



# Drawing in Personal Training and as a Cultural Practice of Knowledge Circulation

## Attingere alla formazione personale come pratica culturale della circolazione della conoscenza

Rafael Camargo

PUCPR - Pontifical Catholic University of Paraná – rafacamargo@gmail.com

### ABSTRACT

We live in a society of growing relationships with images and visual representations, use of interfaces that mediate subjects in various areas, information management through aesthetic strategies, use of communication applications and visual creation software. This paper explores the use of drawing as a tool for the construction of thought, the formation of its own self, and its potential as a means to circulate knowledge. Faced with a society of widespread digital memory and recording, writing behaviors change at a steady pace, and the management of this form of representation concurs mainly in groups where intellectual activity is the object of practice: designers, teachers, art directors, visual educators, and architects, among the many. With a qualitative approach, this article reflects the synthesis of different works, which place drawing, illustration, and pictorial composition as a historical factor of cultural representation – thus suggesting ‘illustrated drawing’ is a self-directed construction strategy achieved through the act of drawing.

Siamo in una società di relazioni crescenti con immagini e rappresentazioni visive, uso di interfacce che mediano soggetti in varie aree e gestione delle informazioni con strategia estetica, uso di applicazioni di comunicazione e software di creazione visiva. L’uso del disegno come strumento di costruzione del pensiero, nella formazione di se stesso e il suo potenziale come circolazione della conoscenza, è la domanda suggerita in questo testo. Di fronte a una società di frequente memoria e registrazione digitale, i comportamenti di scrittura cambiano e la gestione di questa forma di rappresentazione collabora principalmente in gruppi in cui l’attività intellettuale è l’oggetto della pratica. Designer, insegnanti, art director, educatori visivi, architetti, tra gli altri. Questo articolo riflette, come metodo qualitativo, la sintesi di diverse opere, che collocano il disegno / illustrazione e la composizione pittorica come fattore storico di rappresentazione culturale e suggeriscono il disegno illustrato come una costruzione di se stessi attraverso l’atto del disegno.

### KEYWORDS

Artificial Intelligence, General Pedagogy, Social Pedagogy, Free-Time, Radical Pedagogy.  
Intelligenza Artificiale, Pedagogia Generale, Pedagogia Sociale, Tempo Libero, Pedagogie Radicali.

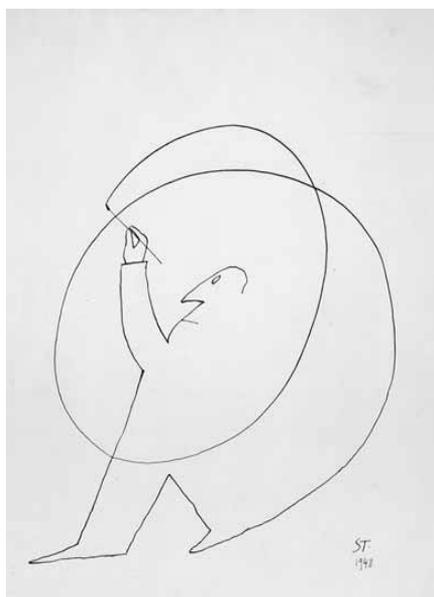
## 1. Introdução

Talvez em algum momento, dentro das ideias educacionais utilizadas no Brasil, tenha existido um ensino de artes com propósito naturalista ou ainda de busca por representações mais realistas no que se refere a nossos primeiros contatos com atos de desenho projetivo, colorização ou pensamento divergente.

Se a mentalidade pedagógica articula a concepção geral do homem, do mundo, da vida e da sociedade (Saviani, 2007) a primeira questão a qual devemos refletir seja o que significa desenhar como prática cultural?

Em uma perspectiva filosófica, Vilém Flusser (2017) diria que desenhar no sentido projetar, forma o núcleo da filosofia. Eu desenho e projeto a mim mesmo, os objetos e o mundo em colaboração constante com o entorno.

Saul Steinberg (1948), um ilustrador americano (1914-1999) retrata analogamente este conceito (Figuras 1, 2 e 3).



