

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA  
UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**WILSON GOMES DE MEDEIROS**

**DO ARTESANAL AO DIGITAL: Um estudo da apropriação da linguagem  
visual da xilogravura popular nordestina em vídeos de animação**

Campina Grande

2017

**Wilson Gomes de Medeiros**

**DO ARTESANAL AO DIGITAL:  
Um estudo da apropriação da linguagem visual da xilogravura popular  
nordestina em vídeos de animação**

Dissertação apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de Mestre em Design na  
Universidade Federal de Campina Grande.  
Área de concentração: Design de Produtos; Linha de  
pesquisa:, Informação Comunicação e Cultura.

**Orientadora: Profa. Dra. Carla Patrícia de  
Araújo Pereira**

Campina Grande  
2017

**Wilson Gomes de Medeiros**

**Do artesanal ao digital:  
Um estudo da apropriação da linguagem visual da xilogravura popular  
nordestina em vídeos de animação**

Dissertação apresentada como requisito parcial  
à obtenção do grau de Mestre em Design na  
Universidade Federal de Campina Grande.  
Área de concentração: Design de Produtos;  
Linha de pesquisa:, Informação Comunicação e  
Cultura.

Aprovada em 03 de abril de 2017

BANCA EXAMINADORA:

---

**Profa. Dra. Carla Patrícia de Araújo Pereira**

Orientadora PPG Design – UFCG

---

**Prof. Dr. Itamar Ferreira da Silva**

PPG Design – UFCG

---

**Prof. Dr. Hans Waechter**

PPG Design – UFPE

Aos meus pais, Maria de Lira (*in memoriam*), quem me deu a vida, e Jeovah Medeiros, a quem devo meus valores e tudo o que sou. A minha esposa Janayna Medeiros e minha filha Maria Alice, pelo companheirismo e com quem trilho um novo caminho em minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus familiares, que sempre me incentivaram e com os quais muito aprendi, cada um a seu modo. Ao meu pai, que sempre nos deu liberdade, apoiando nossas escolhas. A todos os irmãos e irmãs, principalmente aos mais velhos, de quem herdei livros e paixões, de Wellington pelas artes plásticas, de William pelo design.

À companheira Janayna, por sempre estar ao meu lado em todos os momentos, incentivando-me e sendo uma das razões de tudo isso, segurando a barra sempre que preciso para que eu pudesse seguir firme em meus objetivos.

Aos colegas do mestrado, especialmente àqueles que estiveram mais presentes em meu trabalho, como o amigo de longa data Helenaldo e as novas amigas Tamyres e Estela, que contribuíram em muito para o desenvolvimento desta pesquisa. A Alfredo Neto e Helder, que sempre estiveram ao meu lado nesta caminhada, sempre à disposição nos momentos mais difíceis.

Aos meus professores e mestres, especialmente à minha orientadora e amiga Carla Pereira, com quem convivi, tanto como aluno quanto colega de trabalho, e com quem aprendi muito além das orientações, minuciosas e precisas, que foram fundamentais para que este trabalho tivesse a qualidade que possuí. Aos professores da UAD, responsáveis por grande parte de meu conhecimento em design, especialmente aos professores Natã Morais, Joca Guedes, Helena, Zezé e Levi e a todos os funcionários do departamento, especialmente Lúcia, sempre à disposição de ajudar.

Aos professores da banca, Dr. Itamar Ferreira e Dr. Hans Waechter, por suas importantes contribuições e novos olhares sobre esse trabalho.

Aos colegas de trabalho e amigos do IFPB, uma equipe da qual tenho orgulho de fazer parte e com a qual aprendo sempre mais, especialmente a Rafael Efrem, Turla Alquete e Daniel Lourenço, por estarem sempre engajados e que foram fundamentais para que eu pudesse dar continuidade ao mestrado.

Por fim, a todos aqueles que contribuíram, direta ou indiretamente, para que este trabalho pudesse se tornar realidade. A todos vocês, meus agradecimentos.

## RESUMO

A xilogravura popular associada à literatura de cordel possui uma estética peculiar que tem forte identidade cultural. Sua imagem tem sido utilizada em projetos gráficos e vídeos quando se pretende remeter ao Nordeste. Atualmente, as gravuras são elaboradas também para projetos em mídias digitais e animação, utilizando-se técnicas próprias aos meios, que simulam a imagem da xilogravura a partir dos elementos plásticos (texturas, linhas, cores) e icônicos presentes no suporte original. A partir de um *corpus* composto por ilustrações feitas por xilogravadores populares e por ilustrações elaboradas por designers e ilustradores utilizando o computador, foi realizado um estudo comparativo com base na classificação dos signos formulada por Peirce (2015) e no conceito de signo plástico proposto pelo *Groupe  $\mu$*  (1993). A análise visou identificar as similaridades e diferenças, os elementos que permanecem e as reelaborações sofridas pela estética original nas mídias digitais. Concluiu-se que as xilogravuras populares têm em seu conjunto signos icônicos, indiciais e simbólicos, além de signos plásticos, que as identificam, como a presença de determinados padrões de texturas, cores, formas e composição. Observou-se que parte desses atributos permanecem em sua transposição para os vídeos de animação, e que permitem identificá-las, porém, no novo meio as imagens ganham novos signos e significados, como a presença de iluminação, profundidade, tridimensionalidade e movimento, que ampliam suas possibilidades plásticas e estéticas.

**Palavras-chave:** Xilogravura. Vídeos de animação. Linguagem visual. Signos plásticos.

## ABSTRACT

The popular woodcut associated with folk literature has peculiar aesthetics that have a strong cultural identity. Its image has been used in graphic projects and videos when intended to refer to Northeastern Brazil. Nowadays, the engravings are also designed for projects in digital media and animation, by using appropriate techniques for the media, which simulate images of woodcut from plastic elements (textures, lines, colors) and iconic elements present in the original support. From a *corpus* composed of illustrations by popular woodcutters and illustrations prepared by designers and illustrators who use the computer, a comparative study was performed based on the classification of signs formulated by Peirce (2015) and on the concept of plastic sign proposed by *Groupe μ* (1993). The analysis aimed to identify similarities and differences, the elements that remain and the remaking undergone by the original aesthetics in digital media. It was concluded that, as a whole, popular woodcut has iconic, indicial and symbolic signs, as well as plastic signs that identify them, such as the presence of certain textural patterns, colors, forms and compositions. It was observed that some of these attributes remain in the transposition to the animation and that it is possible to identify them, however, in the new environment they gain new signs and meanings, such as the presence of illumination, depth, tridimensionality and movement, which extend its plastic and aesthetic possibilities.

**Keywords:** woodcut. Animation videos. Visual language. plastic signs.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Folheto de cordel.....	24
Figura 2 – Folheto de Leandro Gomes de Barros.....	25
Figura 3 – Processo de produção de xilogravura.....	28
Figura 4 – Tipos de cortes da madeira.....	29
Figura 5 – Ferramentas de confecção da xilogravura.....	29
Figura 6 – Xilogravura positiva e negativa .....	30
Figura 7 – Sutra Diamante.....	31
Figura 8 – Baralho impresso em xilogravura, por volta de 1400 d.C.....	32
Figura 9 – Gravuras em madeira ao fio .....	33
Figura 10 – Primeiros impressos em xilogravura.....	35
Figura 11 – Chamada do jornal O Rebate .....	37
Figura 12 – Escola de Caruaru .....	38
Figura 13 – Escola de Juazeiro .....	38
Figura 14 – Signo lingüístico .....	41
Figura 15 – Relação significante/significado .....	42
Figura 16 – Relação triádica do signo .....	43
Figura 17 – Ícone.....	45
Figura 18 – Índice.....	45
Figura 19 – signo indicial .....	46
Figura 20 – Signo indicial-icônico .....	47
Figura 21 – Signos simbólicos .....	47
Figura 22 – Signo simbólico em vários níveis .....	48
Figura 23 – Signo plástico .....	49
Figura 24 – Sistemas das formas plásticas .....	50
Figura 25 – Mensagem visual.....	50
Figura 26 – Classificação das linhas.....	52
Figura 27 – Tipos de linha.....	52
Figura 28 – Formas.....	53
Figura 29 – Relação dos formemas de posição .....	54
Figura 30 – Relação figura/fundo.....	55
Figura 31 – Formema de dimensão .....	55
Figura 32 – Texturemas.....	57



