

# SINTAXE DA LINGUAGEM VISUAL

Donis A. Dondis

Tradução JEFHERSON LUIZ CAMARGO

# *SUMÁRIO*

Prefácio

1. Caráter e conteúdo do alfabetismo visual 5
2. Composição: fundamentos sintáticos do alfabetismo visual 29
3. Elementos básicos da comunicação visual 51
4. Anatomia da mensagem visual 85
5. A dinâmica do contraste 107
6. Técnicas visuais: estratégias de comunicação 131
7. A síntese do estilo visual 161
8. As artes visuais: função e mensagem 183
9. Alfabetismo visual: como e por quê 227

Bibliografia 233

Fontes das Ilustrações 235

## PREFÁCIO

Se a invenção do tipo móvel criou o imperativo de um alfabetismo\* verbal universal, sem dúvida a invenção da câmera e de todas as suas formas paralelas, que não cessam de se desenvolver, criou, por sua vez, o imperativo do alfabetismo visual universal, uma necessidade que há muito tempo se faz sentir. O cinema, a televisão e os computadores visuais são extensões modernas de um desenhar e de um fazer que têm sido, historicamente, uma capacidade natural de todo ser humano, e que agora parece ter-se apartado da experiência do homem.

A arte e o significado da arte, a forma e a função do componente visual da expressão e da comunicação, passaram por uma profunda transformação na era tecnológica, sem que se tenha verificado uma modificação correspondente na estética da arte. Enquanto o caráter das artes visuais e de suas relações com a sociedade e a educação sofreram transformações radicais, a estética da arte permaneceu inalterada, ana-cronicamente presa à idéia de que a influência fundamental para o entendimento e a conformação de qualquer nível da mensagem visual deve basear-se na inspiração não-cerebral. Embora seja verdade que toda informação, tanto de *input* quanto de *output*, deva passar em ambos os extremos por uma rede de interpretação subjetiva, essa consideração isolada transformaria a inteligência visual em algo semelhante a uma árvore tombando silenciosamente numa floresta vazia. A expressão visual significa muitas coisas, em muitas circunstâncias e para muitas pessoas. É produto de uma inteligência humana de enorme complexidade, da qual temos, infelizmente, uma compreensão muito rudimentar. Para tornar acessível um conhecimento mais amplo de algumas das características essenciais dessa inteligência, o presente livro propõe-se a examinar os elementos visuais básicos, as estratégias e opções das técnicas visuais, as implicações psicológicas e fisiológicas da composição criativa e a gama de meios e formatos que podem ser adequadamente classificados sob a designação artes e ofícios visuais. Esse processo é o começo de uma investigação racional e de uma análise que se destinam a ampliar a compreensão e o uso da expressão visual.

Embora este livro não pretenda afirmar a existência de soluções simples ou absolutas para o controle de uma linguagem visual, fica claro que a razão principal de sua exploração é sugerir uma variedade de métodos de composição e *design* que levem em conta a diversidade da estrutura do modo visual. Teoria e processo, definição e exercício, estarão lado a lado ao longo de todo o livro. Desvinculados um do outro, esses aspectos não podem levar ao desenvolvimento de metodologias que possibilitem um novo canal de comunicação, em última instância suscetível de expandir, como faz a escrita, os meios favoráveis à interação humana.

A linguagem é simplesmente um recurso de comunicação próprio do homem, que evoluiu desde sua forma auditiva, pura e primitiva, até a capacidade de ler e escrever. A mesma evolução deve ocorrer com todas as capacidades humanas envolvidas na pré-visualização, no planejamento, no desenho e na criação de objetos visuais, da simples fabricação de ferramentas e dos ofícios até a criação de símbolos, e, finalmente, à criação de imagens, no passado uma prerrogativa exclusiva do artista talentoso e instruído, mas hoje, graças às incríveis possibilidades da câmera, uma opção para qualquer pessoa interessada em aprender um reduzido número de regras mecânicas. Mas o que dizer do alfabetismo visual? Por si só, a reprodução mecânica do meio ambiente não constitui uma boa expressão visual. Para controlar o assombroso potencial da fotografia, se faz necessária uma sintaxe visual. O advento da câmera é um acontecimento comparável ao do livro, que originalmente beneficiou o alfabetismo. "Entre os séculos XIII e XVI, a ordenação das palavras substituiu a inflexão das palavras como princípio da sintaxe gramatical. A mesma tendência se deu com a formação das palavras. Com o surgimento da imprensa, ambas as tendências passaram por um processo de aceleração, e houve um deslocamento dos meios auditivos para os meios visuais da sintaxe."\* Para que nos considerem verbalmente alfabetizados é preciso que aprendamos os componentes básicos da linguagem escrita: as letras, as palavras, a ortografia, a gramática e a sintaxe. Dominando a leitura e a escrita, o que se pode expressar com esses poucos elementos e princípios é realmente

\* Lileracy quer dizer "capacidade de ler e escrever". Por extensão, significa também "educado", "conhecimento", "instrução", etc., termos, porém, que não traduzem o verdadeiro sentido do vocábulo como ele é aqui empregado. Para evitar a introdução de um neologismo de sentido obscuro, como, por exemplo, "alfabetidade", optou-se aqui por "alfabetismo", definido no dicionário Aurélio como "estado ou qualidade de alfabetizado". (N. T.)

infinito. Uma vez senhor da técnica, qualquer indivíduo é capaz de produzir não apenas uma infinita variedade de soluções criativas para os problemas da comunicação verbal, mas também um estilo pessoal. A disciplina estrutural está na estrutura verbal básica. O alfabetismo significa que um grupo compartilha o significado atribuído a um corpo comum de informações. O alfabetismo visual deve operar, de alguma maneira, dentro desses limites. Não se pode controlá-lo mais rigidamente que a comunicação verbal; nem mais nem menos. (Seja como for, quem desejaria controlá-lo rigidamente?) Seus objetivos são os mesmos que motivaram o desenvolvimento da linguagem escrita: construir um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas, e não apenas àquelas que foram especialmente treinadas, como o projetista, o artista, o artesão e o esteta. Tendo em vista esse objetivo, esta obra pretende ser um manual básico de todas as comunicações e expressões visuais, um estudo de todos os componentes visuais e um corpo comum de recursos visuais, com a consciência e o desejo de identificar as áreas de significado compartilhado.

O modo visual constitui todo um corpo de dados que, como a linguagem, podem ser usados para compor e compreender mensagens em diversos níveis de utilidade, desde o puramente funcional até os mais elevados domínios da expressão artística. É um corpo de dados constituído de partes, um grupo de unidades determinadas por outras unidades, cujo significado, em conjunto, é uma função do significado das partes. Como podemos definir as unidades e o conjunto? Através de provas, definições, exercícios, observações e, finalmente, linhas mestras, que possam estabelecer relações entre todos os níveis da expressão visual e todas as características das artes visuais e de seu "significado". De tanto buscar o significado de "arte", as investigações acabam por centralizar-se na delimitação do papel do conteúdo na forma. Neste livro, toda a esfera do conteúdo na forma será investigada em seu nível mais simples: a importância dos elementos individuais, como a cor, o tom, a linha, a textura e a proporção; o poder expressivo das técnicas individuais, como a ousadia, a simetria, a reiteração e a ênfase; e o contexto dos meios, que atua como cenário visual para as decisões relativas ao *design*, como a pintura, a fotografia, a arquitetura, a televisão e as artes gráficas. É inevitável que a preocupação última do alfabetismo visual seja a forma inteira, o efeito cumulativo da combinação de elementos selecionados, a manipulação das unidades básicas através de técnicas e sua relação formal e compositi-va com o significado pretendido.

A força cultural e universal do cinema, da fotografia e da televisão, na configuração da auto-imagem do homem, dá a medida da urgência do ensino de alfabetismo visual, tanto para os comunicadores quanto para aqueles aos quais a comunicação se dirige. Em 1935, Moholy-Nagy, o brilhante professor da Bauhaus, disse: "Os iletrados do futuro vão ignorar tanto o uso da caneta quanto o da câmera." O futuro é agora. O fantástico potencial da comunicação universal, implícito no alfabetismo visual, está à espera de um amplo e articulado desenvolvimento. Com o presente livro, damos um modesto primeiro passo.

\* Marshall McLuhan, "The Effect of the Printed Book ou Language in the 16<sup>th</sup> Century", in *Explorations in Communications*, Edmund Carpenter e Marshall McLuhan, editores (Boston, Massachusetts, Beacon Press, 1960).

## 1

# CARÁTER E CONTEÚDO DO ALFABETISMO VISUAL

## Quantos de nós vêm?

Que amplo espectro de processos, alividades, funções, atitudes, essa simples pergunta abrange! A lista é longa: perceber, compreender, con-icmplar, observar, descobrir, reconhecer, visualizar, examinar, ler, olhar. As conotações são multilaterais: da identificação de objetos simples

ao uso de símbolos e da linguagem para conceitualizar, do pensamento indutivo ao dedutivo. O número de questões levantadas por esta única pergunta: "Quantos de nós vêem?", nos dá a chave da complexidade do caráter e do conteúdo da inteligência visual. Essa complexidade se reflete nas inúmeras maneiras através das quais este livro vai pesquisar a natureza da experiência visual mediante explorações, análises e definições, que lhe permitam desenvolver uma metodologia capaz de insinuar todas as pessoas, aperfeiçoando ao máximo sua capacidade, não só de criadores, mas também de receptores de mensagens visuais; em outras palavras, capaz de transformá-las em indivíduos visualmente alfabetizados.

A primeira experiência por que passa uma criança em seu processo de aprendizagem ocorre através da consciência tátil. Além desse conhecimento "manual", o reconhecimento inclui o olfato, a audição e o paladar, num intenso e fecundo contato com o meio ambiente. Esses sentidos são rapidamente intensificados e superados pelo plano icônico — a capacidade de ver, reconhecer e compreender, em termos visuais, as forças ambientais e emocionais. Praticamente desde nossa primeira experiência no mundo, passamos a organizar nossas necessidades e nossos prazeres, nossas preferências e nossos temores, com base naquilo que vemos. Ou naquilo que queremos ver. Essa descrição, porém, é apenas a ponta do *iceberg*, e não dá de forma alguma a exata medida do poder e da importância que o sentido visual exerce sobre nossa vida. Nós o aceitamos sem nos darmos conta de que ele pode ser aperfeiçoado no processo básico de observação, ou ampliado até converter-se num incomparável instrumento de comunicação humana. Aceitamos a capacidade de ver da mesma maneira como a vivenciamos — sem esforço.

Para os que vêem, o processo requer pouca energia; os mecanismos fisiológicos são automáticos no sistema nervoso do homem. Não causa assombro o fato de que a partir desse *output* mínimo recebamos uma enorme quantidade de informações, de todas as maneiras e em muitos níveis. Tudo parece muito natural e simples, sugerindo que não há necessidade de desenvolver nossa capacidade de ver e de visualizar, e que basta aceitá-la como uma função natural. Em seu livro *Towards a Visual Culture*, Caleb Gattegno comenta, referindo-se à natureza do sentido visual: "Embora usada por nós com tanta naturalidade, a visão ainda não produziu sua civilização. A visão é veloz, de grande alcance, simultaneamente analítica e sintética. Requer tão pouca energia para funcionar, como funciona, à velocidade da luz, que nos permite receber e conservar um número infinito de unidades de informação numa fração de segundos." A observação de Gattegno é um testemunho da riqueza assombrosa de nossa capacidade visual, o que nos torna propensos a concordar entusiasticamente com suas conclusões: "Com a visão, o infinito nos é dado de uma só vez; a riqueza é sua descrição."

Não é difícil de detectar a tendência à informação visual no comportamento humano. Buscamos um reforço visual de nosso conhecimento por muitas razões; a mais importante delas é o caráter direto da informação, a proximidade da experiência real. Quando a nave espacial norte-americana Apoio XI alunissou, e quando os primeiros e vacilantes passos dos astronautas tocaram a superfície da lua, quantos, dentre os telespectadores do mundo inteiro que acompanhavam a transmissão do acontecimento ao vivo, momento a momento, teriam preferido acompanhá-lo através de uma reportagem escrita ou falada, por mais detalhada ou eloqüente que ela fosse? Essa ocasião histórica é apenas um exemplo da preferência do homem pela informação visual. Há muitos outros: o instantâneo que acompanha a carta de um amigo querido que se acha distante, o modelo tridimensional de um novo edifício. Por que procuramos esse reforço visual? Ver é uma experiência direta, e a utilização de dados visuais para transmitir informações representa a máxima aproximação que podemos obter com relação à verdadeira natureza da realidade. As redes de televisão demonstraram sua escolha. Quando ficou impossível o contato visual direto com os astronautas da Apoio XI, elas colocaram no ar uma simulação visual do que estava sendo simultaneamente descrito através de palavras. Havendo opções, a escolha é muito clara. Não só os astronautas, mas também o turista, os participantes de um piquenique ou o cientista, voltam-se, todos, para o modo icônico, seja para presenciar uma lembrança visual seja para ter em mãos uma prova técnica. Nesse aspecto, parecemos todos ser do Missouri; dizemos todos: "Mostre-me."

## **A falsa dicotomia: belas-artes e artes aplicadas**

A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana. As pinturas das cavernas representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo

tal como ele podia ser visto há cerca de trinta mil anos. Ambos os fatos demonstram a necessidade de um novo enfoque da função não somente do processo, como também daquele que visualiza a sociedade. O maior dos obstáculos com que se depara esse esforço é a classificação das artes visuais nas polaridades belas-artes e artes aplicadas. Em qualquer momento da história, a definição se desloca e modifica, miltora os mais constantes fatores de diferenciação costumem ser a utilidade e a estética.

A utilidade designa o *design* e a fabricação de objetos, materiais e demonstrações que respondam a necessidades básicas. Das culturas primitivas à tecnologia de fabricação extremamente avançada de nossos dias, passando pelas culturas antigas e contemporâneas, as necessidades básicas do homem sofreram poucas modificações. O homem precisa comer; para fazê-lo, precisa de instrumentos para caçar e matar, lavar e cortar; precisa de recipientes para cozinhar e de utensílios nos quais possa comer. Precisa proteger seu corpo vulnerável das mudanças climáticas e do meio ambiente traiçoeiro, e para isso necessita de ferramentas para costurar, cortar e tecer. Precisa manter-se quente e seco e proteger-se dos predadores, e para (anto é preciso que construa algum tipo de hábitat. As sutilezas da preferência cultural ou da localização geográfica exercem pouca influência sobre essas necessidades; somente a interpretação e a variação distinguem o produto em termos da expressão criadora, como representante de um tempo ou lugar específicos. Na área do *design* e da fabricação das necessidades vitais básicas, supõe-se que todo membro da comunidade seja capaz não apenas de aprender a produzir, mas também de dar uma expressão individual e única a seu trabalho através do *design* e da decoração. Mas a expressão das próprias idéias é regida, primeiro, pelo processo de aprendizagem do ofício e, em segundo lugar, pelas exigências de funcionalidade. O importante é que o aprendizado seja essencial e aceito. A perspectiva de que um membro da comunidade contribua em diversos níveis da expressão visual revela um tipo de envolvimento e participação que gradualmente deixou de existir no mundo moderno, num processo que se tem acelerado por inúmeras razões, entre as quais sobressai o conceito contemporâneo de "belas-artes".

A diferença mais citada entre o utilitário e o puramente artístico é o grau de motivação que leva à produção do belo. Esse é o domínio da estética, da indagação sobre a natureza da percepção sensorial, da experiência do belo e, talvez, da mera beleza artística. Mas são muitas as finalidades das artes visuais. Sócrates levanta a questão de "as experiências estéticas terem valor intrínseco, ou de ser necessário valorizá-las ou condená-las por seu estímulo ao que é proveitoso e bom". "A experiência do belo não comporta nenhum tipo de conhecimento, seja ele histórico, científico ou filosófico", diz Immanuel Kant. "Dela se pode dizer que é verdadeira por tornar-nos mais conscientes de nossa atividade mental." Seja qual for sua abordagem do problema, os filósofos concordam em que a arte inclui um tema, emoções, paixões e sentimentos. No vasto âmbito das diversas artes visuais, religiosas, sociais ou domésticas, o tema se modifica com a intenção, tendo em comum apenas a capacidade de comunicar algo de específico ou de «lislruto. Como diz Henri Bergson: "A arte é apenas uma visão mais diu-iii da realidade." Em outras palavras, mesmo nesse nível elevado de avaliação, as artes visuais têm alguma função ou utilidade. É fácil linçiii um diagrama que situe diversos formatos visuais em alguma re-liiçflo com essas polaridades. A figura 1.1 apresenta uma maneira de expressar as tendências atuais em termos de avaliação:

## FALTANDO TABELA

Muito antes da Bauhaus, William Morris e os pré-rafaelitas já se inclinavam na mesma direção. "A arte", dizia Ruskin, porta-voz do grupo, "é una, e qualquer separação entre belas-artes e artes aplicadas é destrutiva e artificial." Os pré-rafaelitas acrescentavam a essa tese uma distinção que os afastava totalmente da filosofia posterior da Bauhaus — rejeitavam todo trabalho mecanizado. O que é feito pela mão é belo, acreditavam, e ainda que abraçassem a causa de

compartilhar a arte com tudo, o fato de voltarem as costas às possibilidades da produção em massa constituía uma negação óbvia dos objetivos que afirmavam seguir.

Em sua volta ao passado para renovar o interesse por um artesanato orgulhoso e esmerado, o que o grupo do movimento liderado por Morris, "Artes e Ofícios", na verdade afirmava era a impossibilidade de produzir arte desvinculada do artesanato — um fato facilmente esquecido na esnobe dicotomia entre as belas-artes e as artes aplicadas. Durante o Renascimento, o artista aprendia seu ofício a partir de tarefas simples, e, apesar de sua elevada posição social, compartilhava sua guilda ou sua agremiação com o verdadeiro artesão. Isso gerava um sistema de aprendizagem mais sólido, e, o que era mais importante, menor especialização. Havia livre interação entre artista e artesão, e os dois podiam participar de todas as etapas do trabalho; a única barreira a separá-los era o respectivo grau de habilidade. Com o passar do tempo, porém, modificam-se os procedimentos. O que se classifica como "arte" pode mudar com tanta rapidez quanto as pessoas que criam esse rótulo. "Um coro de aleluias", diz Carl Sandburg em seu poema "The People, Yes", "eternamente trocando de solista."

A concepção contemporânea das artes visuais avançou para além da mera polaridade entre as artes "belas" e as "aplicadas", e passou a abordar questões relativas à expressão subjetiva e à função objetiva, (endendo, mais uma vez, à associação da interpretação individual com a expressão criadora como pertencente às "belas-artes", e à resposta à finalidade e ao uso como pertencente ao âmbito das "artes aplicadas". Um pintor de cavalete que trabalhe para si mesmo, sem a preocupação de vender, está basicamente exercendo uma atividade que lhe dá prazer e não o leva a preocupar-se com o mercado, sendo, assim, quase que inteiramente subjetiva. Um artesão que modela um recipiente de cerâmica pode parecer-nos também subjetivo, pois dá a sua obra a forma e o tamanho que correspondem a seu gosto pessoal. Em seu caso, porém, há uma preocupação de ordem prática: essa forma que lhe agrada poderá ser lambem um bom recipiente para a água? Essa modificação da utilidade impõe ao *designer* um certo grau de objetividade que não é tão imediatamente necessária, nem tão aparente na obra do pintor de cavalete. O aforismo do arquiteto norte-americano Sulli-van, "A forma acompanha a função", encontra sua ilustração máxima no *designer* de aviões, que tem suas preferências limitadas pela indagação de quais formas a serem montadas, quais proporções e materiais são realmente capazes de voar. A forma do produto final depende daquilo para que ele serve. Mas no que diz respeito aos problemas mais sutis do *design* há muitos produtos que podem refletir as preferências subjetivas do *designer* e, ainda assim, funcionar perfeitamente bem. O *designer* não é o único a enfrentar a questão de se chegar a um meio-termo quando o que está em pauta é o gosto pessoal. É comum que um artista ou um escultor tenha de modificar uma obra pelo fato de ter recebido a encomenda de um cliente que sabe exatamente o que deseja. As intermináveis brigas de Michelangelo, por causa das encomendas que lhe foram feitas por dois papas, constituem os exemplos mais vivos e ilustrativos do problema com que se depara um artista (a ao ter de manter suas idéias pessoais sob controle para agradar a seus clientes. Mesmo assim, ninguém se atreveria a dizer que "O juízo final" ou o "Davi" são obras comerciais.

Os afrescos de Michelangelo para o teto da Capela Sistina demonstram claramente a fragilidade dessa falsa dicotomia. Como representante das necessidades da Igreja, o papa influenciou as idéias de Michelangelo, as quais também foram, por sua vez, modificadas pelas finalidades específicas do mural. Trata-se de uma explicação visual da "Criação" para um público em sua maior parte analfabeto e, portan-lo, incapaz de ler a história bíblica. Mesmo que soubesse ler, esse público não conseguiria apreender de modo tão palpável toda a dramaticidade do relato. O mural é um equilíbrio entre a abordagem subjetiva e a abordagem objetiva do artista, e um equilíbrio comparável entre a pura expressão artística e o caráter utilitário de suas finalidades. Esse delicado equilíbrio é extraordinariamente raro nas artes visuais, mas, sempre que é alcançado, tem a precisão de um tiro certo. Ninguém questionaria esse mural como um produto autêntico das "belas-artes" e, no entanto, ele tem um propósito e uma utilidade que contradizem a definição da suposta diferença entre belas-artes e artes aplicadas: as "aplicadas" devem ser funcionais, e as "belas" devem prescindir de utilidade. Essa atitude esnobe influencia muitos artistas de ambas as esferas, criando um clima de alienação e confusão. Por mais estranho que pareça, trata-se de um fenômeno bastante recente. A noção de "obra de arte" é moderna, sendo reforçada pelo conceito de museu como repositório definitivo do belo. Um certo público, entusiasticamente interessado em prostrar-se em atitude de reverência diante do altar da beleza, dela se aproxima sem se dar conta de um ambiente incredivelmente feio. Tal atitude afasta a arte do essencial, confere-lhe uma aura de algo especial e inquestionável a ser reservado apenas a uma elite e nega o fato inquestionável de que ela é

influenciada por nossa vida e nosso mundo. Se aceitarmos esse ponto de vista, estaremos renunciando a uma parte valiosa de nosso potencial humano. Não só nos transformamos em consumidores desprovidos de critérios bem definidos, como também negamos a importância fundamental da comunicação visual, tanto historicamente quanto em termos de nossa própria vida.

## **O impacto da fotografia**

O último baluarte da exclusividade do "artista" é aquele talento especial que o caracteriza: a capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como este lhe aparece. Em todas as suas formas, a câmera acabou com isso. Ela constitui o último elo de ligação entre a capacidade inata de ver e a capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressar o que vemos, prescindindo de um talento especial ou de um longo aprendizado que nos predisponha a efetuar o processo. Há poucas dúvidas de que o estilo de vida contemporâneo tenha sido crucialmente influenciado pelas transformações que nele foram instauradas pelo advento da fotografia. Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração, são secundários ou necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece exatamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo. A impressão ainda não morreu, e com linguagem já se deslocou sensivelmente para o nível icônico. Quase tudo em que acreditamos, e a maior parte das coisas que sabemos, aprendemos o compramos, reconhecemos e desejamos, vem determinado pelo domínio que a fotografia exerce sobre nossa psique. E esse fenômeno tende a intensificar-se

O grau de influência da fotografia em todas as suas inúmeras variantes e permutações constitui um retorno à importância dos olhos em nossa vida. Em seu livro *The Art of Creation*, Arthur Koestler observa: "O pensamento através de imagens domina as manifestações do inconsciente, o sonho, o semi-sonho hipnagógico, as alucinações psicóticas e do artista. (O profeta visionário parece ter sido um visualizador, e não um verbalizador; o maior dos elogios que podemos fazer aos que se sobressaem em fluência verbal é chamá-los de 'pensadores visionários'.)" Ao ver, fazemos um grande número de coisas: vivenciamos o que está acontecendo de maneira direta, descobrimos algo que nunca havíamos percebido, talvez nem mesmo visto, conscientizamos-nos, através de uma série de experiências visuais, de algo que acabamos por reconhecer e saber, e percebemos o desenvolvimento de transformações através da observação paciente. Tanto a palavra quanto o processo da visão possuem implicações muito mais amplas. Ver passou a significar compreender. O homem de Missouri, a quem se mostra alguma coisa, terá, provavelmente, uma compreensão muito mais profunda dessa mesma coisa do que se apenas tivesse ouvido falar dela.

Existem, aqui, implicações da máxima importância para o alfabetismo visual. Expandir nossa capacidade de ver significa expandir nossa capacidade de entender uma mensagem visual, e, o que é ainda mais importante, de criar uma mensagem visual. A visão envolve algo mais do que o mero fato de ver ou de que algo nos seja mostrado. É parte integrante do processo de comunicação, que abrange todas as considerações relativas às belas-artes, às artes aplicadas, à expressão subjetiva e à resposta a um objetivo funcional.

## **Conhecimento visual e linguagem verbal**

Visualizar é ser capaz de formar imagens mentais. Lembremo-nos de um caminho que, nas ruas de uma cidade, nos leva a um determinado destino, e seguimos mentalmente uma rota que vai de um lugar a outro, verificando as pistas visuais, recusando o que não nos parece certo, voltando atrás, e fazemos tudo isso antes mesmo de iniciar o caminho. Tudo mentalmente. Porém, de um modo ainda mais misterioso e mágico, criamos a visão de uma coisa que nunca vimos antes. Essa visão, ou pré-visualização, encontra-se estreitamente vinculada ao salto criativo e ao insight de heureka, enquanto meios fundamentais para a solução de problemas. É exatamente esse processo de dar voltas através de imagens mentais em nossa imaginação que muitas vezes nos leva a soluções e descobertas inesperadas. Em *The Act of Creation*, Koestler formula assim o processo: "O pensamento por conceitos surgiu do pensamento por imagens através do lento desenvolvimento dos poderes de abstração e de simbolização, assim como a escritura fonética surgiu, por processos similares, dos símbolos pictóricos e dos hieróglifos." Nessa progressão está contido um grande ensinamento de comunicação. A evolução da linguagem começou com imagens, avançou rumo aos



pictogramas, cartuns auto-explicativos e unidades fonéticas, e chegou finalmente ao alfabeto, ao qual, em *The Intelligent Eye*, R. L. Gregory se refere tão acertadamente como "a matemática do significado". Cada novo passo representou, sem dúvida, um avanço rumo a uma comunicação mais eficiente. Mas há inúmeros indícios de que está em curso uma reversão desse processo, que se volta mais uma vez para a imagem, de novo inspirado pela busca de maior eficiência. A questão mais importante é o alfabetismo e o que ele representa no contexto da linguagem, bem como quais analogias dela podem ser extraídas e aplicadas à informação visual.