**Figura 1.** A metáfora da autoconstrução humana, nos traços simples em preto e branco de Saul Steinberg

Fonte: The Saul Steinberg Foundation. (2020a). Drawing of Saul Steinberg in The New Yorker. Retrieved from <http://saulsteinbergfoundation.org/search-artwork/?media=newyorker-drawings&subject=self-portraits-and-portraits>



**Figura 2.** As diferentes ideias e linguagens na representação de si  
Fonte: The Saul Steinberg Foundation. (2020b). Drawing of Saul Steinberg in The New Yorker, July 10, 1954. Retrieved from <http://saulsteinbergfoundation.org/search-artwork/?media=newyorker-drawings&subject=self-portraits-and-portraits>



**Figura 3.** A linha sintetiza o caminho na construção de si  
Fonte: The Saul Steinberg Foundation. (2020c). Drawing of Saul Steinberg in The New Yorker, February 27, 1954. Retrieved from <http://saulsteinbergfoundation.org/search-artwork/?media=newyorker-drawings&subject=self-portraits-and-portraits>  
Heidegger (como citado em Tiburi & Chuí, 2011?) descreve que a poesia contida no ato de desenhar, nos projeta para além da propriedade de análise da forma. Uma amplificação de nós mesmos infinitamente superior ao desenho figurativo e a tentativa de parecer algo ou a nós mesmos.

## 2. O Desenho/Destino de SI

Eis a importância da estética quando confundimos o que se pode ver com o que nos pode enganar. Melhor seria apurar os olhos do que tentar retirar o que esconde o visível (Tiburi & Chui, 2011).

Também Nietzsche (2005): “– O sábio como astrônomo. – Enquanto você sentir as estrelas como “algo acima”, falta-lhe ainda o olhar do conhecimento.

Neste sentido somos desenho pensamento” (Tiburi & Chui, 2011), sendo o traço extensão de nossa busca por significado. Na língua francesa, a palavra *Dessin* significa destino, no entanto não se pode julgar através de padrões estéticos a capacidade do indivíduo em saber ou não desenhar, mas entendermos uma aceitação de sua relação com o traço e a gestão de suas representações visuais. Se desconfio de meu traço, torno-me incapaz de seguir desenhando, de continuar me projetando. Não é preciso saber desenhar, é preciso a gestão do pensar, mesmo que o resultado seja imprevisto.

Em seu livro *Um Caminho para a Linguagem*, Heidegger (2003) descreve a conversa entre um pensador europeu e um pesquisador oriental. Ambos buscam o que de melhor existe no outro para construção de si mesmos, quando o oriental diz: “– Precisamos da capacidade de descrição ocidental para dar explicação aos nossos anseios”. O pensador europeu responde: “– Não busquem tais definições, pois a poesia contida em sua linguagem não precisa de limitações” (Heidegger, 2003).

Obviamente criamos aqui aspirações de ordem conceitual, com propósito de reflexão e prática, em especial aos processos de composição visual ilustrada no design.

O desenho como objeto cultural exige análises constantes, existindo na prática qualificações e avaliação do ato de desenhar, como acontece em provas específicas na entrada de alunos em cursos brasileiros de design e arquitetura. A educação que deveria igualar e oportunizar; neste momento cria peneiras e observa somente os melhores sob o ponto de vista polarizado e comparativo do ato de desenho. Outra questão que talvez seja pertinente questionarmos seria qual o propósito ou a estratégia de um desenho?

A especificidade cultural é orientada pela representação e objetivos das formas de narrativa (Chartier, 1988).

Seguindo este pensamento, o uso do desenho na atualidade, depende de sua relação com o suporte aplicado, a escala de publicação e o interesse da mensagem/conceito a ser transmitido. Para Pierre Bordieu (2017), uma gravura funciona como um protocolo de leitura ou lugar de memória do texto.

Se desenho com o objetivo extremo de que a imagem se pareça o mais real possível, estou concorrendo com o poder de captação tecnológica da fotografia. Mas e se desenho objetivando a comunicação, a troca, a significação? Neste momento é preciso esquecer a busca pela perfeição do traço e criar meios de concepção imagética que transmitam o interior, o subjetivo. E neste instante somos nós, com nossos defeitos, nossas construções de mundo, com limitações plásticas do modelo realista.

Uma instigação em resistir a um modelo “Disney” de desenho, espécie de *American Dream* na estética das metodologias atuais de ilustração, design de personagem e *concept arts*, demonstra que as 8 cabeças sugeridas (técnica de representação clássica para proporção humana) são metáforas na gestão de nós mesmos. O sentido oposto também traz verdade. O erro também pode significar vitória na construção de traço e auto-reconhecimento de potencialidades distintas de estilo.

*Por onde começo o desenho, professor?:*

Uns iniciam pelos olhos, outros buscam entender a silhueta como plano geral. Existem ainda os que precisam do lápis como técnica de medição, para que a escala seja transferida ao papel.