Figura 33 – Sistemas de cores .....	58
Figura 34 – Cromemas .....	58
Figura 35 – Oposição por matiz .....	60
Figura 36 – Enquadramento .....	61
Figura 37 – Iluminação.....	62
Figura 38 – Ponto .....	68
Figura 39 – Linha .....	68
Figura 40 – Variação dos traços .....	69
Figura 41 – Linhas hachuradas.....	70
Figura 42 – Tipos de linhas .....	70
Figura 43 – Relação figura/fundo: segregação por contraste.....	71
Figura 44 – Segregação figura/fundo por meio de contorno.....	72
Figura 45 – Aspectos formais: posição.....	73
Figura 46 – Aspectos formais: dimensão .....	74
Figura 47 – Texturas naturais .....	76
Figura 48 – Texturas criadas .....	77
Figura 49 – Texturas de figuras.....	78
Figura 50 – Texturas das figuras .....	79
Figura 51 – Contrastes cromáticos .....	80
Figura 52 – Representação da cabeça na Escola de Juazeiro do Norte.....	83
Figura 53 – Representação da cabeça na Escola de Caruaru.....	83
Figura 54 – Representação simplificada das mãos.....	84
Figura 55 – Representação simplificada dos pés.....	84
Figura 56 – proporção das figuras .....	85
Figura 57 – Representação da flora .....	85
Figura 58 – Representação da fauna.....	86
Figura 59 – Artefatos e arquitetura.....	86
Figura 60 – Representação icônica com referencial.....	87
Figura 61 – Xilogravura de José Lourenço .....	88
Figura 62 – Sequência de cenas da vinheta Cordel Encantado .....	91
Figura 63 – Pontos.....	93
Figura 64 – Pontos e linhas.....	93
Figura 65 – Repetição e variação das proporções .....	94
Figura 66 – Planos de cena.....	95

Figura 67 – Figura/fundo .....	95
Figura 68 – Dimensão .....	96
Figura 69 – Animação .....	97
Figura 70 – Composição.....	99
Figura 71 – Elementos texturais .....	99
Figura 72 – Texturemas de ritmo .....	100
Figura 73 – Traços em positivo e repetição.....	101
Figura 74 – Foco.....	102
Figura 75 – Iluminação.....	103
Figura 76 – O O homem que engarrafava nuvens .....	104
Figura 77 – Pontos e linhas.....	105
Figura 78 – Linhas .....	105
Figura 79 – Dimensão .....	106
Figura 80 – Orientação .....	106
Figura 81 – Texturemas .....	107
Figura 82 – Cores de transição .....	109
Figura 83 – Variação cromática .....	109
Figura 84 – Sequência de imagens do VT JPB de São João .....	111
Figura 85 – Linhas .....	112
Figura 86 – Planos .....	113
Figura 87 – Animação das figuras .....	113
Figura 88 – Movimento das figuras.....	114
Figura 89 – Formema de posição .....	114
Figura 90 – Orientação .....	115
Figura 91 – Texturemas de ritmo .....	116
Figura 92 – Representação do rosto .....	117
Figura 93 – Representação das mãos.....	118
Figura 94 – Elementos de repetição .....	119
Figura 95 – Sequência de imagens da animação Morte e vida Severina.....	120
Figura 96 – Linhas .....	121
Figura 97 – Pontos.....	121
Figura 98 – Contornos das figuras.....	122
Figura 99 – Relação figura/fundo.....	122
Figura 100 – Formema de dimensão e orientação.....	123

Figura 101 – Iluminação.....	124
Figura 102 – Sistema das cores (cromemas) .....	125
Figura 103 – Texturemas .....	126
Figura 104 – Estética da Escola de Juazeiro.....	126
Figura 105 – Signos icônicos .....	127
Figura 106 – Animação limitada .....	131

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Pontos .....	128
Quadro 2 – Relação figura/fundo .....	129
Quadro 3 – Sistema das formas: linhas .....	130
Quadro 4 - Formemas .....	132
Quadro 5 – Sistema das cores.....	133
Quadro 6 – Sistema das texturas .....	134
Quadro 7 – Representações icônicas .....	135

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
1.1 Objetivos .....	19
1.2. Justificativa.....	19
1.3. Delimitação da pesquisa.....	21
1.4 Estrutura da dissertação.....	21
<b>2. O VERSO E O TRAÇO – REVISÃO DA LITERATURA.....</b>	<b>23</b>
2.1 A literatura de cordel e sua relação com a xilogravura.....	23
2.2. Xilogravura: uma técnica de impressão.....	26
2.3 Origens e importância da xilogravura .....	30
2.4 A xilogravura no Brasil e sua popularização no Nordeste .....	34
2.5 A xilogravura popular como objeto de pesquisa .....	39
<b>3. REZANDO PELA CARTILHA DA SEMIÓTICA – REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>41</b>
3.1 O conceito de signo .....	41
3.2 Ícone, índice e símbolo .....	44
3.3 Signos plásticos .....	48
3.3.1 O sistema da Forma .....	50
3.3.1.1 Ponto, linha, plano/forma .....	51
3.3.1.2 A forma e os formemas .....	53
3.3.2 O sistema da textura .....	56
3.3.3 O sistema da cor .....	57
3.3.4 Composição, quadro, enquadramento e iluminação.....	60
<b>4. PRETO NO BRANCO – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>63</b>
4.1 Materiais e métodos .....	63
4.1.1 Métodos de Estudo .....	63

4.1.2.	Coleta de dados.....	63
4.1.3	Seleção das imagens de xilogravura tradicionais .....	64
4.1.4	Seleção das imagens construídas no meio digital (vídeos).....	66
4.1.5	Análise dos dados .....	66
4.2	A imagem da xilogravura tradicional: resultados das análises .....	67
4.2.1	Aspectos formais: os signos plásticos .....	68
4.2.1.1	Ponto, linha e plano/forma.....	68
4.2.1.2	Figura e fundo.....	71
4.2.1.3	Sistema das formas – formemas .....	72
4.2.1.4	Sistema das Texturas (texturemas) .....	75
4.2.1.5	Sistema das cores (cromemas).....	79
4.2.2	Análise dos signos icônicos.....	82
4.2.3	Considerações sobre a da análise das xilogravuras tradicionais .....	88
<b>5</b>	<b>BRANCO NO PRETO – ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DA XILOGRAVURA EM VÍDEOS DE ANIMAÇÃO.....</b>	<b>91</b>
<b>5.1</b>	<b>Vídeo 01 – Vinheta de abertura Cordel Encantado.....</b>	<b>91</b>
5.1.1	Aspectos formais: os signos plásticos .....	92
5.1.1.1	Ponto, linha e plano/forma.....	92
5.1.1.2	Sistema das formas: figura/fundo e formemas .....	94
5.1.1.3	Composição .....	98
5.1.1.4	Sistema de Texturas.....	99
5.1.1.5	Sistema de Cores .....	101
5.1.1.6	Quadro e enquadramento.....	102
5.1.1.7	Iluminação .....	103
<b>5.2</b>	<b>Vídeo 02: O homem que engarrafava nuvens.....</b>	<b>103</b>
5.2.1	Aspectos formais: os signos plásticos .....	104
5.2.2.1	Ponto, linha e plano/forma.....	104

5.2.2.2	Sistema das formas: formemas e figura/fundo .....	105
5.2.2.3	Sistema de textura (texturemas) .....	107
5.2.2.4	Sistema de Cores (cromemas) .....	108
5.2.2.5	Quadro, enquadramento, iluminação.....	110
<b>5.3</b>	<b>Vídeo 03: VT JPB de São João.....</b>	<b>110</b>
5.3.1	Aspectos formais: os signos plásticos .....	111
5.3.1.1	Ponto, linha e plano/figura.....	111
5.3.1.2	Sistema da forma: formemas e relação figura fundo.....	112
5.3.1.3	Sistema das texturas (texturemas) .....	115
5.3.1.4	Sistema das cores (cromemas).....	116
5.3.1.5	Quadro, enquadramento e Iluminação.....	116
5.3.2	Signos icônicos .....	117
<b>5.4</b>	<b>Vídeo 04 – Morte e vida Severina .....</b>	<b>119</b>
5.4.1	Aspectos formais: signos plásticos .....	120
5.4.1.1	Ponto, linha, plano/forma .....	120
5.4.1.2	Sistema da forma: figura/fundo e formemas .....	122
5.4.1.3	Composição .....	123
5.4.1.4	Quadro, enquadramento e iluminação .....	124
5.4.1.5	Sistema das cores.....	124
5.4.1.6	Sistema de texturas .....	125
5.4.2	Signos icônicos .....	126
<b>5.5</b>	<b>Considerações sobre as análises dos vídeos .....</b>	<b>127</b>
<b>6.</b>	<b>CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>137</b>
<b>6.1</b>	<b>A linguagem visual da xilogravura popular .....</b>	<b>137</b>
<b>6.2</b>	<b>A representação da xilogravura popular em vídeos de animação .....</b>	<b>139</b>
<b>6.3</b>	<b>A ferramenta de análise.....</b>	<b>140</b>
<b>6.4</b>	<b>Considerações finais.....</b>	<b>142</b>