A linguagem ocupou uma posição única no aprendizado humano. Tem funcionado como meio de armazenar e transmitir informações, veículo para o intercâmbio de idéias e meio para que a mente humana seja capaz de conceituar. *Logos*, a palavra grega que designa linguagem, inclui também os significados paralelos de "pensamento" e "razão" na palavra inglesa que dela deriva, *logic*. As implicações são bastante óbvias; a linguagem verbal é vista como um meio de chegar a uma forma de pensamento superior ao modo visual e ao tátil. Essa hipótese, porém, precisa ser submetida a alguns questionamentos e indagações. Para começar, a linguagem e o alfabetismo verbal não são a mesma coisa. Ser capaz de falar uma língua é muitíssimo diferente de alcançar o alfabetismo através da leitura e da escrita, ainda que possamos aprender a entender e a usar a linguagem em ambos os níveis operativos. Mas só a linguagem falada evolui naturalmente. Os trabalhos lingüísticos de Noam Chomsky indicam a estrutura profunda da capacidade lingüística é biologicamente inata. O alfabetismo verbal, o ler e o escrever, deve porém ser aprendido ao longo de um processo dividido em etapas. Primeiro aprendemos um sistema de símbolos, formas abstratas que representam determinados sons. Esses símbolos são o nosso á-bê-cê, o *alfa* e o *bela* da língua grega que deram nome a todo o grupo de símbolos sonoros ou letras, o alfabeto. Aprendemos nosso alfabeto letra por letra, para depois aprendermos as combinações das letras e de seus sons, que chamamos de palavras e constituem os representantes ou substitutos das coisas, idéias e ações. Conhecer o significado das palavras equivale a conhecer as definições comuns que compartilham. O último passo para a aquisição do alfabetismo verbal envolver a aprendizagem da sintaxe comum, o que nos possibilita estabelecer os limites construtivos em consonância com os usos aceitos. São esses os rudimentos, os elementos irredutivelmente básicos da linguagem *verbal*. Quando são dominados, tornamo-nos capazes de ler e escrever, *expressar e compreender* a informação escrita. Esta é uma descrição extremamente superficial. Fica claro, porém, que mesmo em sua forma mais simplificada o alfabetismo verbal representa uma estrutura dotada de planos técnicos e definições consensuais que, comparativamente, caracterizam a comunicação visual como quase que inteiramente carente de organização. Não é bem isso o que acontece.

## Alfabetismo visual

O maior perigo que pode ameaçar o desenvolvimento de uma abor-l ic' iii do alfabetismo visual é tentar envolvê-lo num excesso de defini-iv's A existência da linguagem, um modo de comunicação que conta M.ni uma estrutura relativamente bem organizada, sem dúvida exerce uma (tule pressão sobre todos os que se ocupam da idéia mesma do alfabetis-MIII visual. Se um meio de comunicação é tão fácil de decompor em par-tes componentes e esirutura, por que não o outro? Qualquer sistema de símbolos é uma invenção do homem. Os sistemas de símbolos que chamamos de linguagem são invenções ou refinamentos do que foram, em oulros tempos, percepções do objeto dentro de uma mentalidade despojada de imagens. Daí a existência de tantos sistemas de símbolos e tantas línguas, algumas ligadas entre si por derivação de uma mesma raiz, e outras desprovidas de quaisquer relações desse tipo. Os números, por exemplo, são substitutos de um sistema único de recuperação de informações, o mesmo acontecendo com as notas musicais. Nos dois casos, a facilidade de aprender a informação codificada baseia-se na síntese original do sistema. Os significados são atribuídos, e se dota cada sislema de regras sintáticas básicas. Existem mais de três mil línguas em uso corrente no mundo, todas elas independentes e únicas. Em termos comparativos, a linguagem visual é tão mais universal que sua complexidade não deve ser considerada impossível de superar. As línguas são conjuntos lógicos, mas nenhuma simplicidade desse tipo pode ser atribuída à inteligência visual, e todos aqueles, dentre nós, que têm tentado estabelecer uma analogia com a linguagem estão empenhados num exercício inútil.

Existe, porém, uma enorme importância no uso da palavra "alfabe-tismo" em conjunção com a palavra "visual". A visão é natural; criar e compreender mensagens visuais é natural até certo ponto, mas a eficácia, em ambos os níveis, só pode ser alcançada através do estudo. Na busca do

alfabetismo visual, um problema deve ser claramente identificado e evitado. No alfabetismo verbal se espera, das pessoas educadas, que sejam capazes de ler e escrever muito antes que palavras como "criativo" possam ser aplicadas como juízo de valor. A escrita não precisa ser necessariamente brilhante; é suficiente que se produza uma prosa clara e compreensível, de grafia correta e sintaxe bem articulada. O alfabetismo verbal pode ser alcançado num nível muito simples de realização e compreensão de mensagens escritas. Podemos caracterizá-la como um instrumento. Saber ler e escrever, pela própria natureza de sua função, não implica a necessidade de expressar-se em linguagem mais elevada, ou seja, a produção de romances e poemas. Aceitamos a idéia de que o alfabetismo verbal é operativo em muitos níveis, desde as mensagens mais simples até as formas artísticas cada vez mais complexas.

Em parte devido à separação, na esfera do visual, entre arte e ofício, e em parte devido às limitações de talento para o desenho, grande parte da comunicação visual foi deixada ao sabor da intuição e do acaso. (OIID não se fez nenhuma tentativa de analisá-la ou defini-la em termos de estrutura do modo visual, nenhum método de aplicação pode ser ob-lulo. Na verdade, essa é uma esfera em que o sistema educacional se movimenta lentamente monolítica, persistindo ainda uma ênfase no modo verbal, o qual exclui o restante da sensibilidade humana, e pouco ou nada se preocupando com o caráter esmagadora mente visual da experiência de aprendizagem da criança. Até mesmo a utilização de uma abordagem visual do ensino carece de rigor e objetivos bem definidos. Em muitos casos, os alunos são bombardeados com recursos visuais — diapositivos, filmes,

cs. projeções audiovisuais — , mas trata-se de apresentações que reforçam sua experiência passiva de consumidores de televisão. Os recursos de comunicação que vêm sendo produzidos e usados com fins pedagógicos são apresentados com critérios muito deficientes para a avaliação e

II compreensão dos efeitos que produzem. O consumidor da maior parte da produção dos meios de comunicação educacionais não seria capaz de normalizar (para recorreremos a uma analogia com o alfabetismo verbal) um erro de grafia, uma frase incorretamente estruturada ou um tema mal desenvolvido. O mesmo se pode quase sempre afirmar no que diz respeito à experiência dos meios "manipuláveis". As únicas instruções para o uso de câmeras, na elaboração de mensagens inteligentes, procedem das tradições literárias, e não da estrutura e da integridade do modo visual em si. Uma das tragédias do avassalador potencial do alfabetismo visual em todos os níveis da educação é a função irracional, de depositário da rejeição, que as artes visuais desempenham nos currículos escolares, e a ilusão parecida que se verifica no uso dos meios de comunicação, rádio, televisão. Por que herdamos, nas artes visuais, uma mentalidade tácita ao não-intelectualismo? O exame dos sistemas de educação revela que o desenvolvimento de métodos construtivos de aprendizagem visual são ignorados, a não ser no caso de alunos especialmente inermes e talentosos. Os juízos relativos ao que é factível, adequado e eficiente na comunicação visual foram deixados ao sabor das fantasias e de inúmeras definições de gosto, quando não da avaliação subjetiva e auto-reflexiva do emissor ou do receptor, sem que se tente ao menos compreender alguns dos níveis recomendados que esperamos encontrar naquilo que chamamos de alfabetismo no modo verbal. Isso talvez não se deva tanto a um preconceito como à firme convicção de que é impossível chegar a qualquer metodologia e a quaisquer meios que nos permitam alcançar o alfabetismo visual. Contudo, a exigência de estudo dos meios de comunicação já ultrapassou a capacidade de nossas escolas e faculdades. Diante do desafio do alfabetismo visual, não poderemos continuar mantendo por muito mais tempo uma postura de ignorância do assunto.

Como foi que chegamos a esse beco sem saída? Dentre todos os meios de comunicação humana, o visual é o único que não dispõe de um conjunto de normas e preceitos, de metodologia e de nem um único sistema com critérios definidos, tanto para a expressão quanto para o entendimento dos métodos visuais. Por que, exatamente quando o desejamos e dele tanto precisamos, o alfabetismo visual se torna tão esquivo? Não resta dúvida de que se torna imperativa uma nova abordagem que possa solucionar esse dilema.

## Uma abordagem do alfabetismo visual

Temos um grande conhecimento dos sentidos humanos, especialmente da visão. Não sabemos tudo, mas conhecemos bastante. Também dispomos de muitos sistemas de trabalho para o estudo e a análise dos componentes das mensagens visuais. Infelizmente, tudo isso ainda não se integrou em uma forma viável. A classificação e a análise podem ser de fato reveladoras do que sempre ali esteve, as origens de uma abordagem viável do alfabetismo visual universal.

Devemos buscar o alfabetismo visual em muitos lugares e de muitas maneiras, nos métodos de treinamento de artistas, na formação técnica de artesãos, na teoria psicológica, na natureza e no funcionamento fisiológico do próprio organismo humano.

A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais.

Apreendemos a informação visual de muitas maneiras. A percepção das forças cinestésicas, de natureza psicológica, são de importância fundamental para o processo visual. O modo como nos mantemos em pé, nos movimentamos, mantemos o equilíbrio e nos protegemos, reagimos à luz ou ao escuro, ou ainda a um movimento súbito, são fatores que têm uma relação importante com nossa maneira de receber e interpretar as mensagens visuais. Todas essas reações são naturais e ocorrem sem esforço; não precisamos estudá-las nem aprender como fazê-las. Mas elas são influenciadas, e possivelmente modificadas, por estados psicológicos e condicionamentos culturais, e, por último, pelas expectativas ambientais. O modo como encaramos o mundo quase sempre afeta aquilo que vemos. O processo é, afinal, muito individual para cada um de nós. O controle da psique é freqüentemente programado pelos costumes sociais. Assim como alguns grupos culturais comem coisas que deixariam outros enojados, temos preferências visuais arraigadas. O indivíduo que cresce no moderno mundo ocidental condiciona-se às técnicas de perspectiva que apresentam um mundo bidimensional e tridimensional através da pintura e da fotografia, meios que, na verdade, são planos e bidimensionais. Um aborígine precisa aprender a decodificar a representação sintética da dimensão que, numa fotografia, se dá através da perspectiva. Tem de aprender a convenção; é incapaz de vê-la naturalmente. O ambiente também exerce um profundo controle sobre nossa maneira de ver. O habitante das montanhas, por exemplo, tem de dar uma nova orientação a seu modo de ver quando se encontra numa grande planície. Em nenhum outro exemplo isso se torna mais evidente do que na arte dos esquimós. Tendo uma experiência tão intensa do branco indiferenciado da neve e do céu luminoso em seu meio ambiente, que resulta num obscurecimento do horizonte enquanto referência, a arte dos esquimós toma liberdades com os elementos verticais ascendentes e descendentes.

Apesar dessas modificações, há um sistema visual, perceptivo e sensitivo, que é comum a todos os seres humanos; o sistema, porém, está sujeito a variações nos temas estruturais básicos. A sintaxe visual existe, e sua característica dominante é a complexidade. A complexidade, porém, não se opõe à definição.

Uma coisa é certa. O alfabetismo visual jamais poderá ser um sistema tão lógico e preciso quanto a linguagem. As linguagens são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e decodificar informações. Sua estrutura, portanto, tem uma lógica que o alfabetismo visual é incapaz de alcançar.

## **Algumas características das mensagens visuais**

A tendência a associar a estrutura verbal e a visual é perfeitamente compreensível. Uma das razões é natural. Os dados visuais têm três níveis distintos e individuais: o *input* visual, que consiste de miríades de sistemas de *símbolos*; o material visual *representacional*, que identificamos no meio ambiente e podemos reproduzir através do desenho, da pintura, da escultura e do cinema; e a estrutura *abstrata*, a forma de tudo aquilo que vemos, seja natural ou resultado de uma composição para efeitos intencionais.

Existe um vasto universo de *símbolos* que identificam ações ou organizações, estados de espírito, direções — símbolos que vão desde os mais pródigos em detalhes representacionais até os completamente abstratos, e tão desvinculados da informação identificável que é preciso aprendê-los da maneira como se aprende uma língua. Ao longo de seu desenvolvimento, o homem deu os passos lentos e penosos que lhe permitem colocar numa forma preservável os acontecimentos e os gestos familiares de sua experiência, e a partir desse processo desenvolveu-se a linguagem escrita. No início, as palavras são representadas por imagens, e quando isso não é possível inventa-se um símbolo. Finalmente, numa linguagem escrita altamente desenvolvida, as imagens são abandonadas e os sons passam a ser representados por símbolos. Ao contrário das imagens, a reprodução dos símbolos exige muito pouco em termos de uma habilidade especial. O alfabetismo é infinitamente mais acessível à maioria que disponha de uma linguagem de símbolos sonoros, por ser muito mais simples. A língua inglesa utiliza apenas vinte e seis símbolos em seu alfabeto. Contudo, as línguas

que nunca foram além da fase pictográfica, como o chinês, onde os símbolos da palavra-imagem, ou ideogramas, contam-se aos milhares, apresentam grandes problemas para a alfabetização em massa. Em chinês, a escrita e o desenho de imagens são designados pela mesma palavra, *caligrafia*. Isso implica a exigência de algumas habilidades visuais específicas para se escrever em chinês. Os ideogramas, porém, não são imagens. Em *The Intelligent Eye*, R. L. Gregory refere-se a eles como "cartoons of cartoons".

Porém, mesmo quando existem como componente principal do modo visual, os símbolos aliam diferentemente da linguagem, e, de fato, por mais compreensível e tentadora que possa ser, a tentativa de encontrar critérios para o alfabetismo visual na estrutura da linguagem simplesmente não funcionará. Mas os símbolos, enquanto força no âmbito do alfabetismo visual, são de importância e viabilidade enormes.

A mesma utilidade para compor materiais e mensagens visuais encontra-se nos outros dois níveis da inteligência visual. Saber como funcionam no processo da visão, e de que modo são entendidos, pode contribuir enormemente para a compreensão de como podem ser aplicados à comunicação.

O nível *representacional* da inteligência visual é fortemente governado pela experiência direta que ultrapassa a percepção. Aprendemos sobre coisas das quais não podemos ter experiência direta através dos meios visuais, de demonstrações e de exemplos em forma de modelo. Ainda que uma descrição verbal possa ser uma explicação extremamente eficaz, o caráter dos meios visuais é muito diferente do da linguagem, sobretudo no que diz respeito a sua natureza direta. Não se faz necessária a intervenção de nenhum sistema de códigos para facilitar a compreensão, e de nenhuma decodificação que retarde o entendimento. Às vezes basta ver um processo para compreender como ele funciona. Em outras situações, ver um objeto já nos proporciona um conhecimento suficiente para que possamos avaliá-lo e compreendê-lo. Essa experiência da observação serve não apenas como um recurso que nos permite aprender, mas também atua como nossa mais estreita ligação com a realidade de nosso meio ambiente. Confiamos em nossos olhos, e deles dependemos.

O último nível de inteligência visual é talvez o mais difícil de descrever, e pode vir a tornar-se o mais importante para o desenvolvimento do alfabetismo visual. Trata-se da subestrutura, da composição de elementos *abstratos*, e, portanto, da mensagem visual pura. Anton Ehrenzweig desenvolveu uma teoria da arte com base num processo primário de desenvolvimento e visão, ou seja, o nível consciente, e, num nível secundário, o pré-consciente. Elabora essa classificação dos níveis estruturais do modo visual associando o termo de Piaget, "sincretismo", para a visão infantil do mundo através da arte, com o conceito de não-diferenciação. Ehrenzweig descreve a criança como sendo capaz de ver todo o conjunto numa visão "global". Esse talento, acredita ele, nunca vem a ser destruído no adulto, e pode ser utilizado como "um poderoso instrumento". Outra maneira de analisar esse sistema duplice de visão é reconhecer que tudo o que vemos e criamos compõe-se dos elementos visuais básicos que representam a força visual estrutural, de enorme importância para o significado e poderosa no que diz respeito à resposta. É uma parte inextricável de tudo aquilo que vemos, seja qual for sua natureza, realista ou abstrata. É energia visual pura, despojada.

Várias disciplinas têm abordado a questão da procedência do significado nas artes visuais. Artistas, historiadores da arte, filósofos e especialistas de vários campos das ciências humanas e sociais já vêm há muito tempo explorando *como* e *o que* as artes visuais "comunicam". Creio que alguns dos trabalhos mais significativos nesse campo foram realizados pelos psicólogos da *Gestalt*, cujo principal interesse têm sido os princípios da organização perceptiva, o processo da configuração de um todo a partir das partes. O ponto de vista subjacente da *Gestalt*, conforme definição de Ehrenfels, afirma que "se cada um de doze observadores ouvisse um dos doze tons de uma melodia, a soma de suas experiências não corresponderia ao que seria percebido por alguém que ouvisse a melodia toda". Rudolf Arnheim é o autor de uma obra brilhante na qual aplicou grande parte da teoria da *Gestalt* desenvolvida por Wertheimer, Köhler e Koffka à interpretação das artes visuais. Arnheim explora não apenas o funcionamento da percepção, mas também a qualidade das unidades visuais individuais e as estratégias de sua unificação em um todo final e completo. Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes

constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. Em *Symbols and Civilization*, Ralph Ross só fala de "arte" quando observa que esta "produz uma experiência do tipo que chamamos de *estética*, uma experiência pela qual quase todos passamos quando nos encontramos diante do belo e que resulta numa profunda satisfação. O que há séculos vem deixando os filósofos intrigados é exatamente por que sentimos essa satisfação, mas parece claro que ela depende, de alguma forma, das qualidades e da organização de uma obra de arte com seus significados incluídos, e não apenas dos significados considerados isoladamente". Palavras como significado, experiência, estética e beleza colocam-se todas em comigüidade no mesmo ponto de interesse, isto é, aquilo que extraímos da experiência visual, e como o fazemos. Isso abrange toda a experiência visual, em qualquer nível e de qualquer maneira em que ela se dê.

Para começar a responder a essas perguntas é preciso examinar os componentes individuais do processo visual em sua forma mais simples. A caixa de ferramentas de todas as comunicações visuais são os elementos básicos, a fonte compositiva de todo tipo de materiais e mensagens visuais, além de objetos e experiências: o *ponto*, a unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço; a *linha*, o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez de um projeto técnico; a *forma*, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a *direção*, o impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o *tom*, a presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; a *cor*, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a *textura*, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a *escala* ou *proporção*, a medida e o tamanho relativos; a *dimensão* e o *movimento*, ambos implícitos e expressos com a mesma freqüência. São esses os elementos visuais; a partir deles obtemos matéria-prima para todos os níveis de inteligência visual, e é a partir deles que se planejam e expressam todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências.

Os elementos visuais são manipulados com ênfase cambiável pelas técnicas de comunicação visual, numa resposta direta ao caráter do que está sendo concebido e ao objetivo da mensagem. A mais dinâmica das técnicas visuais é o contraste, que se manifesta numa relação de polaridade com a técnica oposta, a harmonia. Não se deve pensar que o uso de técnicas só seja operativo nos extremos; seu uso deve expandir-se, num ritmo sutil, por um *continuum* compreendido entre uma polaridade e outra, como todos os graus de cinza existentes entre o branco e o negro. São muitas as técnicas que podem ser aplicadas na busca de soluções visuais. Aqui estão algumas das mais usadas e de mais fácil identificação, dispostas de modo a demonstrar suas fontes antagônicas:

## FALTANDO QUADRO

As técnicas são os agentes no processo de comunicação visual; é através de sua energia que o caráter de uma solução visual adquire forma. As opções são vastas, e são muitos os formatos e os meios; os três níveis da estrutura visual interagem. Por mais avassalador que seja o número de opções abertas a quem pretenda solucionar um problema visual, são as técnicas que apresentarão sempre uma maior eficácia em quanto elementos de conexão entre a intenção e o resultado. Inversamente, o conhecimento da natureza das técnicas criará um público mais perspicaz para qualquer manifestação visual.

Em nossa busca de alfabetismo visual, devemos nos preocupar com cada uma das áreas de análise e definição acima mencionadas; as forças estruturais que existem funcionalmente na relação interativa entre os estímulos visuais e o organismo humano, tanto ao nível físico quanto ao nível psicológico; o caráter dos elementos visuais; e o poder de configuração das técnicas. Além disso, as soluções visuais devem ser regidas pela postura e pelo significado pretendidos, através do estilo pessoal e cultural. Devemos, finalmente, considerar o meio em si, cujo caráter e cujas limitações irão reger os métodos de solução. A cada passo de nossos estudos serão sugeridos exercícios para ampliar o entendimento da natureza da expressão visual.

Em todos os seus inúmeros aspectos, o processo é complexo. Não obstante, não há por que transformar a complexidade num obstáculo à compreensão do modo visual. Certamente é mais fácil dispor de um conjunto de definições e limites comuns para a construção ou a composição, mas a simplicidade tem aspectos negativos. Quanto mais simples a fórmula, mais restrito será o potencial de variação e expressão criativas. Longe de ser negativa, a funcionalidade da inteligência visual em

três níveis — realista, abstrato e simbólico — tem a nos oferecer uma interação harmoniosa, por mais sincrética que possa ser.

Quando vemos, fazemos muitas coisas ao mesmo tempo. Vemos, perifericamente, um vasto campo. Vemos através de um movimento de cima para baixo e da esquerda para a direita. Com relação ao que isolamos em nosso campo visual, impomos não apenas eixos implícitos que ajustem o equilíbrio, mas lambem um mapa estrutural que registre e meça a ação das forças compositivas, tão vitais para o conteúdo e, conseqüentemente, para o *input e o output* da mensagem. Tudo isso acontece ao mesmo tempo em que decodificamos todas as categorias de símbolos.

Trata-se de um processo multidimensional, cuja característica mais extraordinária é a simultaneidade. Cada função está ligada ao processo e à circunstância, pois a visão não só nos oferece opções metodológicas para o resgate de informações, mas também opções que coexistem e são disponíveis e interativas no mesmo momento. Os resultados são extraordinários, não importando quão condicionados estejamos a tomá-los como verdadeiros. À velocidade da luz, a inteligência visual transmite uma multiplicidade de unidades básicas de informação, ou *bits* atuando simultaneamente como um dinâmico canal de comunicação e um recurso pedagógico ao qual ainda não se deu o devido reconhecimento. Será esse o motivo pelo qual aquele que é visualmente ativo parece aprender melhor? Gattegno formulou magistralmente essa questão, em *Towards a Visual Culture*: "Há milênios o homem vem funcionando como uma criatura que vê e, assim, abarcando vastidões. Só recentemente, porém, através da televisão (e dos meios modernos, o cinema e a fotografia), ele foi capaz de passar da rudeza da fala (por mais milagrosa e abrangente que esta seja) enquanto meio de expressão, e portanto de comunicação, para os poderes infinitos da expressão visual, capacitando-se assim a compartilhar, com todos os seus semelhantes e com enorme rapidez, imensos conjuntos dinâmicos." Não existe nenhuma maneira fácil de desenvolver o alfabetismo visual, mas este é tão vital para o ensino dos modernos meios de comunicação quanto a escrita e a leitura foram para o texto impresso. Na verdade, ele pode tornar-se o componente crucial de todos os canais de comunicação do presente e do futuro. Enquanto a informação foi basicamente armazenada e distribuída através da linguagem, e o artista foi visto pela sociedade como um ser solitário em sua capacidade exclusiva de comunicar-se visualmente, o alfabetismo verbal universal foi considerado essencial, mas a inteligência visual foi amplamente ignorada. A invenção da câmera provocou o surgimento espetacular de uma nova maneira de ver a comunicação e, por extensão, a educação. A câmera, o cinema, a televisão, o videocassete e o videoteipe, além dos meios visuais que ainda não estão em uso, modificarão não apenas nossa definição de educação, mas da própria inteligência. Em primeiro lugar, impõe-se uma revisão de nossas capacidades visuais básicas. A seguir vem a necessidade urgente de se buscar e desenvolver um sistema estrutural e uma metodologia para o ensino e o aprendizado de como interpretar visualmente as idéias. Um campo que foi outrora considerado domínio exclusivo do artista e do *designer* hoje tem de ser visto como objeto da preocupação tanto dos que atuam em quaisquer dos meios visuais de comunicação quanto de seu público. Se a arte é, como Bergson a define, uma "visão direta da realidade", então não resta dúvida de que os modernos meios de comunicação devem ser muito seriamente vistos como meios naturais de expressão artística, uma vez que apresentam e reproduzem a vida quase como um espelho. "Oh, que algum poder nos desse o dom", implora Robert Burns, "de vermos a nós próprios como os outros nos vêem!" E os meios de comunicação respondem com seus vastos poderes. Não só colocaram sua magia à disposição do público, como também a depuseram firmemente nas mãos de quem quer que deseje utilizá-los para expressar suas idéias. Numa infinita evolução de seus recursos técnicos, a fotografia e o cinema passam por um constante processo de simplificação para que possam servir a muitos objetivos. Mas a habilidade técnica no manuseio do equipamento não é suficiente. A na-lureza dos meios de comunicação enfatiza a necessidade de compreensão de seus componentes visuais. A capacidade intelectual decorrente de um treinamento para criar e compreender as mensagens visuais está se tornando uma necessidade vital para quem pretenda engajar-se nas atividades ligadas à comunicação. É bastante provável que o alfabetismo visual venha a tornar-se, no último terço de nosso século, um dos paradigmas fundamentais da educação.

A arte e o significado da arte mudaram profundamente na era tecnológica, mas a estética da arte não deu resposta às modificações. Aconteceu o contrário: enquanto o caráter das artes visuais e sua relação com a sociedade modificaram-se dramaticamente, a estética da arte tornou-se ainda mais estacionária. O resultado é a idéia difusa de que as artes visuais constituem o domínio exclusivo da intuição subjetiva, um juízo tão superficial quanto o seria a ênfase excessiva no significado literal. Na verdade, a expressão visual é o produto de uma inteligência extremamente complexa, da qual

temos, infelizmente, um conhecimento muito reduzido. *O que vemos é uma parte fundamental do que sabemos*, e o alfabetismo visual pode nos ajudar a ver o que vemos e a saber o que sabemos.

### **Exercícios**

1. Escolha, entre seus pertences ou entre as fotos de uma revista, um exemplo de objeto que tenha valor tanto em termos de belas-artes quanto de artes aplicadas. Faça uma lista, avaliando sua funcionalidade, sua beleza estética, seu valor comunicativo (o que ele faz para expandir o conhecimento do leitor sobre si mesmo, seu meio ambiente, o mundo, o passado e o presente) e seu valor decorativo ou de entretenimento.
2. Recorte uma foto de uma revista ou jornal e faça uma relação de respostas curtas ou de uma só palavra que você lhe aplicaria em termos da mensagem literal da foto e de seu significado compositivo subjacente, e inclua a reação a quaisquer símbolos (lingüísticos ou de outro gênero) que nela estejam inclusos. Depois de analisar a foto, escreva um parágrafo que descreva completamente o efeito da foto e o que poderia ser usado em substituição à mesma.
3. Escolha um instantâneo que você tenha feito, ou qualquer outra coisa que tenha desenhado ou criado (um desenho, um bordado, um jardim, um arranjo de sala, roupas), e analise qual foi o efeito ou a mensagem que teve em mente ao criá-lo. Compare as intenções com os resultados.

## ALFABETISMO VISUAL

O processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador. É nessa etapa vital do processo criativo que o comunicador visual exerce o maior controle sobre seu trabalho e tem a maior oportunidade de expressar, em sua plenitude, o estado de espírito que a obra se destina a transmitir. O modo visual, porém, não oferece sistemas estruturais definitivos e absolutos. Como adquirir o controle de nossos complexos meios visuais com alguma certeza de que, no resultado final, haverá um significado compartilhado? Em termos lingüísticos, sintaxe significa disposição ordenada das palavras segundo uma forma e uma ordenação adequadas. As regras são definidas: tudo o que se tem de fazer é aprendê-las e usá-las inteligentemente. Mas, no contexto do alfabetismo visual, a sintaxe só pode significar a disposição ordenada de partes, deixando-nos com o problema de como abordar o processo de composição com inteligência e conhecimento de como as decisões compositivas irão afetar o resultado final. Não há regras absolutas: o que existe é um alto grau de compreensão do que vai acontecer em termos de significado, se fizermos determinadas ordenações das partes que nos permitam organizar e orquestrar os meios visuais. Muitos dos critérios para o entendimento do significado na forma visual, o potencial sintático da estrutura no alfabetismo visual, decorrem da investigação do processo da percepção humana.