No esboço há a possibilidade do erro, a insistência em encontrarmos um caminho que mostre alguma verdade, uma gestão consciente na busca pelo estilo próprio e originalidade.

Busca-se analogia aos organismos vivos com possibilidade de expressão (Biomimetismo), para alívio de certa angústia educacional relacionada à formação plástica.

Marcel Duchamp e Courbet (1917) ao deslocar o mictório para um universo distante à função original do objeto, questionava o *stablishment* americano em relação ao estado da arte. Somente era entendido como arte o que se parecia ou se “enquadrava” em certos modos de ser quanto às representações visuais da época. Da mesma forma, nossa predisposição em avaliarmos quem sabe ou quem não sabe desenhar, que direção a arte vai ter. Talvez seja mais interessante ou exista um sentido maior como plano de indivíduo, o crescimento do pensamento, espécie de sinalização de rua descrita: “estamos em construção, desculpe o transtorno”. Espécie de mutabilidade constante que transforma a relação objeto e observador, professor e aluno, disciplinas e subjetividades.

*“Professor. Eu só sei desenhar palitinho”:<sup>1</sup>*

Analogamente às retas de composição, os temidos palitinhos são base fundamental geométrica de espaço, módulo de formação (Gestalt dos Objetos). Leonardo da Vinci ao desenhar o homem vitruviano buscava proporções desta natureza pra entender o todo, trazendo associações de proporção áurea, de correlação a geometria sagrada e conceitos matemáticos descritos por Phibonacci.

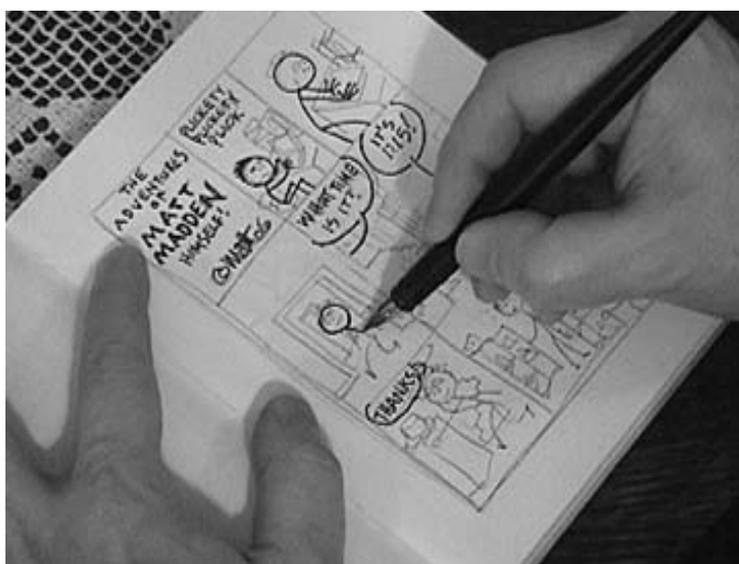
O poder em desenhar palitinho consiste em criarmos experiência concreta, capaz de tornar-se experiência projetada e pode fazer de cada indivíduo um artista em potencial, um criador de mundos alternativos. Nos mostra Flusser como conceitos de arte, design e criatividade, demonstram também fatores progressistas de ativismo (Anke Finger como citado em Flusser, 2017).

Matt Feazel - Cartunista americano que desenha “palitinhos”, é exemplo de potencial simplista quanto a forma.

1 Frase usualmente descrita por professores de design/desenho.



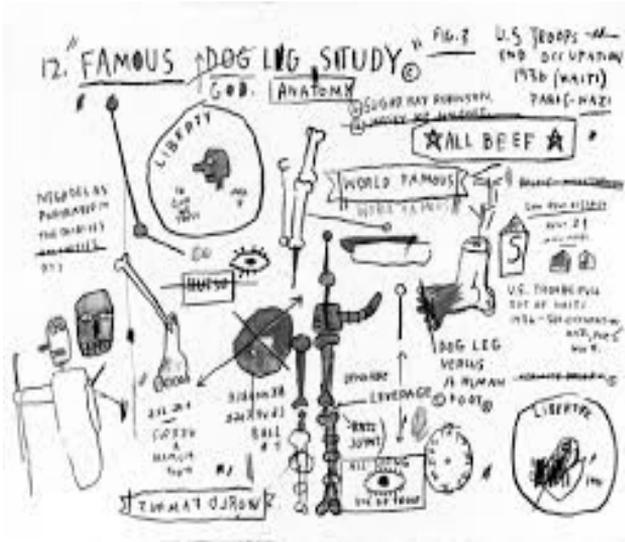
**Figura 4.** Ênfase nas ideias, com traço sintetizado.  
Fonte: The Amazing Cynicalman (n.d). Retrieved from <http://www.mattfezell.net/CYNICALMAN/weekly01.htm>



