



INTRODUÇÃO AO ALFABETISMO VISUAL

Uma proposta de ensino de desenho para o curso de design através da técnica de pontilhismo

Este trabalho é resultado de uma experiência ao longo de um percurso pessoal como ilustrador/designer e educador em desenho de observação para o curso de design num período aproximado de 25 anos. Foi sempre uma preocupação promover aos alunos, uma prática de observação e, conseqüentemente, do ato de desenhar. A introdução ao alfabetismo visual sempre recai ao domínio do desenho de observação. E para isso é fundamental que a prática da observação seja efetivada na sua plenitude para que o senso perceptivo melhore.



Para que isso ocorra, a introdução de uma técnica que contemple todos os requisitos necessários para aprimorar este senso de observação, se faz necessário. Neste contexto foi eleito a técnica de pontilhismo por abarcar estes atributos. É uma técnica que possibilita um estímulo para exercitar o hemisfério direito do cérebro, como comprova os aprofundados estudos de Betty Edwards (2003), em seus estudos pelo “Desenhando com o lado direito do cérebro”.

Registro aqui, alguns detalhes colhidos na prática de ensino desta técnica, desenvolvida durante as aulas de desenho de observação para o curso de Design. São questões e constatações colhidas no percurso desenvolvido durante o exercício de pontilhismo.

O alfabetismo visual é um componente necessário para formação do designer gráfico.

O DESENHO NA FORMAÇÃO DE DESIGNER

Saber desenhar é uma condição fundamental para todas as atividades que estão envolvidas com as criações das formas. Isto envolve naturalmente a área de Design, Arquitetura, Artes e outras atividades correlatas.

Para expressarmos uma ideia, é necessário que consigamos transferi-la de alguma forma para um suporte afim de que possamos visualizá-la de forma fiel como a concebemos. O desenho é a forma pela qual podemos materializar as manifestações criativas do nosso pensamento. Portanto, para que possamos visualizar e compartilhar as nossas ideias, de modo mais exato às criações, utilizamo-nos das representações pelo desenho.

Nota-se cada vez mais, a valorização do processo de criação no design, através de expressão de suas ideias pelo desenho, caracterizadas pelas recentes publicações abordando este tema. Há uma enxurrada de publicações que visam explorar e apresentar estes processos. São livros que apresentam os *sketchbooks* de designers, ilustradores e de artistas renomados. Este recente interesse a respeito desse assunto se justifica: Passado o período de entusiasmo e adaptação aos recursos digitais para a produção de desenho, verificou-se que começou a aparecer uma lacuna no processo envolvido no ato de desenhar. O desenho pelo processo digital acaba não registrando os estudos que levam a lapidação de uma ideia, omitindo as suas várias etapas. Muitas vezes, o rabisco de uma ideia, ainda na fase do esboço ou do estudo, não fica registrado quando se utiliza o meio digital para produzir um desenho, se valendo de uma prática muito usual nesse processo – as teclas “control Z”.

Ainda no processo da construção de uma imagem, percebe-se nos exemplos apresentados nestas publicações que, há registros de como são trabalhados os elementos constituintes e de como as formas, proporções e outros elementos são trabalhados. Somado a isto, um outro aspecto refere-se a fase de acabamento do desenho, no qual algumas ações como pinceladas ou efeitos produzidos pelas técnicas e materiais físicos são produzidos de forma espontânea e, muitas vezes, são atos involuntários que produzem efeitos desejáveis, dificilmente conseguidos quando planejados.

É difícil vermos numa aula de desenho, a preocupação do professor em transmitir um conceito metodológico para desenvolver uma capacidade de desenhar.

No caso específico do curso de Design, da Universidade Estadual Paulista, UNESP, há uma prova específica de habilidades em desenho, juntamente com a Prova Seletiva – Vestibular, que acaba “filtrando” os candidatos com condição mínima de habilidade. Mesmo assim, para que haja um bom aproveitamento nas atividades projetuais e das disciplinas que lidam com a criação de forma, requer aos alunos, o controle sobre a prática de representação, mais especificamente do domínio de desenho.

AS PRINCIPAIS TÉCNICAS DE REPRESENTAÇÃO GRÁFICA (ILUSTRAÇÃO, DESENHO DE OBSERVAÇÃO) NO CAMPO DE DESIGN

Há várias formas de representação gráfica no campo do Design, como, *Rough*, *Sketch*, *Concept Art*, Ilustração, *Layout*, *Storyboard*, e outras denominações específicas da aplicação do desenho no campo do design.

