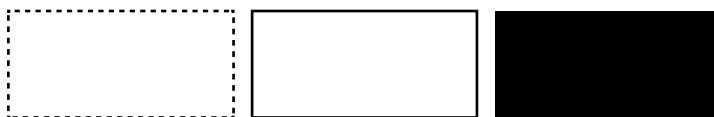


Figura 22 Exemplo de plano: retângulo contornado com linhas pontilhadas, com linhas contínuas, retângulo preto e a própria folha de papel.

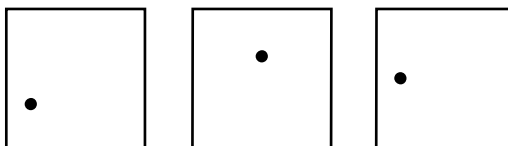


Figura 23 Rapidamente, ao olhar um ponto em um quadrado, você pode decidir a que distância ele se encontra do centro, devido à capacidade do olho de poder explorar e medir intuitivamente o plano.

Agora, observe um quadro em uma parede: sem precisar medir, você sabe se ele está inclinado ou não. Esta percepção do espaço

é que leva você a decidir em que lugar pendurar um quadro, ou situar um sofá numa sala ou, no processo de diagramação de um livro, por exemplo, ser capaz de elaborar a realidade espacial de sua capa e de suas páginas.

O aluno e o professor precisam se conscientizar do valor dessas duas linhas mestras para saber extrair delas relações práticas, estéticas e, até, metafísicas. Numa sala de aula, pode-se propor, por exemplo, a experiência de se olhar para uma parede e tentar descobrir onde fica o centro dela; depois pode-se perguntar aos alunos como é que cada um pode intuir isso com tanta convicção. Pode-se também pedir aos participantes que se coloquem à frente da parede (individualmente ou em grupo, como se fosse para ler um texto para a turma) e prestar atenção no lugar que escolheram para se posicionar. Ou, ao pedir para se afixar um cartaz, onde o colocariam? Ainda: ao escrever palavras ou frases em um cartaz, onde as situariam? Que tamanho teriam? E as margens? E assim por diante. Estas e outras experiências são experiências que exercitam a capacidade de elaboração espacial. Por aí, o aluno pode compreender o significado do plano, o que vem a ser espaço e a vivenciar o plano em sua realidade bidimensional: esse elemento misterioso que está presente no quarto, na sala, no banheiro, por toda parte, mas que, no entanto, parece vazio.

Também é importante aprender a perceber as linhas estruturais, verticais, horizontais e diagonais, assim como tornar-se capaz de relacioná-las com certos princípios visíveis do mundo real, como, por exemplo, um homem em pé (vertical), deitado (horizontal) e com princípios mais abstratos, como, por exemplo, a relação homem/céu (direcionamento vertical), uma paisagem, homens trabalhando no campo ou, ainda, o mapeamento do roteiro de uma viagem (direcionamento horizontal). Veja alguns exemplos que permitem a compreensão de presenças funcionando como eixos estruturais no plano, nas ilustrações a seguir:

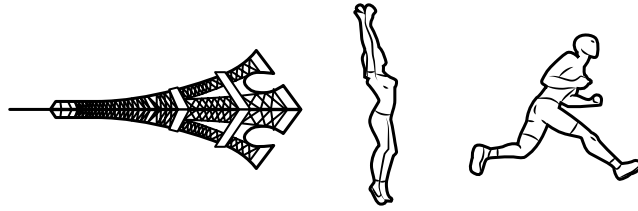


Figura 24 As linhas estruturais, horizontais, verticais e diagonais se relacionam com situações reais visíveis, como, por exemplo, estados da figura humana, produzindo determinadas sensações tais como: uma figura deitada (horizontal) transmite repouso, estabilidade, continuidade; uma mulher em pé, (vertical) ligação do que está no alto com o que está embaixo, céu e terra; uma figura correndo, com suas linhas diagonais, movimento, dinamismo, desequilíbrio, etc.

Nos exemplos apresentados acima, a figura da mulher em pé, por exemplo, pode se traduzir em verticalidade. Visualmente isto é simples, mas ‘em pé’, ‘de pé’ significam muitas coisas em nossa cultura. Se trabalharmos estes possíveis significados em uma sala de aula, veremos como numa boa discussão do tema podem surgir muitas contribuições interessantes. A Torre Eiffel deitada, por outro lado, mostra horizontalidade – e o desconforto de uma coisa



Figura 25 AMÍLCAR DE CASTRO, *Sem título*, 1990, litografia, 79 x 107cm. Coleção Oficina 5. Nesta litografia, vemos como as largas pinceladas, típicas do desenho do artista mineiro, funcionam tanto como forma quanto como ativação do plano. As noções de figura e fundo tornam-se dúbias. As pinceladas chegam até as margens da tela, valorizando os cantos e as superfícies em branco como áreas ativas do plano.

que se esperava ver em pé. O homem correndo, mostra a dinâmica da diagonal. Se, numa sala de aula, olharmos um mapa de uma cidade antiga, medieval, por exemplo, e o de uma cidade moderna, veremos que suas ruas e bairros têm uma geometria totalmente diferente. Que princípio determinou essas construções no tempo? Pergunto a você, se fosse fazer o desenho de uma casa, usaria diagonais? E o que ocorreria caso usasse? Se fosse desenhar o formato de um livro fugiria da forma retangular ou quadrada? Certamente constitui-se objeto de grande pertinência deter-se nesses conceitos e exercitá-los de forma prática e bem direcionada, o resultado será um bom entendimento desses eixos (vertical / horizontal)

e a descoberta de como eles regulam a nossa percepção visual e de como nos orientamos por eles, conforme escreve Dondis:

A mais importante influência tanto psicológica como física sobre a percepção humana é a necessidade que o homem tem de equilíbrio, de ter os pés firmemente plantados no solo e saber que vai permanecer ereto em qualquer circunstância, em qualquer atitude, com um certo grau de certeza [...] Assim, o constructo horizontal-vertical constitui a relação básica do homem com seu meio ambiente (DONDIS, 1991, p.32).

4.4 A cor

Neste capítulo, estudaremos a cor, elemento tão complexo que alguns autores a colocam entre os elementos fundamentais, outros não, chegando mesmo a tratá-la por meio de uma disciplina especial. Sim: seu papel nas artes visuais é tão importante que chega a existir uma disciplina dedicada exclusivamente a seu ensino. Aqui, ela será apresentada de forma introdutória, assinalando seu papel como elemento visual no quadro estabelecido para esta disciplina. Mais tarde, ao longo do curso, você encontrará uma possibilidade de maior aprofundamento sobre o assunto na disciplina “Cor” propriamente dita.⁷

A cor tem afinidade com as emoções. Mas também pode ser utilizada de forma racional. Ela está impregnada de informações que passam, de forma penetrante, pela experiência visual e cultural de todos nós. Ela não tem existência concreta, palpável. Dependendo da luz, os objetos mudam de cor, pois ela não pertence de modo absoluto e

7 Um bom começo de estudo da cor é ler o capítulo Cor do livro Universos da Arte de Fayga Ostrower. RJ: Editora Campus, 1983, p. 234–235.

imutável aos objetos, modificando-se de acordo com a incidência da luz e do modo como esta se reflete em função das características de sua superfície. Vemos a cor porque nossos olhos são sensíveis aos efeitos da ação da luz, conforme bem explica Israel Pedrosa:

A cor não tem existência material: é apenas sensação produzida por certas organizações nervosas sob a ação da luz – mais precisamente, é sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão.

Seu aparecimento está condicionado, portanto, à existência de dois elementos: a luz (objeto físico, agindo como estímulo) e o olho (aparelho receptor, funcionando como decifrador do fluxo luminoso, decompondo-o ou alterando-o através da função seletora da retina) (PEDROSA, 1989, p.17).

A respeito da potência indutiva e associativa das cores sobre nossa percepção, Donis A. Dondis discorre:

No meio ambiente compartilhamos os significados associativos da cor das árvores, da relva, do céu, da terra e de um número infinito de coisas nas quais vemos as cores como estímulos comuns a todos. E a tudo associamos um significado. Também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos. O vermelho, por exemplo, significa algo, mesmo quando não tem nenhuma ligação com o ambiente. O vermelho que associamos à raiva passou também para “a bandeira (ou capa) vermelha que se agita diante do touro”. O vermelho pouco significa para o touro, que não tem sensibilidade para a cor e só é sensível ao movimento da bandeira ou capa. Vermelho significa perigo, amor, calor e vida,

e talvez mais uma centena de coisas. Cada uma das cores também tem inúmeros significados associativos e simbólicos. [...] Existem muitas teorias da cor. A cor, tanto da luz quanto do pigmento, tem um comportamento único, mas nosso conhecimento da cor na comunicação visual [e na arte] vai muito pouco além da coleta de observações de nossas reações a ela (DONDIS, 1991, ps. 64–65).

A cor oferece uma grande contribuição para o vocabulário visual do artista. De um lado, certos valores já se encontram estabelecidos pela nossa cultura, como vimos na citação acima, por outro, seu significado maior reside na experiência pessoal como vivência do fenômeno, isto é, é preciso olhar a cor, observá-la, prestar atenção em suas diversas relações, fazer escolhas, usá-la, trabalhá-la, experimentar sensações, de modo a deixá-la ‘falar’ e imprimir sensações.

Não é tarefa fácil estabelecer significados para a cor. Dizer que o vermelho significa ‘perigo’ e o branco ‘paz’ é repetir informações culturais habituais que independem de qualquer experimentação efetiva e direta da própria cor. Equivale a dizer que é a cor da capa vermelha que se agita diante do touro que o irrita, ignorando, como vimos com Dondis, que a verdadeira causa são os diversos movimentos que o toureiro faz diante dele.



Figura 26
RICARDO MAURÍCIO,
Onça, 1984, pastel oleoso e nanquim sobre cartão, 34,7 × 49,8cm, coleção do artista.

Podemos não saber muito sobre os possíveis significados da cor, mas sua experiência é fundamental para o ser humano, afinal ela se vincula diretamente às emoções; por isso vamos experimentar as cores sem nos basearmos em significados *a priori*. Vamos descobrir cores, deixar que elas apareçam e se manifestem no papel, aos nossos olhos. O grande pintor Pierre Bonnard dizia que as cores têm suas próprias leis, mas compreender um pouquinho o alcance da assertiva do grande pintor francês leva muito tempo. Nos exercícios a seguir e nas leituras solicitadas, não vamos falar de teorias da cor, mas pensar (e propor) exercícios de experimentação com cor. Importante é entender que com poucas cores, as cores básicas ou cores primárias, é possível estabelecer relações cromáticas diferentes e infinitas.

A artista plástica e educadora brasileira, Fayga Ostrower (1983), comenta que, em um de seus cursos, um operário lhe contou que estava ampliando a própria casa e que resolvera ladrilhar a cozinha. Nas paredes, ele pretendia colocar ladrilhos de cor bege e azul, mas estava em dúvida, então trouxe a questão para a aula e perguntou o que ela achava, se ela já tinha visto antes este tipo de combinação e se a considerava uma boa combinação. Ela respondeu que, em se tratando de cor, era difícil julgar só de imaginação e propôs discutir em sala a questão através de exemplos visuais, combinando recortes de papéis coloridos (de cerca 15 x 15 cm. cada), colocando-os, um ao lado do outro, como se fossem ladrilhos. Não demorou muito para os estudantes perceberem que aquele jogo com as cores ocorria também nas obras de arte, na pintura e na arquitetura, e que o exercício de percepção das cores depende das relações que se produzem entre elas, seja na pintura de uma tela, seja nas paredes de uma casa. É este jogo de relações, de combinações das cores que conta para a cor significar, ser trabalhada como linguagem.

Observe como o artista holandês Piet Mondrian trabalha de forma clara as cores primárias (o vermelho, o amarelo e o azul) junto ao preto e ao branco. Elas são simplesmente cores em seu valor

plástico; não representam paisagens, nem qualquer figura do mundo real. Para conseguir esta ênfase, ele deixa alguns espaços do plano em branco. Assim, as cores são mais valorizadas, mesmo porque, localizadas nos cantos, elas estimulam o desejo de ser percebidas. As linhas horizontais e verticais são preciosas para este artista e para todos nós, pois essas duas direções, como vimos anteriormente, têm funções bastante significativas em nossa percepção. A estrutura vertical-horizantal é quebrada pelas diagonais das margens do quadro pendurado pelo vértice. Dentro do quadrado, as linhas estabelecem proporção entre as áreas, alternando quadrados e retângulos, que podem ser horizontais ou verticais. Da mesma forma, alternam-se e equilibram-se áreas vazias, cheias e as cores. Não precisamos de muita teoria para perceber que olhar este quadro é estabelecer, por meio da visão, um contato com um pensamento em elaboração no processo de realização da pintura.

Em nossas lições, os constantes exercícios de refletir e descrever os processos de feitura da obra pretendem ajudar você a adquirir certo hábito de pensar junto ao trabalho plástico para, assim, levá-lo a construir suas reflexões por meio de sua própria experiência.

Existe muita literatura sobre cor, procure ler! Faça os exercícios que explicitam as cores primárias, secundárias, terciárias e complementares. Aprenda como misturar certas cores para chegar a outras, a trabalhar as tonalidades, mas, sobretudo, experimente as cores, colocando-as uma ao lado da outra e percebendo os resultados. Esta experiência lhe trará, com o tempo, a capacidade de perceber, por meio do senso estético, a cor.