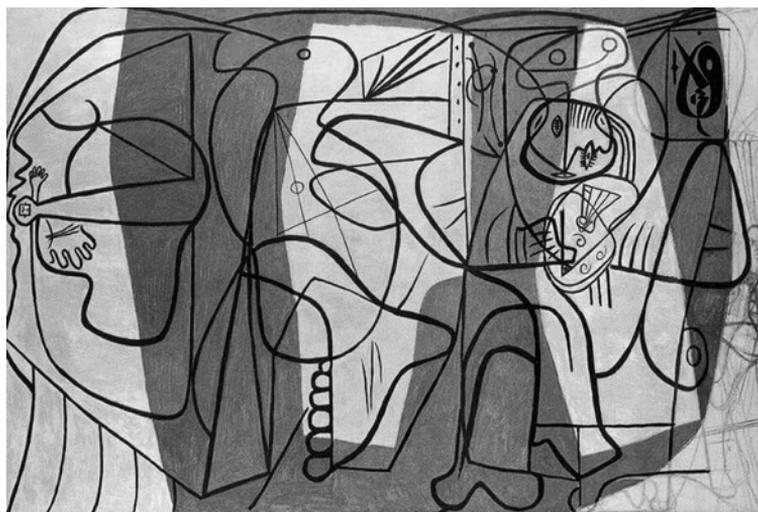
**Figura 5.** Processo de construção do requadro. Tinta preta após o esboço  
Fonte: Matt Madden. (2020). 99X: The guest exercises. Jean Michel Basquiat, 2001. Retrieved from <http://mattmadden.com/comics/99x/99x-guest/>



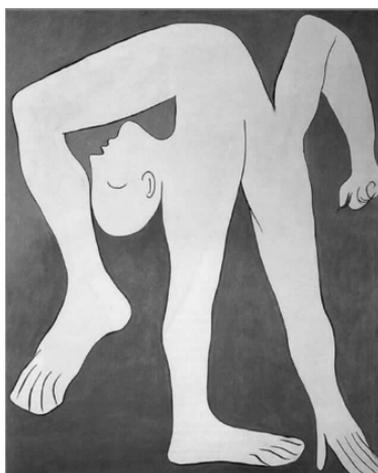
**Figura 6.** Uma obra, de um conjunto de quatro serigrafias em cores, 2001, depois de pinturas de 1982-1983. Publicado por Desantos Carr Fine Art, Los Angeles.  
 Fonte: Inside Contemporary Art. (2013, February 7). Jean-Michel Basquiat a New York. Comunicato Stampa. Retrieved from <http://vecchiatoart.blogspot.com/2013/02/jean-michel-basquiat-new-york.html>



**Figura 7.** Fuga do modelo de representação realista  
 Fonte: fineartmultiple. (2018). Jean-Michel Basquiat, Dog Leg Study, 1982. Retrieved from <https://fineartmultiple.com/jean-michel-basquiat-dog-leg-study/>



**Figura 8.** Artista e seu modelo, 1926. Representação simbólica do ato de criação  
Fonte: Pablo Picasso Paintings, Quotes, & Biography (1926). Artist and His Model. Retrieved from <https://www.pablocicasso.org/artist-and-his-model.jsp#prettyPhoto>



**Figura 9.** Acrobat, 1930. A exploração com surrealismo, a forma e a identidade humanas.  
Fonte: Pablo Picasso Paintings, Quotes, & Biography (1930). The Acrobat. Retrieved from [https://www.pablocicasso.org/acrobat.jsp#prettyPhoto\[image1\]/0/](https://www.pablocicasso.org/acrobat.jsp#prettyPhoto[image1]/0/)

Portanto, se desenhar consiste na materialização do pensamento, o julgamento estético de feio e bonito aplicada ao desenho, é algo que se constrói no espírito do sujeito (Suassuna, 2012).

A psicologia e a psicopedagogia utilizam há tempos análises grafológicas para medições cognitivas, estudos de perfis de personalidade e investigação comportamental. O desenho de cidades imaginárias projetivas, desenho da família, da figura humana na chuva, entre outros. Por meio da fenomenologia, atitude de

reflexão do fenômeno que se mostra para nós, na relação que estabelecemos com os outros também serve de caminho para essa intenção.