### Percepção e comunicação visual

Na criação de mensagens visuais, o significado não se encontra apenas nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também no mecanismo perceptivo universalmente compartilhado pelo organismo humano. Colocando em termos mais simples: criamos um *design* a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista um significado. O resultado é a composição, a intenção do artista, do fotógrafo ou do *designer*. É seu *input*. Ver é outro passo distinto da comunicação visual. É o processo de absorver informação no interior do sistema nervoso através dos olhos, do sentido da visão. Esse processo e essa capacidade são compartilhados por todas as pessoas, em maior ou menor grau, tendo sua importância medida em termos do significado compartilhado. Os dois passos distintos, ver e criar e/ou fazer são interdependentes, tanto para o significado em sentido geral quanto para a mensagem, no caso de se tentar responder a uma comunicação específica. Entre o significado geral, estado de espírito ou ambiente da informação visual e a mensagem específica e definida existe ainda um outro campo de significado visual, a funcionalidade, no caso dos objetos que são criados, confeccionados e manufaturados para servir a um propósito. Conquanto possa parecer que a mensagem de tais obras é secundária em termos de sua viabilidade, os fatos provam o contrário. Roupas, casas, edifícios públicos e até mesmo os entalhes e os objetos decorativos feitos por artesãos amadores nos revelam muitíssimo sobre as pessoas que os criaram e escolheram. E nossa compreensão de uma cultura depende de nosso estudo do mundo que seus membros construíram e das ferramentas, dos artefatos e das obras de arte que criaram.

Basicamente, o ato de ver envolve uma resposta à luz. Em outras palavras, o elemento mais importante e necessário da experiência visual é de natureza tonal. Todos os outros elementos visuais nos são revelados através da luz, mas são secundários em relação ao elemento tonal, que é, de fato, a luz ou a ausência dela. O que a luz nos revela e oferece é a substância através da qual o homem configura e imagina aquilo que reconhece e identifica no meio ambiente, isto é, todos os outros elementos visuais: *linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento*. Que elementos dominam quais manifestações visuais é algo determinado pela natureza daquilo que está sendo concebido, ou, no caso da natureza, daquilo que existe. Mas quando definimos a pintura basicamente como tonal, como tendo referência de forma e, conseqüentemente, direção, como tendo textura e matiz, possivelmente referência de escala, e nenhuma dimensão ou movimento, não ser indiretamente, não estamos nem começando a definir o potencial visual da pintura. As possíveis variações de uma manifestação visual que se ajuste perfeitamente a essa descrição são literalmente infinitas. Essas variações dependem da expressão subjetiva do artista, através da ênfase em determinados elementos em detrimento de outros, e da manipulação desses elementos através da opção estratégica das técnicas. É nessas opções que o artista encontra seu significado.

O resultado final é a verdadeira manifestação do artista. O significado, porém, depende da resposta do espectador, que também a modifica e interpreta através da rede de seus critérios subjetivos. Um só fio é moeda corrente entre o artista e o público, e, na verdade, entre todas as pessoas — o



sistema físico das percepções visuais, os componentes psicofisiológicos do sistema nervoso, o funcionamento mecânico, o aparato sensorial através do qual vemos.

A psicologia da *Gestalt* tem contribuído com valiosos estudos e experimentos no campo da percepção, recolhendo dados, buscando conhecer a importância dos padrões visuais e descobrindo como o organismo humano vê e organiza o *input* visual e articula o *output* visual. Em conjunto, o componente físico e o psicológico são relativos, nunca absolutos. Todo padrão visual tem uma qualidade dinâmica que não pode ser definida intelectual, emocional ou mecanicamente, através de tamanho, direção, forma ou distância. Esses estímulos são apenas as medições estáticas, mas as forças psicofísicas que desencadeiam, como as de quaisquer outros estímulos, modificam o espaço e ordenam ou perturbam o equilíbrio. Em conjunto, criam a percepção de um *de-veir*, de um ambiente ou de uma coisa. As coisas visuais não são simplesmente algo que está ali por acaso. São acontecimentos visuais, ocorrências totais, ações que incorporam a reação ao todo.

Por mais abstratos que possam ser os elementos psicofisiológicos da sintaxe visual, pode-se definir seu caráter geral. Na expressão *abs-irata*, o significado inerente é intenso; ele coloca o intelecto em curto-circuito, estabelecendo o contato diretamente com as emoções e os sentimentos, encapsulando o significado essencial e atravessando o consciente para chegar ao inconsciente.

A informação visual também pode ter uma forma definível, seja através de significados incorporados, em forma de símbolos, ou de experiências compartilhadas no ambiente e na vida. Acima, abaixo, céu azul, árvores verticais, área áspera e fogo vermelho-alaranjado-amarelo são apenas algumas das qualidades denotativas, possíveis de serem indicadas, que todos compartilhamos visualmente. Assim, conscientemente ou não, respondemos com alguma conformidade a seu significado.

## **Equilíbrio**

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. O equilíbrio é, então, a referência visual mais forte e firme do homem, sua base consciente e inconsciente para fazer avaliações visuais. O extraordinário é que, enquanto todos os padrões visuais têm um centro de gravidade que pode ser tecnicamente calculável, nenhum método de calcular é tão rápido, exato e automático quanto o senso intuitivo de equilíbrio inerente às percepções do homem.

Assim, o constructo horizontal-vertical constitui a relação básica do homem com seu meio ambiente. Mas além do equilíbrio simples e estático ilustrado na figura 2.1 existe o processo de ajustamento a cada variação de peso, que se dá através de uma reação de contrapeso (fig. 2.2 e 2.3). Essa consciência interiorizada da firme verticalidade em relação a uma base estável é externamente expressa pela configuração visual da figura 2.4, por uma relação horizontal-vertical do que está sendo visto (fig. 2.5) e por seu peso relativo em relação a um estado de equilíbrio (fig. 2.6). O equilíbrio é tão fundamental na natureza quanto no homem. É o estado oposto ao colapso. É possível avaliar o efeito do desequilíbrio observando-se o aspecto de alarme estampado no rosto de uma vítima que, subitamente e sem aviso prévio, leva um empurrão.

## **FALTANDO QUADRO**

Na expressão ou interpretação visual, esse processo de estabilização impõe a todas as coisas visuais e planejadas um "eixo" *vertical*, com um referente *horizontal* secundário, os quais determinam, em conjunto, os fatores estruturais que medem o equilíbrio. Esse eixo visual também é chamado de *eixo sentido*, que melhor expressa a presença invisível mas preponderante do eixo no ato de ver. Trata-se de uma constante inconsciente.

## **Tensão**

Muitas coisas no meio ambiente parecem não ter estabilidade. O círculo é um bom exemplo. Parece o mesmo, seja como for que o olhemos (fig. 2.7), mas, no ato de ver, lhe conferimos estabilidade impondo-lhe o eixo vertical que analisa e determina seu equilíbrio enquanto forma (fig. 2.8), e acrescentando em seguida (fig. 2.9) a base horizontal como referência que completa a sensação de estabilidade. Projetar os fatores estruturais ocultos (ou manifestos) sobre formas regulares, como o

círculo, o quadrado ou um triângulo eqüilátero, é relativamente simples e fácil de compreender, mas, quando uma forma é irregular, a análise e a determinação do equilíbrio são mais difíceis e complexas (ver figura 2.10). Esse processo de estabilização pode ser demonstrado com maior clareza através de uma seqüência de modificações ligeiras nos exemplos e dos efeitos da posição do eixo sentido ao estado variável de equilíbrio da figura 2.11.

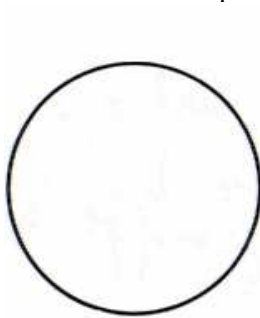


FIGURA 2.7

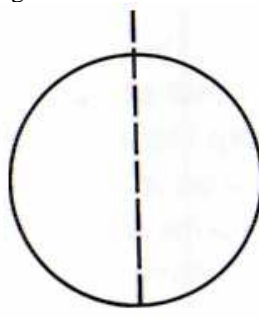


FIGURA 2.8

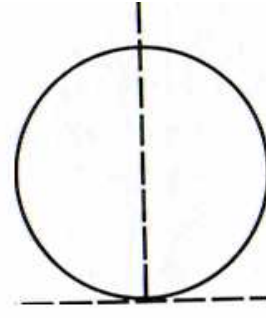


FIGURA 2.9

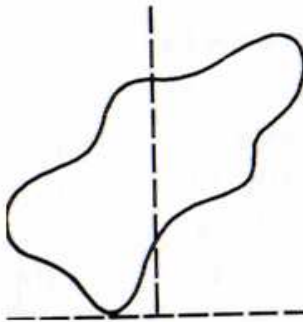


FIGURA 2.10

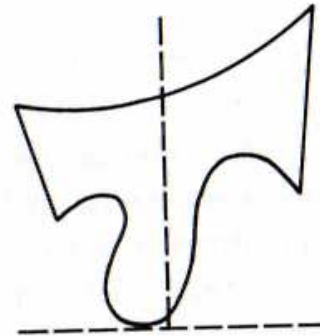
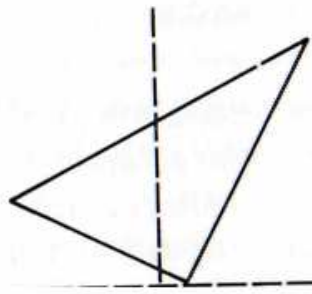


FIGURA 2.11

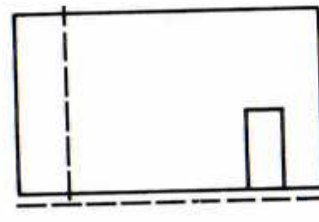
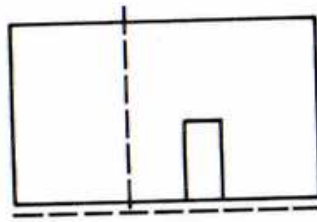
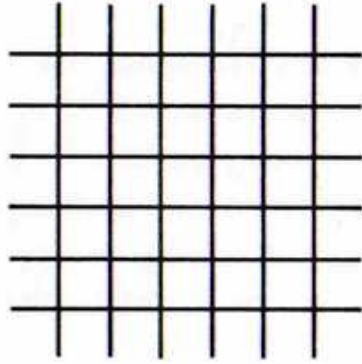
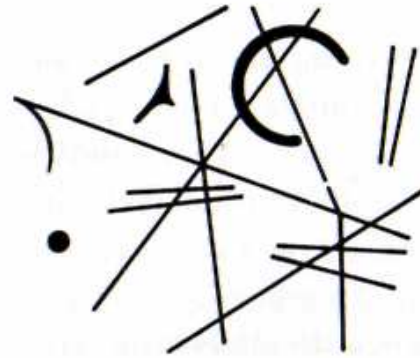


fig. 2.7), mas, no ato de ver, lhe conferimos estabilidade impondo-lhe o eixo vertical que analisa e determina seu equilíbrio enquanto forma (fig. 2.8), e acrescentando em seguida (fig. 2.9) a base horizontal como referência que completa a sensação de estabilidade. Projetar os fatores estruturais ocultos (ou manifestos) sobre formas regulares, como o círculo, o quadrado ou um triângulo eqüilátero, é relativamente simples e fácil de compreender, mas, quando uma forma é irregular, a análise e a determinação do equilíbrio são mais difíceis e complexas (ver figura 2.10). Esse processo de estabilização pode ser demonstrado com maior clareza através de uma seqüência de modificações ligeiras nos exemplos e dos efeitos da posição do eixo sentido ao estado variável de equilíbrio da figura 2.11.

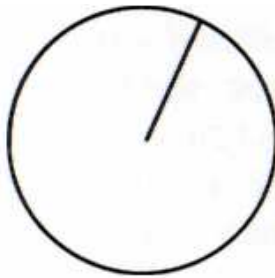


**FIGURA 2.12 (REPOUSO)**

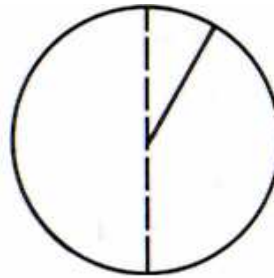


**FIGURA 2.13 (TENSÃO)**

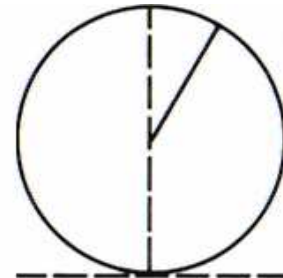
A relação entre tensão relativa e equilíbrio relativo pode ser demonstrada em qualquer forma regular. Por exemplo, um raio em ponta no interior de um círculo (fig. 2.14) provoca uma maior tensão visual porque o raio não se ajusta ao "eixo visual" invisível, perturbando, portanto, o equilíbrio. O elemento visível, o raio, é modificado pelo elemento invisível, o eixo sentido (fig. 2.15), e também por sua relação com a base horizontal e estabilizadora (fig. 2.16). Em termos de *design*, de plano ou



**FIGURA 2.14**

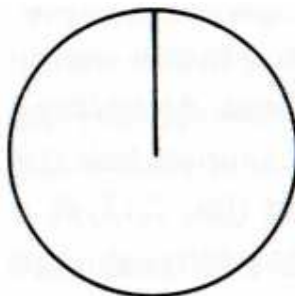


**FIGURA 2.15**

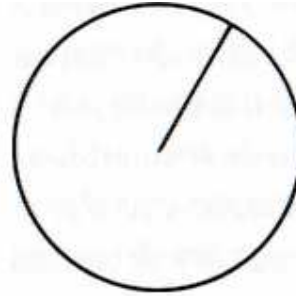


**FIGURA 2.16**

propósito, podemos dizer que, se tivermos dois círculos lado a lado, o que mais atrairá a atenção do espectador será o círculo com raio em ponta, ou não-concordante (fig. 2.18 mais que a 2.17).



**FIGURA 2.17**



**FIGURA 2.18**

Não há por que atribuir juízo de valor a esse fenômeno. Ele não é nem bom nem mau. Na teoria da percepção, seu valor está no modo como é usado na comunicação visual, isto é, de que maneira reforça o significado, o propósito e a intenção, e, além disso, como pode ser usado como base para a interpretação e a compreensão. A tensão, ou sua ausência, é o primeiro fator compositivo que pode ser usado sintaticamente na busca do alfabetismo visual.

Há muitos aspectos da tensão que deveriam ser desenvolvidos, mas, primeiro, é preciso levar em conta que a tensão (o inesperado, o mais irregular, complexo e instável) não domina, por si só, o olho. Na seqüência da visão, há outros fatores responsáveis pela atenção e pelo predomínio compositivo. O processo de estabelecer o eixo vertical e a base horizontal atrai o olho com muito

maior intensidade para ambos os campos visuais, dando-lhes automaticamente uma maior importância em termos compositivos. Como já foi demonstrado, é fácil localizar esses campos quando se trata de formas regulares, a exemplo das que foram mostradas na figura 2.19. Em formas mais complexas, naturalmente é mais difícil estabelecer o eixo sentido, mas o processo ainda conserva a máxima importância compositiva. Assim, um elemento visual colocado no local onde se encontra o eixo sentido, nos exemplos da figura 2.20, vê-se automaticamente enfatizado. Trata-se de exemplos simples de um fenômeno que continua sendo verdadeiro, não só nas formas complexas, mas também nas composições complicadas. Contudo, por mais que os elementos se façam sentir, o olho busca o eixo sentido em qualquer fato visual, num

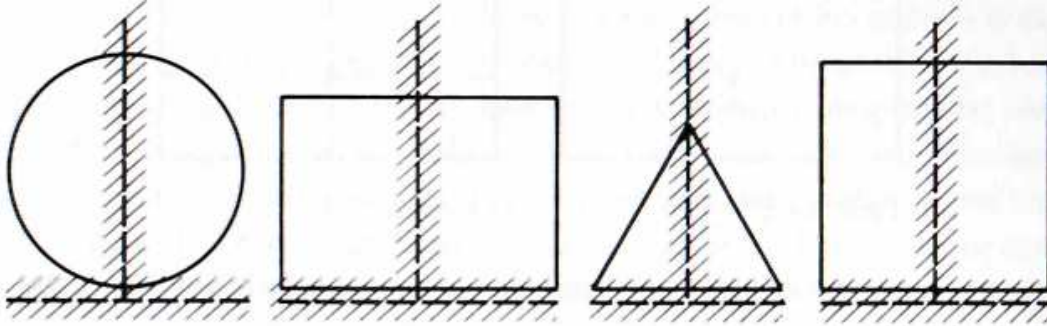


FIGURA 2.19

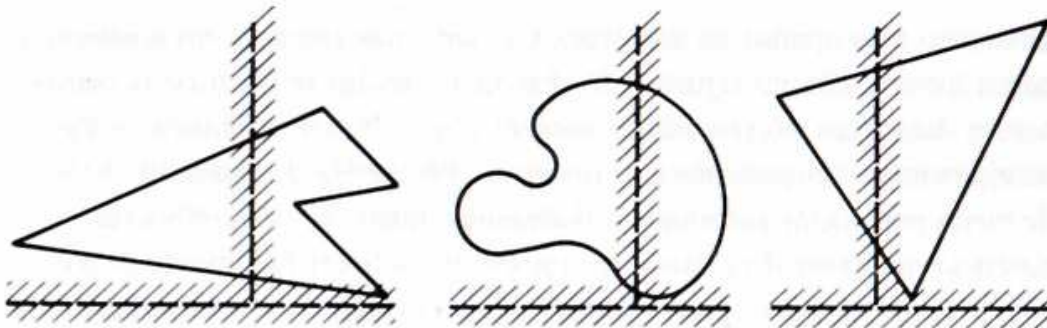


FIGURA 2.20

processo interminável de estabelecimento do equilíbrio relativo. Num triplico, a informação visual contida no painel central predomina, em termos compositivos, em relação aos painéis laterais. A área axial de qualquer campo é sempre aquilo para o que olhamos em primeiro lugar; é onde esperamos ver alguma coisa. O mesmo se aplica à informação visual da metade inferior de qualquer campo; o olho se volta para esse lugar no passo secundário de estabelecimento do equilíbrio através da referência horizontal.

### Nivelamento e aguçamento

O poder do previsível, porém, empalidece diante do poder da surpresa. A estabilidade e a harmonia são polaridades daquilo que é visualmente inesperado e daquilo que cria tensões na composição. Em psicologia, esses opostos são chamados de *nivelamento* e *aguçamento*. Num campo visual retangular, uma demonstração simples de nivelamento seria colo-

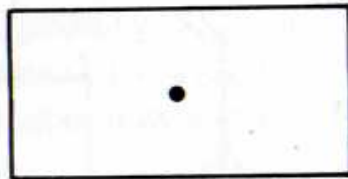


FIGURA 2.21

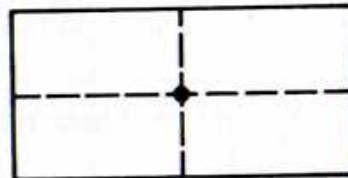


FIGURA 2.22

car um ponto no centro geométrico de um traçado estrutural (Fig. 2.21). A posição do ponto, como é mostrado na figura 2.22, não oferece nenhuma surpresa visual; é totalmente harmoniosa. A colocação do ponto no canto direito provoca um aguçamento (fig. 2.23). O ponto está fora do centro não apenas na estrutura vertical, mas também na horizontal, como é mostrado na figura 2.24. Ele nem mesmo se ajusta aos componentes diagonais do traçado estrutural (fig. 2.25). Em ambos os casos, nivelamento e aguçamento compositivos, há clareza de intenção. Através de nossa percepção automática, podemos estabelecer o equilíbrio ou uma ausência marcante do mesmo, e também reconhecer facilmente as condições visuais abstratas. Mas há um terceiro estado da composição visual que não é nem o nivelado nem o aguçado, e no qual o olho precisa esforçar-se por analisar os componentes no que diz respeito a seu equilíbrio. A esse estado dá-se o nome de ambigüidade, e embora a conotação seja a mesma que a da linguagem, a forma pode ser visualmente descrita em termos ligeiramente diferentes. Na figura 2.26, o ponto não está claramente no centro, nem está muito distanciado do mesmo, como se mostra na figura 2.27. Em termos visuais, sua posição não é clara, e poderia

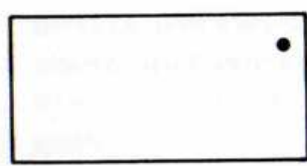


FIGURA 2.23

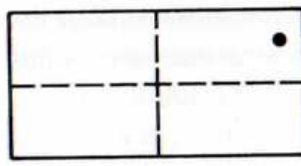


FIGURA 2.24

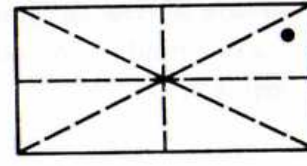


FIGURA 2.25

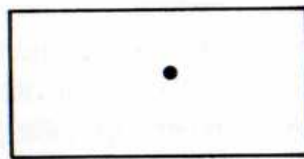


FIGURA 2.26

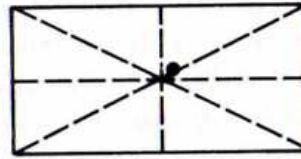


FIGURA 2.27

confundir o espectador que, inconscientemente, pretendesse estabilizar sua posição em termos de equilíbrio relativo. Como a ambigüidade verbal, a ambigüidade visual obscurece não apenas a intenção compositiva, mas também o significado. O processo de equilíbrio natural seria refreado, tornar-se-ia confuso e, o que é mais importante, não resolvido pela fra-seologia espacial sem significado da figura 2.26. A lei da *Gesalt* que rege a simplicidade perceptiva vê-se extremamente transgredida por esse estado tão pouco claro em toda a composição visual. Em termos de uma perfeita sintaxe visual, a ambigüidade é totalmente indesejável. De todos os nossos sentidos, a visão é o que consome menos energia. Ela experimenta e identifica o equilíbrio, óbvio ou sutil, e as relações que atuam entre diversos dados visuais. Seria contraproducente frustrar e confundir essa função única. Em termos ideais, as formas visuais não devem ser propositalmente obscuras; devem harmonizar ou contrastar, atrair ou repelir, estabelecer relação ou entrar em conflito.

### Preferência pelo ângulo inferior esquerdo

Além de ser influenciada pelas relações elementares com o traçado estrutural, a tensão visual é maximizada de duas outras maneiras: o olho favorece a zona inferior esquerda de qualquer campo visual. Traduzido em forma de representação diagramática, isso significa que existe um padrão primário de varredura do campo que reage aos referentes verticais-horizontais (fig. 2.28), e um padrão secundário de varredura que reage ao impulso perceptivo inferior-esquerdo (fig. 2.29).



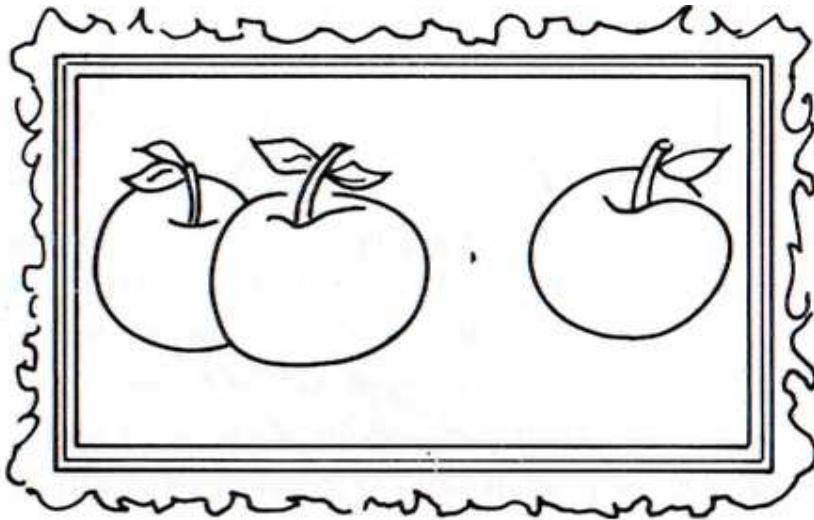


FIGURA 2.36

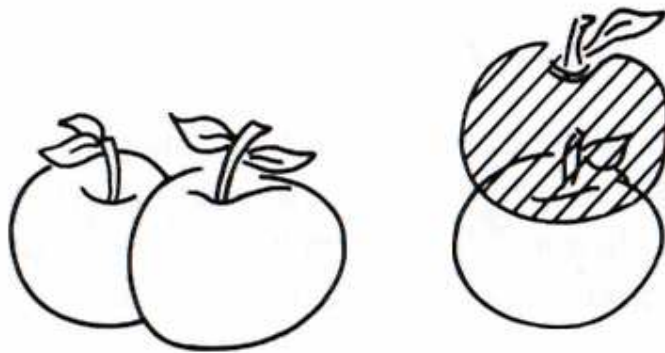


FIGURA 2.37

Uma demonstração prática da teoria demonstrada na figura 2.36 revela que, numa natureza-morta, uma maçã à direita equilibra duas maçãs à esquerda. O predomínio composicional é intensificado ao deslocarmos a maçã da direita para uma posição mais alta que a das duas maçãs da esquerda, como se vê na figura 2.37.

Há uma relação direta entre o peso e o predomínio visual das formas e sua regularidade relativa. A complexidade, a instabilidade e a irregularidade aumentam a tensão visual, e, em decorrência disso, atraem o olho, como se mostra nas formas regulares (fig. 2.38, 2.39, 2.40) e nas irregulares (fig. 2.41, 2.42, 2.43). Os dois grupos representam a opção entre duas categorias fundamentais em composição: a composição equilibrada, racional e harmoniosa, em contraposição à exagerada, distorcida e emocional.

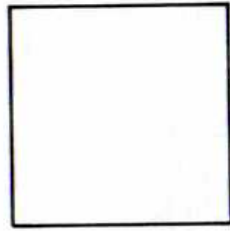


FIGURA 2.38

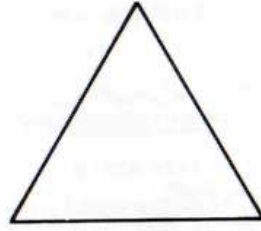


FIGURA 2.39

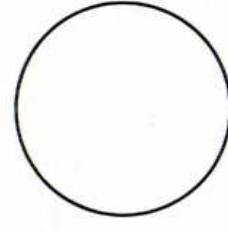


FIGURA 2.40



FIGURA 2.41

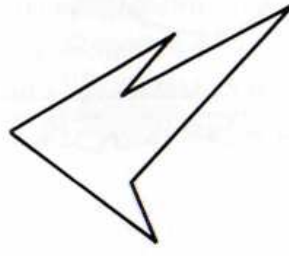


FIGURA 2.42

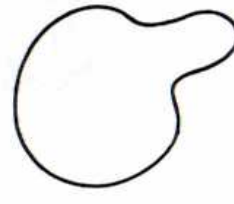


FIGURA 2.43

simples e menos complicada, qualidades essas que descrevem o estado a que se chegou visualmente através da simetria bilateral. Os *designs* de equilíbrio axial não são apenas fáceis de compreender; são também lances de fazer, usando-se a formulação menos complicada do contrapeso. Se um ponto for firmemente colocado à esquerda do eixo vertical ou eixo sentido, provoca-se um estado de desequilíbrio, mostrado na figura 2.44, que é imediatamente anulado pelo acréscimo de outro ponto, como se vê na figura 2.45. Trata-se 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.

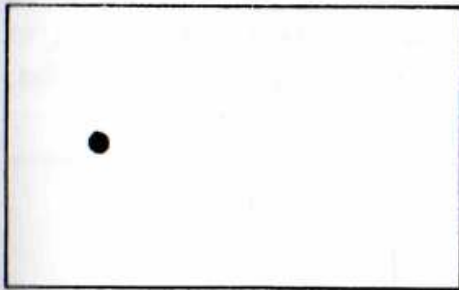


FIGURA 2.44

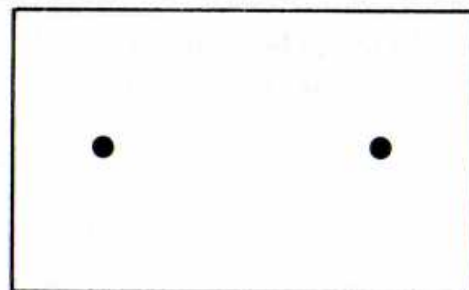


FIGURA 2.45

É extraordinário encontrar, tanto na natureza quanto nas obras criadas pelo homem, um grande número de exemplos capazes de atingir um estado de equilíbrio ideal. Poder-se-ia argumentar que, em termos compositivos, é mais dinâmico chegar a um equilíbrio dos elementos de uma obra visual através da técnica da assimetria. Não é tão fácil assim. As variações dos meios visuais envolvem fatores compositivos de peso, tamanho e posição. As figuras 2.46 e 2.47 demonstram a distribuição axial do peso baseada no tamanho. Também é possível equilibrar pesos dessemelhantes mudando-se sua posição, como se mostra na figura 2.48.