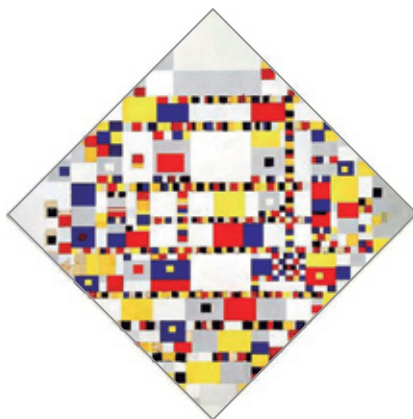


Figura 27 PIET MONDRIAN. *Victory, Boogie-woogie*, 1942–44, óleo sobre papel e tela, 127 × 127cm, Gemeentemuseum, The Hague. Nesta pintura, inacabada, em que estava trabalhando no momento de sua morte, Mondrian cria um diálogo entre a sensação de instabilidade produzida pelas diagonais dos limites da tela e os elementos da pintura no interior, em que continua trabalhando com os dois princípios fundamentais que elegera em sua obra: as linhas vertical e horizontal. De acordo com este pensamento, constrói o espaço alternando retângulos e quadrados, cheios e vazios, cores quentes e frias, preto, branco e tonalidades de cinzas.

5 RELAÇÕES SINTÁTICAS ENTRE ELEMENTOS GRÁFICOS

5.1 Orientações espaciais

Neste capítulo, vamos começar a abordar outro assunto da nossa disciplina. Como o título diz, vamos tratar das relações entre os elementos visuais e as formas no espaço para a transmissão e expressão de ideias e emoções em arte. Se você chegou até esta parte do curso é porque já fez os exercícios anteriores e está preparado, de alguma forma, para colocar em ação estas unidades que vimos nas páginas anteriores. É preciso reiterar que isso é absolutamente necessário para o bom andamento do aprendizado.

Como todo estudo, o das linguagens gráficas exige empenho, disciplina, enfim, uma metodologia de trabalho. Essas necessidades podem não se apresentar linearmente, mas, nem por isso, exigem menos esforço e disciplina. O problema de muitos que estudam arte é achar que a criatividade resolve tudo e que não é preciso se dedicar aos estudos tanto quanto um engenheiro, um médico ou um físico, por exemplo, se dedicam aos seus. Esta é a visão menos criativa de todas. Criar é investir, é se interessar, é procurar não se contentar com respostas fáceis, é ter coragem de buscar e enfrentar as mais complexas, de se arriscar. Licenciatura em Arte é um curso que exige toda a atenção e pede para si toda dedicação. Isso feito, a arte se entrega, se mostra próxima,

dócil. Parece brincadeira e as pessoas chegam até a dizer que aprenderam sem estudar, sozinhas. Mas a verdade é que existe, por trás disso, horas de dedicação, de exercícios feitos nas entrelinhas, ao sabor das horas, aproveitando todas as oportunidades para ver, pensar formas, descobrir formas, etc.

Podemos chamar de ‘metodologia visual’ ou sensível, não a uma ordem rígida de exercícios, mas a todo ato intenso de desenhar ou pintar (com diferentes materiais à mão), seja com papel, madeira, lápis, tinta, fotografia, assim como de visitar exposições, ou a observação de obras, leituras, participação em eventos artísticos, discussões com colegas, enfim, o necessário esforço para não cair nos convites fáceis, televisivos, evasivos, etc., coragem para enfrentar a dor de fazer sentido. Tudo isso, exercitado com frequência, com intensidade e ‘força no braço’, como disse o filósofo americano Charles S. Peirce sobre a ciência (ciência se faz com dedicação, “com força no braço”). Assim também se faz arte. Cada artista, mesmo os autodidatas, sabe que gastou muitos cadernos e passou muitas horas desenhando, para chegar às formas que conquistou porque, vale dizer, nenhum talento sobrevive se não for alimentado.

Até aqui, você viu elementos visuais de forma separada, cada um com suas qualidades intrínsecas. Agora, você aprenderá a por esses elementos em ação, verificar como eles se agrupam para construir realidades plásticas e causar determinadas impressões de interesse, de beleza, de equilíbrio, etc. Vai estudar alguns temas ou princípios de composição formal e procurar ficar atento para descobrir outras possibilidades, porque os princípios que você verá abaixo são somente alguns exemplos, selecionados entre muitos, a fim de abrir o campo de exploração para você trilhar seu caminho. É por esta razão que tantos exercícios são solicitados a cada lição, para atizar a sua percepção, o seu olho, a sua criatividade para a expressão artística e, conseqüentemente, para o ensino de arte e da educação artística.

5.2 Nivelamento e aguçamento: compreendendo e trabalhando o plano

Como você provavelmente já sabe, o tempo e o espaço são fatores presentes em todas as áreas do conhecimento, e afetam a todos nós. Do avião ao pedreiro, ninguém pode passar sem ser afetado por estas dimensões. É nelas que vivemos e não pode ser de outro modo. Dito isto, chegou a hora de você ser apresentado a um ramo da psicologia, a *Gestalt*, que contribuiu muito com valiosos estudos e experimentos para o campo da percepção. Ela pesquisou muitos dados e informações importantes de como o olho humano vê e organiza informações e construiu padrões que são válidos até hoje (DONDIS, 1991). Dentre os princípios teorizados pela *Gestalt*, destacam-se para o nosso trabalho aqui os de nivelamento e aguçamento, pregnância e agrupamento. O primeiro par aponta para as duas maneiras básicas com as quais percebemos o mundo que nos rodeia e, conseqüentemente, como as impressões se organizam em informações pelo ato de ver. O nivelamento refere-se à estabilidade, à harmonia das coisas; o aguçamento é o inesperado, o inusitado; algo que balança e desestabiliza.

Explica-se: o nivelamento se dá na esfera do esperado, isto é, dentro das normas da cultura, da convenção. Corresponde ao modo de perceber algo que se manifesta de acordo com os eventos precedentes, com a forma corrente de se entender coisas, pessoas e situações. Por exemplo, você vê um espaço em branco, sem nenhuma figura, por menor que seja e compreende que é um espaço em branco, que está de acordo com a ideia que se tem dele. É, portanto, um espaço nivelado, não possui nenhuma tensão que fuja do quadro, não tem desequilíbrio, não tem nenhuma linha ou mancha que inquiete ou incomode. Dadas estas informações, você já pode intuir o que vem a ser o conceito

de aguçamento. Imagine um espaço nivelado e nele coloque um ponto. Veja como ele muda totalmente de configuração! Mas colocar esse ponto onde? Sim, a pergunta faz sentido, porque, dependendo do lugar onde você colocar o ponto, pode não estabelecer nenhuma situação inesperada, logo, o nivelamento continua. Se lhe interessa o espaço nivelado, tudo bem; mas se você quiser atizar, aguçar a percepção para uma situação, deve passear com o ponto no plano até encontrar um lugar adequado para sua intenção, sua mensagem.

Assim, desenvolve-se o trabalho de orientação no espaço, já iniciado nas lições anteriores, especialmente na do plano.

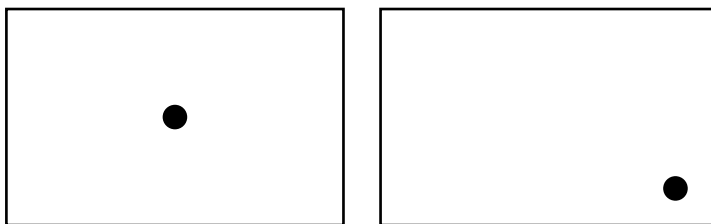


Figura 28

Nivelamento e aguçamento através de um exemplo bem simples: a situação de um ponto num plano. O ponto no meio do retângulo corresponde mais ao pensamento do nivelamento do que o ponto colocado no canto, à direita.

O centro do retângulo é um lugar que gera muita expectativa, é muito ‘visado’. Portanto, colocar o ponto neste lugar é afirmar uma conformidade previamente definida pelo encontro das linhas diagonais imaginárias. O espaço é ativado, mas não desperta interesse inesperado, não provoca surpresa, inquietude ou tensão visual. O contrário ocorrerá se você deslocar esse ponto do centro para um dos lados do plano, aí começa a se verificar um certo desconforto, uma sensação de desequilíbrio, de incômodo. O que você está fazendo com essa brincadeira de procurar um lugar? Está aguçando a sua percepção. Parece simples, não? Porque, certamente, você faz isso quase todas as vezes que está diante de uma folha em branco! Mas essa é a nossa tarefa: vamos trabalhar o simples, o comum e, dessa forma, encontrar novos sentidos. Recorde as palavras de Amílcar de Castro:

Estamos diante de um papel em branco / Esse fato provoca / Provoca porque é um infinito de silêncio e de equilíbrio, / Mas que não foi conquistado por mim / j...] tocar esse papel em branco / Com um lápis, um pincel, um confete e sem medo é o primeiro passo. Fazer um ponto nessa superfície / É começar a pensar o espaço. [...] não devemos esquecer que um novo caminho sempre se inicia pelo mais simples (CASTRO, 1993).

Essa ideia é o que move a criação visual. Para tanto, deve-se trabalhar a simplicidade, mas não confundi-la com nivelamento. Pelo contrário, deve-se identificar cada situação que possa ser considerada como contendo baixa carga de informação, ou de informação óbvia e propor algo que possa causar estranhamento, interesse, enfim, um aguçamento de informação.

Figura 29 GILVAN SAMICO, *João, Maria e o pavão azul*, 1960, xilogravura. Note como a sensação de nivelamento predominante, derivada da relativa simetria da imagem, é sutilmente atenuada pela cor vermelha da crista do pavão e pela alternância das presenças da janela e a da direita ao fundo e também pelo vetor de direcionamento proporcionado pela posição do pavão.



Figura 30 Os pontos deslocados do centro trazem consigo uma carga de imprevisibilidade. Trata-se de uma imagem que lida com o conceito de aguçamento. Cabe ao artista decidir até que ponto esta descentralização é eficaz para suas pretensões.



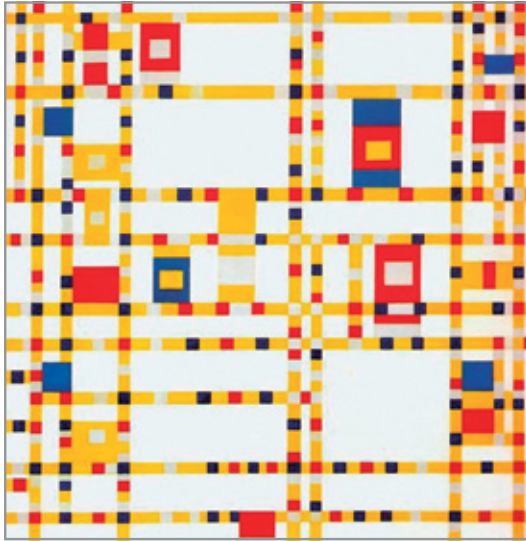


Figura 31 PIET MONDRIAN, *Estudo II para Broadway Boogie woogie*, 1943. Observe como Piet Mondrian estrutura sua composição em termos de ‘nivelamento’ por meio da relativa simetria do encontro de linhas verticais e horizontais, provocando ‘aguçamento’ por meio de pequenos retângulos, presenças tônicas que dinamizam o ritmo geral do resultado final.

Também podemos pensar os conceitos de nivelamento e aguçamento trabalhando ou modificando os diversos lados e formatos do plano, isto é, ao invés de lidar automaticamente com as formas básicas (quadrado e retângulo) podemos trabalhar com diferentes formatos de planos, como, por exemplo, o losango, o trapézio ou mesmo formas irregulares.

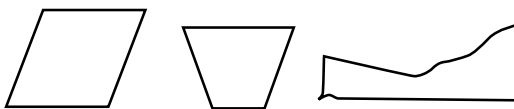


Figura 32 Exemplos de formatos pouco-convencionais ou margens irregulares: ativação das bordas.



Figura 33 MANFREDO SOUZA NETO, 11/92, 1992, óleo sobre tela, 155 × 174cm. Exemplo de pintura cujo formato escapa do tradicional, retângulo ou quadrado. Aqui, o artista relaciona o próprio formato geral do trabalho com as formas internas.

Podemos ainda exercitar isto em situações do cotidiano, por exemplo, na arrumação da casa, na roupa que vestimos, no modo como utilizamos palavras para expor um assunto. É importante dizer que um conceito não é necessariamente mais importante do que o outro, tudo depende das relações estabelecidas em cada caso. Numa situação de muito aguçamento, nivelar o plano pode se tornar um valor.

Com tudo o que já discutimos, você já sabe que a estrutura rígida do plano comporta padrões de informações. O centro e todos os lados são imbuídos de valores. O lado de cima comporta uma sensação de início ou de leveza; o de baixo, de peso ou de saída do quadro, etc. Essas sensações de espaço são possibilidades sensíveis, sensivelmente – esteticamente – verificáveis e, portanto, artisticamente disponíveis; cabe ao artista visual compreendê-las, afirmá-las, contrapô-las, enfim, trabalhar com elas.

5.3 **Pregnância e agrupamento**

Segundo a *Gestalt*, *pregnância* e *agrupamento* são mecanismos de organização psicológica de informações e de construção de mensagens visuais. A *Gestalt* (boa forma) chama de lei da *pregnância* (*Pragnanz*) ao exercício de organização psicológica da forma da maneira mais regular, mais simples e simétrica, que as condições vigentes permitam. Segundo esta teoria, a percepção de todo ser humano tende a trabalhar dentro deste padrão de busca de organização. Você pode observar isso nas ilustrações abaixo. Vamos buscar novamente o exemplo da folha de papel em branco: se você colocar um ponto solto de um lado do retângulo, ele parecerá desequilibrado, mas, ao acrescentar um segundo ponto no lado oposto, você anula imediatamente o efeito de desequilíbrio.