Este julgamento estético está presente cada vez mais em uma sociedade da imagem e da conectividade. Sob a perspectiva de grupos marginais e minoritários, estes mesmos pré-conceitos de ordem visual causam o que Freud chamava de *Unheimlich*, um estranhamento direto em situações de percepção que divergem do padrão, como a não aceitação de diversidade estética, percebida na formação imagética de crianças e jovens. Deve ser constante a pergunta se estamos criando seres humanos preparados para constantes relações diversas, com desenhos de mundo incertos, complexos e contrastantes.

O conceito de desenho universal demonstra a grandeza no potencial teórico de um projeto para todos. Uma preocupação de acessibilidade, que idealiza e projeta, entendendo a diversidade humana e a democratização ao invés de determinismos.

Um desenho social que oferece empoderamento, que gerencia o pensamento de agentes envolvidos na criação de imagens, voltados aos aspectos solidários nas relações.

### 3. A Gestão do Desenho como Co-responsabilidade Social da Publicidade

Diretores de arte tem um papel fundamental na formação do psicológico societário. O século XXI envolto em estratégias de mídia que privilegiam o imediatismo, anterior à veracidade (Villaça, 2010), trazendo, portanto, papel fundamental aos diretores de arte, produtores áudios-visuais, animadores, gestores de TV, ilustradores, redatores e publicitários. São agentes de formação de arquétipos, influenciam decisões de indivíduos e formam posturas na relação que temos com o planeta. E nesta questão a publicidade pode reverter este desenho voltado ao mercantilismo, ao consumo, ao produto, para um olhar urgente de sustentabilidade em todos os processos, trazendo o despertar de gerações para um entendimento da nossa relação com o cosmo, com o planeta (Boff, 2014).

Este despertar pode começar nas primeiras representações projetivas que temos de nós mesmos, desde os primeiros saberes do ensino fundamental até a adolescência. Fase em que indivíduos estão mais sensíveis às relações de troca com a imagem/desenho.

Buscam a identificação nos grupos, na mídia e na conectividade existente entre todos os suportes de comunicação da atualidade. Se a publicidade vende o carro como ideário de felicidade, se condiciona a aquisição de produtos ao bem-estar pessoal, se evidencia o conflito e a luta nos relacionamentos e no esporte; fortalecemos o modelo de sociedade que mais agride os sistemas humano e ambiental.

Um desenho de ordem patriarcal de posse e materialismo (Maturana & Verden-Zölller, 1993) e, neste sentido, a comunicação se torna espelho dos homens e das sociedades.

Mais do que testemunhos passivos da existência de uma cultura, ao praticarmos a escrita/desenho como atividade, moldamos espíritos, desenvolvemos as sensibilidades e mecanismos psicológicos. Atua-se sobre o comportamento social e sobre a maneira de assimilar o universo. O sentimento de dependência sócio-cultural se alimenta da prática de uma escrita que a represente. Portanto, o ensino do desenho-escrita ocupa um lugar importante para a socialização, a busca pelo equilíbrio e pela paz (Mandel, 2006).

Ao longo da história, conquistadores de todo o mundo no desejo de opressão ao submisso, tentaram sempre suprimir sua língua e sua escrita e impor a deles.

Propósitos de conversão ou de imperialismo cultural: Qual é então a quantidade de cultura específica contida dentro da escrita-desenho e sua percepção pelo leitor/consumidor no caso da atual função publicitária?

Aqui convém pontuarmos uma questão. A escrita-desenho difere-se em sua gestão de propósito quando comparada a escrita de fonemas que formam a palavra. Uma letra sozinha não é nada, ela começa sua existência associada a outras. Entretanto se consideramos uma letra sozinha, como um desenho escrito, ele manifesta uma unidade de pensamento. A imagem da letra, a expressão do homem, um significado que se sobrepõe ao funcional do texto. Uma mensagem mais profunda por vezes suprimida em escolas para priorização da linguagem textual.

Ao gerenciar uma ilustração ou ainda ao desenhar um projeto, o autor entra na pele de um personagem que representa a sociedade, dos quais ele tenta assimilar o gestual. Na medida em que a sociedade consumidora desta imagem se reconhece no espelho refletido oferecido pelo criador, o desenho torna-se marca e imagem desta sociedade.

A reflexão sobre as análises e escolhas, que orientam designers e criativos, deve ser constante e de transformação dos signos visuais para além de consumo material, típico da publicidade. Deve oferecer oportunidade de pensamento e amadurecimento holístico de propósito para com o planeta.

O desenho não nos salva completamente e nem terá todas as respostas para nossos problemas de comunicação, mas carrega o poder expressivo humano que nos mostra o indizível. A simbiose entre forma, escrita e conteúdo.