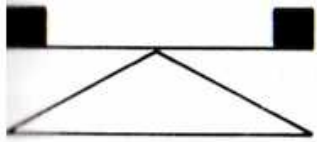


FIGURA 2.46

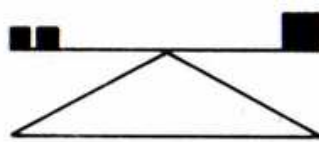


FIGURA 2.47

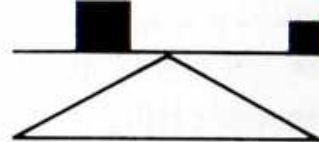


FIGURA 2.48

## Atração e agrupamento

A força de atração nas relações visuais constitui outro princípio da *Gestalt* de grande valor compositivo: a lei do agrupamento. Ela tem dois níveis de significação para a linguagem visual. 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, como se mostra na figura 2.49, mas ele permanece só, e a relação é um estado moderado de intermodificação entre ele e o quadrado. Na figura 2.50, os dois pontos disputam a atenção em sua interação, criando manifestações comparativamente individuais devido à distância que os separa, e, em decorrência disso, dando a impressão de se repelirem mutuamente. Na figura 2.51, há uma interação imediata e mais intensa; os pontos se harmonizam e, portanto, se atraem. Quanto maior for sua proximidade, maior será sua atração.

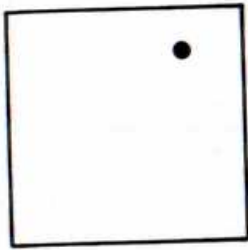


FIGURA 2.49

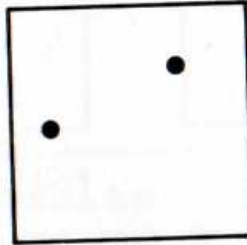


FIGURA 2.50

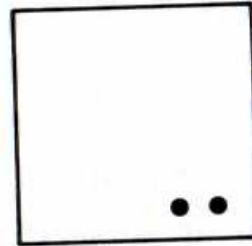


FIGURA 2.51

No ato espontâneo de ver, as unidades visuais individuais criam outras formas distintas. Quanto mais próximas as marcas, mais complicadas as formas que podem delinear. Em diagramas simples, como o 2.52 e o 2.53, o olho supre os elos de ligação ausentes. Através de suas percepções, o homem tem necessidade de construir conjuntos a partir de unidades; nesse caso, a necessidade é ligar os pontos de acordo com

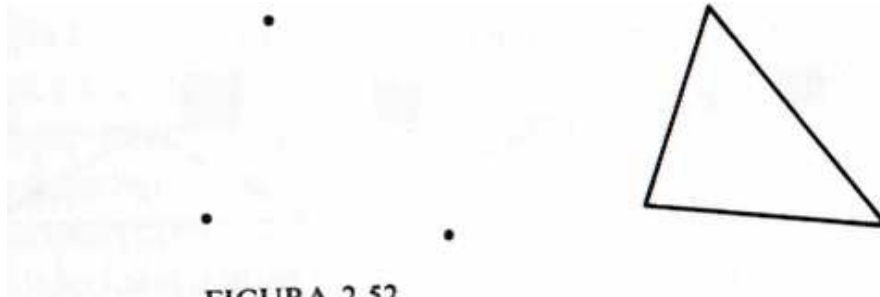


FIGURA 2.52

a atração dos mesmos. Foi esse fenômeno visual que levou o homem primitivo a relacionar os pontos de luz das estrelas a formas representacionais. Ainda podemos fazer o mesmo nas noites claras e estreladas, quando olhamos para o céu e distinguimos as formas de Órion, da Ursa Maior e da Ursa Menor, já há tanto tempo identificadas. Poderíamos inclusive tentar um exercício original, descobrindo objetos delineados pelos pontos luminosos das estrelas.

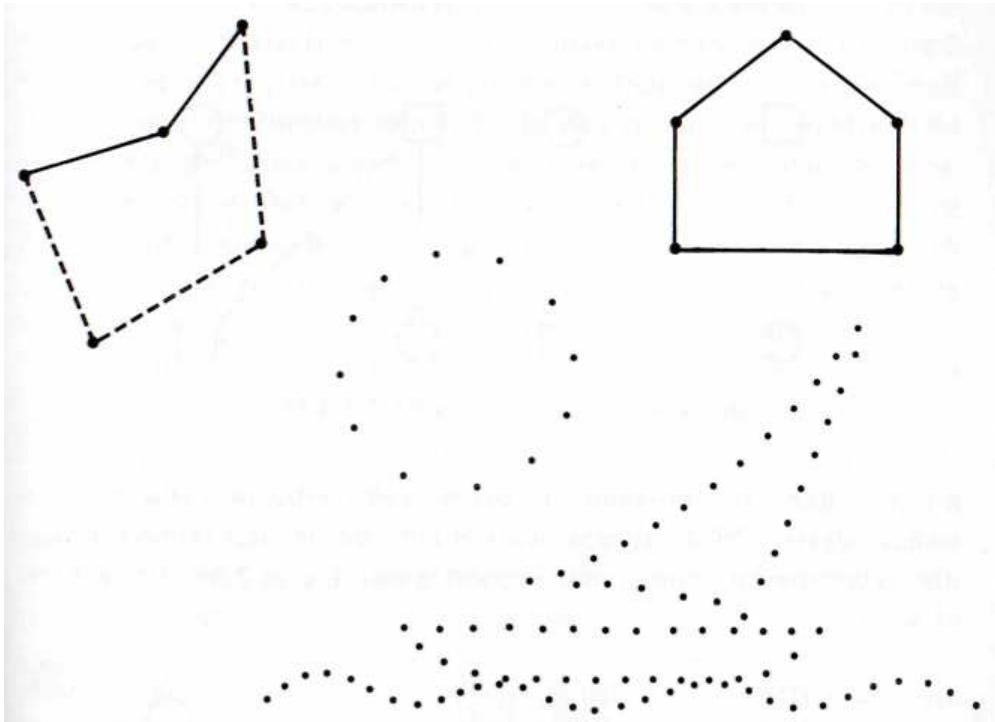


FIGURA 2.53

O segundo nível de importância para o alfabetismo visual, no que diz respeito à lei do agrupamento, consiste no modo como esta última é afetada pela similaridade. Na linguagem visual, os opostos se repelem, mas os semelhantes se atraem. Assim, o olho completa as conexões que faltam, mas relaciona automaticamente, e com maior força, as unidades semelhantes. O processo perceptivo é demonstrado pelas pistas visuais da figura 2.54, que formam um quadrado (fig. 2.55). Na figura 2.56, porém, as pistas foram modificadas, e sua forma influencia os elementos que se ligam e a ordem em que se dá a ligação; a figura 2.57 mostra possíveis ligações. Em todas as quatro figuras (2.54-2.57),

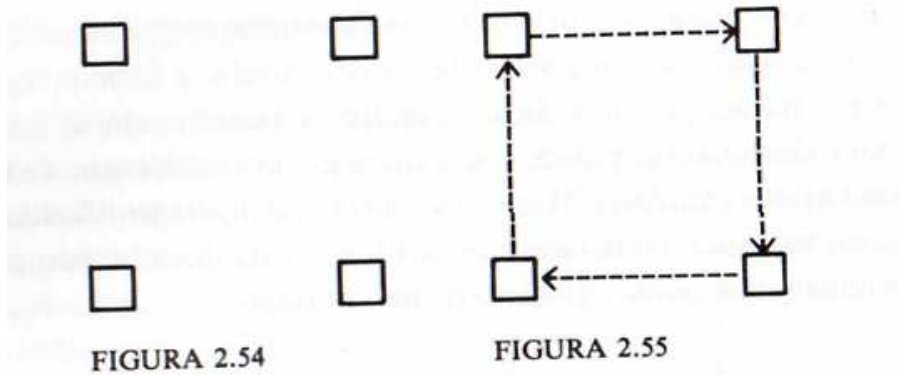


FIGURA 2.54

FIGURA 2.55

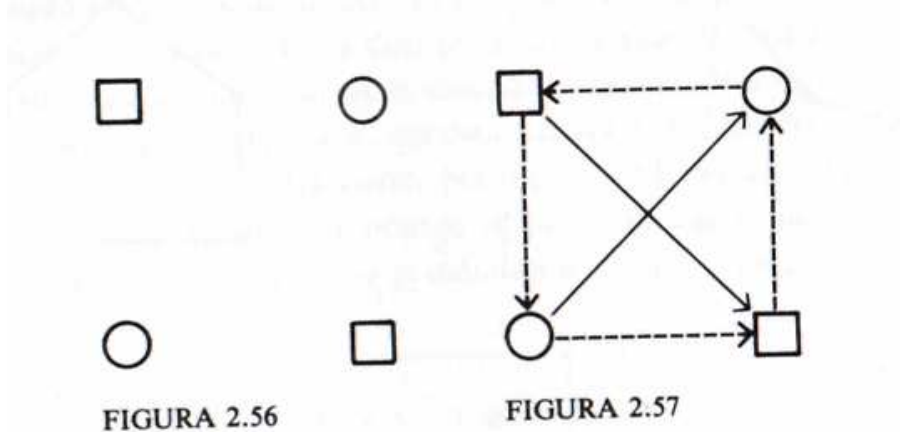


FIGURA 2.56

FIGURA 2.57

a similaridade demonstrada é a forma, mas muitas outras afinidades visuais regem a lei do agrupamento no ato de ver, tais como o tamanho a textura ou o tom, como se mostra nas figuras 2.58, 2.59 e Z.W).

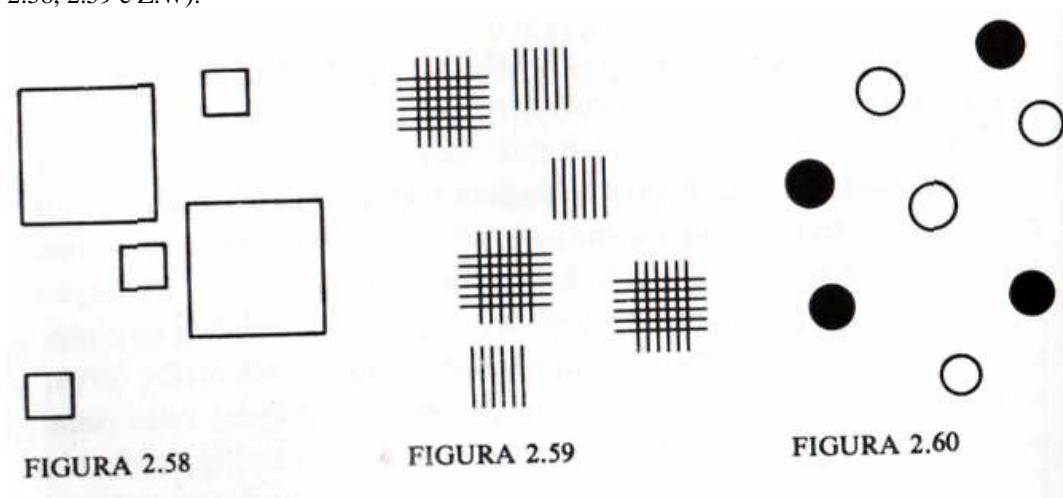


FIGURA 2.58

FIGURA 2.59

FIGURA 2.60

## Positivo e negativo

Tudo aquilo que vemos tem a qualidade gramatical de ser a afirmação principal ou o modificador principal — em terminologia verbal —, o substantivo ou o adjetivo. A relação estrutural da mensagem visual está fortemente ligada à seqüência de ver e absorver informação. O quadrado é um bom exemplo de um campo que é uma afirmação visual positiva, expressando claramente sua própria definição, seu caráter e sua qualidade (fig. 2.61). Seria conveniente observar que, como no caso da maior parte desses exemplos, o quadrado é o campo mais simples possível. Embora a introdução de um ponto no quadrado ou campo (fig. 2.62) seja também um elemento visual desprovido de complexidade, ela estabelece uma tensão visual e absorve a atenção visual do espectador, desviando-a, em parte, do quadrado. Cria uma seqüência de visão que é chamada de

visão positiva e negativa. A importância do positivo e do negativo nesse contexto relaciona-se apenas ao fato de que, em todos os acontecimentos visuais, há elementos separados e ainda assim unificados. As figuras 2.62 e 2.63 demonstram que positivo e negativo não se referem absolutamente à obscuridade, luminosidade ou imagem especular, como acontece na descrição de filmes e reproduções fotográficas. Quer se trate de um ponto escuro num campo luminoso, como na figura 2.62, ou de um ponto branco sobre fundo escuro, como na figura 2.63, o ponto é a forma positiva, a tensão uliva, e o quadrado é a forma negativa. Em outras palavras, o que domina o olho na experiência visual seria visto como elemento positivo, e como elemento negativo considerariamos tudo aquilo que se apre-senla de maneira mais passiva. A visão positiva e negativa muitas vezes engana o olho. Olhamos para algumas coisas e, na pista visual que



FIGURA 2.61

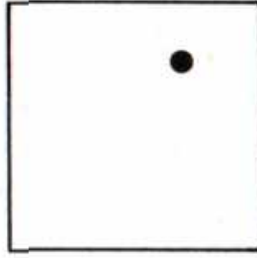


FIGURA 2.62

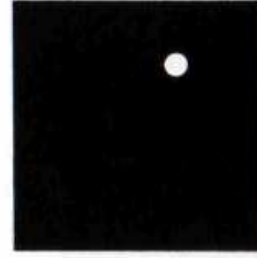


FIGURA 2.63

à distância, dois casais muito próximos podem assemelhar-se a um cão sentado sobre as patas traseiras. Um rosto pode parecer-nos modelado em pedra. O envolvimento com as pistas relativas e ativas da visão de um objeto pode ser às vezes tão convincente que fica quase impossível ver aquilo para o que estamos realmente olhando. Essas ilusões óticas sempre foram de grande interesse para os gestaltistas. Na figura 2.64, a seqüência positivo-negativo é demonstrada por aquilo que vemos — um vaso ou dois perfis —, e por aquilo que vemos primeiro, isso no caso de vermos as duas coisas. As mesmas observações podem ser feitas com relação ao modo como vemos o 2 e o 3 justapostos na figura 2.65. Nos dois exemplos há pouco predomínio de um elemento sobre o outro, o que vem reforçar a ambigüidade da manifestação visual. O olho procura uma solução simples para aquilo que está vendo, e, embora o processo de assimilação da informação possa ser longo e complexo, a simplicidade é o fim que se busca. O símbolo chinês *de yin-yang*, mostrado na figura 2.66, é um exemplo perfeito de contraste simultâneo e *design* complementar. Como o "arco que nunca dorme", *oyin-yang* é dinâmico tanto em sua simplicidade quanto em sua complexidade, movendo-se incessantemente; seu estado visual negativo-positivo nunca se resolve. Encontra-se o mais próximo possível de um equilíbrio de elementos individuais que formam um todo coerente.

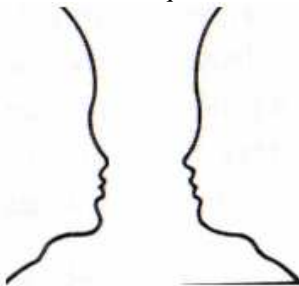


FIGURA 2.64



FIGURA 2.65

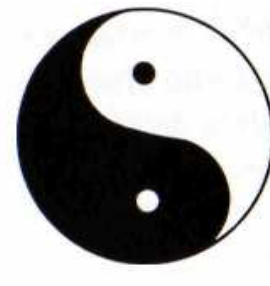
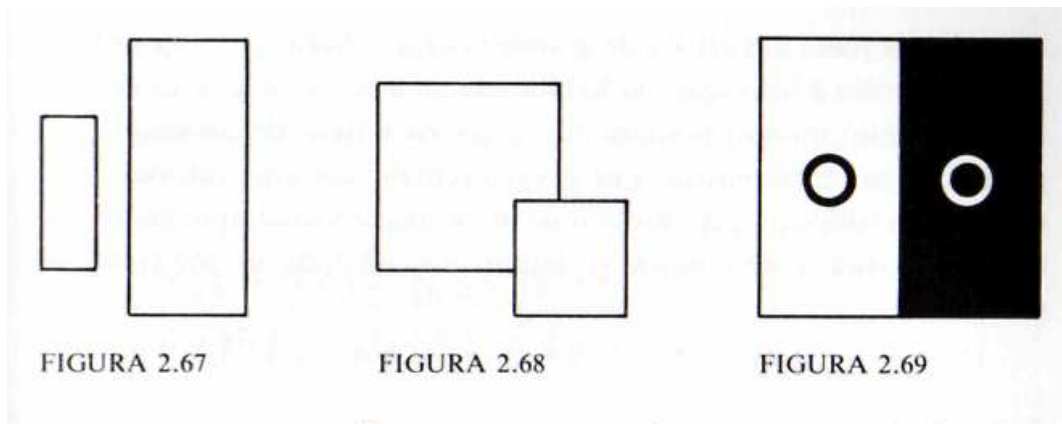


FIGURA 2.66

Há outros exemplos de fenômenos psicofísicos de visão que podem ser utilizados para a compreensão da linguagem visual. O que é maior parece mais próximo dentro do campo visual, como se mostra na figura 2.67. Contudo, a distância relativa é ainda mais claramente determinada pela superposição (fig. 2.68). Elementos claros sobre fundo



do claro parecem contrair-se (fig. 2.69).

Há um método Berlitz para a comunicação visual. Não é preciso conjugar verbos, soletrar palavras ou aprender sintaxe. O aprendizado ocorre na prática. No modo visual, pegamos um lápis ou um creiom e desenhamos; esboçamos um croqui de uma nova sala de estar; pintamos um cartaz que anuncia uma apresentação pública. Podemos especular sobre os meios visuais capa/es de produzir uma mensagem, um plano ou uma interpretação, mas como o esforço se ajusta em termos das necessidades do alfabetismo visual? As principais diferenças entre a abordagem direta e intuitiva e o alfabetismo visual e o nível de confiabilidade e exatidão entre a mensagem codificada e a mensagem recebida. Na comunicação verbal, ouve-se apenas uma vez aquilo que se diz. Saber escrever oferece maiores oportunidades de controlar os efeitos, e restringe a área de interpretação. O mesmo acontece com a mensagem visual, apesar das diferenças existentes. A complexidade do modo visual não permite a estreita gama de interpretações da linguagem. Mas o conhecimento em profundidade dos processos perceptivos que regem a resposta aos estímulos visuais intensifica o controle do significado.

Os exemplos deste capítulo representam apenas uma parte da informação visual possível de se utilizar no desenvolvimento de uma linguagem visual que possa ser articulada e compreendida por todos. O conhecimento desses fatos perceptivos educa nossa estratégia composicional e oferece critérios sintáticos a todos os que começam a se voltar para o aprendizado do alfabetismo visual. Os padrões do alfabetismo não exigem que cada criador de uma mensagem visual seja um poeta; assim, não seria justo pretender que todo o criador de materiais visuais fosse um artista de grande talento. Trata-se de um primeiro passo rumo à liberação da habilidade de uma geração imersa num ambiente com intenso predomínio de meios visuais de comunicação; aqui estão as regras básicas que podem representar uma sintaxe estratégica para todos os que carecem de informação visual, que assim poderão controlar e determinar os rumos do conteúdo de seu trabalho visual.

## Exercícios

1. Fotografe ou encontre um exemplo de equilíbrio perfeito e um exemplo de desequilíbrio completo. Analise-os do ponto de vista da disposição composicional básica e de seus efeitos, sobretudo seu significado.
2. Faça uma colagem usando duas formas diferentes como meio para identificar e associar dois grupos distintos (por exemplo, velho/novo, rico/pobre, alegre/triste).
3. Ache um exemplo de criação visual que seja de má qualidade em termos de arte gráfica, e que, apesar de pretender transmitir uma mensagem, seja difícil de ler e compreender. Analise até que ponto a ambigüidade contribui para o fracasso da expressão visual. Esboce novamente o desenho, procurando: 1) nivelar o efeito e 2) aguçar o efeito.

# ELEMENTOS BÁSICOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, traçada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos, não se devem confundir os elementos visuais com os materiais ou o meio de expressão, a madeira ou a argila, a tinta ou o filme. Os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e o número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Por poucos que sejam, são a matéria-prima de toda informação visual em termos de cores e combinações seletivas. A estrutura da obra visual é a força que determina quais elementos visuais estão presentes, e com qual ênfase essa presença ocorre. Grande parte do que sabemos sobre a interação e o efeito da percepção humana sobre o significado visual provém das pesquisas e dos experimentos da psicologia da *Gestalt*, mas o pensamento gestaltista tem mais a oferecer além da mera relação entre fenômenos psicofisiológicos e expressão visual. Sua base teórica é a crença em que uma abordagem da compreensão e da análise de todos os sistemas exige que se reconheça que o sistema (ou objeto, acontecimento, etc.) como um todo é formado por partes interatuantes, que podem ser isoladas e vistas como inteiramente independentes, e depois reunidas no todo. É impossível modificar qualquer unidade do sistema sem que, com isso, se modifique também o todo. Qualquer ocorrência ou obra visual constitui um exemplo incomparável dessa tese, uma vez que ela foi inicialmente concebida para existir como uma totalidade bem equilibrada e inextricavelmente ligada. São muitos os pontos de vista a partir dos quais podemos analisar qualquer obra visual; um dos mais reveladores é decompô-la em seus elementos constitutivos, para melhor compreendermos o todo. Esse processo pode proporcionar uma profunda compreensão da natureza de qualquer meio visual, e também da obra individual e da pré-visualização e criação de uma manifestação visual, sem excluir a interpretação e a resposta que a ela se dê.

A utilização dos componentes visuais básicos como meio de conhecimento e compreensão tanto de categorias completas dos meios visuais quanto de obras individuais é um método excelente para explorar o sucesso potencial e consumado de sua expressão. A dimensão, por exemplo, existe como elemento visual na arquitetura e na escultura, meios nos quais predomina em relação aos outros elementos visuais. Toda a ciência e a arte da perspectiva foram desenvolvidas durante o Renascimento para sugerir a presença da dimensão em obras visuais bidimensionais, como a pintura e o desenho. Mesmo com o recurso do *trompe l'oeil* aplicado à perspectiva, a dimensão nessas formas visuais só pode estar implícita, sem jamais explicitar-se. Mas em nenhum outro meio é possível sintetizar tão sutil e completamente a dimensão do que no filme, parado ou em movimento. A lente vê como vê o olho, em todos os detalhes e com o apoio absoluto de todos os meios visuais. Tudo isso é outro modo de dizer que os meios visuais têm presença extraordinária em nosso ambiente natural. Não existe reprodução tão perfeita de nosso ambiente visual na gênese das idéias visuais, nos projetos e nos croquis. O que domina a pré-visualização é esse elemento simples, sóbrio e extremamente expressivo que é a linha.

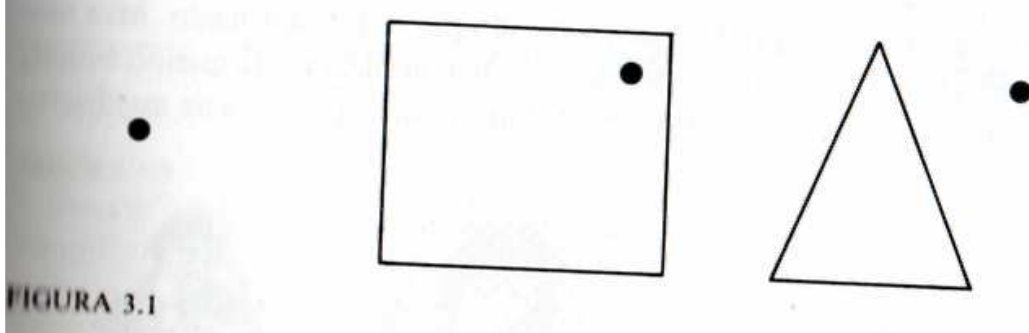
É fundamental assinalar, aqui, que a escolha dos elementos visuais que serão enfatizados e a manipulação desses elementos, tendo em vista o efeito pretendido, está nas mãos do artista, do artesão e do *designer*, ele é o visualizador. O que ele decide fazer com eles é sua arte e seu ofício, e as opções são infinitas. Os elementos visuais mais simples podem ser usados com grande complexidade de intenção: o ponto justaposto em diferentes tamanhos é o elemento essencial da impressão e da chapa a meio-tom (clichê), meio mecânico para a reprodução em massa de material visual de tom contínuo, especialmente em fotografia; a foto, cuja função é registrar o meio ambiente em seus mínimos detalhes visuais, pode ao mesmo tempo tornar-se um meio simplificador e abstrato nas mãos de um fotógrafo magistral, como Aaron Siskind. A compreensão mais profunda da construção elementar das formas visuais oferece ao visualizador maior liberdade e diversidade de opções composicionais, as quais são fundamentais para o comunicador visual.

Para analisar e compreender a estrutura total de uma linguagem visual, é conveniente concentrar-se nos elementos visuais individuais, um por um, para um conhecimento mais aprofundado de suas qualidades específicas.

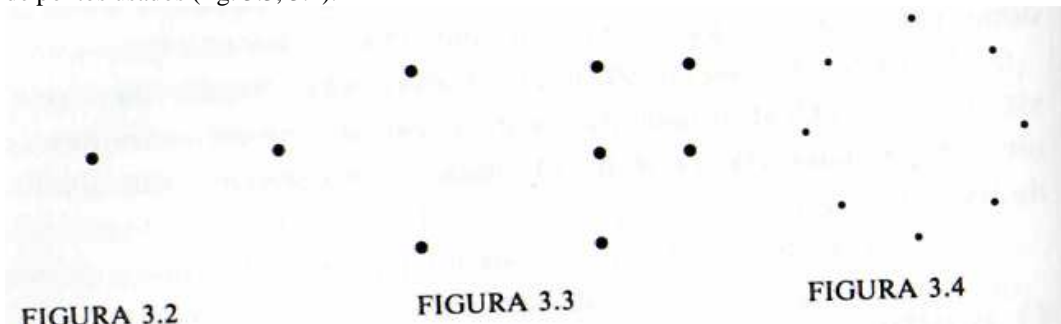
## O ponto

O ponto é a unidade de comunicação visual mais simples e irreduzivelmente mínima. Na natureza, a

rolundidade é a formulação mais ummm, sendo que, em estado natural, a reta ou o quadrado consti-  
tuem uma raridade. Quando qualquer material líquido é vertido sobre 'ini.i superfície, assume uma  
forma arredondada, mesmo que esla não thtinlc um ponto perfeito. Quando fazemos uma marca, seja  
com tin-Iti, com uma substância dura ou com um bastão, pensamos nesse cle-mniUi visual como um  
ponto de referência ou um indicador de espaço. Oijal(|uer ponlo tem grande poder de atração visual  
sobre o olho, exis-Iti i-lc nauralmenie ou tenha sido colocado pelo homem em resposta H um  
objetivo qualquer (fig. 3.1).



Dois pontos são instrumentos úteis para medir o espaço no meio inili' ou no desenvolvimento de  
qualquer tipo de projeto visual (fig. t,l. A)li (. 'lidemos cedo a utilizar o ponto como sistema de  
notação ideal, lllliin mm a régua e outros instrumentos de medição, como o compas-so. Quanto mais  
complexas forem as medidas necessárias à execução de um projeto visual, tanto maior será o número  
de pontos usados (fig. 3.3, 3.4).