<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>144</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>148</b>
<b>ANEXOS A – XILOGRAVURAS DA REGIÃO DE JUAZEIRO DO NORTE.....</b>	<b>149</b>
<b>ANEXO B – XILOGRAVURAS DA REGIÃO DE CARUARU .....</b>	<b>151</b>
<b>ANEXO C – XILOGRAVURAS DE FONTES DIVERSAS.....</b>	<b>154</b>
<b>ANEXO D – VÍDEOS DAS ANÁLISES .....</b>	<b>155</b>



## 1. INTRODUÇÃO

O Nordeste é a região do Brasil com maior número de Estados, os quais possuem características comuns. Estas características, que incluem desde aspectos geográficos a manifestações culturais diversas, contribuem para criar uma identidade cultural.

Castells, (2010, p.22) entende por identidade como “[...] a fonte de significado e experiência de um povo [...] o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado”. Enquanto cultura, no sentido antropológico e sociológico tem significado relacionado às manifestações de um povo, raça, grupo social (COELHO, 2008). De acordo com Anjos Júnior. (1998, p.5),

Há, entre indivíduos e grupos que interagem, de forma continuada e livre, em determinados tempo e espaço de vida, uma partilha de símbolos, valores e ritos que constituem e reproduzem sistemas de representação cultural de si mesmos e de sua inserção no mundo.

Fundados, em medida larga, no poder de narração e invenção de escritores, artistas e memorialistas, esses sistemas são menos a catalogação do real sensível do que um constructo ficcionalizado do que torna cada comunidade distinta das demais e a elas irredutível.

O papel das artes e dos artistas é determinante na construção da identidade cultural, já que a “atividade artística, por excelência uma das manifestações culturais mais expressivas de uma sociedade, oferece exemplos dos diferentes modos de PERCEPÇÃO e apropriação da realidade” (COELHO, 2008, p. 61), que se expressam por meio da música, dos ritmos e danças, da literatura e das artes visuais: pintura, desenho, escultura, cinema e vídeo. Além das artes, contribuem também na construção da identidade, a religiosidade, os costumes, a oralidade, o artesanato e a história de um povo ou região onde habita. No nordeste brasileiro, as peculiaridades e símbolos criados nesses meios de expressão, integram culturalmente os Estados da região em uma “Nação nordestina”, principalmente por meio da identidade cultural, em especial a região do semiárido, o sertão brasileiro.

Porém, o conceito de Nordeste que se tem hoje não é tão antigo como aparenta. Ele foi construído, e a “identidade cultural nordestina tem seu momento maior de cristalização nas quatro primeiras décadas de século XX” (ANJOS JÚNIOR, 1998, v.14, p.6). Essa “construção” de uma identidade de Nordeste se deu principalmente devido à decadência da cultura da cana-de-açúcar, em contraste com o sul do Brasil cafeeiro que despontava (ALBUQUERQUE

JÚNIOR, 2011) e abrangeu várias áreas, notadamente as artes e as manifestações populares, que tem dentre as mais conhecidas, a literatura de cordel.

A literatura de cordel, é um gênero literário produzido principalmente nos estados de Pernambuco, Paraíba, Rio Grande do Norte e Ceará, que se tornou uma fonte expressão de sua cultura. Sua origem remonta à tradição oral europeia vinda com os portugueses, que ganhou identidade própria no Brasil, desenvolvendo uma linguagem rimada, escrita geralmente em sextilha. O cordel tradicional é confeccionado em formato de pequeno livreto, com a presença de uma capa impressa, principalmente em xilogravura.

A xilogravura foi incorporada pela editoração popular nordestina como ilustração das capas de literatura de folhetos (CARVALHO, 1995) e uma de suas primeiras aparições nos cordéis se dá por volta de 1907, nas obras de Francisco Chagas Batista sobre o cangaceiro Antônio Silvino (HATA, 1999). A “xilogravura estilo cordel” ou simplesmente “xilo” tem seu nome justamente por ter desenvolvido suas características a partir das gravuras em madeira criadas para ilustrar tais folhetos, que eram populares principalmente no interior do Nordeste e tiveram seu auge entre 1940 e 1950 (HATA, 1999).

A xilogravura popular nordestina que caracteriza a estética visual do cordel tem um estilo e linguagem peculiares. Com um desenho mais simplificado, sem seguir as proporções corretas da figura humana, possui os traços em geral grossos, figuras destacadas, presença de figuras folclóricas e míticas, ausência de perspectiva ou seu uso de modo empírico, e predomínio do preto e do contraste. Nos dias de hoje, sua difusão ultrapassa as fronteiras regionais e nacionais. “A xilogravura converteu-se numa forma de arte apreciada pelo público internacional[...]” (CURRAN, 2011, p. 17). Tornou-se também fonte de pesquisa e inspiração para artistas e designers brasileiros nos mais diversos campos, como no design gráfico, na moda, animação, propaganda, design de jogos e de produtos.

No design, a partir da década de 1990, a popularização dos computadores revolucionou o modo de produção de imagens (MEGGS, 2009). Softwares de editoração, vídeo, manipulação digital e desenho vetorial, aliados a novas tecnologias, como canetas e mesas digitalizadoras, possibilitaram a manipulação de imagens digitalmente, simulando, no meio virtual, técnicas originalmente analógicas, como pintura, desenho e gravura, sem a necessidade de serem produzidos fisicamente. Desse modo, muitos trabalhos passaram a ser produzidos digitalmente, a partir de novas técnicas, como o desenho vetorial e a pintura digital, permitindo que

ilustradores e designers pudessem, a partir de então, simular a representação de técnicas analógicas, criando signos visuais que simulam os objetos originais.

Os anos 1990 coincidem com o auge do processo de globalização, que tomou força a partir dos anos 1970. Na globalização, houve um processo de massificação de culturas, levando à homogeneização cultural. Por outro lado, observou-se uma reação à mesma, que convergiu para um reforço das identidades locais no mundo todo, como um modo de resistência a esse processo de massificação (HALL, 2006). Vê-se, assim, ressurgir movimentos de revitalização e revalorização do regional e local, porém, o resgate não se deu apenas na reprodução pura e simples das manifestações originais, ocorreu também sua apropriação e fusão com elementos oriundos da globalização e de outras culturas, e uso de novas ferramentas tecnológicas na construção desses artefatos culturais.

Nesse contexto, observa-se a apropriação da estética visual do cordel para outras mídias, como a publicidade, o design gráfico e o vídeo, particularmente através do meio digital, incorporado ao processo de projeto nas distintas áreas do design ao longo das últimas décadas. Nesse processo, dá-se a reprodução da imagem da xilogravura popular pelo meio digital, no qual as características plásticas da imagem resultante da técnica artesanal de entalhe da madeira são simuladas pelo computador e suas ferramentas virtuais. Como resultado, chega-se a uma imagem híbrida, resultante da união da técnica digital com a estética tradicional do cordel. Canclini (2008, p. XIX) entende hibridação como “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”. Já para Santaella, (2008, p.20),

Híbrido, hibridismo, hibridização e hibridização [...] Essas palavras podem ser aplicadas, por exemplo, às formações sociais, às misturas culturais, à convergência das mídias, à combinação eclética de linguagens e signos e até mesmo à constituição da mente humana.

O adjetivo “híbrido”, por sua vez, significa miscigenação, aquilo que é originário de duas espécies diferentes. [...] é a mistura entre elementos diversos para a formação de um novo elemento composto.

É isso que se observa nas apropriações de técnicas tradicionais pelo uso de ferramentas de computador. Os novos meios mantêm algumas das características originais da imagem e, ao mesmo tempo, lhe acrescentam outras, como variedade de cores, profundidade e movimento, como ocorre no vídeo. Assim, a mudança de técnica leva a alterações formais, estimuladas pelas possibilidades que os novos meios oferecem ao designer. Nesse processo de adaptação da imagem da xilogravura tradicional para o meio digital, a construção das imagens exige do

ilustrador e/ou designer o domínio não apenas dos softwares de desenho, mas, principalmente, da linguagem plástica da xilogravura popular, cuja identidade visual-gráfica precisa ser preservada nos projetos, a despeito de alterações decorrentes da simulação no meio virtual.