Utilizando ampla linguagem simbólica, pictográfica, ideográfica e redação com característica persuasiva, a publicidade articula os símbolos da qualidade de vida, de riqueza e de cultura pertencentes a uma certa categoria social, de saúde e de felicidade. A publicidade exerce seu enorme poder de alienação por meio da linguagem e sugere com aparente neutralidade as propriedades dos objetos a serem consumidos ou ainda, comportamentos a serem valorados.

O desenho nas práticas atuais e suas diferentes funções de uso impõem, além da escolha do estilo/projeto gráfico extraído do repertório disponível pela sociedade, a particularização e adaptação pelo autor/ilustrador/designer.

A produção da escrita-desenho na atualidade divide-se essencialmente em duas grandes categorias: culturais e informativas. A produção de desenhos-escrita culturais destina-se à divulgação do pensamento, da ilustração de textos históricos, filosóficos, escolares, religiosos, científicos, sociais, lúdicos entre outros. A categoria informativa apresenta propósito mais próximo ao de sinalização e com aspecto mais universalista, como exemplo: o ícone de um cadeirante que assume o significado de espaço destinado à pessoa com deficiência.

Na era do computador e da internet, com freqüente substituição da mão do homem escrevente, a prática da escrita e do desenho torna-se cada vez mais evasiva, com um propósito de reencontro da personalidade, uma alma com reapropriação do ser escrevente (Mandel, 2006). Quanto à percepção e entrada de alunos no ensino superior ultra especializado – em seu uso de recursos digitais - como o ensino do design digital, torna-se cada vez mais comum que jovens com o hábito do desenho procurem sua formação nestas áreas.

#### 4. Manifestações do Desenho

O desenho demonstra espontaneamente toda a concentração e manifestação de seu autor. Revela a personalidade e atua através de ritmos reguladores que têm efeito psicológico equilibrador, uma espécie de grafoterapia, ou psicoterapia através do ato de desenhar.

Quando gerenciamos os gestuais e escriturais, preparamos um novo terreno psicomotor, com um efeito tranqüilizador que contribui para uma evolução positiva da personalidade. Espécie de mobilização psíquica ou de uma meditação sobre a finalidade exata desta escrita, de seu resgate na memória e acesso ao histórico de vida, sobre seu valor relacional, pois o desenho-escrita revelará tanto o engajamento espiritual quanto a imagem corporal do autor-desenhista.

O renascimento da caligrafia, hoje em dia, é uma manifestação de que o fazer torna-se mais importante do que seu uso como meio de comunicação. Em um momento de digitalização da memória procuramos afirmar nossa personalidade por meio do gesto escritural, pois o ato de escrever/desenhar conserva o seu caráter mágico. O momento em que um desenho, uma tinta spray, uma pichação atingem as superfícies reais; de certa forma afirmam sua existência. Comportamento de procura por identidade em meio ao urbano, registro de contra-poder.

A diversidade de nossa escrita é tão extensa quanto a do pensamento e o desenho é somente uma de nossas expressões. A frequente digitação camufla nossa personalidade, enquanto a escrita-desenho nos revela. Desenhar é ir a comunhão ao outro, é entregar-se um pouco.

Disciplina do corpo e do espírito em nosso mundo cada vez mais mecanizado seria um meio modesto e mágico de reatar as relações de convívio com nossos semelhantes.

#### 5. O Desenho como Objeto da Memória Cultural e de Representação na Circulação do Conhecimento

Se analisarmos o desenho como resultado visual de conceitos, ou mesmo na representação de interesse de grupos de comunicação, é possível entendermos a ilustração como um objeto que representa a indústria editorial, o mercado publicitário, a escola. Ilustradores, designers, artistas gráficos, editores de arte tornam-se agentes/atores do circuito de produção e co-criadores de estratégias de divulgação e de distribuição.

Quando criticam a Indústria Cultural (Adorno & Horkheimer como citado em Chartier, 1988, p. 31): “a produção e consumo em série de objetos culturais, padronizados, pasteurizados, tendo em vista o lucro, neutraliza a eventual potencialidade crítica da cultura”, inserimos a representação gráfica ilustrada neste contexto. Seriam os desenhistas, críticos ou cronistas visuais oprimidos em suas rotinas de produção? A padronização de estilo ou influência no discurso sob um pretexto de interesse comercial influencia a criação deste profissional e o circuito de produção (Chartier, 1988).