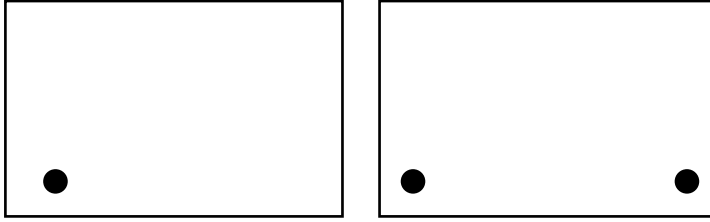


Figura 34

Exemplo de como um simples ponto em uma folha branca pode puxar a tensão para um lado e como a colocação de um outro ponto do lado contrário pode restabelecer a sensação de equilíbrio por meio do estabelecimento de uma relação de diálogo entre os dois pontos.

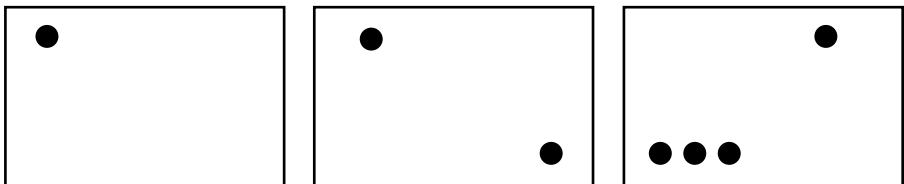
Sobre o conceito de *pregnância*, Dondis escreve:

Trata de uma perfeita demonstração do contrapeso, o qual, ao ser usado numa composição visual, produz o efeito mais ordenado e organizado possível. O templo grego clássico é um tour de force em simetria e, como seria de se esperar, uma forma visual de extrema serenidade (DONDIS, 1991, p. 43).

O segundo conceito refere-se à tendência ao agrupamento que as formas visuais tendem a manifestar à nossa percepção visual. Conforme explica Dondis (1991) “é uma condição visual que cria uma circunstância de concessões mútuas nas relações que envolvem interação. Um ponto isolado em um campo relaciona-se com o todo, [...] mas ele permanece só”. Já nas situações que aparecem nas figuras seguintes (fig. 20), os pontos disputam a atenção criando relações comparativas, dando a impressão ora de se repelirem mutuamente ora de se atraírem, formando grupos (DONDIS, 1991).

Figura 35

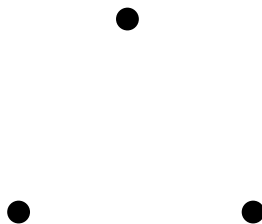
Um ponto sozinho numa folha branca estabelece diálogo com o plano, com o espaço vazio, mas assim que aparece um outro ponto eles passam a interagir, criando agrupamentos de diversas naturezas.



A percepção visual humana constrói conjuntos a partir de unidades. A ligação dos pontos se dá de acordo com a distância e a tensão entre eles, segundo semelhanças, dimensões, formas, posições, etc. Como menciona Dondis (1991), “foi esse fenômeno visual que levou o homem primitivo a relacionar os pontos de luz das estrelas e criar formas representacionais”, dando nomes às constelações.

Figura 36

Exemplo de como três pontos separados são aglutinados pelo olhar, formando uma figura, neste caso, um triângulo.



No exemplo acima (fig. 21), três pontos nos induzem à percepção da forma de um triângulo. O olhar humano restabelece os elos de ligação ausentes e, efetivamente, ‘vê’ o triângulo.

Por outro lado, se o senso comum diz que os opostos se atraem, em linguagem visual os opostos se repelem e os semelhantes se atraem. Assim, como podemos conferir no exemplo abaixo, enquanto os pontos se agrupam, formando um conjunto e delineando uma forma triangular, as estrelas tendem também a se ligar. A similaridade da forma é uma via de agrupamento de grande valor, mas há outras igualmente importantes como tonalidades, dimensões, posição, etc. O artista visual frequentemente explora estas possibilidades.

Figura 37

Exemplo de como as formas semelhantes dentro de um quadro tendem a estabelecer ligações entre si, criando figuras, linhas, etc.

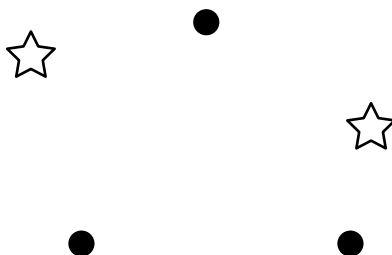




Figura 38
 PAUL KLEE,
Luz morrendo
 (*Auslöschendes Licht*), do livro
 ilustrado *Das Kestnerbuch*
 (*o livro Kestner*),
 1919, litografia,
 13,5 × 12,8cm;
 folha de papel:
 30 × 24,8cm.
 Repare como Klee
 se vale da força
 de agrupamento
 dos três pontos –
 olhos e umbigo da
 figura – de modo
 a produzir um
 triângulo invisível,
 que estrutura a
 composição.

5.4 Valores composicionais: lados do plano

Depois de ter mencionado o centro do retângulo e a tendência, na comunicação visual e na arte, de procurar os lados do plano para propor relações dinâmicas, vamos falar um pouco e também propor exercícios relativos a este lugar específico do plano.

Em nossa cultura, ocidental, sempre que estamos diante de uma pintura ou mensagem visual, o olho favorece o lado esquerdo e o de cima do quadro. É uma espécie de padrão primário de varredura, que se conecta com o nosso hábito de ler e de escrever, da esquerda para a direita, e de cima para baixo, de modo a confirmar o que foi dito relativamente às afinidades entre imagem e escrita.

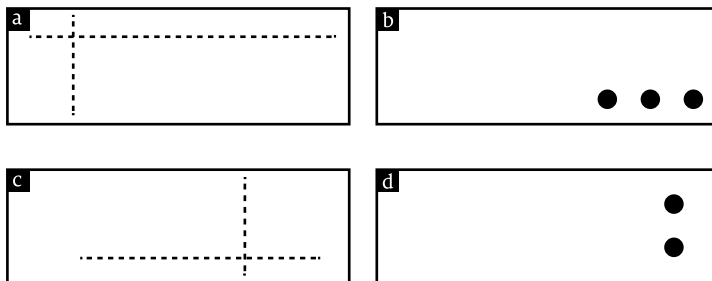


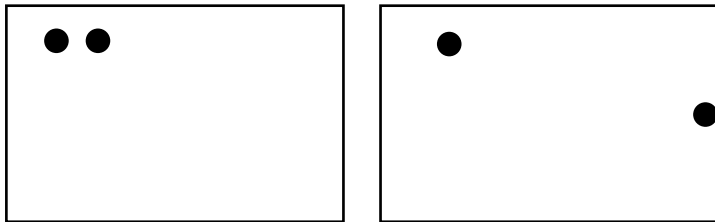
Figura 39
 Os diferentes
 valores das laterais
 de um quadro.

Na ilustração acima (a), as linhas pontilhadas apontam o lado esquerdo e o lado de cima do quadro; o ponto de encontro entre as duas linhas denota uma sensação de início, de ponto de partida para a ação no plano. O lado esquerdo oferece sensação de equilíbrio, de saída do quadro. As ilustrações seguintes (b, c e d) exemplificam outras utilizações básicas, nas quais o trabalho no plano sai do nivelamento para criar um efeito de aguçamento inesperado, de ambiguidade.

Compreendendo que as localizações no plano têm valores diferentes, você deve se exercitar na descoberta e no entendimento destes valores, de modo a perceber e sentir como e quando a organização de elementos visuais nas áreas mais imprevistas cria situações de informação, de ênfase, de interesse e de expressão estética.

Em termos visuais, essa tendência a valorizar os lados de um plano apresenta-se como na figura abaixo. O lado superior esquerdo costuma ser uma espécie de ponto privilegiado pelo qual se inicia a leitura da imagem. Seu nível de aguçamento, portanto, é baixo, daí a necessidade de trabalhar o espaço, conforme o caso, criando relações inesperadas e/ou eficazes.

Figura 40
A colocação de um simples ponto numa folha em branco implica em escolhas. Os lados, esquerdo e direito, em cima e em baixo de uma folha, são tão importantes quanto o centro ou qualquer outra parte do plano. Toda vez que se coloca um ponto em qualquer lugar da folha, ele está ativando o centro e uma rede espacial visual.



5.5 Textura: as qualidades visuais da superfície

Vamos recapitular um pouco do que já foi dito anteriormente: um plano não é simplesmente um espaço vazio, mas sim um espaço dinâmico impregnado de tensões e de possibilidades formais, não é mesmo? Foi mencionado também que o interior de

um plano comporta coordenadas importantes para o trabalho de arte, determinando valores referentes a lugar, proporção e direção que o artista utiliza na criação de mensagens visuais, certo? Agora vamos estudar aqui alguns aspectos possíveis de ativação e de modulação do plano: a textura, o formato, a matéria.

Primeiro, vamos examinar os aspectos relativos à superfície, tanto no que se refere a tamanho e forma, quanto à textura, pois todo plano, por mais etéreo ou cambiante que seja, tem um corpo, uma pele. E esta pele pode ser transformada e ativada. A superfície é uma qualidade do plano, ela é matéria e pode ter características diversas, podendo ser lisa, rugosa, áspera, etc. e, conseqüentemente, plenamente participante do resultado final. Porém, mais uma vez, é importante ter em mente que os itens acima relacionados são uma orientação básica, cabendo a você, à medida que avançar em seu aprendizado, ampliar seu universo plástico, descobrindo formas, superfícies, e, mais ainda, estabelecendo relações dos assuntos aqui estudados com outras disciplinas, como História da Arte, Fotografia, Cinema, Literatura, etc.

A natureza é rica em matéria de texturas. Qualquer tipo de pedra, madeira, pele ou folha possui uma textura distinta e o mesmo se dá com papéis e telas. As texturas podem ser classificadas em duas categorias: textura visual e textura tátil. Isto quer dizer que podemos reconhecer a textura tanto através do tato como da visão, ou através de ambos. A textura se relaciona com a composição por meio da ativação mínima da superfície material. Funciona como uma experiência sensível e enriquecedora. Dondis escreve:

A maior parte de nossa experiência com a textura é ótica, não tátil. A textura não só é falseada de modo bastante convincente nos plásticos, nos materiais impressos e nas peles falsas, mas, também, grande parte das coisas pintadas, fotografadas ou filmadas que vemos

nos apresentam a aparência convincente de uma textura que ali não se encontra. Quando tocamos a foto de um veludo sedoso não temos a experiência tátil convincente que nos prometem as pistas visuais. O significado se baseia naquilo que vemos. Essa falsificação é um importante fator para a sobrevivência na natureza; animais, pássaros, répteis, insetos e peixes assumem a coloração e a textura de seu meio ambiente como proteção contra os predadores (DONDIS, 1991, p. 71).

É muito importante conhecer as imagens que nos rodeiam. A atitude de observar o entorno significa alargar as possibilidades de contato com a realidade, ver mais e perceber mais. A observação apurada leva a perceber as estruturas das coisas e também sua superfície, sua textura. Por outro lado, a sensibilização (natural ou artificial) da superfície, mediante sinais gráficos diversos, ranhuras, texturas, gera interesse visual e diferenciação do espaço plano.

[...] Em 2000 estava em Paris, tinha um pequeno atelier na Cité Universitaire – residence Robert Garric – e uma ansiedade para pintar. Um dia achei uma velha cortina no corredor, amarelada pelo tempo e pelo uso, completamente abandonada. Olhei as manchas e marcas no seu corpo e pensei em aproveitá-la como suporte para uma pintura. Foi fácil rasgá-la e tirar um pedaço de cerca de 90x100cm. pois o tecido estava bastante deteriorado e fraco. Mas quanto mais eu observava aquele tecido, mais ele me falava de uma existência desconhecida, mas que eu podia imaginar. [...]. Fui tateando com os dedos a textura de sua pele, ranhuras, púidos,

cicatrizes e sobretudo as manchas, desenhos leves que os dedos não podiam detectar. Tudo isso conteve minha mão. Considerei que havia ali um belo material para ser visto, então desenhei apenas duas manchas como molduras de um lado e do outro da tela, risquei com carvão a forma estrutural de uma casa e escrevi embaixo: “todos os tecidos apodrecerão”. Foi uma das poucas telas que trouxe para casa. (SANTOS NETO, 2014).



Figura 41 FERNANDO AUGUSTO, *Todos os tecidos apodrecerão*, 2000, técnica mista sobre tela, cerca 90 x 100cm, coleção do artista.

Uma superfície trabalhada com textura já não é mais neutra, pois apresenta uma caracterização matérica e está mais ou menos animada, ativada. A própria matéria da textura pode formar imagens, adensando-se ou deixando mais a descoberto certas partes. Criar textura é significar, é dar uma pele ao plano. O importante é perceber que o recurso à textura pode enriquecer um desenho ou uma gravura. Há texturas decorativas, espontâneas, suaves, mecânicas, agressivas, etc. De acordo com as intenções do artista, a textura pode ser produzida de várias maneiras. A seguir listam-se alguns exemplos:

Pequena lista de possibilidades de texturas que podem ser criadas com diferentes materiais

Desenho-pintura

quando o fundo ou partes do plano são minuciosamente desenhados ou pintados com pequenos traços ou pontos.

Gravura: impressão, cópia; frottage⁸

textura obtida através de superfície rugosa, entintada e impressa sobre outra superfície, ou através da frotagem (ato de esfregar um lápis ou outro instrumento sobre uma superfície; vaporização, respingo de tinta, etc).

Manchados

Textura com manchas de tinta ou outro material cromático diluído em água, óleo, etc.

Raspados

Textura obtida com a superfície pintada e, em seguida, raspada com um instrumento duro ou lixada.