A partir desse contexto, esta pesquisa investigou o processo de adaptação da imagem da xilogravura popular — característica da estética visual do cordel — para os vídeos de animação, focando nas dimensões plásticas e sígnicas da imagem. A investigação buscou responder à seguinte questão de pesquisa: Quais signos visuais permitem que a imagem da xilogravura, obtida por um processo artesanal, seja recriada no meio digital mantendo a sua identidade característica? Para tanto, foram analisados um conjunto de xilogravuras populares do Nordeste e um conjunto de vídeos de animação, nos quais a estética dessa arte popular foi recriada no meio digital.

## 1.1 Objetivos

O objetivo geral desta pesquisa é demonstrar como se dá a apropriação da estética da xilogravura popular nordestina pelas mídias digitais, de que modo seus elementos visuais são aplicados e reinterpretados, criando novos signos que remetem à estética visual do cordel original. Em objetivos específicos, pretende-se:

- Caracterizar os elementos da estética da xilogravura popular nordestina;
- Identificar o universo formal, cromático e de texturas da xilogravura;
- Descrever os processos de criação das imagens tradicionais;
- Identificar os signos presentes nas gravuras, a partir de conceitos da semiótica Peirceana e da teoria do *Groupe  $\mu$* .

## 1.2. Justificativa

Ao longo das últimas décadas, em diferentes áreas de atividade, os métodos de trabalho migraram do meio físico para o meio digital, adaptando-se às novas mídias e ao ciberespaço,

ampliando o campo de atuação sem perder a essência ou decretar o fim do meio original. Isto pode ser observado em diferentes formas de arte tradicionais, como a pintura e o desenho, que podem ser criados digitalmente, e também em outros tipos de artes visuais, musicais ou literárias, como é o caso da literatura de cordel. Na atualidade, a construção de cordéis *online* revive os desafios e pelejas – que antes ocorriam apenas nas declamações ao vivo dos emboladores de coco, repentistas, e nos embates fictícios dos folhetos impressos – e migram para a internet: “[...] os cordelistas passaram a realizar disputas poéticas via *e-mail* ou bate-papo na rede das redes, publicando, a seguir, estes embates em verso, que passaram a chamar de *pelejas virtuais*” (AMORIM, 2007, p.23). Os cordéis começam a ser construídos coletivamente, criando um novo conceito de cordel colaborativo *online*, porém mantendo a essência estética do folheto com seus versos em sextilhas.

Assim como as mídias digitais não decretaram o fim da literatura de cordel, mas sim sua migração para estes meios e ampliação de seu público, a xilogravura popular também foi transposta para o ambiente virtual. A apropriação da estética da xilogravura popular nordestina pelo meio digital pode ser uma importante ferramenta para sua preservação, pois as imagens computadorizadas permitem sua veiculação em diferentes mídias, como o cinema, televisão e internet, ampliando seus horizontes para além do suporte físico impresso, conquistando novos admiradores e contribuindo para a preservação desta manifestação das artes populares. Nos novos meios, as gravuras passam a ser representadas e simuladas, com base em suas características visuais/gráficas, porém, sem utilizar a técnica original – a confecção e impressão xilográfica.

A xilogravura popular nordestina tem sido objeto de estudo e pesquisa, porém, com enfoques diferentes do proposto no presente trabalho. Durante o levantamento do estado da arte, observou-se que as pesquisas já realizadas, possuem, predominantemente, um enfoque histórico e cultural, no qual a xilogravura é abordada e/ou analisada dentro do contexto da literatura de cordel, explorando-se a relação entre ambas. Nesse espectro, há pesquisas investigando a literatura de cordel com base na teoria semiótica, porém o enfoque se dá sobre os poemas, e as xilogravuras quase sempre são analisadas subordinadas ao contexto das narrativas, com função ilustrativa. Por outro lado, são poucos os estudos direcionados à xilogravura popular nordestina que abordam suas características visuais/gráficas ou que contemplem a questão da apropriação de sua estética pelas mídias digitais, o que aponta para a necessidade de se investigar tais aspectos, que são relevantes para o campo do design.

Nesse sentido, a abordagem proposta na presente pesquisa, direcionada ao estudo das características plásticas da xilogravura e sua transposição para vídeos de animação, busca contribuir para preencher esta lacuna.

Por fim, ao se investigar como se dá essa migração e até que ponto se mantém sua identidade visual, pretende-se colaborar para a melhoria da qualidade dos projetos que envolvam a apropriação da imagem da xilogravura, mas também, indiretamente, contribuir para a preservação e difusão dessa estética característica da cultura visual nordestina.

### **1.3. Delimitação da pesquisa**

A partir um *corpus* composto por ilustrações feitas por xilogravadores populares da região Nordeste e por vídeos de animação produzidos no Brasil, entre 2009 e 2015, será feito um estudo comparativo com base na classificação dos signos formulada por Peirce e no conceito de signo plástico proposto pelo *Groupe µ*. A análise visa identificar as similaridades e diferenças, os elementos que permanecem e as reelaborações sofridas pela estética original nas mídias digitais.

### **1.4 Estrutura da dissertação**

O presente estudo está organizado em 6 capítulos, conforme apresentado a seguir:

Após este capítulo introdutório, no Capítulo *O verso e o traço*, são apresentados os fundamentos da xilogravura e sua relação com a literatura de cordel. Faz-se um breve levantamento histórico sobre a poesia em folhetos, abordando suas origens e chegada ao Brasil colonial, até sua adaptação e popularização no Nordeste. São descritas as características técnicas da xilogravura, o processo de produção da matriz xilográfica e impressão. Por fim, discorre-se sobre a evolução dessa técnica até sua chegada ao Brasil e sua interiorização e uso nas impressões das capas de literatura de cordel.

Posteriormente, no Capítulo *Rezando pela cartilha da semiótica*, são apresentados os fundamentos teóricos que apoiam a análise do *corpus* da pesquisa. São expostos conceitos

semióticos de signo, de acordo com Ferdinand Saussure (significante e significado); a relação triádica proposta por Charles Sanders Peirce, com ênfase na relação do signo com o objeto (ícone, índice e símbolo); e conceitos da semiótica visual proposta pelo *Groupe  $\mu$*  (1993), em seus sistemas da forma (*formemas*), da cor (*cromemas*) e da textura (*texturemas*). Como complemento para as análises das imagens, são apresentados conceitos e fundamentos necessários à compreensão de elementos das mídias digitais, animação e vídeo.

No Capítulo *Preto no branco* são apresentados os materiais e métodos utilizados na análise das imagens investigadas nesta pesquisa. No mesmo capítulo, são expostos os resultados das análises referentes às imagens da xilogravura tradicional. À luz dos fundamentos teóricos apresentados no capítulo anterior são identificados os signos e elementos gráfico-visuais que caracterizam sua estética.

No Capítulo *Branco no preto* são apresentados os resultados das análises dos vídeos que se apropriam da estética da xilogravura popular nordestina. Por meio de análise comparativa com os dados apresentados no capítulo anterior, são identificadas as características da xilogravura tradicional que permanecem nos vídeos e quais novos elementos e signos visuais são criados na nova mídia.

Por fim, no Capítulo *Conclusões e considerações finais*, são sintetizados os resultados das análises e apresentadas as conclusões e recomendações da pesquisa.

## 2. O VERSO E O TRAÇO – REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1 A literatura de cordel e sua relação com a xilogravura

As origens da literatura de cordel remontam à Portugal do século XIV. No período da colonização do Brasil, junto com os senhores das capitanias hereditárias vieram portugueses em busca de novas oportunidades, entre eles menestrelis, trazendo na bagagem seus contos e cantorias. No “novo mundo”, a tradição oral portuguesa foi se misturando com a cultura indígena e, posteriormente, com a dos escravos africanos, criando uma identidade própria, especialmente na região Nordeste (MAXADO, 1980).

Em Portugal, os artistas populares que declamavam também vendiam suas poesias escritas à mão ou impressas em papel as quais eram penduradas em cordas e expostas, de onde se origina o nome “cordel”, que eram conhecidos também como folhas soltas ou volantes (CAVALCANTI, 2007). A literatura de cordel era conhecida e difundida também na Espanha, sendo chamada de *pliegos sueltos*. A cantoria, os versos e rimas continuaram sendo transmitidos oralmente no decorrer do tempo no Brasil colonial. Sua impressão, porém, só foi possível a partir da chegada da Família Real em 1808. No Rio de Janeiro, a Imprensa Régia chegou a imprimir folhetos de cordel com temas tradicionais portugueses, tendo estreado em 1815 com *História Verdadeira da Princesa Magalona* (FRANKLIN, 2007), mas logo a produção foi descontinuada.