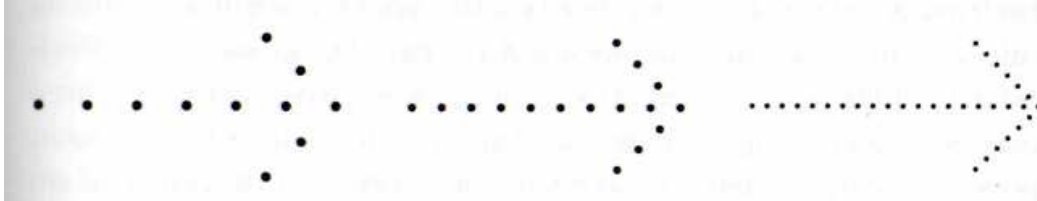


Quando vistos, os pontos se ligam, sendo, portanto, capazes de dirigir o olhar (fig. 3.5). Em grande  
numero e justapostos, os pontos criam a ilusão de tom ou de cor, o que, como já se observou aqui, é  
o fato visual em que se baseiam os meios mecânicos para a reprodução de qualquer tom contínuo  
(fig. 3.6, 3.7). O fenômeno perceptivo da fusão visual foi explorado por Seurat em seus quadros  
pontilhistas, de cor e tom extraordinariamente variados, ainda que ele só tenha utilizado quairo cores  
— amarelo, vermelho, azul e preto — e tenha aplicado a tinta com pincéis muito pequenos e  
pontiagudos. Todos os impressionistas exploraram os processos de fusão, contraste e organização,  
que se concretizavam nos olhos do espectador. Envolvente e estimulante, o processo era de alguma  
forma semelhante a algumas das mais recentes teorias de McLuhan, para as quais o envolvimento vi-  
sual e a participação no ato de ver são parte do significado. Mas ninguém investigou essas  
possibilidades tão completamente quanto Seurat, que, em seus esforços, parece ter antecipado o  
processo de quadricro-



mia a meio-tom, pelo qual são atualmente reproduzidos, na impressão em grande escala, quase todas as fotos e os desenhos em cores, de tom contínuo.

A capacidade única que uma série de pontos tem de conduzir o olhar é intensificada pela maior proximidade dos pontos (fig. 3.8).



## A linha

Quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificá-los individualmente, aumenta a sensação de direção, e a cadeia de pontos se transforma em outro elemento visual distintivo: a linha (fig. 3.9). Também poderíamos definir a linha como um ponto em movimento, ou como a história do movimento de um ponto, pois, quando fazemos uma marca contínua, ou uma linha, nosso procedimento se resume a colocar um marcador de pontos sobre uma superfície e movê-lo segundo uma determinada trajetória, de tal forma que as marcas assim formadas se convertam em registro (fig. 3.10).

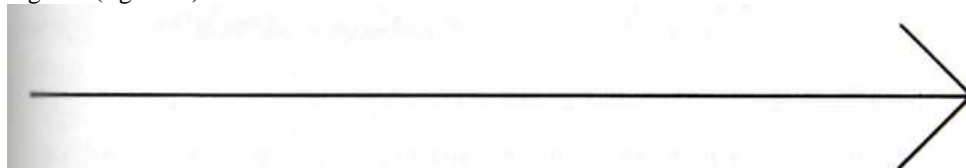


FIGURA 3.9

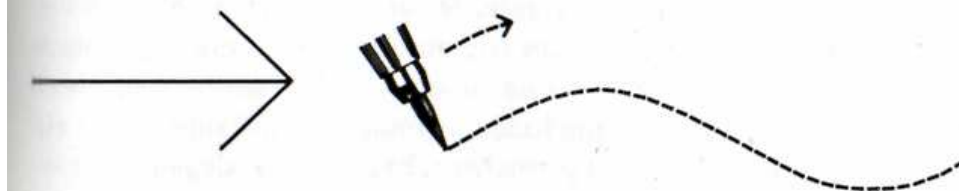


FIGURA 3.10

Nas artes visuais, a linha tem, por sua própria natureza, uma enorme energia. Nunca é estática; é o elemento visual inquieto e inquiridor do esboço. Onde quer que seja utilizada, é o instrumento fundamental da pré-visualização, o meio de apresentar, em forma palpável, aquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação. Dessa maneira, contribui enormemente para o processo visual. Sua natureza linear e fluida reforça a liberdade de experimentação. Contudo, apesar de sua flexibilidade e liberdade, a linha não é vaga: é decisiva, tem propósito e direção, vai para algum lugar, faz algo de definitivo. A linha, assim, pode ser rigorosa e técnica, servindo como elemento fundamental em projetos diagramáticos de construção mecânica e de arquitetura, além de aparecer em muitas outras representações visuais em grande escala ou de alta precisão métrica. Seja ela usada com flexibilidade e experimentalmente (fig. 3.11), ou com precisão e medidas rigorosas (fig. 3.12), a linha é o meio indispensável para tornar visível o que ainda não pode ser visto, por existir apenas na imaginação.





FIGURA 3.11



FIGURA 3.12

A linha é também um instrumento nos sistemas de notação, como, por exemplo, a escrita. A escrita, a criação de mapas, os símbolos elétricos e a música são exemplos de sistemas simbólicos nos quais a linha é o elemento mais importante. Na arte, porém, a linha é o elemento essencial do desenho, um sistema de notação que, simbolicamente, não representa outra coisa, mas captura a informação visual e a reduz a um estado em que toda informação visual supérflua é eliminada, e apenas o essencial permanece. Essa sobriedade tem um efeito extraordinário em desenhos ou pontas-secas, xilogravuras, águas-fortes e litografias.

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 inquiridora, 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 artista, seus sentimentos e emoções mais pessoais e, mais importante que tudo, sua visão.

A linha raramente existe na natureza, mas aparece no meio ambiente: na rachadura de uma calçada, nos fios telefônicos contra o céu, nos ramos secos de uma árvore no inverno, nos cabos de uma ponte. O elemento visual da linha é usado principalmente para expressar a justaposição de dois tons. A linha é muito usada para descrever essa justaposição, tratando-se, nesse caso, de um procedimento artificial.

## A forma

A linha descreve uma forma. Na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma. Existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. Cada uma das formas básicas (fig. 3.13) tem suas características específicas, e a cada uma «contribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nos-

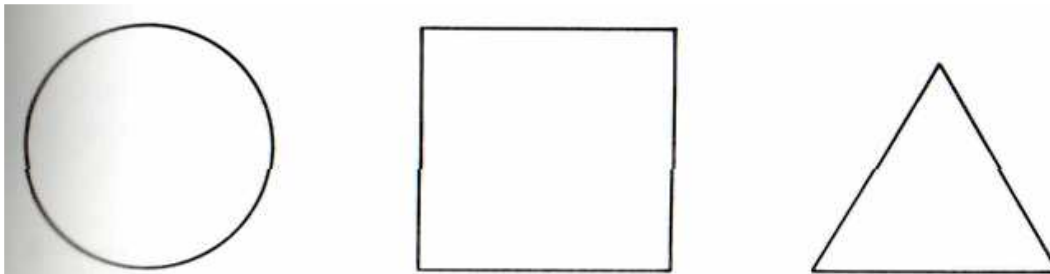


FIGURA 3.13

são próprias percepções psicológicas e fisiológicas. Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção.

Todas as formas básicas são figuras planas e simples, fundamentais, que podem ser facilmente descritas e construídas, tanto visual quanto verbalmente. O quadrado é uma figura de quatro lados, com ângulos retos rigorosamente iguais nos cantos e lados que têm exatamente o mesmo

comprimento (fig. 3.14). O círculo é uma figura continuamen-

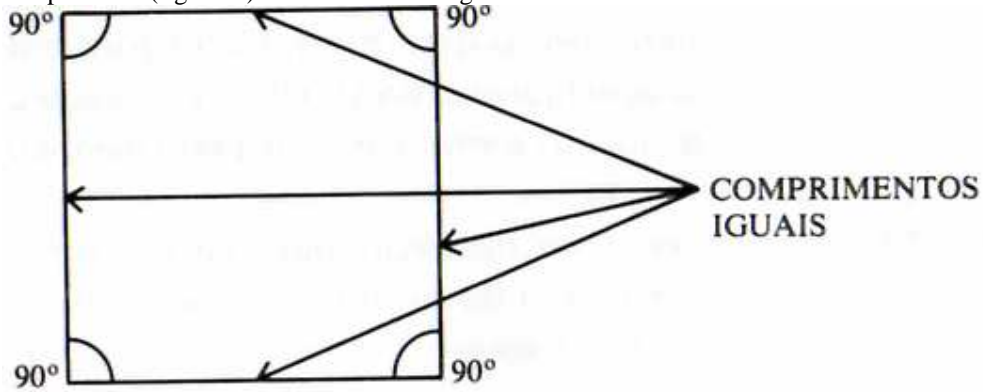


FIGURA 3.14



FIGURA 3.15

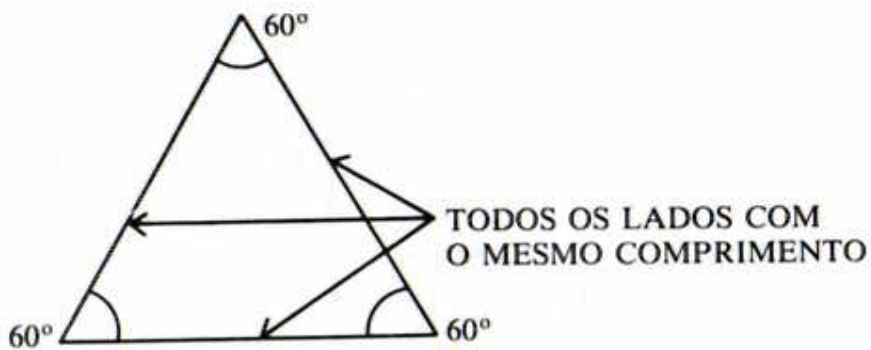


FIGURA 3.16

te curva, cujo contorno é, em todos os pontos, equidistante de seu ponto central (fig. 3.15). O triângulo equilátero é uma figura de três lados cujos ângulos e lados são todos iguais (fig. 3.16). A partir de combinações e variações infinitas dessas três formas básicas, derivamos todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana (fig. 3.17).

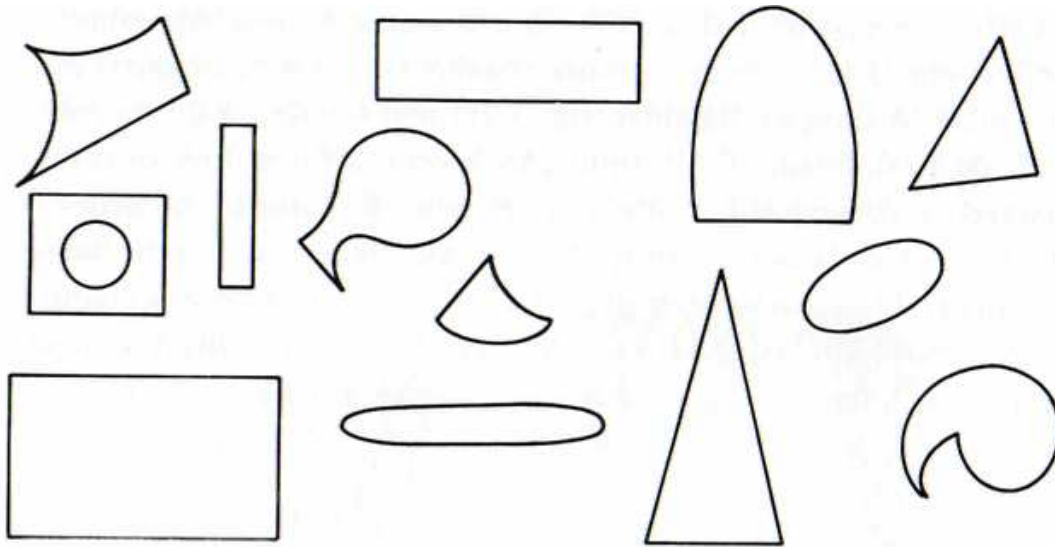


FIGURA 3.17

### Direção

Todas as formas básicas expressam três direções visuais básicas e significativas: o quadrado, a horizontal e a vertical (fig. 3.18); o triângulo, a diagonal (fig. 3.19); o círculo, a curva (fig. 3.20). Cada uma das direções visuais tem um forte significado associativo e é um valio-

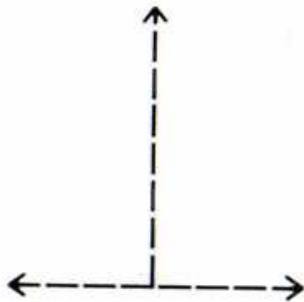


FIGURA 3.18

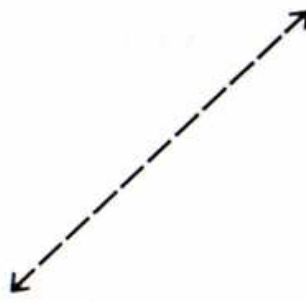


FIGURA 3.19

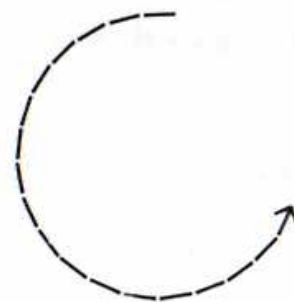


FIGURA 3.20

so instrumento para a criação de mensagens visuais. A referência horizontal-vertical (fig. 3.21) já foi aqui comentada, mas, a título de recordação, vale dizer que constitui a referência primária do homem, em termos de bem-estar e maneabilidade. Seu significado mais básico tem a ver não apenas com a relação entre o organismo humano e o meio ambiente, mas também com a estabilidade em todas as questões visuais. A necessidade de equilíbrio não é uma necessidade exclusiva do homem; dele também necessitam todas as coisas construídas e desenhadas. A direção diagonal (fig. 3.22) tem referência direta com a idéia de estabilidade. É a formulação oposta, a força direcional mais instável, e, conseqüentemente, mais provocadora das formulações visuais. Seu significado é ameaçador e quase literalmente perturbador. As forças direcionais curvas (fig. 3.23) têm significados associados à abrangência, à repetição e à calidez. Todas as forças direcionais são de grande importância para a intenção compositiva voltada para um efeito e um significado definidos.

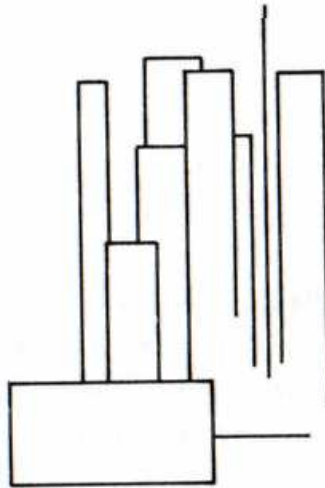


FIGURA 3.21

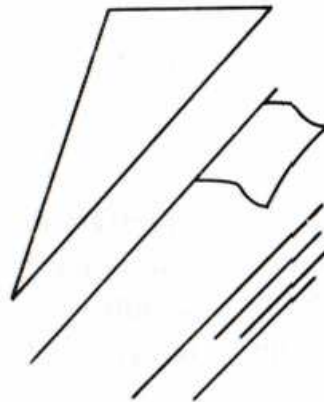


FIGURA 3.22

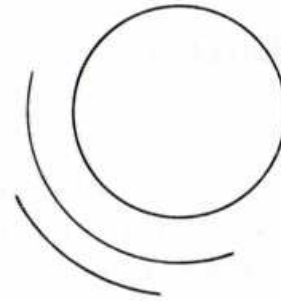


FIGURA 3.23

## Tom

As margens com que se usa a linha para representar um esboço rápido ou um minucioso projeto mecânico aparecem, na maior parte dos casos, em forma de justaposição de tons, ou seja, de intensidade da obscuridade ou claridade de qualquer coisa vista. Vemos graças à presença ou à ausência relativa de luz, mas a luz não se irradia com uniformidade no meio ambiente, seja ela emitida pelo Sol, pela Lua Ou por alguma fonte artificial. Se assim fosse, nos encontraríamos numa obscuridade tão absoluta quanto a que se manifesta na ausência completa de luz. A luz circunda as coisas, é refletida por superfícies brilhantes, incide sobre objetos que têm, eles próprios, claridade ou obscuridade relativa. As variações de luz ou de tom são os meios pelos quais distinguimos eticamente a complexidade da informação visual do ambiente. Em outras palavras, vemos o que é escuro porque está próximo ou se superpõe ao claro, e vice-versa (fig. 3.24, 3.25).



FIGURA 3.24

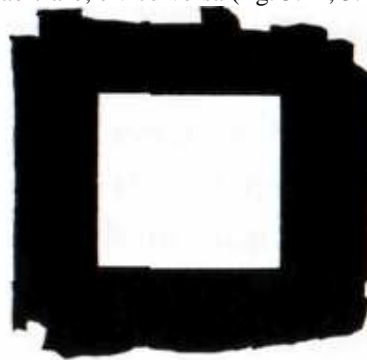


FIGURA 3.25

Na natureza, a trajetória que vai da obscuridade à luz é entremeada por múltiplas gradações sutis, que são extremamente limitadas nos meios humanos de reprodução da natureza, tanto na arte quanto no cinema. Quando observamos a tonalidade na natureza, estamos vendo a verdadeira luz. Quando falamos de tonalidade em artes gráficas, pintura, fotografia e cinema, fazemos referência a algum tipo de pigmento, tinta ou nitrato de prata, que se usa para simular o tom natural. Entre a luz e a obscuridade na natureza existem centenas de gradações tonais específicas, mas nas artes gráficas e na fotografia essas gradações são muito limitadas (fig. 3.26). Entre o pigmento branco e o preto, a escala tonal mais comumente usada tem cerca de treze gradações. Na *Bauhaus* e em muitas outras escolas de arte, sempre se desafiou os alunos a descobrir quantas gradações tonais distintas e identificáveis podiam representar entre o branco e o negro. Com grande sensibilidade e delicadeza, seu número pode chegar a trinta tons de cinza, mas



FIGURA 3.26



FIGURA 3.27

isso não é prático para o uso comum, por ser excessivamente sutil, em termos visuais. De que modo, então, pode o visualizador lidar com essa limitação tonal? A manipulação do tom através da justaposição diminui muito as limitações tonais inerentes ao problema de competir com a abundância de tons da natureza. Ao ser colocado numa escala tonal (fig. 3.27), um tom de cinza pode modificar-se dramaticamente. A possibilidade de uma representação tonal muito mais vasta pode ser obtida através da utilização desses meios.

O mundo em que vivemos é dimensional, e o tom é um dos melhores instrumentos de que dispõe o visualizador para indicar e expressar essa dimensão. A perspectiva é o método para a criação de muitos dos efeitos visuais especiais de nosso ambiente natural, e para a representação do modo tridimensional que vemos em uma forma gráfica bidimensional. Recorre a muitos artifícios para simular a distância, a massa, o ponto de vista, o ponto de fuga, a linha do horizonte, o nível do olho, etc. (fig. 3.28). No entanto, mesmo com a ajuda da perspecti-



FIGURA 3.28

va, a linha não criará, por si só, uma ilusão convincente da realidade; para tanto, precisa recorrer ao tom (fig. 3.29). O acréscimo de um fundo tonal reforça a aparência de realidade através da sensação de luz refletida e sombras projetadas. Esse efeito é ainda mais extraordinário nas formas simples e básicas como o círculo, que, sem informação tonal, não pareceria ter dimensão (fig. 3.30).

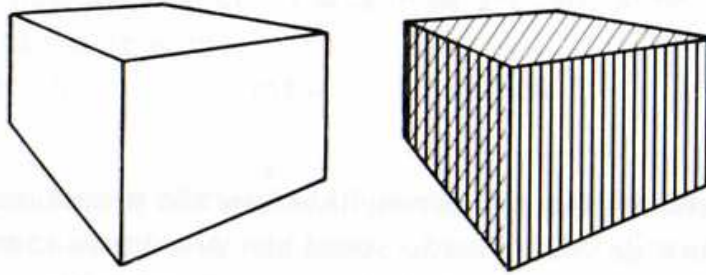


FIGURA 3.29

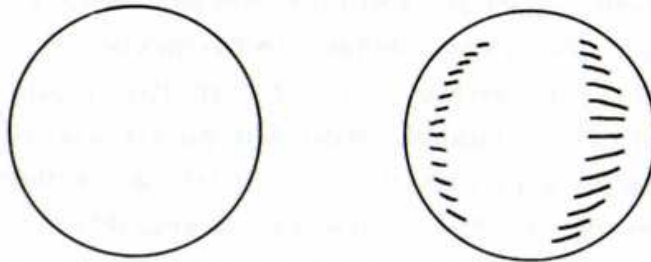


FIGURA 3.30

A claridade e a obscuridade são tão importantes para a percepção de nosso ambiente que aceitamos uma representação monocromática da realidade nas artes visuais, e o fazemos sem vacilar. Na verdade, os tons variáveis de cinza nas fotografias, no cinema, na televisão, nas águas-fortes, nas gravuras à maneira-negra e nos esboços tonais são substitutos monocromáticos, e representam um mundo que não existe, um mundo visual que só aceitamos devido ao predomínio dos valores tonais em nossas percepções (prancha 3.1)\*. A facilidade com que aceitamos a representação visual monocromática dá a exata medida da importância vital que o tom tem para nós, e, o que é ainda mais interessante, de como somos inconscientemente sensíveis aos valores monótonos e monocromáticos de nosso meio ambiente. Quantas pessoas se dão conta de que possuem essa sensibilidade? A razão desse surpreendente fato visual é que a sensibilidade tonal é básica para nossa sobrevivência. Só é superada pela referência vertical-horizontal enquanto pista visual do relacionamento que mantemos com o meio ambiente. Graças a ela vemos o movimento súbito, a profundidade, a distância e outras referências do ambiente. O valor tonal é outra maneira de descrever a luz. Graças a ele, e exclusivamente a ele, é que enxergamos.

• As pranchas 3.1 e 3.6 estão nas páginas 67 e 68

## Cor

As representações monocromáticas que tão prontamente aceitamos nos meios de comunicação visual são substitutos tonais da cor, substitutos disso que na verdade é um mundo cromático, nosso universo profusamente colorido. Enquanto o tom está associado a questões de sobrevivência, sendo portanto essencial para o organismo humano, a cor tem maiores afinidades com as emoções. É possível pensar na cor como o glacê estético do bolo, saboroso e útil em muitos aspectos, mas não absolutamente necessário para a criação de mensagens visuais. Esta seria uma visão muito superficial da questão. A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais. 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. Assim, a cor oferece um vocabulário enorme e de grande utilidade para o alfabetismo visual. A variedade de significados possíveis vem expressa neste fragmento do poema "The People, Yes", de Carl Sandburg:

Sendo vermelho o sangue de todos os homens de todas as nações  
a Internacional Comunista fez vermelho seu estandarte  
O papa Inocêncio IV deu aos cardeais seus primeiros capelos  
vermelhos dizendo que o sangue de um cardeal pertencia  
à santa madre igreja.

O vermelho, cor de sangue, é um símbolo.\*

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 vai muito pouco além da coleta de observações de nossas reações a ela. Não há um sistema unificado e definitivo de como se relacionam os matizes.

A cor tem três dimensões que podem ser definidas e medidas. *Matiz* ou croma, é a cor em si, e existe em número superior a cem. Cada matiz tem características individuais; os grupos ou categorias de cores compartilham efeitos comuns. Existem três matizes primários ou elementares: amarelo, vermelho e azul. Cada um representa qualidades fundamentais. O amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. As mesmas mudanças de efeito são obtidas com o amarelo, que se suaviza ao se misturar com o azul.

Em sua formulação mais simples, a estrutura da cor pode ser ensinada através do círculo cromático. As cores primárias (amarelo, vermelho e azul), e as cores secundárias (laranja, verde e violeta) aparecem invariavelmente nesse diagrama. Também é comum que nele se incluam as misturas adicionais de pelo menos doze matizes. A partir do simples diagrama do círculo cromático (prancha 3.2), é possível obter múltiplas variações de matizes.

A segunda dimensão da cor é a *saturação*, que é a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza. A cor saturada é simples, quase primitiva, e foi sempre a preferida pelos artistas populares e pelas crianças. Não apresenta complicações, e é explícita e inequívoca; compõe-se dos matizes primários e secundários. As cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, e até mesmo à ausência de cor, sendo sutis e repousantes. Quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção. Os resultados informacionais, na opção por uma cor saturada ou neutralizada, fundamentam a escolha em termos de intenção. Em termos, porém, de um efeito visual significativo, a diferença entre a saturação e a sua ausência é a mesma que existe entre o consultório de um dentista e o *Electric Circus*.

A terceira e última dimensão da cor é *acromática*. É o *brilho* relativo, do claro ao escuro, das gradações tonais ou de valor. É preciso observar e enfatizar que a presença ou a ausência de cor não afeta o tom, que é constante. Um televisor em cores é um excelente mecanismo para a demonstração desse fato visual. Ao acionarmos o controle da cor até que a emissão fique em branco e preto e tenhamos uma imagem monocromática, estaremos gradualmente removendo a saturação cromática. O processo não afeta em absoluto os valores tonais da imagem. Aumentar ou diminuir a saturação vem demonstrar a constância do tom, provando que a cor e o tom coexistem na percepção, sem se modificarem entre si.

A imagem posterior é o fenômeno visual fisiológico que ocorre quando o olho humano esteve fixado ou concentrado em alguma informação visual. Quando essa informação, ou objeto, é substituída por um campo branco e vazio, vê-se uma imagem negativa no espaço vazio. O efeito é associado às manchas que vemos depois que nosso olho é atingido pelo clarão repentino de *umf/ash*, ou por luzes muito brilhantes.

\* The blood of ali men of ali naitions being red/ lhe Communist Imernational na-med red its banner color/ Pope Innocem IV gave cardinaU iheir firsl red hais/ saying a cardinal's blood belonged (o lhe holy moiher church./ The bloodcolor red is a symbol.

Embora esse seja um exemplo extremo, qualquer material ou tom visual provocará uma imagem posterior. A imagem posterior negativa de uma cor produz a cor complementar, ou seu extremo oposto. Munstl baseou toda a estrutura de sua teoria da cor nesse fenômeno-



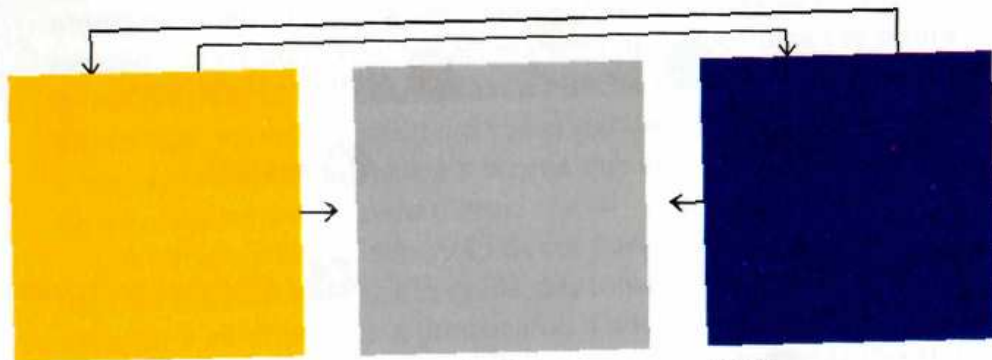
Prancha 3.1







Prancha 3.3

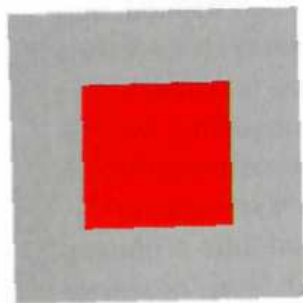


AMARELO

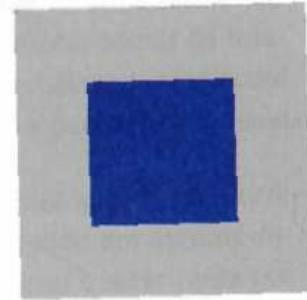
CINZA MÉDIO

ROXO

Prancha 3.4



Prancha 3.5



Prancha 3.6

no visual. Em seu círculo cromático, a cor oposta equivale à cor que leria a imagem posterior. Mas há outras implicações no alô de olharmos para uma cor pelo tempo suficiente para a produção de uma imagem posterior. Veremos primeiro a cor complementar. Se, por exemplo, eslivermos olhando para o amarelo, o púrpura aparecerá na área vazia de nossa imagem posterior (prancha 3.3). O amarelo é o matiz mais próximo ao branco ou à luz; o púrpura é o mais próximo do preto ou negro. A imagem posterior na prancha 3.3 não será apenas tonalmente mais escura que o valor do amarelo, mas será o tom mediano do cinza, desde que fossem misturados ou equilibrados (prancha 3.4). Um vermelho de valor tonal médio produziria um verde complementar do mesmo tom médio. A imagem posterior, portanto, parece reagir segundo um procedimento tonal idêntico ao do pigmento. Quando misturamos duas cores complementares, vermelho e verde, amarelo e púrpura, elas não apenas neutralizam seu respectivo croma, ou matiz, que passa a cinza, mas também produzem, através de sua mistura, um tom intermediário de cinza.