Processos fotográficos

texturas obtidas através de fotocópias, xerox, projeção ou transferência de imagens fotográficas para a superfície.

⁸ *Frottage* é um processo pelo qual se transfere a textura de uma superfície irregular qualquer – piso ou parede, por exemplo – para a do suporte do trabalho, papel ou tela, superpondo esta àquela e esfregando-se o material gráfico – lápis, carvão, etc, – sobre esta.



Figura 42 Exemplos de texturas extraídas de superfícies reais. As características das representações de pedra de calçamento, mármore, botões, pedra, tecido, tijolo ou outras mais abstratas como simples pontos ou pequenas linhas tracejadas são exemplos de como podemos ativar o plano, tornando-o liso, rugoso, regular, acidentado, etc. O trabalho de textura visa sempre uma ativação do plano, independentemente de outros elementos.

Vale mencionar que geralmente as texturas se apresentam dentro de dois padrões gerais: orgânico e geométrico, a partir do que ganham características mais específicas. Veja a descrição do procedimento por Bruno Munari, proveniente de um de seus cursos:

Os estudantes do curso Visual Studies encheram muitas folhas com texturas, ou seja, sensibilizaram, de maneira uniforme, uma superfície plana. Cada um segundo seu próprio caráter, uns com pontos pequeníssimos a lápis, outros com grandes sinais a pastel. Alguns trataram a superfície com lixa para torná-la mais absorvente e depois polvilharam-na com grafite; outros cobriram as folhas com riscos finos, uniformes e a distâncias iguais, em papel branco, cinzento ou preto (MUNARI, 1997, p. 13).



Figura 43 VINCENT VAN GOGH, *Montes de feno*, 1888, lápis, caneta e nanquim marrom sobre papel, 24,1 x 31,9cm, Szépmuveszeti, Budapeste, Hungria. Recorrendo a pequenos toques de lápis e caneta, Van Gogh produz uma superfície ricamente texturizada neste desenho, equivalente ao resultado por ele atingido na pintura, por meio do ritmo da pincelada.

5.6 Formatos de suportes

Vamos iniciar este capítulo refletindo sobre algumas questões: qual a importância do formato do suporte para a criação de um desenho, uma gravura ou uma pintura? Para se desenhar uma paisagem, é melhor um formato quadrado, retangular ou vertical? Que formato você escolheria se fosse fazer o retrato de um homem em pé? Claro que tudo isso depende da sua intenção e motivação original. Porém, o que se pretende aqui é chamar sua atenção para a importância deste elemento para a linguagem visual: o formato do suporte. Você pode dizer que não há um formato melhor e que toda e qualquer imagem pode ser realizada em qualquer um. Isto é evidente, mas será possível, a esta altura, concordar que tudo pode ser arbitrariamente como o sujeito quiser e que, no final, vem tudo a dar no mesmo, de modo que não é preciso se discutir os assuntos? Se não, vejamos: a arte tradicional designou – e isso partiu dos próprios pintores – que o formato para uma paisagem deveria ser tendencialmente o retangular horizontal e não o quadrado ou o retangular vertical. É natural: este formato é o ideal para abranger um trecho de paisagem, aquele que coincide com a sobreposição do campo de visão de nossos dois olhos. Isso não quer dizer que não se possa contrariar esse pensamento. O que se quer propor é que você busque um sentido para suas opções, assim como o aprofundamento do entendimento relativo às intenções dos artistas.

O formato age sobre o trabalho visual. Portanto, podemos perguntar qual seria o melhor formato para uma pintura de um retrato ou de um quadro abstrato? Como vimos no caso da pintura de paisagem, ao longo da história, os artistas em geral trabalharam com formatos convencionais determinados para cada tema ou conteúdo; por exemplo, retratos foram geralmente pintados em formatos retangulares verticais. Por quê? Porque este formato é adequado à

verticalidade do corpo humano, o que vale tanto para o retrato de meio corpo quanto para o de corpo inteiro (da figura em pé).

Mas observe que, na pintura abstrata, esses formatos não podem mais ser definidos previamente pelos temas. Neste caso, eles devem ser definidos por uma outra razão qualquer, segundo os critérios e intenções do artista; isto é, o formato já faz parte do pensamento do trabalho, de seu conceito, já contém um valor formal em si.

Como decidir e fazer esta escolha? Os exercícios deste capítulo visam chamar sua atenção para esta questão: o formato do plano é tão importante quanto os elementos internos do desenho, da gravura ou da pintura que efetivamente os constituem.

Quando desenhamos, recebemos cadernos de desenho preparados em formatos retangulares, padronizados, facilmente encontrados no mercado. A indústria, juntando estética, matemática e economia, encontrou o formato ideal (de acordo com a tradição, mas também com seus próprios interesses) para lançar no mercado os diversos papéis, livros, cadernos e blocos de desenho que o consumidor encontrará. Que tal entender esses formatos e se exercitar com outras possibilidades? Para trabalhar estas questões serão apresentados exercícios que visam a utilização de formatos irregulares ou pouco convencionais. A finalidade é demonstrar que o formato participa da vida da composição e pode ativar sua percepção para situações espaciais diferentes.

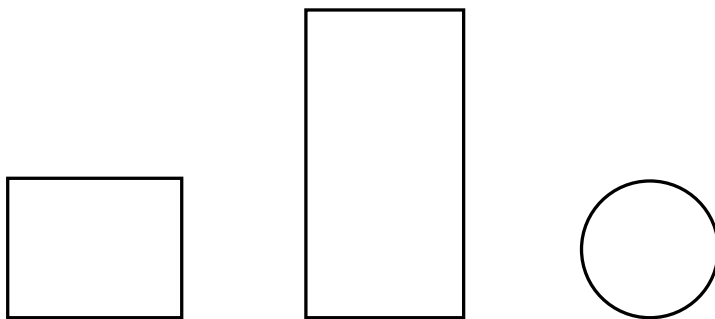


Figura 44
Diferentes formatos para se conceber e realizar imagens.



Figura 45 RICARDO MAURÍCIO, *Xilografia (tábua de carne, frente)*, 2002, xilogravura, 31,7 × 13,3cm (impressão). 54 × 39,2 cm (papel), coleção do artista. Exemplo de trabalho em que o formato é parte constitutiva e indissociável da realidade do trabalho.

As formas geométricas básicas são três: o quadrado, o triângulo e o círculo. Voltaremos a falar disto mais adiante, porém, a partir do exemplo acima, você já pode pensar e se exercitar na criação de imagens gráficas, utilizando enquadramentos básicos ou inventando outros. Como exercício, observe todos os formatos de trabalhos de arte planos – desenhos, pinturas – que você encontrar e indague-se sobre a razão de ser de cada um deles. Veja o trabalho de artistas cuja obra inclui na própria lógica do processo de formação da imagem seu formato. Dentre eles, podemos citar alguns exemplos, que você pode pesquisar: os brasileiros Manfredo Souza Neto e Luis Paulo Baravelli, o norte-americano Frank Stella, o inglês Richard Smith.

Porém, não é só a arte atual, moderna ou contemporânea, que explorou este tipo de opção. O mural da Capela Sistina, de Miguel Ângelo, por exemplo, é cheio de curvas, colunas, triangulações, volumes. Isso sem contar que a pintura do teto foi feita para ser vista de baixo para cima. Como lidar com esses formatos? Como exercitar a nossa mente para lidar com os planos abertos da natureza que não se resumem a padrões confortáveis ou se submetem a enquadramentos convencionais? Como operar de forma interessante, não nivelada, mas ativa e aguçada em relação aos padrões que temos? Como exercer a criatividade dentro dos limites do retângulo, do quadrado, do círculo?

Tomara que você tenha se sensibilizado um pouco para a questão do formato de quadro e se encorajado a pensar os formatos mais simples e mais complexos como elementos ativos na linguagem visual. Trabalhe com eles, desafie, invente. Não os utilize simplesmente, de forma automática e acrítica, mas observe-os como mais um meio à disposição do artista para a construção do pensamento e a expressão de conteúdos. Nas suas aulas, como



Figura 46 FRANK STELLA, *Sem título* (estudo para *Union I*, 1966). O pintor minimalista Frank Stella operava com o formato de suas telas como elemento constitutivo do resultado final e até mesmo da lógica processual estruturante do trabalho.

professor, estimule seus alunos a refletir e se exercitar com os formatos básicos e outros como suportes ativos.

5.7 Ritmo e repetição

O ritmo é um elemento importante para a criação de imagens. Ele resulta da repetição de determinados elementos em intervalos constantes ou uniformemente variáveis, de modo a gerar harmonia, contraste, equilíbrio ou mesmo aguçamento. As janelas de um prédio, a geometria de um bordado, os pés de um móvel, os azulejos no chão são exemplos clássicos de situações em que o ritmo é dado pela repetição e seus intervalos. Quando um desenho é composto por uma quantidade de formas semelhantes ou repetidas, a repetição cria unidades ou módulos no desenho. Repetir formas, portanto, é uma maneira de articular e estruturar a mensagem, a composição e a própria espacialidade; é uma maneira de criar e controlar interesse visual, em função das intenções envolvidas, de modo a produzir sensações diversas.

Alguns tipos de repetição:

Repetição de formas

acontece quando formas semelhantes são repetidas de modo regular ou não.

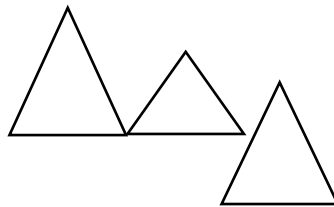


Figura 47 Exemplo de composição de repetição das mesmas formas em posições e tamanhos diferentes.

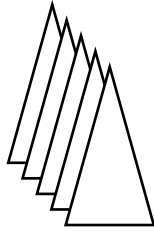


Figura 48 Exemplo de repetição de figuras com as mesmas dimensões, criando a impressão de sobreposição e sequência ordenada. Este exemplo, como o anterior, serve para mostrar como você pode combinar de muitas maneiras este processo de repetição de formas.

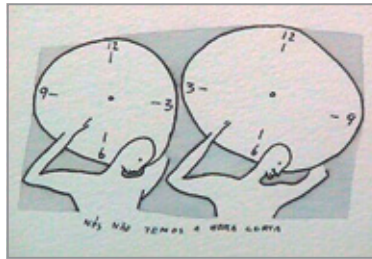


Figura 49 JOSÉ LEONILSON, *Nós não temos a hora certa*. Note como a repetição – duplicação – de elementos semelhantes é utilizada pelo artista com simplicidade e sofisticação, em função de resultados expressivos.

Repetição de cor

as formas podem ter diferentes medidas ou formatos, mas podemos criar ritmos através da estratégia de repetição com diferentes formas e as mesmas cores. A repetição de cor pode ser feita de forma regular ou não e isso supõe várias escolhas; o mesmo ocorre com as texturas.



Figura 50 Exemplo de repetição de cores em formas diferentes.

Repetição de direção

acontece quando as formas se repetem com um sentido de direcionamento; refere-se à disposição das formas no espaço quando se busca mostrar algum tipo de direção. Isso é possível quando as formas mostram um sentido definido de orientação.

Figura 51
Exemplos de formas repetidas que indicam direção.

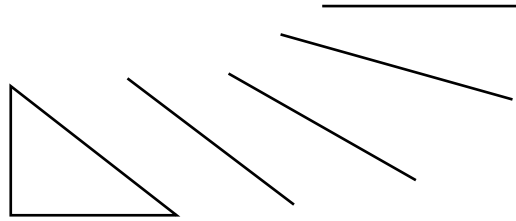


Figura 52
LIA CHAIA,
Lanças, 2013.
Neste trabalho a artista usa a parede como suporte para as linhas que constituem o conjunto rítmico do resultado final em função da repetição com variantes do elemento principal.



5.8 Claro e escuro – luz e sombra

Um dos primeiros fatores que exploramos nas artes visuais é a luz. É pela luz que vemos as formas e as coisas do mundo. É também em função da luz, como já vimos, que a cor existe para os nossos olhos. Trataremos aqui de algumas possibilidades referentes à questão da luz na arte e a um seu aspecto extensivo, em termos de oposição de luminosidade: os valores de claro e escuro.

Os efeitos de luz e sombra, claro e escuro servem tanto para criar a ilusão de volume e espaço tridimensional, como para criar pontos de interesse numa composição; seja peso, leveza, contraste, e, muitas vezes, para estabelecer oposições como positivo e negativo, vazio e cheio, com finalidades construtivas ou expressivas.



Figura 53 ERNST-LUDWIG KIRCHNER, *O almoço dos camponeses*, 1920, xilogravura. Observe como o artista recorre aos efeitos do contraste entre áreas claras e escuras para acentuar o efeito dramático, expressivo final e, simultaneamente, estruturar sua composição.



Figura 54 OSWALDO GOELDI. *Abandono*. Xilogravura: 17,3 × 21cm, circa 1937. Goeldi é um mestre de claros e escuros dramáticos. Em suas imagens, o preto e o branco são apresentados de forma contrastante, quase não existindo gamas de cinza. O preto e o branco se chocam sem obedecer à ordem convencional da figuração realista. Os contrastes de claro e escuro são produzidos com finalidades expressivas, acentuando o caráter dramático da cena. Também a cor é utilizada com a mesma finalidade, expressiva.

Para este estudo, serão definidos três tipos de luz: a luz natural, a luz artificial e a luz artística, propriamente dita, aquela que emana da própria realidade do trabalho.