Antes da chegada da Família Real, tanto a imprensa, quanto a impressão eram proibidos no Brasil. Assim, entre os poucos impressos que existiam no país, todos vinham da Europa.

No Nordeste do Brasil apesar da proibição, alguns folhetos ainda chegaram a circular utilizando a xilogravura como meio de impressão: “Há referências a um folheto datado de 1865 e de outro que circulava pelo sertão em 1836” (FAJARDO; SUSSEDINK; VALE, 1999, p.38), porém, a literatura de cordel impressa só aparecem décadas depois dos folhetos produzidos pela Coroa no período citado, já que, na região, predominava ainda a cultura oral, por meio das cantigas, pejeas e declamações e dos folhetos escritos à mão, principalmente nos sertões. De acordo com Cavalcanti (2007, p. 20), “A produção do livreto era manuscrita e a partir de sua disseminação e do próprio desenvolvimento, com o surgimento das tipografias no século XIX, tomam um novo jeito para a sua confecção”. Sua disseminação chega às capitais nordestinas e



começam a ser produzidos os primeiros folhetos em larga escala nas tipografias.

No começo do século XX, surge a impressão em litografia, que possibilita o trabalho de impressão em cores, e também a zincografia, ambas permitem maior riqueza de detalhes e uma melhor qualidade dos impressos. A chegada ao Brasil desses meios de impressão diminui o uso da xilogravura nos grandes centros urbanos e a maquinaria utilizada se torna obsoleta, sendo deslocada principalmente para o interior do Nordeste, contribuindo para o aumento da produção de literatura de folhetos (HATA, 1999). O uso da xilogravura foi interiorizado, principalmente em Alagoas, Sergipe, Paraíba, Pernambuco e Bahia (FRANKLIN, 2007). A partir de então, os folhetos, que já eram impressos na primeira metade do século XIX, mas ainda com material muito precário (CARVALHO, 2002), passam a ser confeccionados em maior escala e em melhor qualidade.

**Figura 1 – Folheto de cordel**



Fonte: [http://lounge.obviousmag.org/meus\\_sete\\_instrumentos/2015/06/quem-foi-temperar-o-choro-e-acabou-salgando-o-pranto-leandro-gomes-de-barros-150-anos-de-poesia.html](http://lounge.obviousmag.org/meus_sete_instrumentos/2015/06/quem-foi-temperar-o-choro-e-acabou-salgando-o-pranto-leandro-gomes-de-barros-150-anos-de-poesia.html).

Nesse período, os folhetos de cordel nem sempre tinham capa. Os que a possuíam, utilizavam-se basicamente de recursos tipográficos, como vinhetas e pequenos enfeites, encontrados nas próprias gráficas em que eram produzidos (Figura 1). Tais elementos, que não tinham necessariamente uma relação com os temas abordados nas estórias dos cordéis, serviam para sua identificação. Posteriormente, os folhetos de cordel passaram a ter capa como um modo de identificação e prova de originalidade do folheto, mas ainda não tinham desenvolvido o estilo visual característico como é atualmente conhecido. No começo do século XX, os folhetos, em

sua maioria, eram impressos nos grandes centros urbanos, principalmente em Recife, Pernambuco, e em João Pessoa, na Paraíba. A xilogravura era utilizada apenas esporadicamente, pois os autores dos cordéis reaproveitavam clichês de zinco que eram descartados pelos jornais, compostos por fotos de filmes e “reclames” publicitários.

Entre os primeiros produtores de literatura de cordel impressa figuram Antônio Pirauá e Francisco das Chagas Batista, na Paraíba; e Leandro Gomes de Barros, no Recife, sendo este último – também paraibano – um dos principais responsáveis por criar um formato e imprimir um *corpus* que viria a tornar-se padrão nos folhetos (CARVALHO, 1995). Segundo Franklin (2007), a primeira xilogravura em literatura de cordel apareceu em um folheto de Francisco das Chagas Batista, com a figura do cangaceiro Antônio Silvino. Foi Leandro também um dos primeiros a pôr capas com imagens relacionadas aos temas abordados nos cordéis, sendo considerado até hoje como o maior cordelista de todos os tempos, tendo produzido mais de 200 folhetos (Figura 2).

Figura 2 – Folheto de Leandro Gomes de Barros



Capas de literatura de cordel impressas em zincografia. Autoria de Leandro Gomes de Barros. Fonte: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/jn000010.pdf> e <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/jn000013.pdf>. Adaptado pelo autor.

De acordo com Franklin (2007), após a morte de Leandro Gomes de Barros, em 1918, João de Martins Athayde comprou seu acervo e passou a produzir suas obras em Recife, montando a maior folhetaria do Nordeste e passando a imprimir todas as capas dos folhetos em

zincografia, tornando-se esta uma técnica de impressão padrão naquele período. Em 1949, Athayde vendeu sua tipografia para o poeta José Bernardo da Silva, que transferiu todo o acervo para Juazeiro do Norte e passou a imprimi-los na tipografia São Francisco, tornando-a a maior folhetaria do país.

A literatura de cordel teve grande audiência nas décadas de 1940 e 1950, foi o maior meio impresso do Brasil no período, e, em seu auge, chegou a atingir cerca de 30 milhões de pessoas (FRANKLIN, 2007). A partir da década de 1960, a literatura de cordel entrou em declínio. Devido a vários fatores, entre eles a modernização do país, a chegada da televisão e até mesmo a proibição de aglomerações por parte do governo militar, inibindo a declamação dos cordéis, que eram costume, e com isso diminuindo a venda dos folhetos. Ao final dos anos 1970 e início de 1980 houve um retorno do interesse pela literatura de cordel e, com a revolução digital nos anos 1990 e o surgimento da internet, os cordéis passam a ser elaborados por um novo perfil de criadores, que conhecem as novas mídias de comunicação. Os cordéis passaram a ser construídos coletivamente, criando um novo conceito de cordel colaborativo *online*, porém mantendo a essência estética do folheto com seus versos em sextilhas.

## 2.2. Xilogravura: uma técnica de impressão

A xilogravura é uma das técnicas de impressão mais antigas que se tem notícia. Seu nome é de origem grega, *Xylon*, que quer dizer madeira, e *Graphein*, cujo significado é escrita (FAJARDO; SUSSEDINK; VALE, 1999). Esta técnica está inserida na categoria das impressões por contato, que englobam outras técnicas semelhantes, como calcografia, lineogravura, litogravura e zincografia, as quais possibilitam a reprodução de gravuras em série.

“Gravura é a arte de transformar a superfície plana de um material duro, ou, às vezes, dotado de alguma plasticidade, num condutor de imagem, isto é, na matriz de uma forma criada para ser reproduzida certo número de vezes” (FERREIRA 1994, p. 29), é “[...] imprimir a partir de uma imagem que é incisa ou entalhada na superfície de impressão” (MEGGS, 2009, p. 104).

A gravura tem como característica principal sua reprodutibilidade, o que a diferencia das demais artes como a pintura e o desenho, que geram apenas um único original e são processos nos quais o autor executa o trabalho diretamente sobre o suporte final – tela, papel, tecido ou outros – enquanto a gravura é um processo indireto em que a imagem é primeiro

confeccionada em um suporte, e através deste, transferido para o suporte final. Ainda de acordo com Ferreira (ibid.):

Deve para isso a placa ou prancha desse material ser trabalhada de modo a somente transmitir ao papel (que é o suporte de reprodução mais geralmente empregado), por meio da *tinta* (o elemento “revelador”), e numa operação de transferência efetuada mediante *pressão*, parte das linhas e/ou zonas que estruturam a forma desejada. Deixa-se ao branco (ou à cor) do papel realizar ativamente a sua contraparte na ordenação e surgimento da imagem íntegra e autônoma que se chama *estampa*.

SKOCZYLAS (1938, apud FERREIRA, 1994) define como gravura popular os trabalhos cortados em madeira por artistas que não tiveram estudo artístico ou profissional e adquirem sua arte espontaneamente ou por tradição familiar. É o caso da maioria dos xilogravadores populares do Nordeste, como o Mestre Noza, no Ceará – que era santeiro antes de começar a trabalhar com a xilogravura – e dos artistas da família Borges, na região de Pernambuco, que tiveram em sua maioria, outras profissões antes de começar a talhar gravuras na madeira.