E para estas formas de representações, conforme foram evoluindo, vieram também as técnicas e materiais que acabaram incorporando às práxis em produzir os desenhos.

As técnicas de representação gráfica sempre tiveram uma íntima relação com a evolução das técnicas de representação em artes visuais.

Podemos relacionar as mais usuais:

Grafite, lápis carvão, lápis de cor, tinta guache, tinta aquarela, tinta acrílica, tinta óleo, técnicas mistas e outros materiais e técnicas em suportes não-digitais.

Atualmente com o surgimento de novas tecnologias digitais, cada vez mais próxima aos materiais e técnicas não-digitais, com suas capacidades de simulações tão reais aos materiais originais e ainda com recursos que proporcionam um desenho muito mais preciso e otimizando o tempo de execução, há uma condição mais favorável a disposição dos designers expressarem as suas ideias.



Figura 1 “Um Domingo na Grande Jatte”, Seurat, 1884-86, Art Institute of Chicago. Seurat desenvolveu a técnica pontilhista de usar pequenos pontos de cor pura.

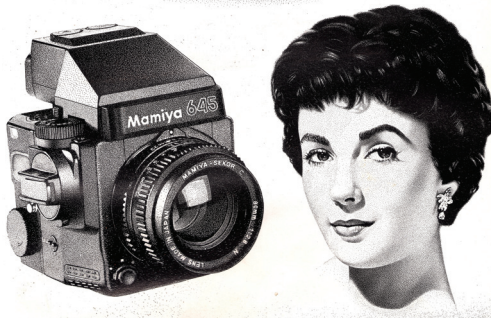


Figura 2 Autor: Kevin Spaulding. Fonte: The Creative Black Book, A Division of Macmillan Information Company, Inc.



Figura 3 Autor: Kandy Glass Studio. Fonte: The Creative Black Book, A Division of Macmillan Information Company, Inc.

Nos exercícios em sala de aula, procuro apresentar a maior parte destas técnicas para a representação pelo desenho, sempre com o intuito de promover o exercício da observação. Tenho a convicção de que sempre que trabalhamos uma imagem através do desenho para o campo de design, há também uma preocupação em relacionar a técnica que melhor se adequa a cada proposta. Portanto, oferecer aos alunos a multiplicidade de soluções em termo de técnicas à sua disposição, passa a ser uma condição favorável na formação do designer e consequentemente, um repertório para articulações em suas criações.

Nesse sentido, há também técnicas e materiais que melhor se adequam ao ensino do desenho. No que se refere a iniciação para o desenho de observação, atribui-se a técnica de pontilhismo como a adequada para esse fim.

A TÉCNICA DE PONTILHISMO

Os estudos de Edwards, B. (2003) apontam para o fato de que aprender a desenhar é mais ou menos a mesma coisa que aprender a praticar um esporte ou tocar um instrumento musical. Uma vez que você aprende os fundamentos, qualquer avanço no que tange à sua perícia se baseia na prática, prática, e prática. Dominar o controle do desenho, buscando definir a forma, a proporção e o acabamento de forma correta, é aprender os fundamentos do desenho.

Quero inserir aqui, a prática do desenho através da técnica do pontilhismo para aprimorar a sensibilidade em percepção visual.

Na História da Arte, podemos citar as obras de Georges Seurat (1859-91), como um dos precursores do Pontilhismo usando seu método quase científico, que consistia em aplicar pontos do tamanho de confetes de cor pura, sem mistura, por toda tela. Seurat teorizava que as cores complementares (ou opostas), colocadas lado a lado, se misturariam no olho do espectador com maior luminosidade do que se misturadas na paleta do pintor. O todo supostamente se fundia, como um mosaico, de uma distância, mas na verdade os pontos individuais nunca se mesclam completamente, dando um efeito granuloso, cintilante, à superfície da tela (fig.1)

A técnica de pontilhismo que aqui apresento, tem uma proposta mais focada ao princípio da formação da imagem através dos pontos.

Em ilustrações para peças gráficas nas décadas de 60 a 80, foram muito utilizadas esta técnica. Foi uma boa alternativa para os vários processos de impressões, nos quais

eliminaríamos o uso das retículas para produções de matrizes de impressões, além de obterem um controle técnico maior por parte dos ilustradores sobre as suas obras (fig.2 e 3).