Luz natural

É a luz do sol, direta ou, indireta, em noites de lua. É o tipo de luz que cria sombras suaves ou contrastantes, dependendo da hora do dia e da situação climática. Não é fixa, pois apresenta variações a cada minuto. Um estilo artístico que teve a luz como assunto principal foi o Impressionismo. Fayga Ostrower escreve de maneira didática sobre os Impressionistas, que trataram a luminosidade atmosférica transfigurada nos objetos:

Foi este fenômeno que os artistas procuraram captar de modo mais objetivo, restringindo o impacto sensorial imediato, pincelada a pincelada, das cores observadas (OSTROWER, 1983).

Baseando-se na percepção direta do feito da luz sobre o real, procurando captar as cores da maneira mais imediata possível, os Impressionistas recusavam as convenções de representação da arte acadêmica que procurava dar continuidade à tradição do Renascimento. Esta tradição buscava produzir as condições ideais para a representação dos volumes pela modelação por meio das passagens de claro-escuro, filtrando a luz pelas janelas laterais que definiam, em função deste resultado, a concepção arquitetônica dos ateliês. Por meio do recurso a estas convenções de linguagem, os artistas criavam climas variados no interior do espaço ilusionístico da pintura, manipulando a ilusão de profundidade por meio de situações alternadas de obscuridades e luminosidades no interior dos ambientes representados, assim como nos rostos das figuras e no volume dos objetos, transformados em elementos formais e estruturais.

Luz artificial

É a luz proveniente de fontes de energia artificiais, como a eletricidade. Ela é produzida e regulada pelo ser humano e pode ganhar diferentes intensidades de acordo com a escolha dos meios. Pode ser manipulada e controlada em seus efeitos e, conseqüentemente, é muito utilizada nas artes: teatro, dança, música, fotografia, cinema, arquitetura, etc. Bruno Munari lembra-nos que:

A luz artificial ocupa já metade da nossa existência: informações visuais chegam a todas as casas através da TV. [...] Existem vários tipos de fontes luminosas, desde a incandescente, a fluorescente e ao néon. [...] Como é que se pode usar esse meio para a comunicação visual, que características físicas têm as diversas luzes? O que é que se pode fazer com isso? (MUNARI, 1997, p. 167).

Luz artística

A luz artística refere-se à possibilidade de se trabalhar com a luz simplesmente como elemento de contraste entre claro e escuro, sem obedecer à lógica de qualquer fonte luminosa prévia. No caso das linguagens gráficas é o contraste entre o preto e branco ou entre as cores que vai criar situações em que as diversas tonalidades de claro e escuro vão produzir variações de interesse visual dentro do desenho ou da gravura. Para Ostrower:

[...] o artista pode aproveitar-se, evidentemente, de certos efeitos de iluminação natural ou artificial, fazendo-os coincidir com a distribuição de manchas claras e escuras na imagem, destacando, então, nos objetos representados, certos planos iluminados ou sombras projetadas. Mas o contraste claro/escuro pode existir independente de um foco de luz. É esse o contraste que conta (OSTROWER, 1983, p.96).

Figura 55 EDWARD HOPPER.
Estudo para Nighthawks, 1941 ou
1942, giz fabricado e carvão sobre
papel. Dimensões: 21,4 × 27,2 cm.
Whitney Museum of American Art,
Nova York; EUA.



Figura 56 EDWARD HOPPER.
Estudo para Nighthawks, 1941 ou
1942, giz fabricado e carvão sobre
papel. Dimensões: 21,5 × 28 cm.
Whitney Museum of American Art,
Nova York; EUA.



Figura 57 EDWARD HOPPER, *Nighthawks*, 1942, óleo sobre tela, 84,1 × 152,4cm. The art Institute of Chicago, Chicago, EUA. Observe como, concomitantemente à atenção aos aspectos estruturais, Edward Hopper estuda progressivamente a realidade da luz nesta série de desenhos que resultará na pintura final.

5.9 Estrutura

Depois de termos analisado a natureza dos elementos visuais e a orientação dos mesmos no espaço, trataremos aqui da questão da estrutura, termo que vem do latim: *structura*: construir. Todo desenho tem uma estrutura, ela coordena a relação entre as formas. É por esta razão que um grupo de módulos pode aparecer disposto em fila, amontoado ou mesmo desorganizado. A estrutura, via de regra, impõe uma ordem, ao determinar as relações internas das formas. “Podemos ter criado um desenho sem haver pensado conscientemente em uma estrutura, mas ela está sempre presente quando há uma organização” (WONG, 1982).

Nesta altura da disciplina, você pode passar em revista todos os exercícios já realizados e observar que, de uma forma ou de outra, há sempre uma estruturação, um pensamento organizacional. Destacam-se aqui os principais tipos de estruturas, conforme propostos por Wucius Wong: a formal, a informal, a semiformal, a ativa, a inativa, a visível e a invisível.

Estrutura formal (geométrica)

Compõe-se de linhas estruturais definidas matematicamente. O espaço é dividido em uma quantidade de subdivisões iguais. É uma estrutura na qual as formas são organizadas com uma forte sensação de regularidade.

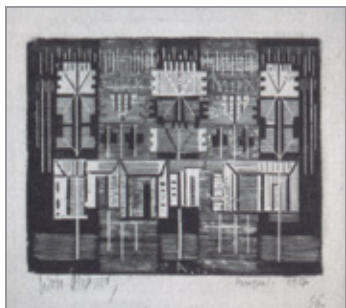


Figura 58 LIVIO ABRAMO. *Paraguai*, 1957, xilogravura. 26,5 × 30,4cm. A gravura de Lívio Abramo apresenta uma estrutura geométrica regular, com alternâncias rítmicas produzidas por oposições de claro-escuro. O rigor de sua simetria predominante é atenuado por sutis variações que introduzem pequenas dissonâncias na composição final.

Estrutura semiformal

É a estrutura que se compõe de formas geométricas e não geométricas (orgânicas), mas com um sentido visível de regularidade, de estabilidade.

Figura 59 BEN NICHOLSON, *St Ives from Trezion*, 1967, água-forte sobre papel, 17,5 × 27,9cm (imagem). A gravura de Ben Nicholson alterna as linhas geométricas da arquitetura do casario e dos barcos às curvas da paisagem, nuvens e morros. Observe como as linhas dos telhados, algumas diagonais, outras verticais, estruturam a composição, dialogando com o formato irregular do suporte, que também tem função estrutural.



Estrutura informal

É a estrutura que não apresenta linhas estruturais nítidas, sua organização é indefinida e sugere espontaneidade, acaso, falta de ordem.



Figura 60 WILLEM DE KOONING, *Sem título* (circa 1960s), carvão sobre papel, 60 × 47,6cm

Estrutura inativa

É a estrutura que não se mostra ativamente na imagem final do trabalho. Todos os tipos de estruturas participam, de alguma forma, da composição, mas em alguns casos aparecem nitidamente no resultado; noutros não. A estrutura inativa compõe-se das linhas conceituais, isto é, do eixo vertical e horizontal que servem de apoio para o artista chegar a um resultado.

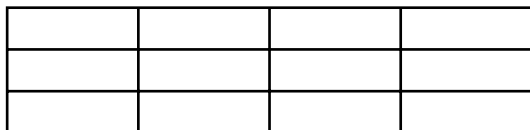


Figura 61 Exemplo simples de estrutura formal. As partes iguais, organizadas de forma linear, dentro da estrutura do retângulo, exprimem regularidade, solidez e um certo nivelamento.

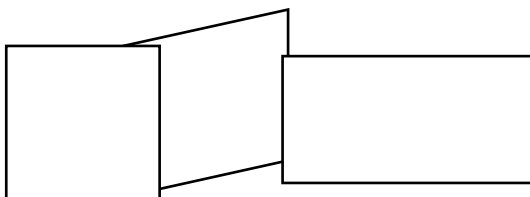


Figura 62 Exemplo de estrutura semiformal, formada por dois quadrados e um retângulo dispostos um ao lado do outro e ligados pelas bordas

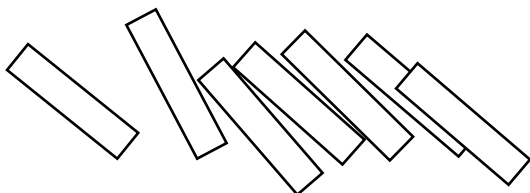


Figura 63 Exemplo de estrutura informal. As formas geométricas, mesmo obedecendo a um padrão definido, podem ser organizadas de maneira informal, dando impressão de desordem e/ou dinamismo

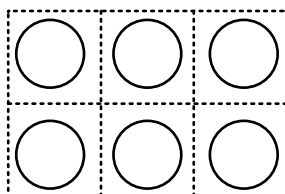


Figura 64 Exemplo de estrutura inativa. Embora a estrutura não apareça (linhas pontilhadas), ela está presente na composição.

Estrutura ativa

É a estrutura que se mostra ativa na imagem final do trabalho. Compõe-se de linhas estruturais que agem na configuração, participando de forma ativa no resultado final.



Figura 65 ANDRÉ MAGNAGO, *Sem título*, 2011, lápis dermatográfico sobre papel, 29,6 × 21,1cm, coleção do artista. Observe como este desenho se estrutura por meio das linhas que sugerem, a primeira, a diagonal quase vertical à direita, a haste de um guarda-sol, a segunda, sua continuação na diagonal da parte de baixo do suporte e, finalmente, a linha da perna da figura, à esquerda, formando uma espécie de enquadramento retangular que estrutura a imagem, sem afetar sua carga expressiva.

Estrutura visível

É a estrutura que se mostra no trabalho, é quando o autor traz a estrutura para o plano visível, isto é: as linhas estruturais existem, são reais na composição e, neste caso, são tratadas como uma parte ou módulo da composição.



Figura 66 JOAQUÍN TORRES-GARCIA, *Composição universal (Arte universal)*, 1937, óleo sobre cartão, 108 × 85cm, Centro Pompidou, MNAM, Paris. Repare como este desenho do artista uruguaio Torres-Garcia apresenta uma estrutura visível constitutiva de seu resultado final.

Estrutura invisível

É a estrutura que não se mostra no trabalho. Na maioria dos casos, as estruturas são invisíveis. É muito comum ver ilustrações em livros de arte nas quais se procura mostrar a estrutura (invisível) por trás, regendo a composição. Nas estruturas invisíveis, as linhas estruturais são somente conceituais, elas são presentes, mas não aparecem visivelmente.



Figura 67 ANA CRISTINA SILVA, nanquim sobre papel. O desenho de Ana Cristina Silva é um exemplo de situação em que uma estrutura invisível se percebe pelo modo como se insinua nos elementos do desenho.

Figura 68 Exemplo de estrutura ativa. A imagem é a própria estrutura, formada pelos contornos de cinco quadrados; três na parte superior e dois na inferior. O conjunto deixa ver um sexto quadrado que é formado pelo espaço negativo.

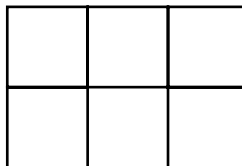


Figura 69 Exemplo de estrutura ativa. Esta imagem construída com os polos pretos e brancos, quadrados e círculos revela a estrutura da composição. A própria organização das formas mostra a sua estruturação.

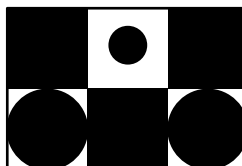


Figura 70 Exemplo de estrutura visível. Neste quadro, a estrutura participa tanto da configuração que se torna o assunto mesmo do quadro. Um exemplo de estrutura ativa é a pintura de Mondrian que já mostramos anteriormente

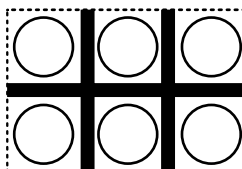


Figura 71 Exemplo de estrutura invisível. É quando a estrutura, mesmo presente, não aparece na configuração.

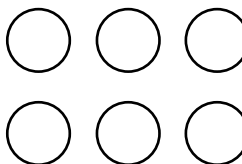


Figura 72 ALUISIO VAZ, pastel oleoso sobre papel, 32,8 x 23,6cm. Coleção Ricardo Maurício. O desenho de Aluisio Vaz exemplifica a possibilidade de estruturação da realidade plástica pela cor.





Figura 73 LYONEL FEININGER, *Marinha*, 1918, xilogravura. Na gravura de Feininger a imagem se estrutura por meio da alternância da geometria de regiões claras, átonas, e outras escuras, tônicas.



Figura 74 WASSILY KANDINSKY, *Grande ressurreição (grande juízo final)*, 1911, xilogravura em cores. Observe como Kandinsky estrutura este trabalho simultaneamente pelas definições da forma e alternância, repetição e imbricamento das cores.

6 MATÉRIA

Nesta unidade, vamos falar um pouco sobre a importância da matéria na linguagem gráfica. A intenção é chamar a sua atenção para o entendimento de aspectos sensíveis relativos à materialidade do trabalho e de como o artista se adapta ao material com o qual trabalha para extrair dele o máximo de informações e de resultado estético. Lápis, papel, tinta são matérias plásticas riquíssimas! E cada um só pode responder segundo sua natureza física e o tratamento que lhe for dado.



Figura 75 WIM DELVOYE,
Porcos tatuados, 1997, tinta de
tatuagem sobre porcos.

Falamos de desenho como se fosse coisa de lápis e papel. Mas com quantos materiais podemos desenhar? Qual é o material do desenho? Sem precisar pensar muito, você já pode ver que se pode desenhar na areia, com uma vara ou com os dedos, nas paredes, com giz ou carvão, sobre o próprio corpo ou de outras pessoas, em tecido, sobre madeira; é possível desenhar com gestos, criando formas no ar, com fumaça, com elementos lineares de modo a se construir situações gráficas tridimensionais, enfim, de uma infinidade de modos e maneiras. Aliás, é comum os primeiros traços de desenho de uma criança serem feitos no chão ou nas paredes; porque então achar que o desenho tem que se limitar ao lápis e ao papel?