Há outra maneira de demonstrar esse processo. Duas cores complementares colocadas sobre o mesmo tom médio de cinza influenciam o tom neutro. O painel cinza com um matiz laranja-avermelhado e quente parece azulado ou frio (prancha 3.5), enquanto acontece o contrário com o

cinza sobre o qual se colocou um quadrado verde-azulado (prancha 3.6). O fundo cinza parece ter um tom quente e avermelhado. Essa experiência mostra que o olho vê o matiz oposto ou contrastante não só na imagem posterior, mas que, ao mesmo tempo, está vendo uma cor. O processo é chamado de contraste simultâneo, e sua importância psicofisiológica vai além de sua importância para a teoria da cor. E mais uma evidência a indicar a enorme necessidade de se atingir uma completa neutralidade, e, portanto, um repouso absoluto, necessidade que, no contexto visual, o homem não cessa de demonstrar.

Como a percepção da cor é o mais emocional dos elementos específicos do processo visual, ela tem grande força e pode ser usada com muito proveito para expressar e intensificar a informação visual. A cor não apenas tem um significado universalmente compartilhado através da experiência, como também um valor informativo específico, que se dá através dos significados simbólicos a ela vinculados. Além do significado cromático extremamente permutável da cor, cada um de nós tem suas preferências pessoais por cores específicas. Escolhemos a cor de nosso ambiente e de nossas manifestações. Mas são muito poucas as concepções ou preocupações analíticas com relação aos métodos ou motivações de que nos valem para chegar a nossas opções pessoais em termos do significado e do efeito da cor. Quando um jóquei veste as cores de um determinado proprietário, um soldado enverga seu uniforme ou uma nação exhibe sua bandeira, a tentativa de encontrar um significado simbólico em suas cores pode ser óbvia. Não acontece exatamente o mesmo com nossas escolhas pessoais das cores, que são menos simbólicas e, portanto, de definição menos clara. Mesmo assim, pensemos nisso ou não, tenhamos ou não consciência disso, o fato é que revelamos muitas coisas ao mundo sempre que optamos por uma determinada cor.

## Textura

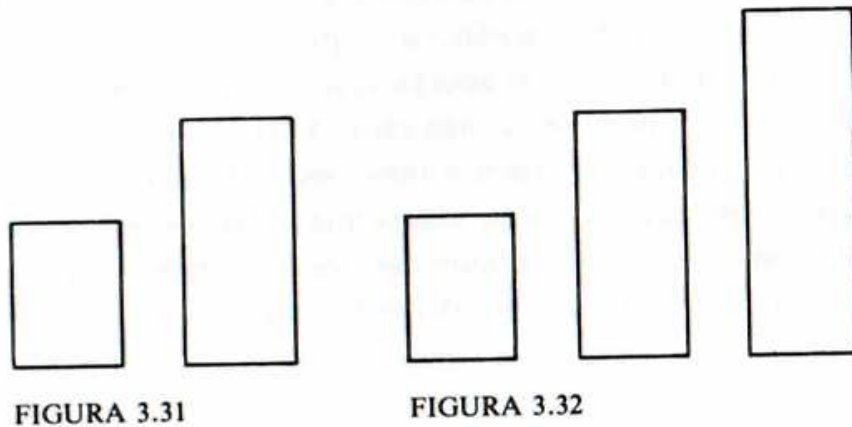
A textura é o elemento visual que com freqüência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos. É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de um determinado tecido ou dos traços superpostos de um esboço. Onde há uma textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem, não como tom e cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo. O aspecto da lixa e a sensação por ela provocada têm o mesmo significado intelectual, mas não o mesmo valor. São experiências singulares, que podem ou não sugerir-se mutuamente em determinadas circunstâncias. O julgamento do olho costuma ser confirmado pela mão através da objetividade do tato. É realmente suave ou apenas parece ser? Será um entalhe ou uma imagem em realce? Não é de admirar que sejam tantos os letrados onde se lê "Favor não tocar"!

A textura se relaciona com a composição de uma substância através de variações mínimas na superfície do material. A textura deveria funcionar como uma experiência sensível e enriquecedora. Infelizmente, nas lojas caras, os avisos "Não tocar" coincidem, em parte, com o comportamento social, e somos fortemente condicionados a não tocar as coisas ou pessoas de nenhuma forma que se aproxime de um envolvimento sensual. O resultado é uma experiência tátil mínima, e mesmo o temor do contato tátil; o sentido do tato cego é cuidadosamente reprimido naqueles que vêem. Agimos com excessiva cautela quando estamos de olhos vendados ou no escuro, avançando às apalpadelas, e, devido à limitação de nossa experiência tátil, com freqüência somos incapazes de reconhecer uma textura. Na Expo Montreal de 1967, o 5 + Comingo Pavilion foi projetado para que os visitantes explorassem a qualidade de seus cinco sentidos. Era uma experiência agradável e de grande apelo popular. As pessoas cheiravam uma série de lubos, que ofereciam uma grande variedade de odores, embora suspeitassem, com razão, que alguns não seriam agradáveis. Ouviam, olhavam, degustavam, mas ficavam inibidas e inseguras diante dos buracos escancarados nos quais deviam penetrar às cegas. O que temiam? Parece que a abordagem investigadora, natural, livre e "manual" do bebê e da criança foi eliminada no adulto pela — quem saberá ao certo? — ética anglo-saxã, pela repressão puritana e pelos tabus instintivos. Seja qual for o motivo, o resultado nos priva de um de nossos mais ricos sentidos, Mas o problema não é infreqüente neste mundo cada vez mais plástico e voltado para as aparências. 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. Na guerra, o homem copia esse método de camuflagem, numa resposta às mesmas necessidades de sobrevivência que o inspiram na natureza.

## Escala

Todos os elementos visuais são capazes de se modificar e se definir uns aos outros. O processo constitui, em si, o elemento daquilo que chamamos de escala. A cor é brilhante ou apagada, dependendo da justaposição, assim como os valores tonais relativos passam por enormes modificações visuais, dependendo do tom que lhes esteja ao lado ou atrás. Em outras palavras, o grande não pode existir sem o pequeno (fig. 3.31). Porém, mesmo quando se estabelece o grande através do pequeno, a escala toda pode ser modificada pela introdução de outra modificação visual (fig. 3.32). A escala pode ser estabelecida não só através do tamanho relativo das pistas visuais, mas também através das relações com o campo ou com o ambiente. Em termos de escala, os resultados visuais são fluidos, e não absolutos, pois estão sujeitos a muitas variáveis modificadoras. Na figura 3.33, o quadrado pode ser considerado grande devido a sua relação de tamanho com o campo, ao passo que o quadrado da figura 3.34 pode ser visto como pequeno, em decorrência de seu tamanho relativo no campo. Tudo o que vem sendo afirmado é verdadeiro no contexto da escala e falso em termos de medida, pois o quadrado da figura 3.33 é menor que o da figura. 3.34.



A escala é muito usada nos projetos e mapas para representar uma medida proporcional real. A escala costuma indicar, por exemplo, que 1cm: 10km, ou 1cm:20km. No globo terrestre são representadas distâncias enormes através de medidas pequenas. Tudo isso requer uma certa ampliação de nosso entendimento, para que possamos visualizar.

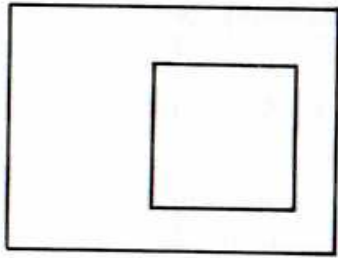


FIGURA 3.33

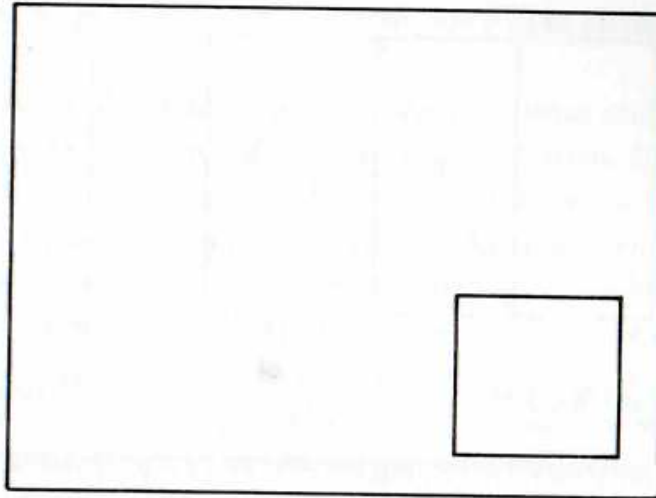


FIGURA 3.34

em termos da distância real, as medidas simuladas num projeto ou mapa. A medida é parte integrante da escala, mas sua importância não é crucial. Mais importante é a justaposição, o que se encontra ao lado do objeto visual, em que cenário ele se insere; esses são os fatores mais importantes.

No estabelecimento da escala, o fator fundamental é a medida do próprio homem. Nas questões de *design* que envolvem conforto e adequação, tudo o que se fabrica está associado ao tamanho médio das proporções humanas. Existe uma proporção ideal, um nível médio, e todas as infinitas variações que nos fazem portadores de uma natureza única. A produção em série é certamente regida pelas proporções do homem médio, e todos os objetos grandes, como carros e banheiras, são a elas adaptados. Por outro lado, as roupas produzidas em série são de tamanho muito variável, uma vez que são enormes as diferenças de tamanho das pessoas.

Existem fórmulas de proporção nas quais a escala pode basear-se; a mais famosa é a seção áurea grega, uma fórmula matemática de grande elegância visual. Para obtê-la, é preciso seccionar um quadrado e usar a diagonal de uma de suas metades como raio, para ampliar as dimensões do quadrado, de tal modo que ele se converta num retângulo áureo. Na proporção obtida,  $a:b = c:a$ . O método de construir a proporção é mostrado nas figuras 3.35 e 3.36. A seção áurea foi usada pelos gregos para conceber a maior parte das coisas que criaram, des-

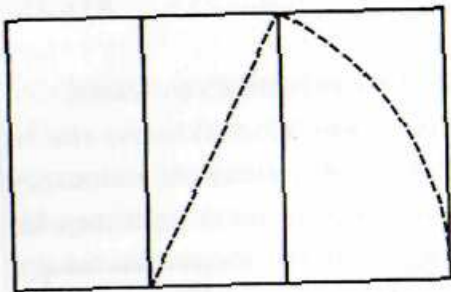


FIGURA 3.35

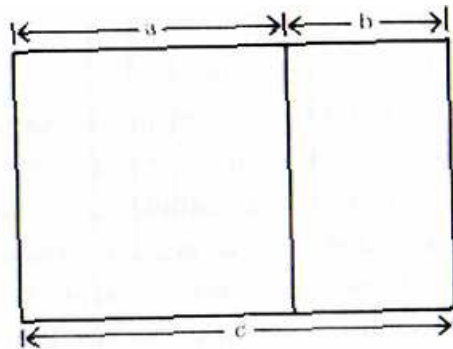


FIGURA 3.36

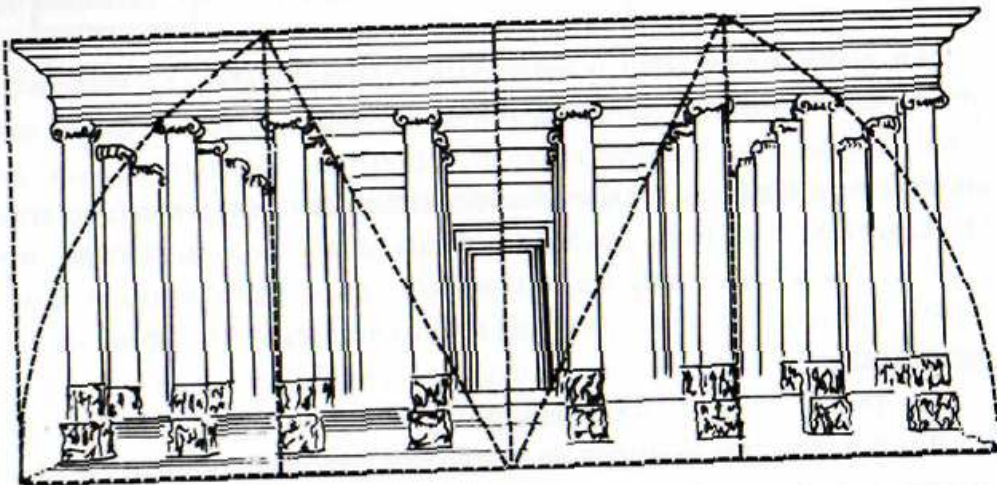


FIGURA 3.37

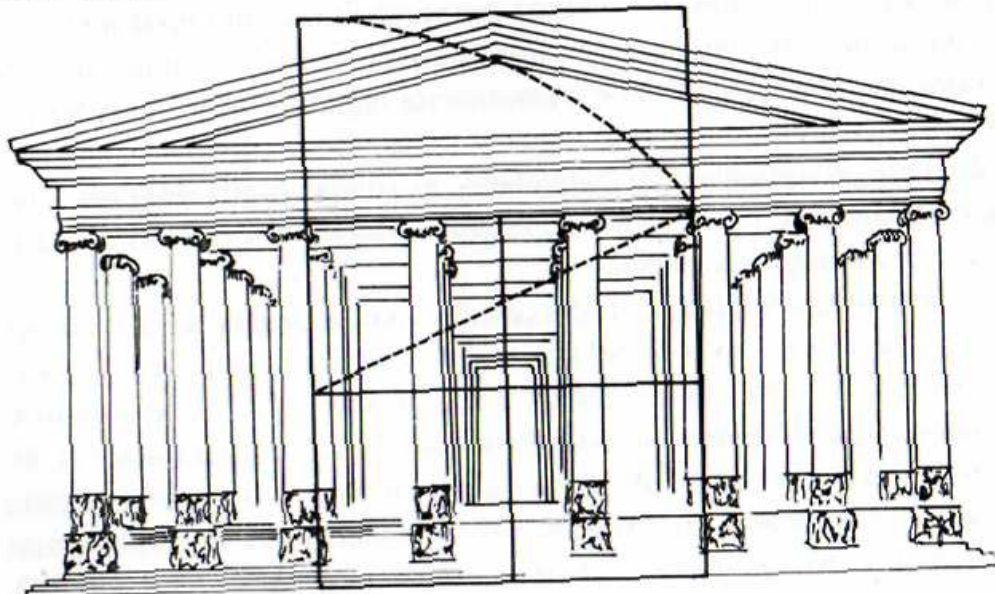


FIGURA 3.38

de as ânforas clássicas até as plantas baixas dos templos e suas projeções verticais (fig. 3.37, 3.38).

Há muitos outros sistemas de escala; a versão contemporânea mais importante é a que foi concebida pelo falecido arquiteto francês Lê Corbusier. Sua unidade modular, na qual se baseia

todo o sistema, é o tamanho do homem, e a partir dessa proporção ele estabelece uma altura média de teto, uma porta média, uma abertura média de janela, etc, Tudo se transforma em unidade e é passível de repetição. Por mais estranho que pareça, o sistema unificado da produção em série incorpora esses efeitos, e as soluções criativas do *design* com frequência se vêem limitadas pelos elementos de que se dispõe para trabalhar.

Aprender a relacionar o tamanho com o objetivo e o significado é essencial na estruturação da mensagem visual. O controle da escala pode fazer uma sala grande parecer pequena e aconchegante, e uma sala pequena, aberta e arejada. Esse efeito se estende a toda manipulação do espaço, por mais ilusório que possa ser.

## Dimensão

A representação da dimensão em formatos visuais bidimensionais também depende da ilusão. A dimensão existe no mundo real. Não só podemos senti-la, mas também vê-la, com o auxílio de nossa visão es-tereóptica e binocular. Mas em nenhuma das representações bidimensionais da realidade, como o desenho, a pintura, a fotografia, o cinema e a televisão, existe uma dimensão real; ela é apenas implícita. A ilusão pode ser reforçada de muitas maneiras, mas o principal artifício para simulá-la é a convenção técnica da perspectiva. Os efeitos produzidos pela perspectiva podem ser intensificados pela manipulação tonal, através do claro-escuro, a dramática ênfase de luz e sombra.

A perspectiva tem fórmulas exatas, com regras múltiplas e complexas. Recorre à linha para criar efeitos, mas sua intenção final é produzir uma sensação de realidade. Há algumas regras e métodos bastante fáceis de demonstrar. Mostrar de que modo dois planos de um cubo aparecem aos nossos olhos depende, em primeiro lugar (como se vê na figura 3.39), de que se estabeleça o nível do olho. Só há um ponto de fuga no qual um plano desaparece. O cubo de cima é visto do ponto

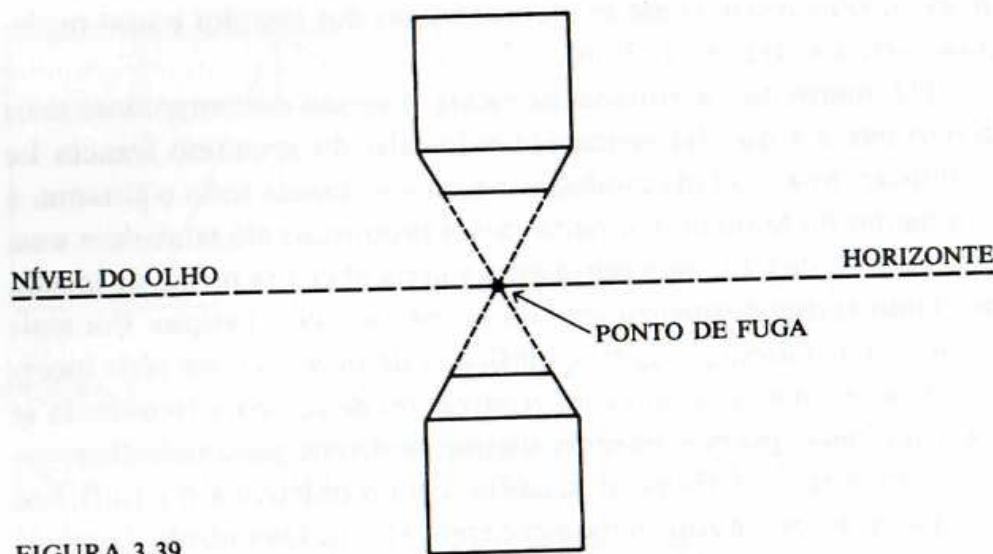


FIGURA 3.39

de vista de uma minhoca, e o inferior, do ponto de vista do olho de um pássaro.

Na figura 3.40, dois pontos de fuga precisam ser usados para expressar a perspectiva de um cubo com três faces à mostra. Esses dois exemplos são demonstrações extremamente simples de como funciona a perspectiva. Apresentá-la adequadamente exigiria uma quantidade enorme de explicações. O artista por certo não usa cegamente a pers-

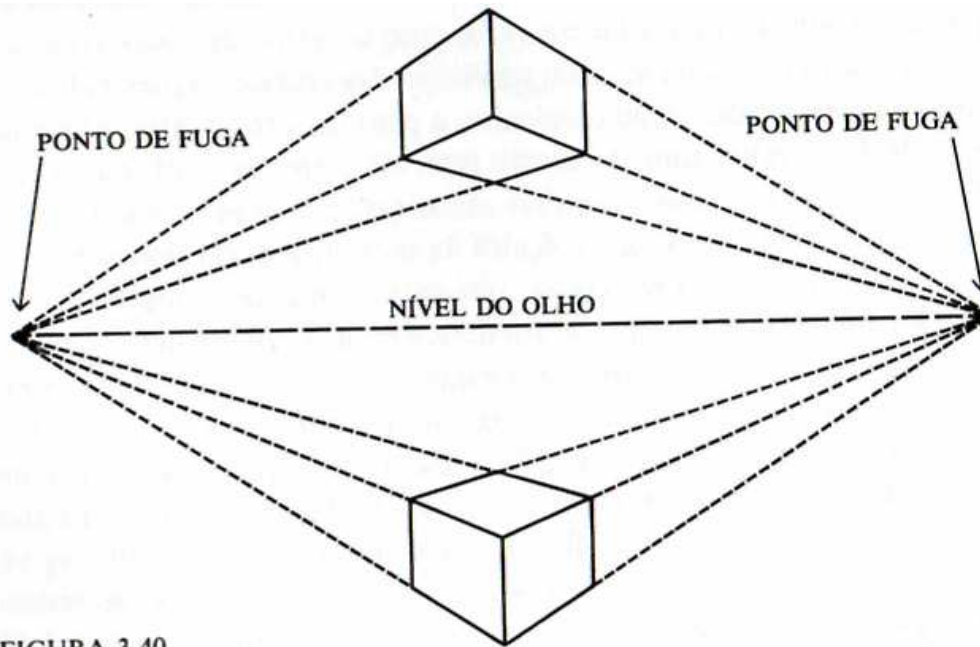


FIGURA 3.40

pectiva; ele a usa e a conhece. Em termos ideais, os aspectos técnicos da perspectiva estão presentes em sua mente graças a um estudo cuidadoso, e podem ser usados com grande liberdade.

A perspectiva predomina na fotografia. A lente compartilha com o olho algumas das propriedades deste, e simular a dimensão é uma de suas capacidades principais. Mas existem outras diferenças cruciais. O olho tem uma ampla visão periférica (fig. 3.41), algo que a câmera é incapaz de reproduzir.

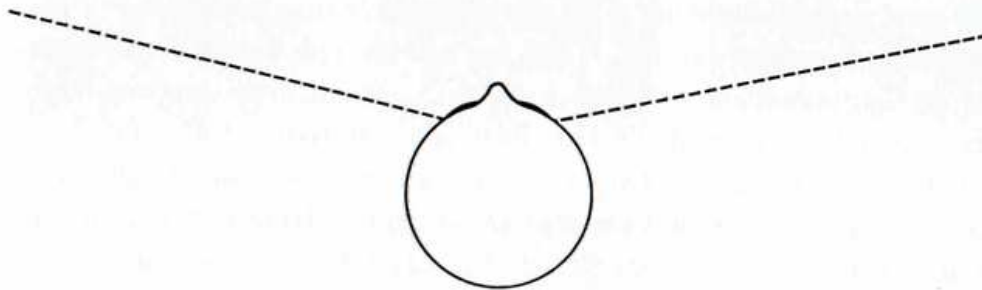


FIGURA 3.41

A amplitude de campo da câmera é variável, ou seja, o que ela pode ver e registrar é determinado pelo alcance focal de sua lente. Mas ela não pode competir com o olho sem a enorme distorção de uma lente olho-de-peixe. A lente normal (fig. 3.43) não tem absolutamente a amplitude de campo do olho, mas o que ela vê se aproxima muito da perspectiva do olho. A teleobjetiva (fig. 3.42) pode registrar informações visuais de uma forma inacessível ao olho, contraindo o espaço



FIGURA 3.42



FIGURA 3.43

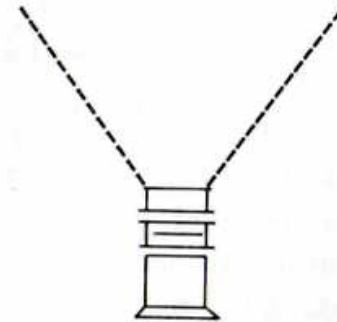


FIGURA 3.44

como um acordeão. A grande angular aumenta a amplitude do campo, mas também não é de modo algum capaz de cobrir a área dos olhos (fig. 3.44). Mesmo sabendo que a câmara tem sua perspectiva específica e diferente da do olho humano, uma coisa é certa: a câmara pode reproduzir o ambiente com uma precisão extraordinária e uma grande riqueza de detalhes.

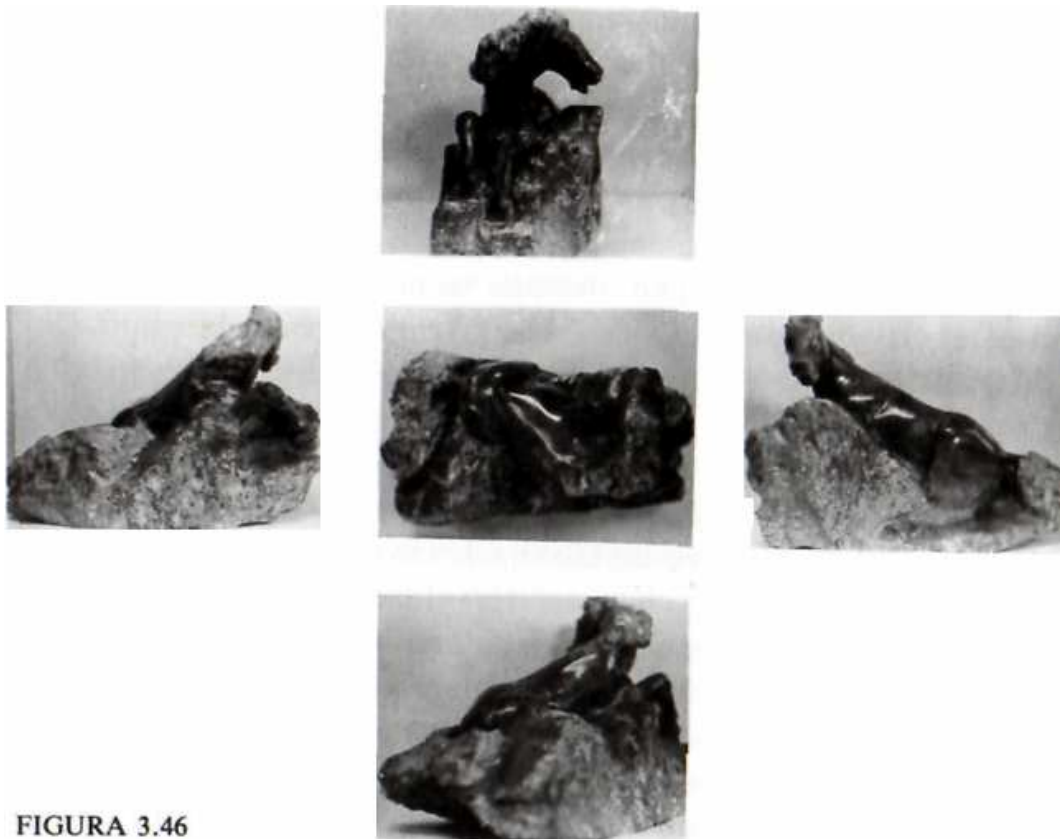
A dimensão real é o elemento dominante no desenho industrial, no artesanato, na escultura e na arquitetura, e em qualquer material visual em que se lida com o volume total e real. Esse é um problema de enorme complexidade, e requer capacidade de pré-visualizar e planejar em tamanho natural. A diferença entre o problema da representação do volume em duas dimensões e a construção de um objeto real em três dimensões pode ser bem ilustrada pela figura 3.45, onde se vê uma escultura como uma silhueta aumentada, com algum detalhamento. Na figura 3.46 temos cinco vistas (superior, frontal, posterior, direita, esquerda) de uma escultura. As cinco vistas representam apenas alguns dos milhares de silhuetas que essa escultura pode apresentar. O corte dessa escultura em pedaços da espessura de uma folha de papel resultaria em um número infinito de silhuetas.