Sobre o ponto de vista da evolução tecnológica, parece irrelevante aprofundar num estudo sobre uma técnica que caiu em desuso, mas quero ressaltar os aspectos envolvidos na aplicação dessa técnica e sobretudo os procedimentos envolvidos no desenho de observação pela técnica de pontilhismo. É nos procedimentos que consistem um conjunto de atitudes que são preciosos para se apurar o ato de observar uma referência visual.

Desenhar através de pontos é uma tarefa demorada e isso provoca um procedimento com maior atenção para observação ao representar os elementos que constituem uma figura. O desenho feito pela observação, depende sempre de quantos elementos conseguimos registrar visualmente e transferi-los ao desenho, e portanto, a lentidão neste processo irá contribuir para que consigamos fazer uma leitura minuciosa da referência. Em qualquer outra técnica de representação, a observação não é requerida com esse rigor.

Podemos ilustrar esta condição adotando como exemplo, o desenho de um retrato. Ao desenharmos um único fio dos cílios deste retrato, em qualquer outra técnica será possível executar através de um único gesto, como uma pincelada ou através de um traço à lápis. Com isso, se o resultado obtivo for de acordo com o observado na referência, esta ação será concluída aqui. Caso contrário, fara-se os ajustes necessários. Esta experiência é diferente quando se trata da técnica de pontilhismo.

Para desenharmos este mesmo fio com a técnica de pontilhismo, o procedimento é muito menos espontâneo e rápido, fazendo com que propicie uma observação mais lenta e detalhada desse fio. Isso contribui para que reparemos alguns detalhes desprezados pela ação rápida de outras técnicas. A lentidão de representar os pequenos detalhes através de pontos, favorece que seja feito um vai-e-vem de observação comparativa entre o desenho e sua referência visual (fig.4 a 6).

Trabalhar um pequeno detalhe através de pontos passa a ser um processo de desconstrução da imagem como um todo. Ao desenharmos este detalhe com rigor no acabamento, transferindo todos os seus elementos e isolando-o do seu contexto, fica difícil associa-lo como parte integrante da figura, a qual se tem como referencia.

A possibilidade de desconstruir a figura em vários fragmentos e conseguir observar separadamente todo as suas particularidades de detalhes formais e de texturas, faz com que exercitemos o hemisfério direito do cérebro, já que observamos estes pequenos detalhes desprendidos de seus significados, através da desconstrução.



Figura 4 Desenho com acabamento em grafite.



Figura 5 Desenho com acabamento em pincel.



Figura 6 Desenho com acabamento em pontilhismo.

A construção se faz a partir da junção desses vários pequenos detalhes desenhados através do pontilhismo. Ao término dessa construção por pequenas partes é que constatamos que foi possível representar a figura como um todo, resgatando fielmente todos os seus elementos constituintes.

Creio que a maior contribuição da técnica é aprender a reparar nos pequenos detalhes que provavelmente desprezaríamos em qualquer outra técnica de representação, na fase em que estamos aprimorando o nosso senso perceptível e conseqüentemente, promovendo a nossa alfabetização visual.

Fazer o desenho com a técnica de pontilhismo é compartilhar os mesmos princípios da construção de imagens através das retículas, as quais são utilizadas em vários processos de impressão. Temos como sua definição:

Retícula

(ed) 1. Rede de pontos geralmente diminutos, ou de traços formando quadrículos, linhas ou quaisquer padrões, regulares, traçada sobre vidro ou película transparente, que se usa em ofsete, autotipia e heliogravura, para reprodução de originais a meio-tom. Colocada entre o original e uma placa sensível, a retícula decompõe a imagem (foto ou desenho) em numerosos pontos de tamanhos variados que, embora impressos com a mesma intensidade de tinta, produzem, por ilusão de óptica, o efeito das tonalidades intermediárias (do claro ao escuro, através de uma escala de grisês). Nas partes onde houver maiores concentrações de pontos e onde estes forem mais grossos, a imagem será mais escura. Os graus de retícula variam geralmente de 20 a 150 linhas por centímetro quadrado e são utilizados de acordo com o papel em que se vai imprimir (retícula mais grossa em papéis ásperos, como os utilizados em jornais, e mais fina quanto mais liso for o papel). V. traço. 2. Pext., diz-se de qualquer padrão (círculos, pontos, traços, etc), com os mais variados efeitos, utilizado para a obtenção de meios-tons ou como elementos decorativos, ilustrativos, etc.