O exercício de ativar o plano a partir de sua materialidade busca experimentar suportes e desenvolver com eles formas visuais. Por isso, vamos observar agora alguns desenhos feitos com materiais não convencionais e verificar como o suporte participa da obra.

Nas imagens que se seguem, vemos como as artes plásticas experimentam na contemporaneidade diferentes materialidades, tornando-as elementos significativos da própria proposição estética.

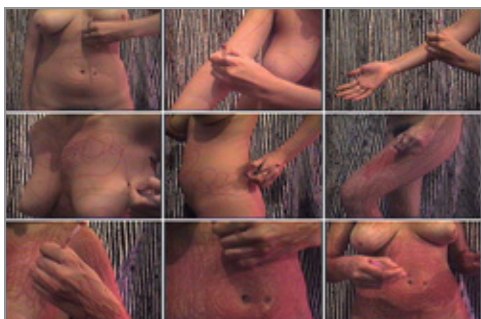


Figura 76 LIA CHAIA, *Desenho-corpo*, frame de vídeo. Aqui o suporte da linha contínua é o próprio corpo da artista e a duração do vídeo é estabelecida pela quantidade de tinta, findando com ela.

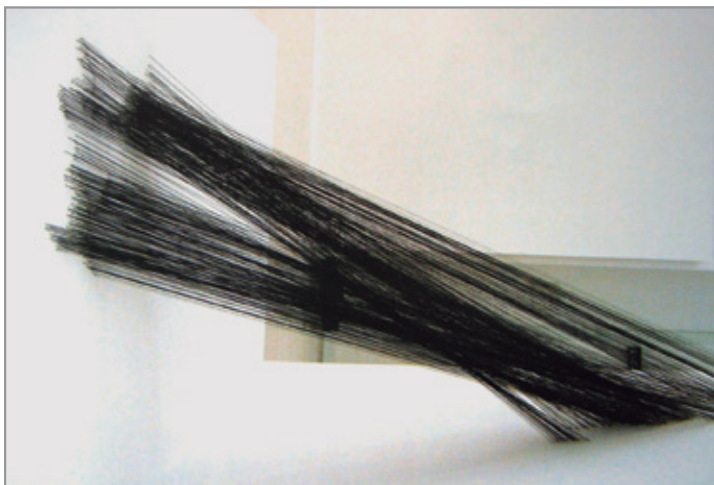


Figura 77 EDITH DERDYK. *Entre ser um e ser mil*, 2004, linha preta de algodão.

Figura 78-81 MICHAEL HEIZER, *Circular Planar Displacement Drawing*, 1970, Nevada. Em 1970, Michael Heizer desenhou estes grandes círculos na superfície de um lago seco em Nevada, um trabalho de land-art.





Figura 82 MARLON AZAMBUJA, *Metaesquema* (Lisboa), 2009, nanquim sobre impressão inkjet, 21 x 30cm.

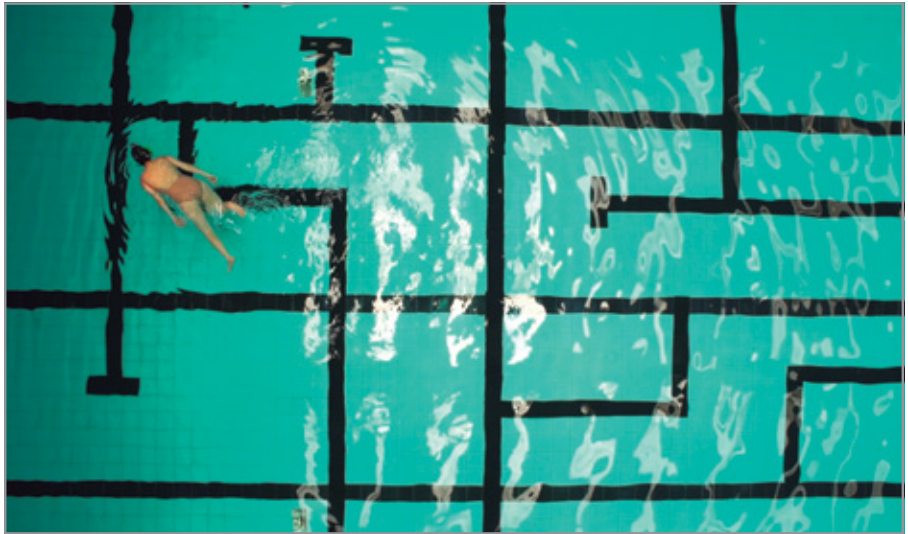
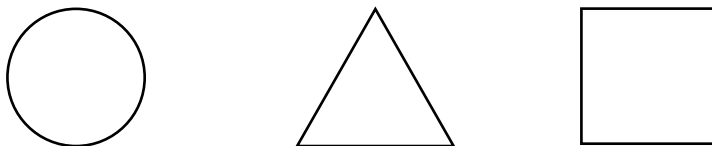


Figura 83 LIA CHAIA, 2013, *Piscina*, frame do vídeo. “*Piscina* é uma vídeoinstalação em que a autora retira as linhas paralelas das raia e redesenha o espaço de recreação urbana como um labirinto aquático. Seus trajetos, observados do alto de um prédio, refletem a própria natureza da estrutura que é construída de modo a dificultar a saída” (disponível em: <http://www.artehall.com.br/agenda/paulistana-lia-chaia-expoe-na-galeria-ecarta-em-porto-alegre/> acesso em 11/07/2104).

7 ESTRUTURA

Podemos definir forma como toda aparência que pode ser circunscrita em um espaço, seja figurativa ou abstrata; toda forma torna-se perceptível a partir do reconhecimento de seus limites. Bruno Munari (1982) aponta que a palavra forma está carregada de perturbações semânticas, por isso, em função de nossos interesses, vamos simplificar e seguir apenas com as seguintes manifestações de formas: as geométricas, as orgânicas e as figurativas. As formas geométricas básicas são o quadrado, o triângulo e o círculo. São produções intelectivas, isto é, nós as criamos por um processo de abstração a partir de elementos do real e, em seguida, as reencontamos no mundo, presentes em vários objetos e entes, naturais e artificiais: no sol, na lua, nos pratos, nos livros e nas mesas, por exemplo; as orgânicas aparecem, sobretudo, nas manifestações naturais como pedras, galhos, nuvens, etc. Como se vê, elas podem ser figurativas ou não.

Figura 84
Formas básicas, o círculo, o triângulo equilátero e o quadrado.



A figuração é, de certa maneira, um dado extraforma que se exprime tanto a partir do padrão geométrico quanto do orgânico. A história da arte está cheia de imagens que ilustram este

procedimento, seja na figura humana, na natureza morta, seja na arquitetura ou na abstração pura.

As formas básicas são simples e definidas, não é à toa que elas sejam conhecidas e utilizadas por todas as culturas conhecidas. Delas derivam infinitos tipos de forma. Para aferir sua importância, basta lembrar o que você já estudou aqui a respeito das linhas vertical, horizontal e diagonal, ou ver com Bruno Munari (1982) o quanto vale a pena explorar estas formas livres:

Parece que essas formas-base, tão simples e desprezadas pela maior parte das pessoas, têm muitas características relativas à própria natureza da forma, aos ângulos, aos lados, às curvas; vale a pena explorá-las, segundo um método que elas mesmas nos podem sugerir. Cada uma dessas formas nasce de maneira diferente, tem medidas internas próprias, comporta-se de modo diverso ao ser explorada. As montagens com certo número de formas iguais (com os lados em contato e sobre uma superfície plana) produzem formas muitas vezes diferentes, geram grupos de formas com outras características, ocasionam efeitos de negativo-positivo, de dupla imagem, de imagens ambíguas, de figuras topológicas incríveis e de figuras impossíveis: desenhadas perfeita e rigorosamente, mas impossíveis de construir. Encontraremos fenômenos de crescimento, ramificação, decomposição e recomposição, fugas visuais, ritmos visuais, formas pneumáticas, formas nos líquidos, formas imóveis e formas que possuem já em si uma indicação de direção de movimento. (MUNARI, 1997, p. 114)

Existem muitos exemplos de forma orgânica e geométrica encontradas na natureza ou “interpretadas” pela fotografia, pela

fotocopiadora xerox, etc. Convém, algumas vezes, experimentar os efeitos de novas técnicas para ver como as formas podem ser modificadas. Seguem-se alguns exemplos de formas para reflexão e experimentação:

Formas Geométricas

São as formas construídas matematicamente. Elas sugerem racionalidade, medida, ordem; como, por exemplo, um conjunto de prédios: observe as janelas, o alinhamento das portas, da rua, etc.

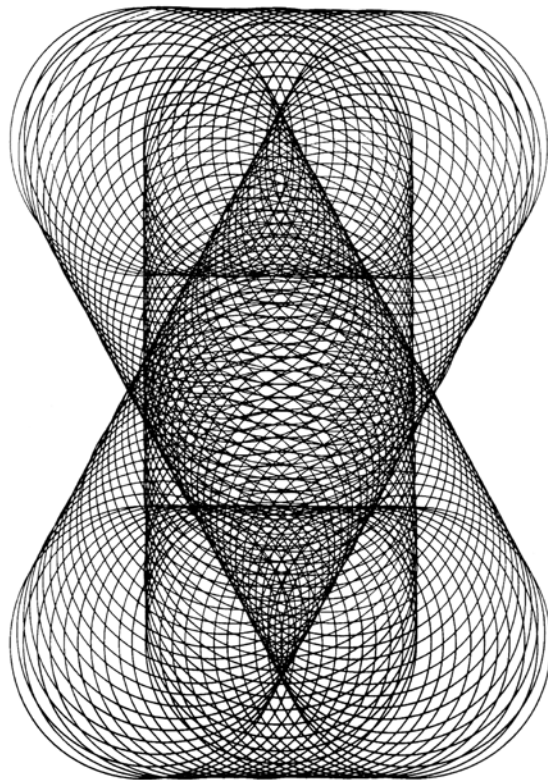


Figura 85 Desenho obtido com a sobreposição de uma série de circunferências iguais, dispostas a distância modular segundo um percurso interno estruturante. Instituto de Arte de Isernia, lições do Prof. Edilio Petrocelli. Exemplo extraído do livro *Design e comunicação visual*, de Bruno Munari, p.123.

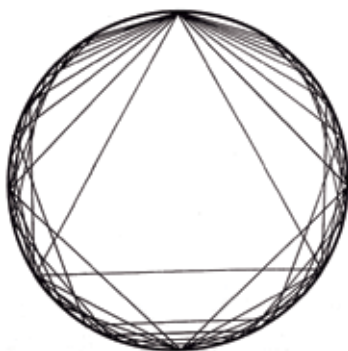


Figura 86 Dez polígonos inscritos numa circunferência, começando pelo triângulo equilátero e continuando em ordem crescente de número de lados. A circunferência tem um número infinito de lados. Exemplo extraído do livro *Design e comunicação visual*, de Bruno Munari, p.115.

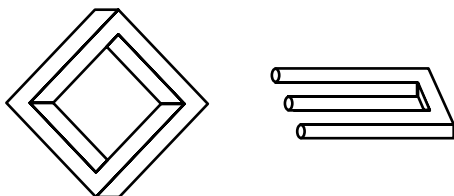


Figura 87 Formas ambíguas. Estrategicamente, esses desenhos iludem a visão, fazendo crer na representação tridimensional de um objeto impossível de se construir na realidade. Trata-se de um jogo de ilusão que leva o espectador a crer num determinado volume, mas, ao baralhar um pouco as vistas, ele percebe o jogo de ambiguidade. Pode-se fazer isso com o desenho de um cubo, de um canto de parede e tantos outros. Exemplo extraído do livro *Design e comunicação visual*, de Bruno Munari, p.130.

Formas Orgânicas

São as construídas com curvas livres e sugerem fluidez, desenvolvimento; como, por exemplo, as formas das folhas de uma planta, a silhueta de montanhas ou os movimentos da água de um rio.

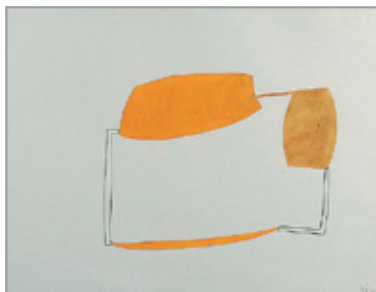


Figura 88 ESTER GRINSPUN. *Sem título*, 1988. Técnica: grafite e aquarela.

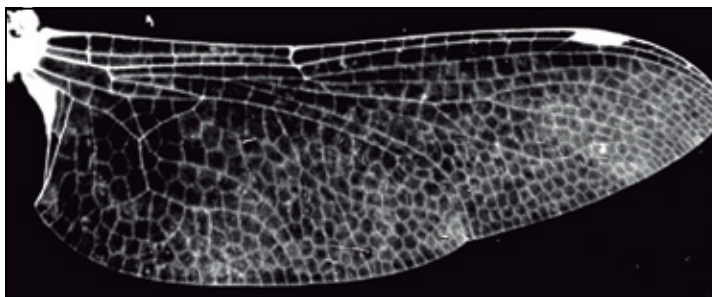


Figura 89 Exemplo de forma orgânica: Imagem extraída e livremente manipulada de detalhe de obra de Ariane Piñeiro.

Formas Retilíneas

São as construídas com linhas retas, mas sem a sugestão de estruturação matemática; como, por exemplo, ruas, faixas de pedestres, alinhamento de janelas em um prédio, etc.

Formas Irregulares

São as construídas por retas e curvas, de maneira livre e inesperada; como, por exemplo, galhos de árvores, ou até mesmo a estrutura interna de uma folha.