Kazumi Munakata, critica o livro didático como objeto-mercadoria e seu papel na educação. Responsabilizando, com isso, o papel do desenhista como agente de motivação pedagógica ou criador de elementos que podem facilitar a compreensão e retenção por parte dos alunos (Munakata, 1997).

Por meio do desenho é possível identificar a construção da realidade social em diferentes contextos. O desenho enquanto meio para manifestação de uma

ideia, não pode ser analisado com um parecer instrumental e de discursos neutros.

Chartier (1988) considera que representações são relacionamento entre uma imagem presente e um objeto ausente e as categorias intelectuais e psicológicas são historicamente produzidas pelas práticas articuladas (políticas, sociais e discursivas), que constroem as suas figuras.

Podemos também entender o desenho-imagem como componente de estratégia editorial e de capital simbólico, que identifica em uma obra seu formato (estético) e recursos (visando didatização ou sofisticação), operações editoriais que tentam otimizar o acesso do leitor. Ex: literatura de Cordel.

O desenho/ilustração como atitude do sujeito e sua relação com o meio ambiente, um produto cultural fruto das informações absorvidas e julgamento subjetivo.

Ilustrações dão mais clareza as mensagens, como também lhe servem de substitutas. O crescimento nos recursos visuais amplia o potencial de recepção e compreensão das mensagens, seja para uma comunicação rápida aos especialistas ou para facilitar a ideia para um público mais amplo.

O uso de gráficos ao longo da história do conhecimento foi um meio de apresentação visual que passou dados econômicos para outros tipos de dados. Um atlas econômico da Europa publicado em 1782 incluía gráficos, e o economista e engenheiro escocês William Playfair, recorreu a eles em seu Atlas comercial e político (1786). Da geografia econômica, o gráfico passou para a sociologia, a astronomia e a epidemiologia. Os geólogos foram os primeiros a utilizar desenhos em mapas especializados ou temáticos. Seguiram-se mapas de analfabetismo (1826), de criminalidade (1829), populacionais (1841) e o mapa descritivo da pobreza de Charles Booth (Burke, 2003).

Neste período, astrônomos mapeavam estrelas e oceanógrafos mapeavam os mares, criavam símbolos que ilustravam a direção e força dos ventos. Cientistas naturais usavam cada vez mais os esquemas de ilustração/diagrama. Ainda segundo Peter Burke (2003), "o público geral tinha se acostumado a diagramas como o mapa do metrô de Londres em 1933, descrito como: "talvez o diagrama em rede mais importante já criado"" (p. 136).

As ilustrações, graças a mudanças tecnológicas, se tornaram cada vez mais frequentes. As técnicas de impressão duravam mais tempo e invenção da litografia, no começo do século XIX, barateou ainda mais as ilustrações. O uso de imagens ilustradas aumentou o apelo de periódicos como o Illustrated London News (1842), o primeiro semanário ilustrado de 1850, que enviou artistas e fotógrafos à Crimeia, marcando o início de uma nova época na coleta e análise do conhecimento: o nascimento do fotojornalismo. Surge a disciplina acadêmica de História da Arte, trazendo em forma de ilustrações e recursos visuais nas aulas, o estudo de obras primas espalhadas pelo mundo Burke (2003).

## 6. Conclusão

Se o modelo atual de ensino sugere mais do que nunca um novo modo de aprendizado, devemos evidenciar a criação, o raciocínio, a compreensão dos códigos, a interpretação do mundo e das imagens. As representações culturais através da mídia, estratégias de grupos escolares e institucionais que manipulam objetos dinâmicos e sinestésicos, gadgets, aplicativos e armazenamento de quaisquer dados em nuvem.

Em tempos passados os alunos e as instituições cobravam e avaliavam dados e armazenamentos históricos, condicionados a memória e quanto conseguíamos manter destas informações. Hoje temos as informações em múltiplas interfaces, exigindo a capacidade de senso crítico, uma característica mais importante que a capacidade de retenção da memória.

O crescente uso de recursos visuais como estratégia de intermediação e circulação da cultura, possibilita ao desenho/ilustração ser um objeto-escrita de autorialidade e síntese de informação. Flexibiliza conteúdos e aproxima leitores de narrativas e ideias. Oferece a professores e formadores de opinião, um elemento de sensibilização e metodologia flexível. Espécie de interciência que dialoga com diversas áreas, ao mesmo tempo que forma e descreve o próprio autor.