Uma outra relação possível de se estabelecer com a técnica de pontilhismo na construção da imagem é a conformação de imagens via pixels. Um termo comum à partir da era da tecnologia digital.

Pixel

(inf, tv) Acrônimo de picture cell ou picture element, elemento de imagem. Bloco elementar ou célula para construção de imagens na tela. Ponto. É a menor unidade gráfica a

partir da qual se forma uma imagem: corresponde a uma interseção entre uma coluna e uma linha na grade que mapeia o vídeo. A menor quantidade de informação exibida na tela do computador, que pode ser acessada individualmente.

ENSINO DA TÉCNICA

O exercício consiste em desenvolver um desenho tendo como referência uma foto, mais especificamente de um retrato. Uma das condições estabelecidas para fazer a sua seleção é que ela seja de boa definição e com predominância de texturas.

A adoção de um retrato como referencia se dá pelas suas qualidades inerentes. No desenho das formas e proporções dos elementos constituintes de um retrato, requer o máximo de fidelidades. A observação destes elementos há de ser a mais fiel possível fixando-se aos pequenos detalhes. Esse exercício potencializa os aspectos relevantes da técnica de pontilhismo, nos procedimentos da observação, como citados anteriormente.

Inicialmente, como na maioria das outras técnicas, é elaborado o esboço, utilizando-se de grafite. Nesta fase, o objetivo é estruturar o desenho para em seguida, aplicar o pontilhismo dando os detalhes como o acabamento. Não se pretende, portanto desprezar as proporções e as formas dos elementos da figura. É necessário sim que haja observação fiel destes elementos para que seja transferida ao desenho, os componentes que atribuem as suas semelhanças. Um bom esboço irá facilitar o trabalho de pontilhismo, na fase de acabamento, já que ele irá balizar este trabalho desenvolvido através de pequenas partes. O esboço é definido a partir de elementos macros para elementos micros, que já difere na fase do pontilhismo, onde é trabalhado em partes menores e pequenos elementos. A somatória dos pequenos elementos concluídos irá formar o todo.

Para ensinar a técnica aos alunos, no sentido de introduzi-los ao alfabetismo visual, procuro estabelecer uma analogia com o alfabetismo verbal. Para ensinar a ler e escrever é aplicado aos alunos uma metodologia, no qual é apresentado o elemento mínimo que é a letra, e na sequência a sílaba, a construção da palavra, a construção da frase e assim, o texto, que vem atribuído de uma mensagem. Não quero caracterizar que o processo de alfabetização seja efetivada de forma tão simples, mas sim, indicar que há uma metodologia, na qual as etapas do aprendizado devam ocorrer numa sequência e de forma estruturada.

Na alfabetização visual, qual seria este elemento mínimo? A técnica do pontilhismo permite-nos indicar o *ponto* como tal. É através da somatória de pontos que conse-

guimos construir fragmentos da figura. A somatória destes elementos em fragmentos, assim trabalhados irá obter a figura completa.

Esse trabalho configura como o ato de desconstruir a imagem para depois construí-la. Trabalhar a construção dos elementos em fragmentos implica em desconstruir a concepção do todo. Observar atentamente um pequeno detalhe desvinculado aos demais, perde ao observador o significado da figura como um todo.

Os estudos de EDWARDS, Betty (2003) indica que os olhos coletam informação visual através de uma varredura constante do ambiente. Mas os dados visuais “de longe”, coletados pela visão, não são o fim da história. Pelo menos uma parte, talvez até a maioria do que vemos, é modificada, interpretada ou conceitualizada de maneiras que dependem da formação da pessoa, da sua disposição mental e experiências passadas. Tendemos a ver o que esperamos ver ou o que resolvemos ter visto. Esta expectativa, ou decisão, entretanto, costuma não ser um processo consciente. Pelo contrário, o cérebro costuma executar a expectativa e a decisão, sem o nosso saber consciente, e depois altera ou rearruma - ou até mesmo descarta - os dados crus da visão que atingem a retina. Aprender a perceber através do desenho parece modificar esse processo e permitir um tipo de visão diferente, mais direto. Esta edição cerebral é colocada em estado de espera, permitindo assim que o indivíduo veja mais totalmente e talvez mais realisticamente.