Formas Manuais e Acidentais

são as criadas manualmente ou acidentalmente, determinadas pela ação e pelos efeitos dos materiais utilizados. Exemplo: qualquer risco feito à mão ou com qualquer outro instrumento; manchas de tinta sobre uma superfície, pingos, etc.

Formas Figurativas

São as que representam figuras do mundo real, utilizando a combinação dos procedimentos acima descritos. Exemplo: desenho de um homem, de uma árvore, de um carro, de uma bicicleta, etc.

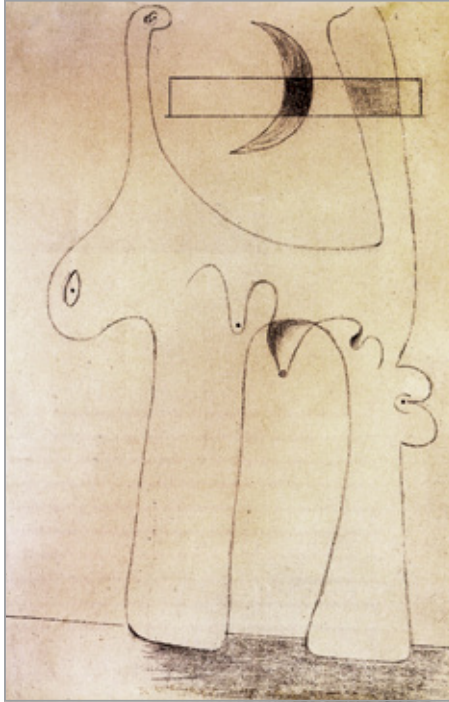


Figura 90 JOAN MIRÓ, *Sem título*, 1932, lápis sobre papel, 23 x 15cm. Como se pode observar neste desenho de Miró, a partir do momento em que a arte, em seu período moderno, libertou-se do conceito de imitação do real, uma forma figurativa deixou de ser, necessariamente, realista.

8 GESTO

Com este capítulo, voltamos ao nosso primeiro impulso de desenhar, isto é, o de rabiscar, de desenhar rapidamente para anotar uma ideia, uma observação qualquer, seja para desenvolver mais tarde, seja simplesmente para guardar uma impressão, para estudar uma forma. O gesto gráfico diz respeito ao desenho feito à mão e também aos muitos tipos de efeitos manuais ou casuais que a linha pode adquirir. Sua importância é inestimável em arte. Não se trata de uma técnica, mas de uma prática que depende de seu constante exercício, tanto que muitos artistas o têm como um traço estético; outros, como instrumento de criação de projeto. Aprender a desenhar rápido e a desenvolver o traço do esboço é uma aquisição importante para o exercício artístico. Alguns resultados da prática do gesto nos desenho são:

Croqui ou esboço

Desenhos rápidos para anotação de ideias e visualização de formas em situações diversas. Diante de situações complexas, o desenho de esboço permite sucessivas abordagens, visualização das estruturas e dos detalhes. É o tipo de desenho que permite captar com rapidez elementos importantes que se tornam referências para desenvolvimentos posteriores. Pela sua própria natureza, o croqui permite ao estudante ou artista profissional realizar

rapidamente grande número de variações de forma, favorecendo a pesquisa a partir da captação de imagens do real visível.

Destreza manual

O exercício do desenho rápido possibilita visualização e resolução de problemas formais no momento mesmo em que se está percebendo um acontecimento. Ele induz à destreza e confere grande desembaraço ao ato de desenhar, tornando-se instrumento que pode exprimir segurança e sensibilidade. Nas palavras da artista e professora, Liliane Dardot (19--), este exercício diminui a distância entre a percepção ou imaginação da forma e o seu registro: o desenho pode transmitir toda a vibração do estímulo inicial, condicionando o tempo de exposição do modelo ou da realidade cambiante, quando o desenhista tem tempo limitado de observação.

Resíduo dinâmico do gesto

Um tempo de observação curto condiciona uma execução rápida. E isto resulta no registro da velocidade, deixando marcas e acidentes que revelam o próprio movimento de feitura da forma desenhada. A técnica do desenho rápido faz com que o desenhista, de certa forma, calcule antecipadamente a área do papel que deseja ocupar e aprenda a medir e a relacionar linhas e formas sem pensar, sem garantia de resultado, tornando-se, assim, um terreno pleno de possibilidades de descobertas e de sensibilização da percepção estética.

Movimento

Uma das características caras às artes plásticas é o registro do movimento e o efeito de velocidade. O Futurismo, por exemplo, procurou representar o movimento através de repetições em sequência de partes da forma. A fotografia, baixando a velocidade do obturador, registrou, também em sequência, partes da for-

ma principal, mas somente o gesto no desenho e na pintura tem o movimento inscrito como índice, de forma a afetar a própria imagem. Ele leva o espectador a atribuir movimento à imagem, baseado em sua experiência, aliada à observação indicial do signo gráfico e ao contexto dos acontecimentos.

Linguagem própria

Depois de ver o gesto no desenho como um auxiliar do ato de observar e desenhar, é preciso vê-lo em sua autonomia, não apenas como registro preparatório, mas com valor de linguagem original, autônoma, capaz de trazer à tona qualidades particulares diferentes daquelas presentes no desenho mais demorado. Enquanto este tende a ser pesado, estático, o desenho gestual valoriza a espontaneidade, a simplicidade, o inacabado, jogando com o olhar do espectador que é convidado a completá-lo. Essas características são traços valiosos que expressam uma forma de pensar, de sentir, de fazer.



Figura 91 MIGUEL DIÁZ, *Sem título*, 1984, nanquim sobre papel. Coleção Ricardo Maurício. Repare como este desenho se estrutura por meio de um ritmo próprio, em que atuam repetições e variações imprevisíveis, sem que haja, no entanto, uma estrutura explícita visível.

O exercício constante do gesto no desenho leva à sua desenvoltura e a consciência do resíduo dinâmico do gesto leva à síntese da forma. Estas qualidades podem levar o desenhista a abrir mão de detalhes para se interessar pelo efeito da linha, do traço, do próprio registro gestual, como elementos expressivos na construção autoral da imagem como um todo.

9 REPRESENTAÇÃO DE TRIDIMENSIONALIDADE

Nossa experiência do mundo real baseia-se, em geral, nas três dimensões pelas quais ele era representado pela tradição clássica, que podem ser descritas como: altura, largura e profundidade. É assim que o percebemos habitualmente e, vivendo nele, nos locomovemos e podemos lidar e reconhecer os objetos reais.

Essa realidade esteve presente em todos os momentos do nosso curso, mas ainda não foi diretamente considerada: quando você vê uma imagem em um plano, você a vê em duas dimensões, isto é: altura e largura; sem considerar a profundidade, a terceira dimensão. Mas, a ponta do lápis, o próprio papel (tanto que o compramos por peso/gramatura) e todos os objetos existentes na vida real têm três dimensões. Então, como representá-los em uma superfície bidimensional, a ponto de projetar um objeto que pode ser efetivamente construído em três dimensões? Este é o tema deste capítulo e, para ilustrar isso, recorre-se a mais uma citação de Wong:

Nossa compreensão de um objeto tridimensional nunca pode ser completa com um olhar, a perspectiva de um ângulo fixo a uma distância pode ser enganosa. Uma figura circular que seja primeiramente vista a uma certa distância pode terminar por ser, após um exame mais criterioso, uma esfera, um cone, um cilindro, ou qualquer outra que

tenha a base redonda. Para compreender um objeto tridimensional, temos que vê-lo de ângulos e distâncias diferentes e reunir em nossa mente toda a informação para compreender plenamente sua realidade tridimensional. É através da mente humana que o mundo tridimensional obtém um significado (WONG, 1982, p.102).

Quando você olha para um objeto, você o faz em geral de um único ponto de vista, obtendo então uma face do objeto. Se você mudar a posição dele, ou mudar sua posição, terá outro ponto de vista. Assim, um objeto pode parecer pequeno se visto de longe, maior se visto de perto e, às vezes, estranho ou desconhecido se visto de cima ou de baixo. O desenho tridimensional é uma criação mediante um esforço consciente, um aprendizado organizado dos diversos elementos perceptivos da história artística e dos meios da representação visual, aliados à prática persistente do desenho de observação. A pintura, a fotografia, a história em quadros, o cinema, a televisão e, atualmente, as tecnologias digitais são meios que afetaram nossa visão e percepção do mundo, consequentemente, sua representação.

O desenho de representação da tridimensionalidade acrescenta ao autônomo, bidimensional, este elemento, a criação da ilusão de volume e profundidade, elementos que, evidentemente não estão de fato presentes na superfície bidimensional do papel. Isto envolve o entendimento de que uma perna de cadeira, por exemplo, vista em perspectiva, não pode ser reproduzida em seu volume real no desenho, mas, pelo apelo ao artifício ilusionístico do desenho, subentende-se que ele esteja presente. É importante não confundir esse ponto do nosso estudo (representação tridimensional) com o sistema de representação em perspectiva geométrica monocular, desenvolvido a partir do Renascimento, e que dominou a representação plástica até a arte moderna. Embora estes

temas – representação tridimensional e perspectiva – estejam conectados, esta última, possui uma metodologia específica rica e valiosa e, por isso mesmo, é matéria para uma disciplina exclusiva. Há vários livros que tratam dos princípios básicos de perspectiva: linha do horizonte, ponto de fuga, os direcionamentos das linhas diagonais responsáveis pela criação de ilusão de perspectiva, mas é sobretudo a prática do desenho de observação dos objetos que melhor prepara o artista para a percepção e apreensão dos volumes e relações espaciais tridimensionais e sua consequente utilização.



Figura 92
FERNANDO
AUGUSTO, *Sem
título*, 2009,
colagem, pastel
oleoso e carvão
sobre papel,
50x70cm, coleção
do artista.

9.1 Hachuras

Vimos acima como a representação ilusionista dos corpos e situações espaciais tridimensionais eram alcançadas no desenho pela substituição das cores por tonalidades de claro e escuro, do branco ao preto, passando por uma gama variada de tons de cinza. Estes recursos podem ser obtidos também com outros métodos, tais como o acúmulo e consequente adensamento de

pontos ou a utilização de hachuras. Hachuras são conjuntos de linhas paralelas próximas, desenhados ou gravados, que podem ser superpostos, com o objetivo de produzir zonas distintas de claro/escuro, de modo a representar a incidência da luz sobre corpos e situações.

Inventadas na Idade Média pelos mestres da gravura Martin Schongauer, Erhard Reuwich e Michel Wolgemut, elas podem ser utilizadas de forma mais analítica e descritiva ou de forma mais sintética e expressiva, conforme as intenções do autor.



Figura 93 OSWALDO GOELDI.
Céu escuro, s.d.



Figura 94 NILO PREVIDI, *Pessoas em fila*, sem data, 16,2 cm x 26,2cm, col. MON, Curitiba



Figura 95
OSWALDO GOELDI.
Pesadelo II, 1917,
nanquim sobre papel.

9.2 As três direções primárias

Como já foi mencionado, as três dimensões com que o mundo é em geral percebido são: altura, largura e profundidade. Mas, para entender bem as questões seguintes, observe como as formas nascem e crescem no espaço. Tome um ponto. Pense que uma pessoa o produziu a partir de uma tecla do computador:



Agora ele está presente na folha de papel do livro que você está lendo ou na tela do seu computador. Se, em seguida, teclarmos uma sequência de pontos, teremos um certo tipo de linha. Se puxar a função linha com o mouse, teremos uma linha, se digitarmos seguidamente o ponto no teclado, teremos uma linha pontilhada. Eis a linha:



Figura 96 Linha pontilhada.

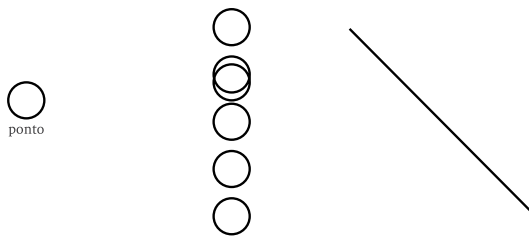


Figura 97
Exemplos de altura, largura e profundidade.

Note que nada disso seria compreensível se você não tivesse em mente o conceito de linha. Agora, com ele em mente você pode fazer linhas verticais, horizontais ou diagonais como estas, abaixo:

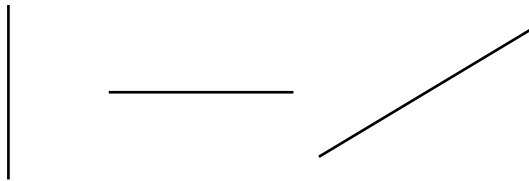


Figura 98
Linha vertical significa altura; Linha deitada, horizontal, significa largura; Linha inclinada significa diagonal.

Com estas mesmas linhas podemos criar ilusão de tridimensionalidade:

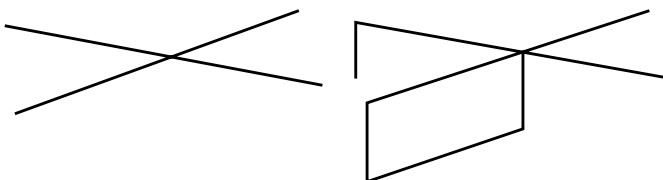


Figura 99
Exemplo de criação de ilusão de tridimensionalidade, com as linhas vertical, horizontal e diagonal, seguindo a orientação sequenciada acima.

Cada direção acrescentada ao desenho pode estabelecer novos planos, criar novos cubos, ou mesmo um cubo maior e outros dentro dele.