Existem diversas técnicas de gravura que utilizam como suporte o papel, mas também é utilizado o tecido e a madeira, entre outros. De modo geral, as técnicas são divididas em quatro tipos: gravura em relevo, gravura a entalhe, gravura em plano e em estampilha. A gravura em relevo engloba a xilogravura, a linogravura ou linoleogravura e técnicas semelhantes, como a isogravura (gravura em isopor). Nestas, são utilizados na confecção da gravura instrumentos básicos como goivas e formões para formar os sulcos. A matriz fica como a área de impressão em alto-relevo, como um carimbo. A gravura a entalhe é o inverso da anterior, na qual a imagem fica em baixo-relevo e a tinta fica retida dentro dos sulcos da matriz de metal que vai ser impressa. O papel é deitado sobre a mesma e pressionado para absorver a tinta.

Na gravura em plano, referente à litografia, ou gravura em pedra, “[...] a matriz de pedra permanece fisicamente intacta, sendo trabalhada para repelir ou não o material revelador” (FAJARDO, SUSSEDINK, VALE, 1999, p. 70). Esta técnica utiliza como princípio a repulsão entre água e gordura, sendo a área gordurosa a área de impressão, e a da água, a área livre de impressão. Por fim, a gravura em estampilha é um processo em que a matriz é criada a partir de seu recorte, gerando um molde vazado “de modo que as zonas de trabalho fiquem representadas pelos vazios, e as zonas de branco pelo que restou intacto no que então se converteu em fôrma de impressão, em condutor de imagem” (FERREIRA, 1994, p. 132). Estão englobadas nesta categoria os estênceis, a serigrafia e semelhantes.

O processo de gravura pode ser dividido em três fases: a primeira é a criação da matriz,

na qual é elaborada a prancha com a imagem, que é trabalhada com instrumentos e técnicas específicas a cada suporte; a segunda fase é o processo de entintamento da matriz, a terceira é processo de impressão, que pode ser feito manualmente ou mecanicamente, por meio de prensa (Figura 3).

**Figura 3 – Processo de produção de xilogravura**



Fonte: <http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/x/xilogravura.htm>. Adaptado pelo autor. Na sequência, processo de confecção de matriz xilográfica, entintamento e impressão.

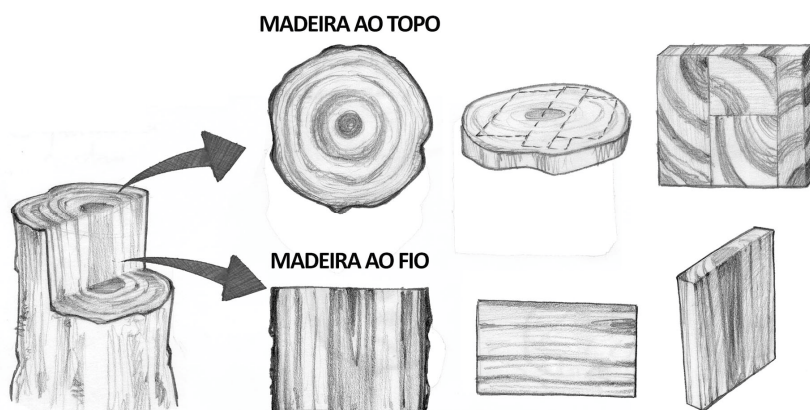
O entintamento geralmente se dá com o uso de tinta oleosa para melhor fixação no papel. Quanto à impressão da xilogravura, há basicamente dois modos de transferência da imagem para o papel: no primeiro, a impressão é feita pondo-se a folha de papel em uma superfície e pressionando sobre ela a matriz de madeira, num processo semelhante ao carimbo. No segundo, chamado “método esfregador” (FERREIRA, 1994), a matriz fica fixa em uma base e o papel é colocado sobre a mesma e esfregado com colher ou outro instrumento para melhor fixar a tinta ao papel e melhorar a qualidade de impressão. Este é o processo manual mais utilizado pelos artistas populares. Há também o processo de impressão com prensas manuais ou mecanizadas, que foi largamente utilizado na impressão e produção de livros, junto aos caracteres tipográficos.

Para a criação da xilogravura, existem duas técnicas distintas de uso da madeira desenvolvidas em tempos diferentes, cada uma com características e qualidades peculiares que as distinguem entre si. São elas a gravura de madeira ao fio e a gravura de madeira ao topo.

A xilogravura em madeira ao fio é a técnica mais antiga. A madeira é cortada no sentido vertical em relação ao solo, de modo paralelo à fibra, que gera como resultado uma superfície em que os veios aparecem como listras verticais (Figura 4). A prancha tem como característica a presença de falhas longitudinais referentes aos veios da madeira que podem ser mais ou menos evidentes, dependendo da árvore de origem. “Caracteriza-se em geral, por grandes brancos e

contrastes fortes de chapados, muito comuns às primeiras xilogravias europeias ou às gravuras populares do Nordeste brasileiro” (FERREIRA, 1994, p. 44). São utilizadas para desbaste da madeira ferramentas como o formão, goivas, talhas em “V”, ou ainda instrumentos mais grosseiros, como cabos de guarda-chuva, estiletos e canivetes, utilizados principalmente pelos artistas populares.

**Figura 4 – Tipos de cortes da madeira**



Fonte: elaborado pelo autor. Cortes de madeira para gravura de topo e de fio, respectivamente.

Na xilogravura em madeira de topo, que é a técnica mais recente, a matriz é cortada paralela ao solo. Como resultado gera um disco de madeira em que as fibras ficam em pé, e assim, os veios da madeira aparecem apenas como pontos, o que torna a superfície mais homogênea e densa e permite a criação de detalhes mais finos. As ferramentas utilizadas para gravação são ferramentas mais delicadas e de maior precisão, principalmente o uso de buris (Figura 5).

**Figura 5 – Ferramentas de confecção da xilogravura**



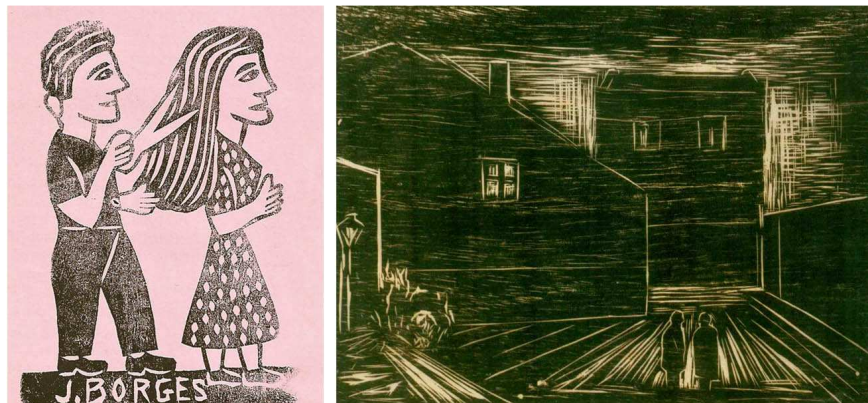
À esquerda, buris para gravura de topo. À direita, formões utilizados em gravura de fio. Fonte: <http://luthier.blogspot.com.br/2010/10/buris.html> e imagem arquivo pessoal. Adaptado pelo autor.

A madeira utilizada para a confecção das matrizes varia muito, sendo algumas espécies

de árvores mais comuns. Na Europa, eram empregadas principalmente madeiras macias ao talho, como a macieira, a pereira e a cerejeira. Já no Nordeste do Brasil, os artistas populares utilizavam diversos tipos, mas a espécie mais utilizada foi a imburana-de-espinho, e as ferramentas para cavar, o estilete feito a partir de cabos de guarda-chuva e o uso de canivetes. Há ainda o uso de madeiras aleatórias e até mesmo o uso de sobras de caixotes de feira, cedro e casca de cajá, incluindo hoje em dia madeiras processadas como MDF e chapas de madeira tipo *eucatex*.

Em relação à área de impressão, a xilogravura pode ser definida em dois tipos: quando a área de impressão é menor e há mais espaços em branco, a linha costuma ser a área de impressão, geralmente preta, é denominada xilogravura positiva; quando há a predominância de área impressa, o desenho é composto em linha branca, ou seja, é formado pela parte cavada da madeira e é denominada xilogravura negativa (Figura 6).