No exercício de desenhar um retrato, ao fazer um pequeno detalhe, como a representação de uma textura de pele, requer que o aluno foque neste ponto, no sentido de absorver o máximo de detalhes particulares, para representa-los. Como já dito anteriormente, o processo de pontilhar é lento e isso concede ao aluno, um tempo maior para a observação nestes pequenos detalhes. A construção detalhada destes fragmentos se dá gradativamente, assim como a imagem total e isso acaba favorecendo, na observação em minúcias nos detalhes.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nota-se que no processo de aprendizagem em desenho de observação, há um divisor de águas, quando se envolve esta técnica de pontilhismo e outras demais técnicas. Normalmente a prática em desenho se inicia com os materiais mais acessíveis como o grafite, lápis de cor ou lápis carvão, por se tratarem de materiais que os alunos já utilizaram, antes mesmo de se ingressarem ao curso. Após vivenciarem a prática do pontilhis-

mo, há uma melhora no resultado do desenho, sobretudo, no acabamento (definições de textura, luz e sombra). Nota-se um grande ganho nas percepções destes elementos anteriormente menos valorizados (figs. 7 a 16).

O aluno após conseguir realizar com sucesso, um bom desenho, faz a constatação de que rompeu uma barreira no seu processo de evolução. Muitas vezes há um bloqueio por considerar o ato de desenhar bem, uma condição herdada, atribuída somente àqueles que nasceram com esta habilidade, ou seja, nasceram com o dom de desenhar. Mas ao romper esta fase da evolução, o aluno consegue desmistificar a prática de desenhar, atribuindo a ela, uma ação natural e derivada de exercício constante para o seu aprimoramento.

O aprendizado da técnica de pontilhismo caracteriza-se como uma das possibilidades de alfabetização visual, por se tratar de uma técnica que apresenta as condições adequadas no seu processo. Com a alfabetização, os alunos terão facilidades maiores para exporem as suas ideias através do desenho. Assim, o desenho torna-se um ferramental necessário e eficiente para a atividade de design.