FIGURA 3.45

É essa enorme complexidade de visualização dimensional que exige do criador uma imensa capacidade de apreensão do conjunto. Para a boa compreensão de um problema, a concepção e o planejamento de um material visual tridimensional exige sucessivas etapas, ao longo das quais se possa refletir e encontrar as soluções possíveis. Primeiro vem o esboço, geralmente em perspectiva. Pode haver um número in-





**FIGURA 3.46**

finito de esboços, flexíveis, inquiridores e descompromissados. Depois vêm os desenhos de produção, rígidos e mecânicos. Os requisitos técnicos e de engenharia necessários à construção ou manufatura exigem que tudo seja feito com riqueza de pormenores. Por último, apesar dos altos custos que acarreta, a elaboração de uma maquete (fig. 3.47) talvez seja a única forma de fazer com que as pessoas de pouca sensibili-



**FIGURA 3.47**

dade para a visualização possam ver como uma determinada coisa vai ficar em sua forma definitiva. Apesar de nossa experiência humana total estabelecer-se em um mundo dimensional, tendemos a conceber a visualização em termos de uma criação de marcas, ignorando os problemas especiais da questão visual que nos são colocados pela dimensão.

## **Movimento**

Como no caso da dimensão, o elemento visual do movimento se encontra mais freqüentemente implícito do que explícito no modo visual. Contudo, o movimento (alvz seja uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana. Na verdade, o movimento enquanto tal só existe no cinema, na televisão, nos encantadores mobiles de Alexander Calder e onde quer que alguma coisa visualizada e criada tenha um componente de movimento, como no caso da maquinaria ou das vitrinas. As técnicas, porém, podem enganar o olho; a ilusão de textura ou dimensão parecem reais graças ao uso de uma intensa manifestação de detalhes, como acontece com a textura, e ao uso da perspectiva e luz e sombra intensificadas, como no caso da dimensão. A sugestão de movimento nas manifestações visuais estáticas é mais difícil de conseguir sem que ao mesmo tempo se distorça a realidade, mas está implícita em tudo aquilo que vemos, e deriva de nossa experiência completa de movimento na vida. Em parte, essa ação implícita se projeta, tanto psicológica quanto cinestésicamente, na informação visual estática. Afinal, a exemplo do universo tonal do cinema acromático que tão prontamente aceitamos, as formas estáticas das artes visuais não são naturais a nossa experiência. Esse universo imóvel e congelado é o melhor que fomos capazes de criar até o advento da película cinematográfica e seu milagre de representação do movimento. Observe-se porém que, mesmo nessa forma, não existe o verdadeiro movimento, como nós o conhecemos; ele não se encontra no meio de comunicação, mas no olho do espectador, através do fenômeno fisiológico da "persistência da visão". A película cinematográfica é na verdade uma série de imagens imóveis com ligeiras modificações, as quais, quando vistas pelo homem a intervalos de tempo apropriados, fundem-se mediante um fator remanescente da visão, de tal forma que o movimento parece real. Algumas das propriedades da "persistência da visão" podem constituir a razão incorreta do uso da palavra "movimento" para descrever tensões e ritmos compositivos nos dados visuais quando, na verdade, o que está sendo visto é fixo e imóvel. Um quadro, uma foto ou a estampa de um tecido podem ser estáticos, mas a quantidade de repouso que compositivamente projetam pode implicar movimento, em resposta à ênfase e à intenção que o artista teve ao concebê-los. O processo da visão não é pródigo em repouso.

O olho explora continuamente o meio ambiente, em busca de seus inúmeros métodos de absorção das informações visuais. A convenção formalizada da leitura, por exemplo, segue uma seqüência organizada (fig. 3.48). Enquanto método de visão, o esquadramento parece ser desestruturado, mas, por mais que seja regido pelo acaso, as pesquisas e medições demonstram que os padrões de esquadramento humano são tão individuais e únicos quanto as impressões digitais. É possível fazer essa medição projetando-se uma luz no olho e registrando-se, sobre um filme, o reflexo na pupila à medida que o olho contempla alguma coisa (fig. 3.49). O olho também se move em resposta ao processo inconsciente de medição e equilíbrio através do "eixo senlido" e das preferências esquerda-direita e alto-baixo (fig. 3.50). Uma vez que dois ou mesmo todos esses três métodos visuais podem ocorrer simultaneamente, fica claro que existe ação não apenas no que se vê, mas também no processo da visão.

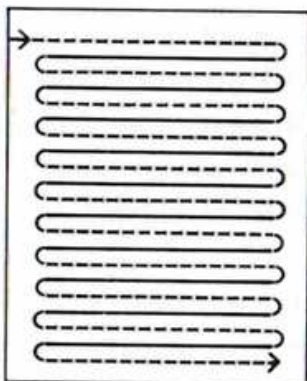


FIGURA 3.48

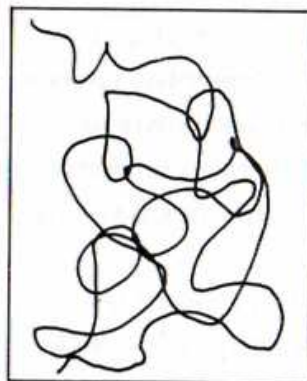


FIGURA 3.49

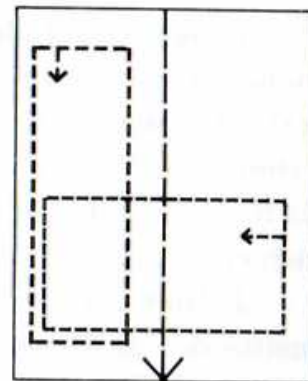


FIGURA 3.50

O milagre do movimento como componente visual é dinâmico. O homem tem usado a criação de imagens e de formas com múltiplos objetivos, dos quais um dos mais importantes é a objetivação de

si mesmo. Nenhum meio visual pôde até hoje equiparar-se à película cinematográfica enquanto espelho completo e eficaz do homem.

Todos esses elementos, o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento são os componentes irredutíveis dos meios visuais. Constituem os ingredientes básicos com os quais contamos para o desenvolvimento do pensamento e da comunicação visuais. Apresentam o dramático potencial de transmitir informações de forma fácil e direta, mensagens que podem ser apreendidas com naturalidade por qualquer pessoa capaz de ver. Essa capacidade de transmitir um significado universal tem sido universalmente reconhecida mas não buscada com a determinação que a situação exige. A informação instantânea da televisão transformará o mundo numa aldeia global, diz McLuhan. Mesmo assim, a linguagem continua dominando os meios de comunicação. A linguagem separa, nacionaliza; o visual unifica. A linguagem é complexa e difícil; o visual tem a velocidade da luz, e pode expressar instantaneamente um grande número de idéias. Esses elementos básicos são os meios visuais essenciais. A compreensão adequada de sua natureza e de seu funcionamento constitui a base de uma linguagem que não conhecerá nem fronteiras nem barreiras.

## Exercícios

1. Num quadrado de dez centímetros, faça uma colagem com alguns ou todos os seguintes elementos visuais específicos: ponto, linha, textura. Cada colagem deve ser constituída de muitos exemplos do elemento, tal como ele é encontrado impresso ou desenhado, e organizada de modo a demonstrar algumas das características essenciais desse elemento.
2. Num quadrado de dez centímetros, num círculo de dez centímetros de diâmetro ou num triângulo de dez centímetros de base, componha uma colagem com os objetos ou as ações que mais comumente se associem a essa forma básica. Os exemplos podem ser buscados numa revista, ou em qualquer outro material impresso ou desenhado. A composição deve enfatizar a natureza da forma escolhida.
3. Pegue uma folha de papel colorido e faça um desenho ou uma colagem que expresse o(s) significado(s) que essa cor tem para você. Tente encontrar um significado universal para essa cor.
4. Fotografe ou faça uma colagem onde deliberadamente se encontre um objeto conhecido, de pequeno tamanho, mas que torne menor um outro objeto que sabemos ser grande. A surpresa tornará manifesto o sentido fortemente predeterminado que todos temos da escala.
5. Escolha uma foto ou pintura de qualquer tema, e relacione os elementos básicos que você nela identificar.

## ANATOMIA DA MENSAGEM VISUAL

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: o *re-presentacional* — aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; o *abstrato* — a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e o *simbólico* — o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados. Todos esses níveis de resgate de informações são interligados e se sobrepõem, mas é possível estabelecer distinções suficientes entre eles, de tal modo que possam ser analisados tanto em termos de seu valor como tática potencial para a criação de mensagens quanto em termos de sua qualidade no processo da visão.

A visão define o ato de ver em todas as suas ramificações. Vemos com precisão de detalhes, e aprendemos e identificamos todo material visual elementar de nossas vidas para mantermos uma relação mais competente com o mundo. Esse é o mundo no qual compartilhamos céu e mar, árvores, relva, areia, terra, noite e dia; esse é o mundo da natureza. Vemos o mundo que criamos, um mundo de cidades, aviões, casas e máquinas; é o mundo da manufatura e da complexidade da tecnologia moderna. Aprendemos instintivamente a compreender e a atuar psicofisiologicamente no meio ambiente e, intelectualmente, a conviver e a operar com esses objetos mecânicos que são necessários a nossa sobrevivência. Tanto instintiva quanto intelectualmente, grande parte do processo de aprendizagem é visual. A visão é o único elemento necessário à compreensão visual. Para falar ou entender uma língua, não é preciso ser alfabetizado; não precisamos ser visualmente alfabetizados para fazer ou compreender mensagens. Essas faculdades são intrínsecas ao homem, e, até certo

ponto, acabam por manifestar-se com ou sem o auxílio da aprendizagem e de modelos. Assim como se desenvolvem na história, também o fazem na criança. O *input* visual é de profunda importância para a compreensão e a sobrevivência. No entanto, toda a área da visão tem sido compartimentada e vem sofrendo um processo de perda de importância enquanto meio fundamental de comunicação. Uma explicação para essa abordagem bastante negativa é que o talento e a competência visuais não eram vistos como acessíveis a todos, ao contrário do que ocorria com a aquisição e o domínio da linguagem verbal. Isso não é mais verdadeiro, se é que alguma vez o foi. Parte do presente e a maior parte do futuro vão estar nas mãos de uma geração condicionada pela fotografia, pelo cinema e pela televisão, e que terá na câmera e no computador visual um importante complemento intelectual. Um meio de comunicação não nega o outro. Se a linguagem pode ser comparada ao modo visual, deve-se compreender que não existe uma competição entre ambos, mas que é preciso simplesmente avaliar suas respectivas possibilidades em termos de eficácia e viabilidade. O alfabetismo visual tem sido e sempre será uma extensão da capacidade exclusiva que o homem tem de criar mensagens.

A reprodução da informação visual natural deve ser acessível a todos. Deve ser ensinada e pode ser aprendida, mas é preciso observar que nela não há um sistema estrutural arbitrário e externo, semelhante ao da linguagem. A informação complexa que existe diz respeito ao âmbito da importância sintática do funcionamento das percepções do organismo humano. Vemos, e compreendemos aquilo que vemos. A solução de problemas está estreitamente ligada ao modo visual. Podemos até mesmo reproduzir a informação visual que nos cerca, através da câmera, e, mais ainda, preservá-la e expandi-la com a mesma simplicidade de que somos capazes através da escrita e da leitura, e, o que é mais importante, através da impressão e da produção em série da linguagem. O difícil é como fazê-lo. De que maneira a comunicação visual pode ser entendida, aprendida e expressa? Até a invenção da câmera, esse campo pertencia exclusivamente ao artista, excetuando-se as crianças e os povos primitivos, que desconheciam o fato de possuir essa competência. Por exemplo, todos somos capazes de ver e reconhecer um pássaro. Podemos ampliar esse conhecimento até a generalização de toda uma espécie e seus atributos. Para alguns observadores, a informação visual não vai além do nível primário de informação. Para Leonardo da Vinci, um pássaro significava voar, e seu estudo desse fato levou-o a tentar a invenção de máquinas voadoras. Vemos um pássaro, talvez um tipo específico de pássaro, digamos uma pomba, e isso tem um significado ampliado de paz ou amor. O visionário não se detém diante do óbvio; através da superfície dos fatos visuais, vê mais além, e chega a esferas muito mais amplas de significado.

## Representação

A realidade é a experiência visual básica e predominante. A categoria geral total do pássaro é definida em termos visuais elementares. Um pássaro pode ser identificado através de uma forma geral, e de características lineares e detalhadas. Todos os pássaros compartilham referentes visuais comuns dentro dessa categoria mais ampla. Em termos predominantemente representacionais, porém, os pássaros se inserem em classificações individuais, e o conhecimento de detalhes mais sutis de cor, proporção, tamanho, movimento e sinais específicos é necessário para que possamos distinguir uma gaivota de uma cegonha, ou um pombo de um gaio. Existe ainda um outro nível na identificação individual de pássaros. Um determinado tipo de canário pode ter traços individuais específicos que o excluam de toda a categoria dos canários. A idéia geral de um pássaro com características comuns avança até o pássaro específico através de fatores de identificação cada vez mais detalhados. Toda essa informação visual é facilmente obtida através dos diversos níveis da experiência direta do ato de ver. Todos nós somos a câmera original; todos podemos armazenar e recordar, para nossa utilização e com grande eficiência visual, toda essa gama de informações visuais. As diferenças entre a câmera e o cérebro humano remetem à fidelidade da observação e à capacidade de reproduzir a informação visual. Não há dúvida de que, em ambas as áreas, o artista e a câmera são detentores de uma destreza especial.

Além de um modelo tridimensional realista, a coisa mais próxima da visão concreta de um pássaro, na experiência direta, seria uma foto cuidadosamente exposta e focada do mesmo, em suas cores plenas e naturais. A foto se equipara à habilidade do olho e do cérebro, reproduzindo o pássaro real em seu meio ambiente real. Costumamos dizer que se trata de um efeito realista. É preciso notar, porém, que na experiência direta, ou em qualquer nível da escala de expressão visual, da foto ao esboço impressionista, toda experiência visual está fortemente sujeita à interpretação individual. Da resposta "Vejo um pássaro" a "Vejo o vôo" e aos múltiplos níveis e graus de significado e intenção que as medeiam e ultrapassam, a mensagem está sempre aberta à modificação subjetiva. Somos

iodos únicos. Qualquer inibição no estudo (e até mesmo na estruturação) do potencial visual humano que provenha do medo de que tal avanço possa levar à destruição do espírito criativo, ou à conformidade, é absolutamente injustificável. Na verdade, a mística que passou a envolver os visualizadores, de pintores a arquitetos, deixa implícito o fato de que fazem uma abordagem não-cerebral de seu trabalho. O desenvolvimento de material visual não deve ser mais dominado pela inspiração e ameaçado pelo método do que o seu contrário. Fazer um filme, produzir um livro e pintar um quadro constituem sempre uma aventura complexa, que deve recorrer tanto à inspiração quanto ao método. As regras não ameaçam o pensamento criativo em matemática; a gramática e a ortografia não representam um obstáculo à escrita criativa. A coerência não é antiestética, e uma concepção visual bem expressa deve ter a mesma elegância e beleza que encontramos num teorema matemático ou num soneto bem elaborado.

A fotografia é o meio de representação da realidade visual que mais depende da técnica. A invenção da "câmara escura", no Renascimento, como um brinquedo para ver o ambiente reproduzido na parede ou no assoalho foi só a primeira etapa de uma árvore muito frondosa, que nos permitiu chegar, através do cinema e da fotografia, ao enorme e poderoso efeito que a magia da lente veio instaurar em nossa sociedade. Da câmara escura aos meios de comunicação de massa, como o cinema e a fotografia impressa, tem-se verificado uma lenta, mas firme progressão de meios técnicos mais aperfeiçoados de fixar e conservar a imagem, e de mostrá-la a milhões de pessoas em todo o mundo. A fotografia já é um fato consumado há mais de cem anos. Os inúmeros passos que separam o "daguerreótipo" único, não-reproduzível inclusive, da calotipia negativa e de impressão múltipla, da película Kodak flexível, da película cinematográfica de 35mm, dos métodos lentamente aperfeiçoados de reprodução da fotografia de tom contínuo através de chapas fotográficas de meio-tom para impressão em série, e dos papéis especiais para uma impressão mais sofisticada, levaram, todos, à onipresença da fotografia, tanto fixa quanto em movimento, na sociedade moderna. Através da fotografia, um registro visual e quase incomparavelmente real de um acontecimento na imprensa diária, semanal ou mensal, a sociedade fica ombro a ombro com a história. Essa capacidade única de registrar os fatos atinge seu ponto culminante no cinema, que reproduz a realidade com uma precisão ainda maior, e no milagre eletrônico da televisão, que permitiu ao mundo inteiro acompanhar o primeiro passo dado pelo homem na Lua, simultaneamente ao acontecimento. O conceito de tempo foi modificado pela imprensa; o conceito de espaço foi para sempre modificado pela capacidade da câmera de produzir imagens.

Através da fotografia é possível, então, fixar um pássaro no tempo e no espaço (fig. 4.1). Uma pintura ou um desenho de forte realismo podem produzir um efeito semelhante, um tipo de forma que não pode prescindir do artista. Os desenhos de Audubon, por exemplo,



FIGURA 4.1

destinavam-se a ser usados como referência técnica, e por esse motivo são bastante realistas. Audubon estudou e registrou as inúmeras variedades de pássaros de seu país com esmero e pormenores surpreendentes (fig. 4.2). Com relação a seus desenhos, podemos dizer que refletem a própria realidade. Com isso queremos dizer que o artista tinha por objetivo fazer com que o pássaro (ou qualquer outra coisa que estivesse sendo visualmente registrada) se assemelhasse ao máximo a seu modelo natural. Audubon não estava apenas criando uma imagem, mas também registrando e oferecendo, aos alunos, dados que pudessem ser identificados com segurança, ou seja, ele colocava no papel informações visuais que pudessem ter o valor de referências. De certo modo, a fotografia poderia ser considerada mais semelhante ao modelo natural, mas argumenta-se também que o trabalho do artista é mais limpo e claro, uma vez que ele pode controlá-lo e manipulá-lo. É o começo de um processo de abstração, que vai deixar de lado os detalhes irrelevantes e enfatizar os traços distintivos.



**FIGURA 4.2**

O processo de abstração é também um processo de destilação, ou seja, de redução dos fatores visuais múltiplos aos traços mais essenciais e característicos daquilo que está sendo representado. Porém, se o que se pretende enfatizar é o movimento de um pássaro, os detalhes estáticos e o acabamento mais rigoroso são ignorados, como se vê no esboço da figura 4.3. Em ambos os casos de licença visual, a forma final segue as necessidades da comunicação. Em ambos os casos, na informação visual estão presentes detalhes do aspecto natural do pássaro suficientes para que a pessoa capaz de reconhecer um pássaro possa identificá-lo nos esboços. A eliminação ulterior dos detalhes, até se atingir a abstração total, pode seguir dois caminhos: a abstração voltada para o simbolismo, às vezes com um significado identificável, outras vezes com um significado arbitrariamente atribuído, e a abstração pura, ou redução da manifestação visual aos elementos básicos, que não conservam relação alguma com qualquer representação representacional extraída da experiência do meio ambiente.

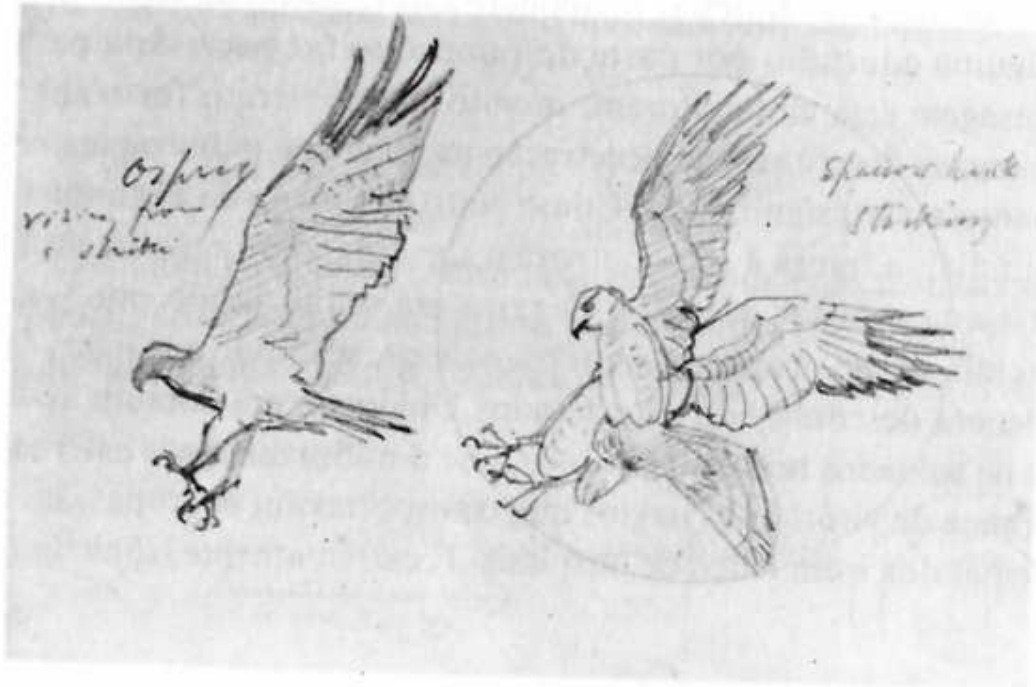


FIGURA 4.3

### Simbolismo

A abstração voltada para o simbolismo requer uma simplificação radical, ou seja, a redução do detalhe visual a seu mínimo irredutível. Para ser eficaz, um símbolo não deve apenas ser visto e reconhecido; deve também ser lembrado, e mesmo reproduzido, Não pode, por de-

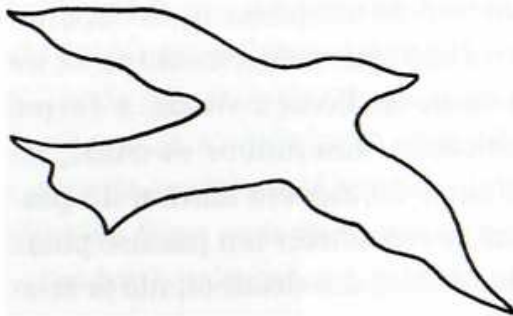


FIGURA 4.4

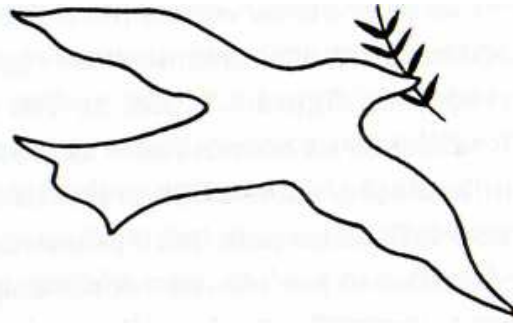


FIGURA 4.5

finição, conter grande quantidade de informação pormenorizada. Mesmo assim, pode conservar algumas das qualidades reais de um pássaro, como se vê na figura 4.4. Na figura 4.5, a mesma informação visual básica da forma do pássaro, acrescida apenas de um ramo de oliveira, transformou-se no símbolo facilmente identificável da paz. Nesse caso, alguma educação por parte do público se faz necessária para que a mensagem seja clara. Porém, quanto mais abstrato for o símbolo, mais intensa deverá ser sua penetração na mente do público para educá-la quanto ao seu significado. Como gesto simbólico da Segunda Guerra Mundial, a figura 4.6 foi oirora o signo da vitória tão intensamente desejada sobre os alemães. O gesto era muito usado por Winston Churchill, e dele se apropriaram os ingleses, seguindo seu líder. O gesto não era desconhecido nos Estados Unidos, e era comum vê-lo em fotos de soldados norte-americanos, que o utilizavam para externar sua esperança de vitória nos navios que transportavam as tropas, no campo de batalha e em leitos de hospitais. E extremamente irônico que tal



FIGURA 4.6



FIGURA 4.7

gesto tenha sido adotado, nos Estados Unidos, pelo movimento de oposição à guerra do Vietnã. Para esse movimento, o gesto se transformou num símbolo de paz. Outro símbolo pacifista foi pela primeira vez concebido e utilizado pelo movimento de Desarmamento Nuclear, na Inglaterra (fig. 4.7). Sua derivação visual foi explicada como a combinação, em uma única figura, dos símbolos semafóricos do N e do D. Enquanto meio de comunicação visual impregnado de informação de significado universal, o símbolo não existe apenas na linguagem. Seu uso é muito mais abrangente. O símbolo deve ser simples (fig. 4.8) e referir-se a um grupo, idéia, atividade comercial, instituição ou partido político. Às vezes é extraído da natureza. Para a transmissão de informações, será ainda mais eficiente quando for uma figura totalmente abstrata (fig. 4.9). Nessa forma, converte-se em um código que serve como auxiliar da linguagem escrita. O sistema codificado dos números nos dá exemplos de figuras que também são conceitos abstratos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Existem muitos tipos de informação codificada especial usados por engenheiros, arquitetos, construtores e eletricitas. Um deles é o sistema de símbolos musicais, que muitas pessoas aprendem e através do

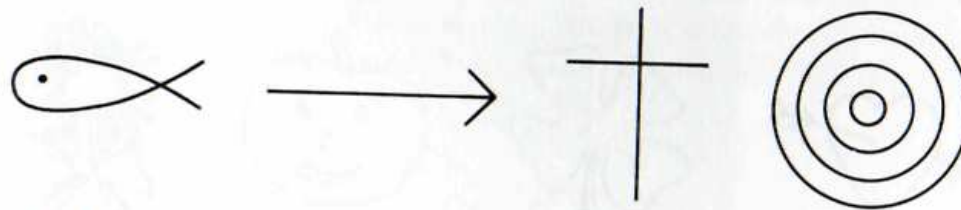


FIGURA 4.8

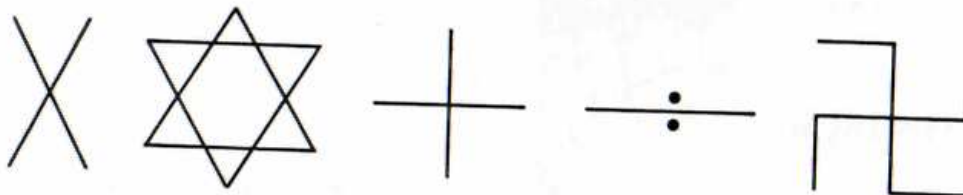


FIGURA 4.9



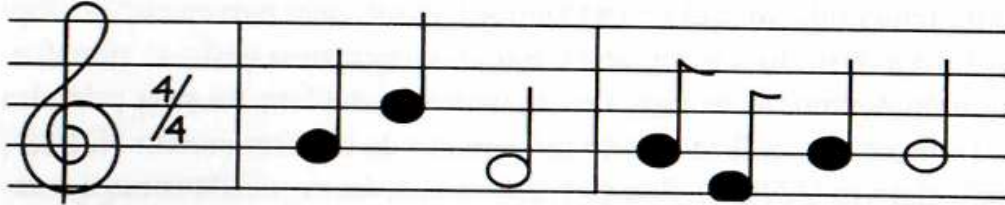


FIGURA 4.10

qual conseguem comunicar-se (fig. 4.10). Todos os sistemas foram desenvolvidos para condensar a informação, de tal modo que ela possa ser registrada e comunicada ao grande público. A religião e o folclore são pródigos em simbolismo. As sandálias aladas de mercúrio, Atlas sustentando o mundo nos ombros e a vassoura das bruxas são apenas alguns exemplos. Mais conhecido de nós como uma linguagem visual que todos utilizamos é o simbolismo das datas festivas (fig. 4.11). Antes que nossa educação visual, como de fato acontecia, parasse tão abruptamente depois da escola primária, todos nós desenhávamos e coloríamos esses símbolos conhecidos para decorar a sala de aula ou levá-los conosco para casa. Sensíveis a seu enorme efeito publicitário, as empresas de grande porte passaram em peso a sintetizar suas identidades e objetivos através de símbolos visuais. Trata-se de uma prática extremamente eficaz em termos de comunicação, pois, se, como dizem os chineses, "uma imagem vale mil palavras", um símbolo vale mil imagens.