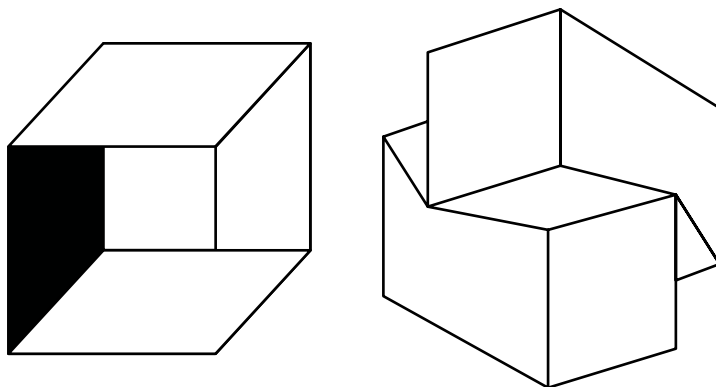


Figura 100 Exemplo de ambigüidade visual. Olhando atentamente, você verá a forma, ora de um determinado ângulo, ora de outro. Extraído do livro *Design e Comunicação Visual* de Bruno Munari.

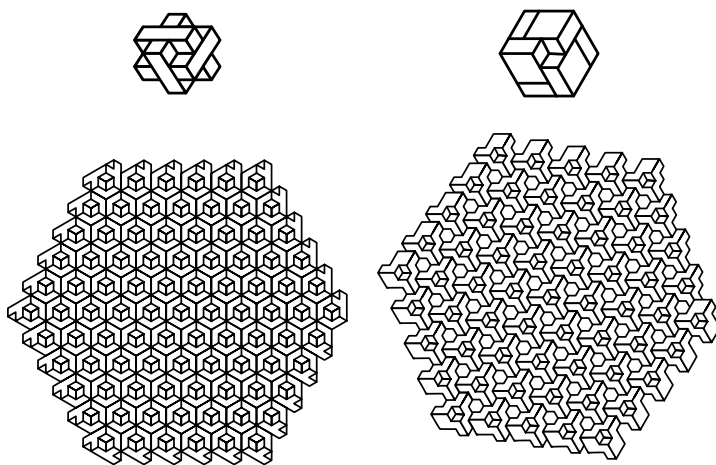


Figura 101 Exemplo de repetição de um módulo definido para criar uma outra configuração. Já falamos neste texto da potencialidade da repetição na composição visual. Vemos aqui um outro exemplo de repetição, desta feita, como módulo que, operado sequencialmente, forma nova figura. Exemplo extraído do livro *Design e Comunicação Visual* de Bruno Munari.

A justaposição, a conexão e a sobreposição de linhas oferecem muitas possibilidades de se criar imagens tridimensionais que podem ser construídas de verdade (e também figuras que não podem ser construídas), pelo simples gosto de criar relações complexas e de ativar o intelecto. É o caso da criação de figuras tridimensionais ambíguas. Perceber que a tridimensionalidade nasce da bidimensionalidade é um mistério que encantou o desenhista e escultor mineiro Amílcar de Castro (foi esse encantamento que o levou a cortar o papel e a descobrir a tridimensionalidade e fazer esculturas, tendo como base, unicamente, os princípios do corte e da dobra, conforme afirmou numa entrevista:

o desenho é uma maneira de pensar. Uma maneira de pensar a escultura. Eu sempre tive o desenho como o fundamento para pensar sobre pintura, escultura e o próprio desenho. Isso eu aprendi com Guignard. o desenho como uma maneira de pensar em artes plásticas. E o desenho com “lápiz duro” é a maneira próxima de pensar o que você deseja naquele momento. Não tem sombra, não tem embrulho, não tem tapeação. Você não pode enganar, não pode fazer de um jeito e passar uma sombrinha e melhorar. Não pode melhorar, nem piorar. o que fez tá feito. Isto é o que eu acho bom, é o essencial. Então, o desenho é o método de pensar sobre o que você deseja. Você diz: vou fazer um quadrado. Então faz o quadrado – o tamanho é esse tal e tal – e o desenho lhe mostra isso (CASTRO, 1993).



Figura 102 FERNANDO AUGUSTO, da serie *Os Perguntadores*, 2008, pastel sobre papel, 70 x 50cm, coleção do artista. O desenho mostra como a ilusão de profundidade pode ser alcançada fazendo-se uso de recursos muito simples, como o encontro de linhas semelhante ao apresentado no esquema da figura 100.

“Minha escultura começa no ateliê, aqui eu faço o desenho, faço uma maquete de papel, depois se gosto, passo para o ferro e faço uma maquete. Então, se eu gosto, aumento o tamanho. O desenho é fundamento, uma maneira de pensar. E pensar, em arte, é desenhar, porque, sem desenho, não há nada. Existem outros escultores que fazem esculturas sem desenhar. Eu não sei fazer nada sem desenhar. (...) Meu trabalho com a litografia é exatamente o mesmo do desenho, não tem mistério nenhum, é só fazer. Você desenha na pedra e imprime, faço litografia todo o sábado no ateliê da Thais Helt, em Nova Lima. Trabalho, bebo um vinho e venho embora e, às vezes, só bebo vinho. (...) Os desenhos que estão no meu ateliê eu fiz de uma só vez, no mesmo dia, no máximo em uma hora. Eu desenho em cima dessa mesa, pego o balde com tinta acrílica, o pincel e risco sobre a tela. Faço o risco sem plano nenhum, sem nada previsto, procurando organizar o espaço e pronto. Às vezes fica melhor, outras vezes pior. Seleciono o que eu não gosto e jogo fora, mas o que eu gosto fica para ver se amanhã eu brigo com ele ou continuo o namoro. (...) Há muitos anos eu faço desenhos grandes sobre tela. Eu armo a tela em cima do eucatex, desenho com tinta acrílica, tiro a tela do eucatex e coloco na armação de alumínio. Você pode colocar o desenho como quiser, na vertical ou na horizontal. É porque eu não faço assim, em pé (referindo-se a um desenho), eu estou fazendo como escultura, então é livre. (...) Meu fazer é intuitivo e aventureiro, às vezes eu me provoco, começo um desenho

de um lado, mudo para outro, mudo novamente e começo o desenho com a mão esquerda. Tenho que mudar para ver o que acontece com o desenho e o mesmo acontece com a dobra da escultura”. (CASTRO, 1999).



Figura 103 AMÍLCAR DE CASTRO. *Sem título*, 1979, escultura em chapa de ferro 3,50m x 3,44m x 2,46m, Praça da Sé, São Paulo. Amílcar de Castro foi um artista que explorou incansavelmente a passagem do plano bidimensional para o tridimensional. A partir do desenho, ele cortou o papel e começou a pensar o surgimento do espaço nascido de dois gestos: o corte e a dobra.

9.3 Perspectivas básicas

Qualquer representação tridimensional pode ser alojada dentro de um cubo imaginário. Seguem-se três exemplos de percepção de um objeto.

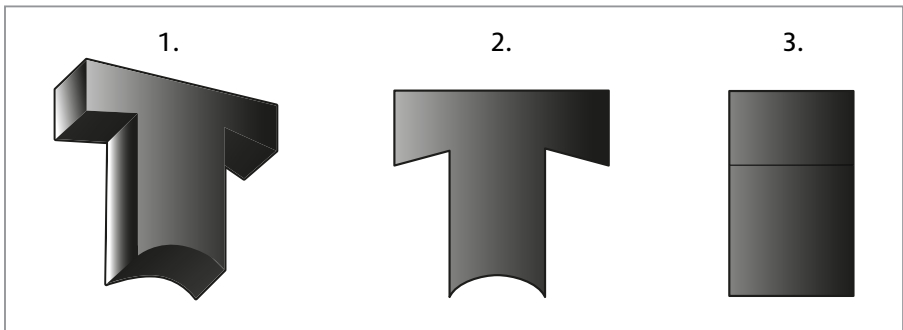


Figura 104 1. Exemplo de perspectiva com visão de baixo do objeto. Ângulo que permite ver três faces do objeto, a melhor forma de se visualizar a tridimensionalidade. 2. Exemplo de visão de frente (plana). Neste ângulo, o objeto parece plano. 3. Exemplo de visão lateral. Também neste ângulo, o objeto parece plano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Prezado(a) aluno(a),

Chegamos ao final da disciplina *Linguagem Gráfica*. Neste período procuramos nos deter em vários aspectos deste assunto, tão presentes e importantes para as práticas artísticas ao longo de sua história.

Provavelmente, se você tiver se esforçado ao longo do percurso para realizar as atividades propostas, tendo procurado também sanar suas dúvidas com o professor, com os tutores ou nos debates com seus colegas, terá agora adquirido uma visão global – histórica, teórica e prática – do campo das linguagens gráficas. O domínio deste entendimento permitirá a você uma tranquilidade muito grande para lidar com a aplicação no ensino destes recursos fundamentais para o campo da arte.

Tomara que, para além da compreensão destes conceitos e práticas, a disciplina tenha conseguido plantar em você a semente do prazer da apreciação das obras gráficas da história da arte de todos os tempos. Se isso tiver acontecido, então o trabalho terá sido completo e muito bem sucedido. Pois educar para a arte tem relação direta com o entusiasmo que ela proporciona ao educador e nada melhor para cultivá-lo que a elaboração do refinamento

e da sofisticação do olhar que incide sobre as grandes obras de arte, que só assim podem, de fato, trabalhar em interação com o observador ativo.

Com isso, uma infinidade de possibilidades latentes se abre, tanto no que diz respeito à fruição de desenhos e gravuras já existentes, quanto ao estímulo para que sejam criados novos: não só de seus alunos, como também os seus próprios.

De qualquer modo, boa sorte para você, nesta trajetória que está se iniciando. Que as distâncias possam ter sido encurtadas e que continuem a sê-lo.

Um abraço e até outra vez.

Os autores.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira; USP, 1980.
- BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BATAILLE, Georges. *Lascaux ou la naissance de l'art*, Paris: Skira, 1955.
- BRUM, José Thomaz, *Nietzsche, as artes do intelecto*, São Paulo, Porto Alegre: L&PM, 1986.
- CASTRO, Amílcar, 1999, depoimento disponível em <http://www.mercadoarte.com.br/artigos/artistas/amilcar-de-castro/amilcar-de-castro/>, acesso em 11/07/2014.
- CHIPP, H.B. *Teorias da arte moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- DARDOT, Liliâne A. Apocalipse, J. A. Nemer, 6°. Festival de Inverno da UFMG: ateliê de Desenho.
- DE DUVE, Thierry, *Quando a forma se transformou em atitude – e além*, in Ferreira, Glória; Venâncio Filho, Paulo; Medeiros,

Rogério (org). In *Arte & ensaios, ano X, n° 10*, Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/Escola de Belas Artes, UFRJ, 2003.

DONDIS, Donis A. *A Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

EDWARDS, Betty. *Desenhando com o Lado Direito do Cérebro*. São Paulo: Ediouro, 1984.

FERREIRA, A.B.deH. *Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*. 5.ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FISCHER, Ernest. *A necessidade da arte*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

FLUSSER, Vilém. *Prétextos para a Poesia*, in *Cadernos Rioarte*, ano 1, n° 3, 1985.

_____. *Texto/ Imagem enquanto Dinâmica do Ocidente*. In *Cadernos Rioarte*, Ano II, n° 5.

GOMBRICH, Ernst. *Arte e ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

- GONZAGA, Ricardo. Maurício. *Pontos, linhas, planos e textos no túnel do tempo: o ensino do desenho nas escolas de arte de nível superior na atualidade*. Anais do IX Seminário Capixaba sobre o Ensino da Arte. Vitória: UFES, 2011.
- GIANNOTTI, José Arthur. In: *Imagens Pensantes*. Folha de São Paulo, 07/11/2005, pág 6.
- KANDINSKY, Wassily. *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Barral, 1974.
- MORRIS, Charles. *Fundamentos da teoria dos signos*, São Paulo: Edusp, 1976.
- MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- OSTROWER, Fayga. *Universos da Arte*. Rio e Janeiro: Campus, 1986.
- ROELS JR, Reinaldo. In: *O Desenho Moderno no Brasil*, Coleção Gilberto Chateaubriand, Galeria de arte do Sesi, 1993.
- SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 1995.
- SANTAELLA, Lucia. *Estética de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.
- SANTOS NETO, Fernando Augusto. Tese de doutorado *Do Desenho à Escultura*, PUC/SP, Programa de Comunicação e Semiótica. 248 páginas, 2001.

_____. <http://intoxicacoesfernandoaugusto.blogspot.com.br> acesso em 11/07/2014.

WÖLFLIN, Heinrich. *Conceitos fundamentais da História da Arte*. São Paulo: Martins Fontes,

WONG, Wucius. *Fundamentos do desenho bi e tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.



**Laboratório
de Design Instrucional**

TIPOGRAFIA Milo Pro e Milo Serif Pro, projetadas
por Michael Abbink e Paul Van Der Laan

CAPA papel supremo 300g/m²

MIOLO papel Offset 90g/m²

IMPRESSÃO xxxxxxxxxxxx

Fernando Augusto

É graduado em Artes pela EBA/UFMG; mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, Diplôme d'Études approfondie (D.E.A), pela Université Paris I Sorbonne, França, onde residiu por um ano. Pintor, desenhista, fotógrafo, trabalha o desenho como uma maneira de pensar a pintura, a fotografia e o próprio desenho.

Ricardo Maurício

É artista plástico e performático, professor associado do Departamento de Artes Visuais da UFES e professor do Mestrado em Artes do PPGA/UFES. Doutor em Linguagens Visuais pelo PPGAV/EBA/UFRJ, desenvolve desde 2002 a série Read me, Ready me, que circula entre a presença imóvel do autor e suas duplicações em imagens técnicas.

ISBN: 978-85-63765-15-4



www.neaad.ufes.br
(27) 4009 2208