**Figura 6 – Xilogravura positiva e negativa**



Na sequência, xilogravura positiva e negativa de J. Borges e Oswaldo Goeldi respectivamente. Fonte: <http://crean.es/j-borges-genio-folklore-brasileno/> e <http://www.pinturasentela.com.br/oswaldo-goeldi-desenhista-ilustrador-e-gravador-brasileiro>. Adaptado pelo autor.

### 2.3 Origens e importância da xilogravura

O processo de gravação utilizando uma matriz para impressão surgiu na Ásia e foi provavelmente inventado pelos chineses, que já o utilizavam desde o século II. Apesar de sua origem ser controversa, há quem a situe o surgimento da xilogravura na Índia de onde foi “[...] exportada na forma de estofos estampados” (FERREIRA, 1999, p. 34). O fato é que foi a primeira forma de impressão em relevo (MEGGS, 2009), na qual a madeira é talhada com o

uso de formões, facas, estiletos ou outros objetos cortantes ou perfurantes, criando em sua superfície sulcos em baixo-relevo.

**Figura 7 – Sutra Diamante**



Fonte: [http://lounge.obviousmag.org/anna\\_anjos/2012/10/xilogravura-a-arte-em-madeira-parte-1.html](http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2012/10/xilogravura-a-arte-em-madeira-parte-1.html). Adaptado pelo autor.

Os chineses utilizaram a xilogravura para a confecção de documentos, fazer cópias de um mesmo texto e timbrar documentos oficiais. Foram também os chineses os responsáveis pela criação do papel, tornando-se o principal suporte de impressão da gravura, que possibilitou a reprodução em massa “criando veículos ou possibilidades que viriam influenciar o resto da humanidade” (FAJARDO; SUSSEDKIN; VALE, 1999, p. 12). Porém, foram os japoneses os primeiros a fazer uma impressão em grande quantidade. Coube também aos chineses a autoria do primeiro livro impresso que se tem notícia, o livro de orações budistas chamado *Sutra Diamante* (Figura 7), no ano de 868 d.C. utilizando para isso a gravura em madeira. A xilogravura teve sua chegada à Europa por volta do século XIV, por meio das caravanas que vinham do Oriente. No final do mesmo período, surgiram as primeiras manifestações da gravura com matriz em madeira naquele continente.

A partir desse período, a xilogravura passa a ser utilizada na impressão de livros tabulares. Os livros, que antes eram reproduzidos manualmente, uma unidade de cada vez, e por isso muito caros, restritos ao clero e à nobreza, diminuíram o custo e puderam ser reproduzidos em série, tornando-se acessíveis a uma maior parcela de pessoas, democratizando o conhecimento, levando a uma revolução e elevando a disseminação do saber a um novo



patamar. “Na Alemanha, no século XIV, a impressão tipográfica da Bíblia se fazia com ilustração em xilogravuras, possibilitando o desenvolvimento dessa técnica” (MAXADO, 1980, p. 50). O meio foi largamente usado na impressão de cartas de jogos, que se tornaram muito populares em todas as camadas da sociedade europeia da época, sendo inclusive levadas para as longas expedições marítimas rumo aos novos continentes (Figura 8). Junto com o baralho, as imagens religiosas foram as primeiras manifestações da xilogravura no Ocidente a passarem para uma cultura iletrada (MEGGS, 2009).

**Figura 8 – Baralho impresso em xilogravura, por volta de 1400 d.C.**



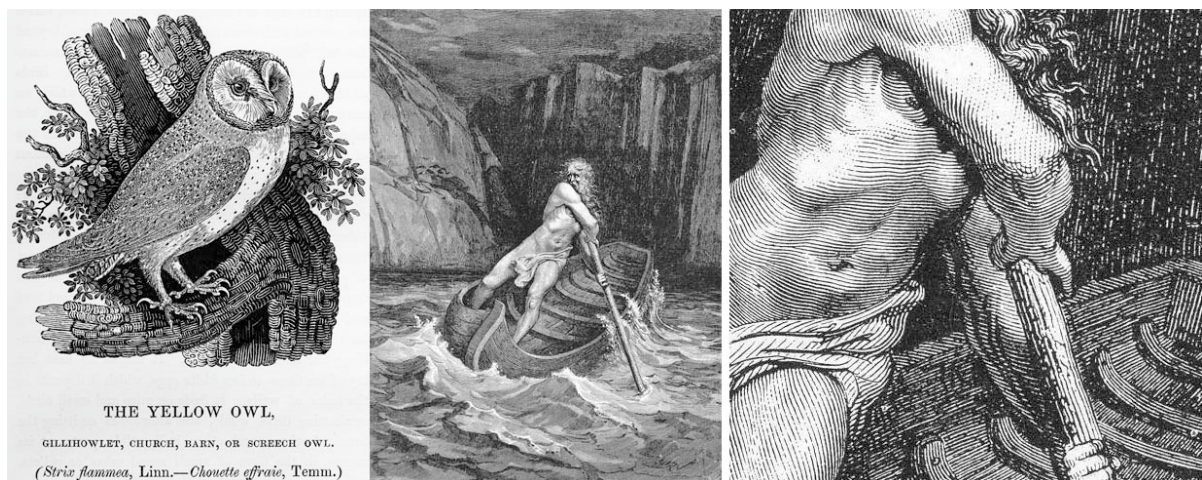
Fonte: MEGSS (2009).

O surgimento da xilogravura na Europa está mais ligado à imagem que ao texto. No período de sua introdução, o continente estava em uma fase de transição entre o fim da Idade Média e o Renascimento. A imensa maioria da população era analfabeta e a igreja, que já utilizava a imagem para os ensinamentos religiosos, passa a se valer dos impressos, na forma de imagens sacras, tornando-se a maior consumidora de impressos em xilogravura. Por outro lado, o período também vê surgir uma nova classe abastada. Com posses e em ascensão, a burguesia se torna ávida por conhecimento, aumentando a demanda por mais livros. Assim surgem as impressões tabulares, que são livros unindo imagem e texto em uma só peça, que eram também solicitados pela igreja. A invenção dos tipos móveis, leva à substituição das impressões

tabulares. A partir de então, xilogravura passa a ser utilizada basicamente para produção de imagens e para fins artísticos.

No século XV, surge a técnica de gravura em metal, que permite a criação de imagens com grande riqueza de detalhe, alta qualidade e grande resistência, que possibilitava tirar uma quantidade de cópias muito superior à da matriz em madeira, com menor desgaste da matriz, o que leva a xilogravura comercial a entrar em declínio, vindo a ser usada principalmente pela população mais pobre.

**Figura 9 – Gravuras em madeira ao fio**



Gravuras em madeira ao fio. Esquerda: ilustração elaborada por Bewick. Centro e à direita: gravura de Gustave Doré e detalhe. Fonte: <https://matosbruno.wordpress.com/conceito/> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Thomas\\_Bewick#/media/File:Bewick\\_Thomas\\_Barn\\_Owl\\_Tyto\\_alba.png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Thomas_Bewick#/media/File:Bewick_Thomas_Barn_Owl_Tyto_alba.png) e adaptado pelo autor.

O interesse pela xilogravura só irá ressurgir posteriormente, a partir de sua reinvenção por meio da técnica de xilogravura de topo. Foi o inglês Thomas Bewick quem desenvolveu a técnica, que possibilitava a execução de traços finíssimos, com os buris utilizados nas gravuras em metal. A gravura de topo podia fazer frente à gravura em metal, devido à sua qualidade e por ser uma técnica de relevo, que permitia à matriz de madeira ser acrescentada na diagramação dos jornais e impressos junto aos tipos móveis, o que era impossível com a gravura de baixo relevo em metal. Outra vantagem era que a gravura podia ser formada a partir de blocos de madeira, isso possibilitava que uma matriz pudesse ser trabalhada ao mesmo tempo por mais de um gravador e posteriormente ser montada em uma peça única.<sup>1</sup> A xilogravura de

<sup>1</sup> Na época era comum o processo de gravura em madeira de topo ser elaborada por uma equipe que constava com um ilustrador e um ou mais gravadores. O processo consistia na elaboração do desenho na matriz pelo desenhista/ilustrador, que era repassado para o gravador, responsável por talhar sobre o taco de madeira para gerar

topo passou a ser usada na imprensa e na ilustração de livros e, em meados de 1800, atinge grande popularidade. Um dos primeiros artistas a dominar a técnica com perfeição foi William Blake. Já entre as melhores gravuras de todos os tempos estão as de Gustave Doré, que contava com uma equipe de gravadores composta por Panne Maker, Pisan e Gusman que interpretava na madeira suas fantásticas imagens, entre elas as que ilustraram a Divina comédia de Dante (Figura 9).