Algumas áreas aplicam com maior evidência a escrita através das imagens – colocadas neste artigo como imagens estáticas escritas, sem atendermos ao universo do cinema, animação e áudio-visual. Uma prática que antecede a abstração criada pelos alfabetos e alinguagem, uma possibilidade de comunicação compreendida pelas crianças antes do letramento. Um objeto cultural na relação estético-visual do ser humano, que ao mesmo tempo cria valor de consumo e evoca mudança. Em uma análise meramente instrumental diríamos que um objeto desenho pode ser usado culturalmente para o bem e para o mal, dependendo dos interesses e estratégias de seus autores ou representações. No entanto o desenho é um diálogo sempre contínuo entre o projeto pensado e o suporte onde está aplicado, e como projeto é predeterminado pela formação do homem que o cria, que pensa expressiva ou tecnicamente. A tarefa de moldar os caminhos da ilustração e da arte na atualidade, iniciam na educação dos seres e o potencial imagético-cultural desperto nestes

## Referências

- Boff, L. (2014). *O que é – o que não é sustentabilidade*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Bordieu, P. (2017). *A história cultural*. Rio de Janeiro: Editora Garamond.
- Burke, P. (2003). *Uma história social do conhecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Chartier, R. (1988). *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand.
- Duchamp, M., & Courbet, G. (1917). Exposição na Society of Independent Artists de Nova York. <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100515700>
- fineartmultiple. (2018). *Jean-Michel Basquiat, Dog Leg Study, 1982*. Retrieved from <https://fineartmultiple.com/jean-michel-basquiat-dog-leg-study/>
- Flusser, V. (2017). *O mundo codificado*. São Paulo: Ubu Editora.
- Heidegger, M. (2003). *Um caminho para a linguagem*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Inside Contemporary Art. (2013, February 7). *Jean-Michel Basquiat a New York. Comunicato Stampa*. Retrieved from <http://vecchiatoart.blogspot.com/2013/02/jean-michel-basquiat-new-york.html>
- Mandel, L. (2006). *Escritas, espelho dos homens e das sociedades*. São Paulo: Editora Rosari.
- Matt Madden. (2020). *99X: The guest exercises*. Jean Michel Basquiat, 2001. Retrieved from <http://mattmadden.com/comics/99x/99x-guest/>
- Maturana, H., & Verden-Zöllner, G. (1993). *Amar e brincar. Fundamentos esquecidos do humano*. São Paulo: Editora Palas Athena.
- Munakata, K. (1997). *Produzindo livros didáticos e paradidáticos* (Tese de doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.
- Nietzsche, F. (2005). *Além do bem e do mal*. São Paulo: Ed. Cia de Bolso.
- Pablo Picasso Paintings, Quotes, & Biography (1926). *Artist and His Model*. Retrieved from <https://www.pablocassio.org/artist-and-his-model.jsp#prettyPhoto>

- Pablo Picasso Paintings, Quotes, & Biography (1930). *The Acrobat*. Retrieved from [https://www.pablocassio.org/acrobat.jsp#prettyPhoto\[image1\]/0/](https://www.pablocassio.org/acrobat.jsp#prettyPhoto[image1]/0/)
- Saviani, D. (2007). *História das ideias pedagógicas no Brasil* (Coleção Memória da Educação). Campinas: Autores Associados.
- Steinberg, S. (1948). Arte de Steinberg: imagens do artista genérico em ação Fundação Saul Steinberg. <https://www.saulsteinbergfoundation.org>
- Suassuna, A. (2012). *Iniciação a estética*. Rio de Janeiro: Editora José Olympio
- The Amazing Cynicalman (n.d). Retrieved from <http://www.mattfezell.net/CYNICALMAN-weekly01.htm>
- The Saul Steinberg Foundation. (2020a). *Drawing of Saul Steinberg in The New Yorker*. Retrieved from <http://saulsteinbergfoundation.org/search-artwork/?media=newyorker-drawings&subject=self-portraits-and-portraits>
- The Saul Steinberg Foundation. (2020b). *Drawing of Saul Steinberg in The New Yorker, July 10, 1954*. Retrieved from <http://saulsteinbergfoundation.org/search-artwork/?media=newyorker-drawings&subject=self-portraits-and-portraits>
- The Saul Steinberg Foundation. (2020c). *Drawing of Saul Steinberg in The New Yorker, February 27, 1954*. Retrieved from <http://saulsteinbergfoundation.org/search-artwork/?media=newyorker-drawings&subject=self-portraits-and-portraits>
- Tiburi, M., & Chuí, F. (2011). *Diálogo desenho*. São Paulo: Editora Senac.
- Villaça, N. (2010). *Mixologias: comunicação e o consumo da cultura*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.