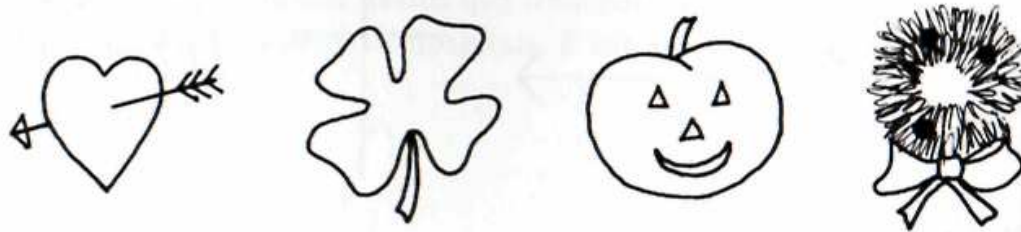


FIGURA 4.11

### Abstração

A abstração, contudo, não precisa ter nenhuma relação com a criação de símbolos quando os símbolos têm significado apenas porque este lhes é imposto. A redução de tudo aquilo que vemos aos elementos visuais básicos também é um processo de abstração, que, na verdade, é muito mais importante para o entendimento e a estruturação das mensagens visuais. Quanto mais representacional for a informação visual, mais específica será sua referência; quanto mais abstrata, mais geral e abrangente. Em termos visuais, a abstração é uma simplificação que busca um significado mais intenso e condensado. Como já foi aqui demonstrado, a percepção humana elimina os detalhes superficiais, numa reação à necessidade de estabelecer o equilíbrio e outras racionalizações visuais. Sua importância para o significado, porém, não termina aqui. Nas questões visuais, a abstração pode existir não apenas na pureza de uma manifestação visual reduzida à mínima informação representacional, mas também como abstração pura e desvinculada de qualquer relação com dados visuais conhecidos, sejam eles ambientais ou vivenciais. A escola de pintura abstrata está associada ao século XX, e dela faz parte a obra de Picasso, cujo estilo caminhou do expressionismo ao clássico, do semi-abstrato ao abstrato (fig. 4.12). Por um lado, modificou os fatos visuais para enfatizar a cor e a luz, embora tenha conservado a informação realista e idenlifi-



FIGURA 4.12 (continua na página seguinte)

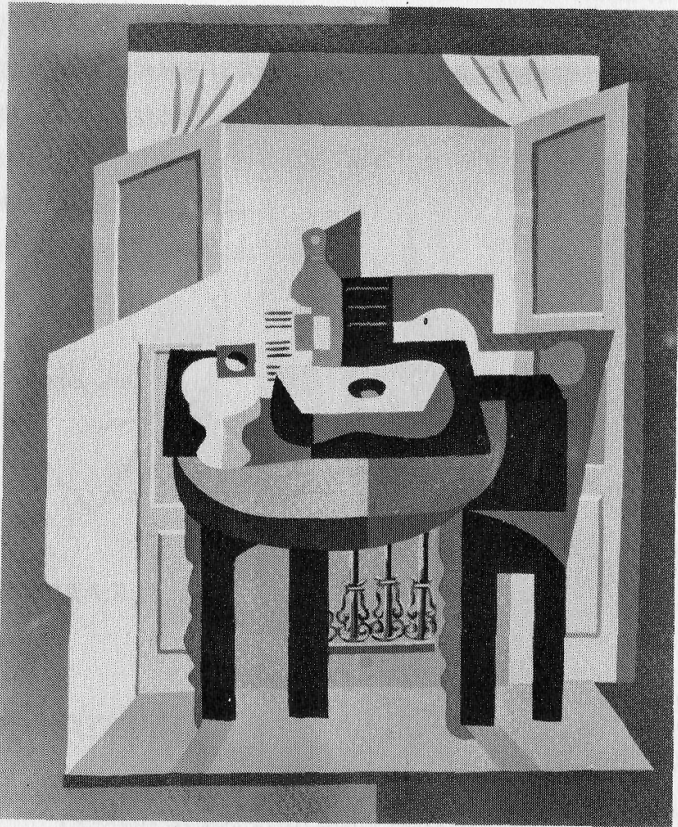
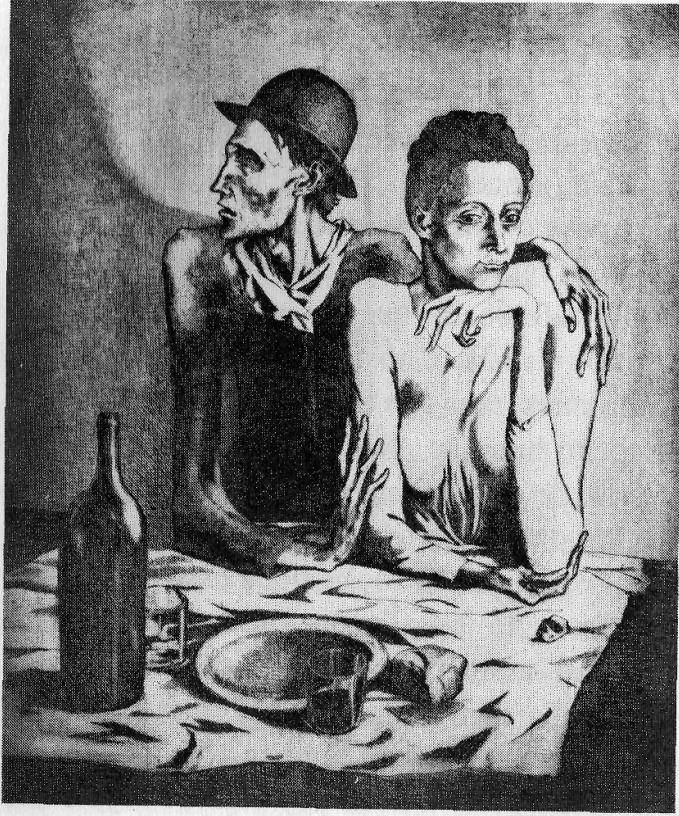


FIGURA 4.12 (continuação)

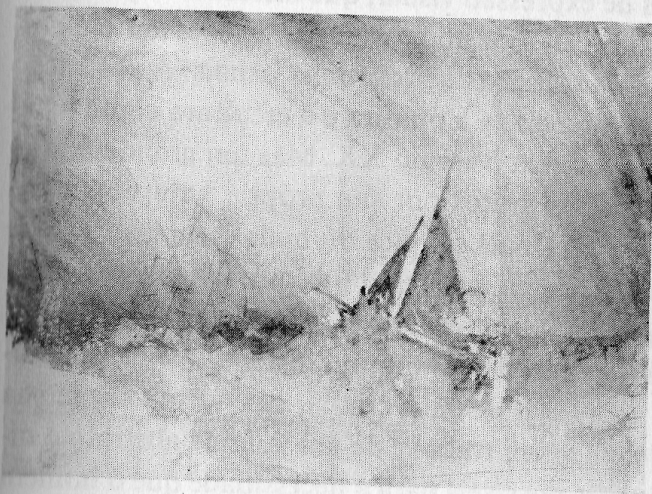
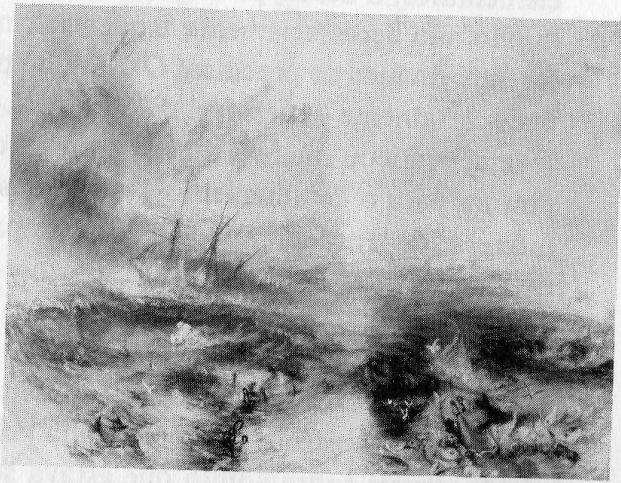


FIGURA 4.13

cavei. Em outra abordagem, numa devoção quase purista à informação visual representacional, fez eco à qualidade divina do homem, no realismo ligeiramente exagerado de seu estilo clássico. As grandes liberdades que tomou com a realidade resultaram, primeiro, em efeitos extremamente manipulados, e, por fim, no completo abandono do conhecido, em favor do espaço e do tom, da cor e da textura. Assim, este último estilo visual estava apenas preocupado com questões de composição e com a essência do *design*. Nesse avanço que o levou da preocupação com a observação e do registro do mundo circundante a experimentos com a essência mesma da criação de mensagens visuais elementares, o desenvolvimento da obra de Picasse seguiu por um caminho não necessariamente seqüencial, mas que percorreu etapas diferentes do mesmo processo. O caminho por ele seguido pode ser ainda mais claramente discernível na obra de J. M. W. Turner, que, quando jovem, praticou sua arte quase como se fosse um repórter, usando sua pintura para o detalhamento e a preservação de sua própria época. O interesse de Turner, porém, voltou-se para o método que usou para desenvolver sua pintura, principalmente quando esta ainda se encontrava no estágio de esboço. Aos poucos, sua obra evoluiu de uma técnica de representação magistral para uma sugestão indefinida e indagadora da realidade, para finalmente chegar a uma pintura quase inteiramente abstrata e caracterizada pela ausência quase absoluta de Distas visuais sobre aquilo que estava sendo pintado (fig. 4.13).

Os múltiplos níveis de expressão visual, que incluem a representacionalidade, a abstração e o simbolismo, oferecem opções tanto de estilo quanto de meios para a solução de problemas visuais. A abstração tem sido particularmente associada à pintura e à escultura como a expressão pictórica que caracteriza o século **XX**. Mas um grande número de formatos visuais são abstratos por sua própria natureza. Uma casa, uma moradia, o abrigo mais simples ou mais complexo não se parecem com nada que exista na natureza. Em outras palavras, uma casa não segue a configuração de uma árvore, que em algumas circunstâncias poderia ser descrita como um abrigo; seu aspecto é determinado pelo objetivo que levou o homem a criá-la; sua forma segue sua função. Em seu nível elementar, trata-se de um volume abstrato e dimensional. Mas as soluções possíveis para a necessidade que o homem tem de abrigo e proteção são infinitas. Podem ser inspiradas pela utilidade (fig. 4.14), pelo orgulho (fig. 4.15), pela expressão (fig. 4.16) e pela comunicação e proteção (fig. 4.17). Assim, o uso a que se destina um edifício é um dos mais fortes fatores que determinam seu tamanho, sua forma, suas proporções, seu tom, sua cor e textura. Nesse caso, como em outros contextos visuais, a forma segue a função. Mas o onde e o quando são também questões profundamente importantes para as decisões estilísticas e estruturais que envolvem o projeto e a construção de uma casa. O onde é significativo em função do clima, tendo em vista que as necessidades, em termos de abrigo, variam dras-

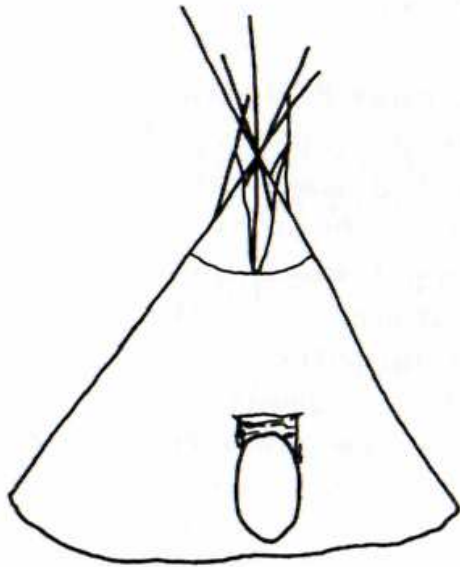


FIGURA 4.14

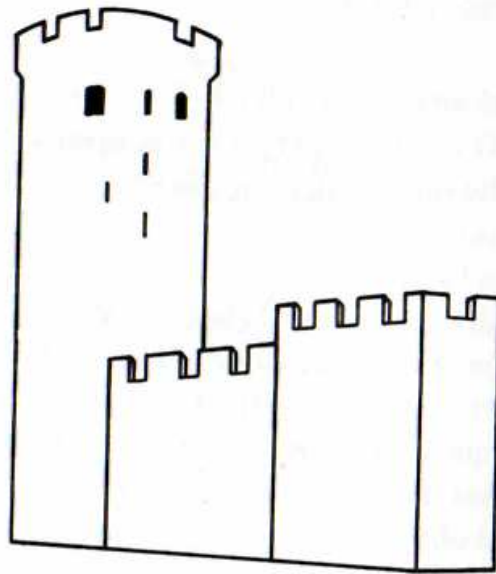


FIGURA 4.15

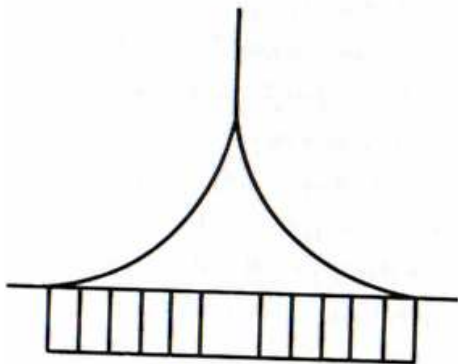


FIGURA 4.16

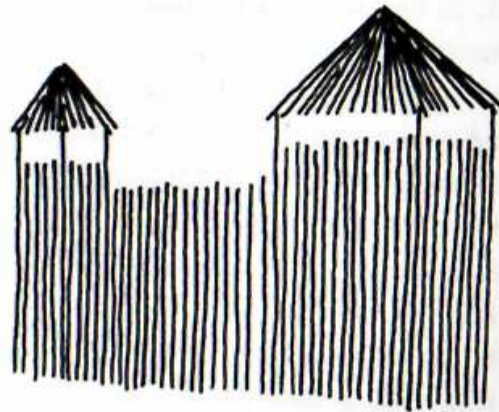


FIGURA 4.17

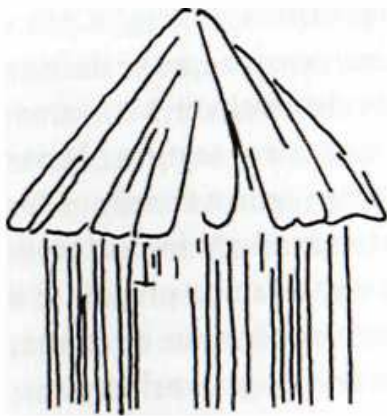


FIGURA 4.18

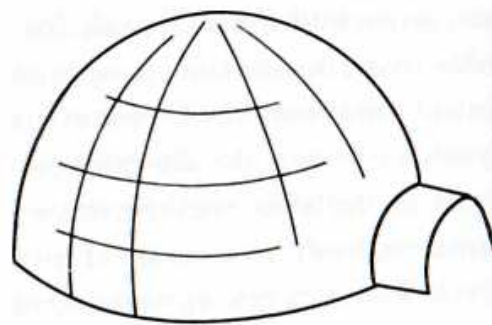


FIGURA 4.19

licamenle da linha do Equador (fig. 4.18) para o Pólo Norte (fig. 4.19). O lugar onde se constrói alguma coisa também influencia a disponibilidade de materiais. Nos confins gelados do Ártico é simplesmente impossível encontrar os ramos e folhas existentes nos trópicos. Antes que a forma possa seguir a função, é preciso que ela possa moldar-se a partir do material ou dos materiais facilmente encontráveis no meio ambiente. Não apenas a localização geográfica, mas também os limites históricos, ou seja, o quando se projeta e constrói alguma coisa, com um fator que normalmente controla as decisões estilísticas e culturais. Por muitas das razões acima mencionadas, uma solução específica de *design* é obliada e repetida com muito poucas modificações até tornar-se identificável com um determinado período de tempo e uma determinada localização geográfica (fig. 4.18, 4.19). O último fator determinante desse processo é o julgamento e a preferência do indivíduo. Não é verdade que todos que influenciam o projeto e a construção de uma casa sentem que ela de alguma forma os representa? Até mesmo o ato da escolha na compra de uma casa é visto como uma manifestação do gosto de quem a compra, e, portanto, da própria pessoa. Há uma enorme quantidade de informação visual em tudo isso, mas não percebemos de vista que estamos examinando o projeto e a construção de edifícios, que são todos abstratos e talvez, até certo ponto, simbólicos, mas em hipótese alguma representacionais. O significado se encontra na subestrutura, nas forças visuais elementares e puras e, por pertencer ao domínio da anatomia de uma mensagem visual, é de grande intensidade em termos de comunicação.

Disso tudo se poderia concluir que qualquer manifestação visual abstrata é profunda, e que a representacional não passa de uma mera imitação muito superficial, em termos de profundidade de comunicação. Mas o fato é que, mesmo quando estamos diante de um relato visual extremamente representacional e detalhado do meio ambiente, esse relato coexiste com outra mensagem visual que expõe as forças visuais elementares e é de natureza abstrata (fig. 4.20, 4.21, 4.22), mas que está impregnada de significado e exerce uma enorme influência sobre a resposta. A subestrutura abstrata é a composição, o *design*.

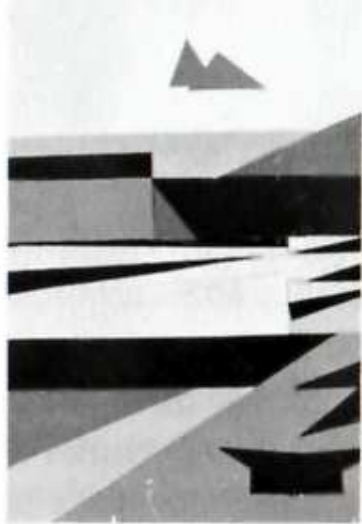


FIGURA 4.20

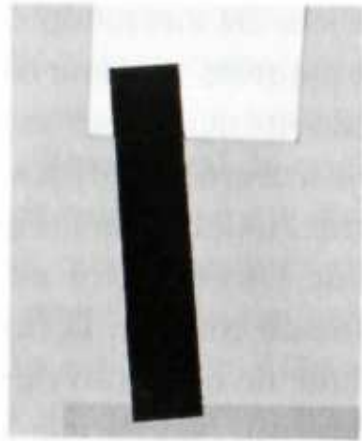


FIGURA 4.21





FIGURA 4.22

O potencial de criação de mensagens através da redução da informação visual realista a componentes abstratos está na reação do arranjo ao efeito pretendido. Pode haver um significado complexo na subestrutura abstrata? A música, afinal, é totalmente abstrata... Mesmo assim, definimos o conteúdo musical como alegre, triste, vivo, empolado, marcial, romântico. De que modo chegamos a tal identificação informativa, que é de natureza bastante universal? Alguns significados atribuídos à composição musical estão associados à realidade, e outros provêm da própria estrutura psicofísica do homem, de sua relação cinestésica com a música. Assim, dizemos que a música é totalmente abstrata, mas que alguns de seus aspectos podem ser interpretados com referência a um significado comum. O caráter abstrato pode realmente ampliar a possibilidade de obtenção de uma mensagem e de um determinado estado de espírito. Nas formas visuais é a composição que atua como a contraparte abstrata da música, quer se trate da manifestação visual em si, quer da subestrutura. O abstrato transmite o significado essencial ao longo de uma trajetória que vai do consciente ao inconsciente, da experiência da substância no campo sensorial diretamente ao sistema nervoso, do tato à percepção.

### **Interação entre os três níveis**

Os níveis de todos os estímulos visuais contribuem para o processo de concepção, criação e refinamento de toda obra visual. Para ser visualmente alfabetizado, é extremamente necessário que o criador da obra visual tenha consciência de cada um desses três níveis individuais, mas também que o espectador ou sujeito tenha deles a mesma consciência. Cada nível, o *representacional*, o *abstrato* e o *simbólico*, tem características específicas que podem ser isoladas e definidas, mas que não são absolutamente antagônicas. Na verdade eles se sobrepõem, interagem e reforçam mutuamente suas respectivas qualidades.

A informação visual *representacional* é o nível mais eficaz a ser utilizado na comunicação forte e direta dos detalhes visuais do meio ambiente, sejam eles naturais ou artificiais. Até a invenção da câmera, só os membros mais talentosos e instruídos da comunidade eram capazes de produzir desenhos, pinturas e esculturas que pudessem representar de forma bem-sucedida a informação visual tal qual ela se mostra ao olho. Essa habilidade foi sempre admirada, e o artista que a possuía sempre foi visto como uma pessoa muito especial. Há uma espécie de magia na obra visual muito

minuciosa e realista, mesmo quando ela pode ser vista como superficial. Quando se diz, diante de um retrato, "Parece comigo", o comentário implica um reconhecimento muito especial do artista que o fez. Mas tudo isso mudou com o advento da câmera. Uma vez que a semelhança pode ser obtida através de um instantâneo ou de uma foto num estúdio meticulosamente iluminado, trata-se de uma questão que nem mesmo se leva em conta na avaliação de um retrato. A câmera compõe um relato visual de qualquer coisa que esteja à sua frente, e o faz com uma exatidão e um detalhamento extraordinários. Em seu relato do que vê, quase peca pelo excesso. Mas o comunicador visual dispõe de muitas maneiras de controlar os resultados, tanto em termos técnicos quanto estilísticos. Não obstante, a representacionalidade, o relato realista do que ela vê, é natural para a câmera e pode perfeitamente ser um dos fatores essenciais que determinam o interesse cada vez maior pelo segundo nível da informação visual, o nível *abstrato*.

Como já observamos aqui, a abstração tem sido o instrumento fundamental para o desenvolvimento de um projeto visual. É extremamente útil no processo de exploração descompromissada de um problema e no desenvolvimento de opções e soluções visíveis. A natureza da abstração libera o visualizador das exigências de representar a solução final e consumada, permitindo assim que aflorem à superfície as forças estruturais e subjacentes dos problemas compositivos, que apareçam os elementos visuais puros e que as técnicas sejam aplicadas através da experimentação direta. É um processo dinâmico, cheio de começos e falsos começos, mas livre e fácil por natureza. Não é de estranhar que muitos artistas se interessem pela pureza desse nível. Como já se observou anteriormente, o artista e o visualizador podem ter se sentido liberados para assumir uma abordagem mais livre da expressão visual, graças à competência mecânica natural da câmera para a reprodução de uma manifestação visual consumada e definitiva. Por que competir com ela? Sempre houve artistas com formação, talento e interesse suficientes para dar continuidade à tradição do realismo, de Salvador Dalí e suas obras hiper-realistas, mas subjetivamente interpretadas como surrealistas, à sutileza das pinturas representacionais de Andrew Wyeth. Com toda certeza, os artistas desse tipo nunca deixarão de existir.

O interesse em encontrar soluções visuais através da livre experimentação constitui, contudo, um dever imprescindível de qualquer artista ou *designer* que parta da folha em branco com o objetivo de chegar à composição e à finalização de um projeto visual. O mesmo não se pode dizer do fotógrafo, do cineasta ou do câmera. Em todos esses casos, o trabalho visual básico é dominado pela informação realista detalhada, ficando inibida portanto, em todo aquele que pensa em termos de filme, a investigação de um pré-projeto visual. No cinema e na televisão há um componente lingüístico inerente ao processo de planejamento, mas, é triste constatar, as palavras costumam ser muito mais usadas na pré-visualização de um filme do que os componentes visuais. Uma consciência mais aprofundada do nível abstrato das mensagens visuais de parte de todos aqueles que usam a câmera, pode abrir novos caminhos para a expressão visual de suas idéias.

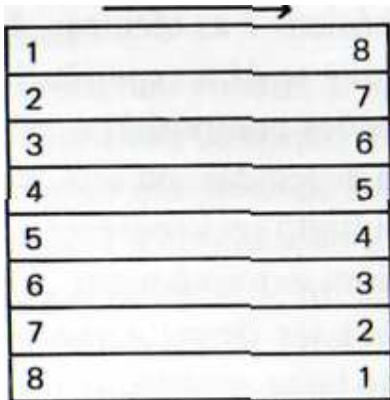
O último nível de informação visual, o *simbólico*, já foi objeto de extensos comentários aqui. O símbolo pode ser qualquer coisa, de uma imagem simplificada a um sistema extremamente complexo de significados atribuídos, a exemplo da linguagem ou dos números. Em todas as suas formulações, pode reforçar, de muitas maneiras, a mensagem e o significado na comunicação visual. Em termos de impressão, é um componente importante e substancial dos atributos locais de um livro, de uma revista ou de um pôster, e deve ser trabalhado na criação de um projeto em forma de dados visuais abstratos, a despeito do fato de constituir informação, com forma e integridade próprias. Para o *designer*, trata-se de uma força interativa que ele deve abordar em termos de significado e aspecto visual.

O processo de criação de uma mensagem visual pode ser descrito como uma série de passos que vão de alguns esboços iniciais em busca de uma solução até uma escolha e decisão definitivas, passando por versões cada vez mais sofisticadas. Há algo a ser acrescentado aqui: o termo *definitivo* descreve qualquer ponto que seja determinado pelo visualizador. A chave da percepção encontra-se no fato de que todo o processo criativo parece inverter-se para o receptor das mensagens visuais. Inicialmente, ele vê os fatos visuais, sejam eles informações extraídas do meio ambiente, que podem ser reconhecidas, ou símbolos passíveis de definição. No segundo nível de percepção, o sujeito vê o conteúdo compositivo, os elementos básicos e as técnicas. É um processo inconsciente, mas é através dele que se dá a experiência cumulativa de *input* informativo. Se as intenções compositivas originais do criador da mensagem visual forem bem-sucedidas, ou seja, se para elas foi encontrada uma boa solução, o resultado será coerente e claro, um todo que funciona. Se as soluções forem extremamente acertadas, a relação entre forma e conteúdo poderá ser descrita como elegante.

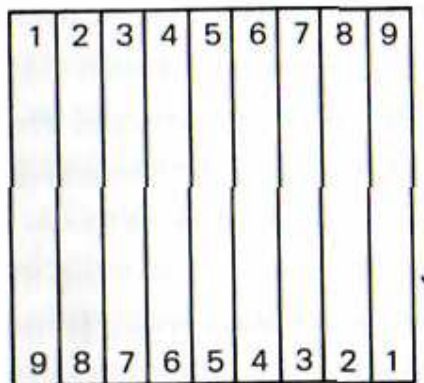
Quando as soluções estratégicas não são boas, o efeito visual final será ambíguo. Os juízos estéticos que se valem de termos como "beleza" não precisam estar presentes nesse nível de interpretação, mas devem ficar restritos ao âmbito dos pontos de vista mais subjetivos. A interação entre propósito e composição, e entre estrutura sintática e substância visual, deve ser mutuamente reforçada para que se atinja uma maior eficácia em termos visuais. Constítuem, em conjunto, a força mais importante de toda comunicação visual, a anatomia da mensagem visual.

## Exercícios

1. Fotografe ou encontre um exemplo de cada um dos três níveis do material visual: representacional, abstrato e simbólico.
2. Tire uma foto desfocada e outra com foco e estude a versão desfocada em termos da sensação compositiva que transmite. Avalie o modo como sente que a mensagem abstrata se relaciona com a manifestação representacional. Seria possível melhorá-la alterando-se o ponto de vista a partir do qual a foto foi tirada? Faça um croqui para ver como poderia modificá-la alterando a posição da câmera.
3. Encontre um símbolo que você seja capaz de desenhar, e compare a facilidade com que pode reproduzi-lo com as letras do alfabeto ou os números.
4. Divida uma foto em faixas da mesma largura, tanto horizontais quanto verticais, e reordene-as em função de um determinado plano. Qualquer reordenação romperá a ordem representacional e revelará a estrutura compositiva abstrata.



1	8
2	7
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1



1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	8	7	6	5	4	3	2	1