Figura 7 Exercício de pontilhismo.
Autora: Natália Mariê Nakata

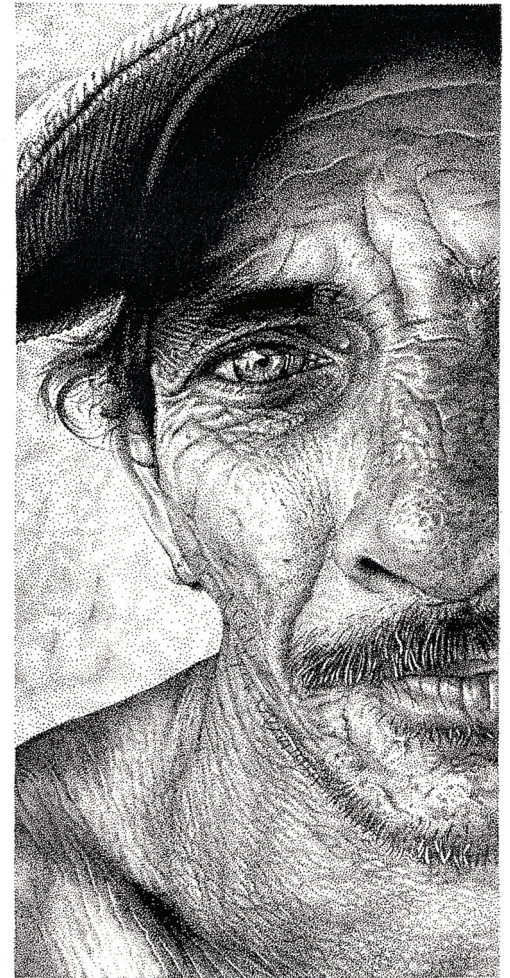


Figura 8 Exercício de pontilhismo.
Autor: Elias de Carvalho



Figura 9 Exercício de pontilhismo.
Autor: Daniel Lisboa Sanchez



Figura 10 Exercício de pontilhismo.
Autora: Kaori Yorado Yamazaki

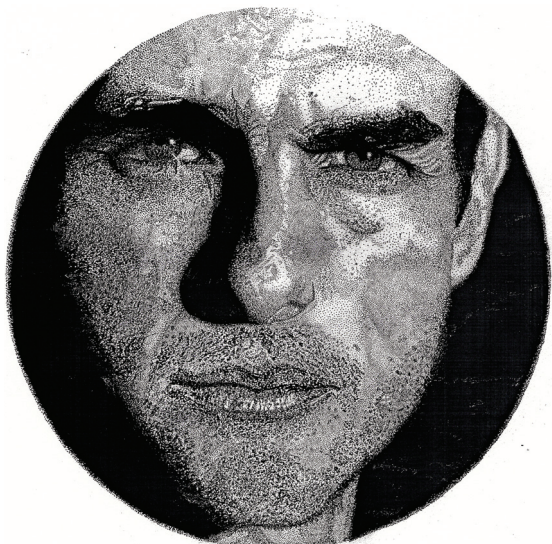


Figura 11 Exercício de pontilhismo.
Autora: Jéssica Garcia



Figura 12 Exercício de pontilhismo.
Autora: Érica Honda



Figura 13 Exercício de pontilhismo.
Autor: Leandro Gazignato Caetano



Figura 14 Exercício de pontilhismo.
Autora: Gisele M. Z. Pires

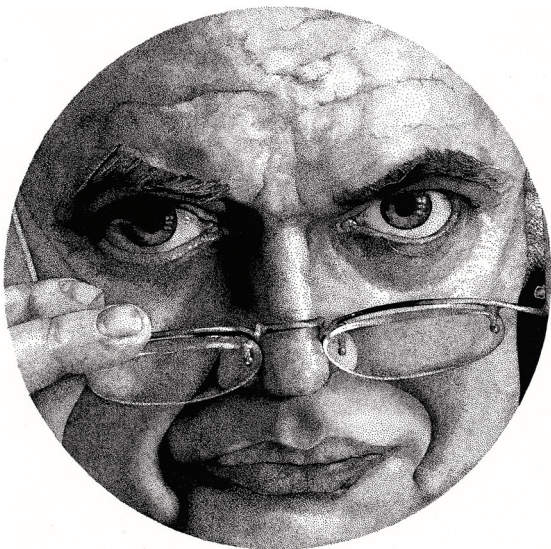


Figura 15 Exercício de pontilhismo.
Autor: Ricardo Bierbaumer Avancini



Figura 16 Exercício de pontilhismo.
Autora: Karine Moreto Massoca

BIBLIOGRAFIA

- EDWARDS, B. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. 5. ed. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S.A. 2003. 299p.
- EDWARDS, B. *Exercícios para desenhar com o lado direito do cérebro*. 1. ed. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S.A. 2003. 166p.
- MUNARI, B. *Artista e o designer*. 2. Ed. Lisboa: Editora Presença Ltda. / Livraria Martins Fontes, 1984. 133p.
- MUNARI, B. *Design e Comunicação Visual*. 1. Ed. Lisboa: Edições 70 Ltda., 1982. 375p.
- NAKATA, M. K. *A ilustração não-digital e a ilustração digital: um estudo das etapas da produção para otimização da comunicação (tese de doutorado)* Bauru: UNESP, 2003.
- NAKATA, M. K. *Desenho no Design: Aplicação de uma metodologia no Desenho de Observação para uma instrumentalização em Design Gráfico*. In PLÁCIDO, J.C.S et al. *Ensaio em Design: arte, ciência e tecnologia*. 1.ed. Bauru: Canal 6 Editora. 2010. 203p.
- PORTO, B. *Quando a ilustração faz a ponte entre desenho e design: Forma e função aplicados a ilustração, desenho e design*. *Design Gráfico*, v.54, p.46-47, 2001.
- RABAÇA, C. A., BARBOSA, G. G. *Dicionário de Comunicação – Nova Edição Revista e Atualizada*. 2. Ed. Rio de Janeiro: Editora Campus Ltda. 2001. 795p.
- SCHIAVINI, R. *Técnicas antigas X novas ferramentas*. *Revista abcDesign*. Edição nº 20, Curitiba: Infolio Editorial, 2007. 48p.
- STRICKLAND, C., BOSWELL, J. *Arte Comentada: da pré-história ao pós-moderno*. 2.ed. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S.A. 1999. 198p.



MILTON KOJI NAKATA

Possui graduação em Comunicação Visual pelo Fundação Educacional de Bauru (1982) , mestrado em Projeto Arte e Sociedade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1994) e doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003) . Atualmente é Professor Assistente Doutor da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Membro de corpo editorial da Coleções FAAC e Revisor de periódico do Educação Gráfica (Bauru). Tem experiência na área de Design, com ênfase em Design Gráfico. Atua principalmente nos seguintes temas: Ilustração, Design Gráfico e Livro Infantil.