Com o surgimento da zincografia e processo de composição a partir da fotografia, a xilogravura torna-se obsoleta para uso comercial e passa a ser utilizada predominantemente para fins artísticos, dando uma importante contribuição para a arte moderna, através de seu uso inovador por artistas como Paul Gauguin, Van Gogh e Munch, entre outros. No Brasil, a gravura teve grande importância artística, principalmente no modernismo. Figuram entre os pioneiros de seu uso artístico nomes como Oswaldo Goeldi, Lívio Abramo e Lasar Segall (HERSKOVITS, 1986).

#### 2.4 A xilogravura no Brasil e sua popularização no Nordeste

Uma das primeiras manifestações do uso da xilogravura no Brasil se deu com Braz Sinibaldi, que foi, provavelmente, o primeiro xilógrafo do país (FERREIRA, 1994), a quem é atribuída também uma das primeiras impressões feitas na então colônia portuguesa, em 1810 e publicada na *Gazeta*, tratando-se de um mapa de batalha travada com o exército napoleônico, a batalha do Buçaco (FERREIRA, 1994). Conforme explica Carvalho (1995), a xilogravura só chegou ao Brasil com a tipografia, no início do século XIX. “No Brasil colonial, a imprensa era proibida pelos portugueses. Portanto a história oficial da gravura no nosso país se dá em 1808, com a vinda da Família Real e da Corte portuguesa para a colônia” (FAJARDO; SUSSEDINK; VALE, 1999, p. 31). Além da *Imprensa Régia*, foram instalados no Brasil o *Arquivo Militar* e o *Collégio das Fábricas*. Antes disso, por aqui circulavam apenas impressos em xilogravura vindos da Europa.

A partir de então, as gravuras passam a ser produzidas na colônia, principalmente no Rio de Janeiro, sendo algumas impressões também elaboradas no Recife. A Imprensa Régia e

---

a matriz. Em muitos casos, parte do desenho era repassado para o gravador que tinha mais domínio sobre determinado tema, como a figura humana, o céu e assim por diante (FERREIRA, 1994).

o *Arquivo Militar* eram responsáveis pela impressão de gravuras em metal, enquanto o *Collégio das Fábricas* ficava responsável pelas impressões em xilogravura, que foi um dos primeiros lugares a produzir estampas, na produção de cartas de baralho e estamperia, provavelmente de papéis de parede. A maioria das matrizes era importada da Europa e, no começo do século, a grande maioria dos gravadores, situados majoritariamente na cidade do Rio de Janeiro, era composta por estrangeiros. “Os primeiros autores das matrizes em madeira eram xilógrafos vindos da Europa” (FRANKLIN, 2007, p.13) principalmente da Alemanha, Dinamarca, Inglaterra e França.

**Figura 10 – Primeiros impressos em xilogravura**



Xilogravura de *O Maribondo* e moinho que apareceu em *O Diário* respectivamente. Fonte: FERREIRA (1994). Adaptado pelo autor.

A técnica inicialmente foi utilizada também na estampagem de tecidos, rótulos e imagens em textos. Posteriormente, veio a ser incorporada aos jornais, passando a ilustrá-los, ganhando assim nova importância: tornando-se um instrumento político, por meio de ilustrações satíricas (HATA, 1999). Difunde-se nos principais centros urbanos do país, onde ocorrem suas primeiras aparições, principalmente no uso de ilustrações para cabeçalhos de jornais como *O Maribondo*, no Recife, publicado em 1822 (FERREIRA, 1994). Entre os primeiros impressos nos quais a xilogravura começou a ser utilizada no Brasil, constam *A Gazeta* e *O Diário* (Figura 10), este último também por volta também de 1822, no qual consta uma imagem em forma de uma casa, sendo esta uma das primeiras xilogravuras nacionais que se tem notícia (Ibid, 1994).

Somente a partir da segunda metade do século XIX é que aumenta a quantidade de gravadores brasileiros. A rápida chegada no país da gravura em metal e da litografia levaram a gravura em matriz de madeira ao desuso. A xilogravura só voltaria a ser utilizada após a criação da gravura em madeira de topo, assim como ocorreu na Europa.

Entre os estrangeiros que chegaram ao Brasil, no período, vale destacar a vinda do desenhista e gravador alemão Henrich Fleuiss, em 1858, que veio junto com seu irmão e outros artistas e fundou a firma Fleiuss Irmãos & Linde, “consagrando-se, assim, como a primeira equipe de designers do Brasil” (FERREIRA, 1994, p.185). Foi dele a ideia de implementar no país uma escola de gravura para ensinar o ofício da gravura em madeira, *O Imperial Instituto Artístico*. Criou também a revista *Semana Ilustrada*, editada por eles e na qual publicava o trabalho de seus alunos (HERSKOVITS, 1986).

A partir da segunda metade do século XIX, a xilogravura comercial diminui e os gravadores passam a se tornar principalmente documentaristas, retratando a fauna, retratos e cenas do cotidiano, o que deu um novo fôlego à xilogravura. Suas imagens são hoje documentos da vida à época, especialmente no Rio de Janeiro. Entre um dos mais famosos gravadores, está o português José Villas Boas, que se tornou gravador da Corte e é responsável, entre outras obras, pelo retrato de Machado de Assis.

No que se refere ao emprego dessa forma de impressão associada a literatura de cordel, de acordo com Franklin (2007), a xilogravura apareceu pela primeira vez no folheto de Francisco Chagas Batista, em 1907, editado pela Imprensa Industrial, situada na cidade do Recife, Pernambuco.

“A aplicação da gravura popular se difundiu pelo Nordeste depois das primeiras e inseguras experiências com a impressão das capas de xilogravuras” (FRANKLIN, 2007 p. 20) e suas primeiras manifestações ocorrem em Juazeiro do Norte, no Ceará (ibid., 2007). Uma das razões para sua popularização foi a dificuldade em adquirir os clichês de zinco que vinham de Recife, devido à distância geográfica em relação ao litoral, além de ser também uma forma mais rápida e de menor custo para produção de clichês. Parte das xilogravuras era confeccionada pelos próprios escritores de cordel.

De acordo com o mesmo autor, alguns fatores contribuíram para que ocorresse tal fenômeno, como a presença do entalhador italiano Agostini, contratado para entalhar as portas da igreja Matriz de Juazeiro do Norte. No mesmo período surge uma grande quantidade de

artistas populares, que trabalhavam elaborando esculturas de santos para vender aos romeiros em visita à cidade. Entre eles estavam Mestre Noza e Manoel Santeiro, sendo o primeiro um dos pioneiros na criação de xilogravuras. O primeiro jornal de Padre Cícero, chamado *O Rebate*, utilizara a xilogravura como recurso tipográfico para capas, devido aos escassos recursos gráficos na região (Figura 11). Os santeiros também recebiam encomendas para confecção de embalagens de cigarros, fogos, aguardentes e outros bens produzidos no Vale do Cariri cearense, que eram confeccionados em xilogravura (FRANKLIN, 2007), o que contribuiu para a popularização da técnica.

Figura 11 – Chamada do jornal *O Rebate*



Detalhe do cabeçalho do jornal *O Rebate*. Título impresso em xilogravura. Fonte: <http://estoriasehistoria-heitor.blogspot.com.br/2015/04/o-primeiro-jornal-dejuazeiro-do-norte-o.html>.

O declínio da popularidade da literatura de cordel a partir dos anos 1960 coincide com o aumento do interesse pela gravura popular das capas, principalmente por parte de estudiosos e colecionadores, reconhecendo nestas uma manifestação genuinamente brasileira. De acordo com Franklin (2007, p. 10):

A xilogravura popular se firmou como meio independente de expressão ao chamar a atenção da intelectualidade acadêmica na década de 1960. Com o incentivo da universidade, libertou-se do folheto e conquistou a elite cultural e o mercado urbano.

“Durante a década de 1950, pesquisadores entusiastas como Theo Brandão promovem a xilogravura das capas de folhetos como a técnica representativa da expressividade artística popular” (HATA, 1999, p. 16), mas, de fato, somente a partir da década de 1960 é que as xilogravuras passaram a ser associadas à literatura de cordel, principalmente por parte dos intelectuais e turistas.

Ao mesmo tempo em que crescia o interesse nas gravuras por esse público, elas não eram reconhecidas como autênticas pelos leitores originais do interior, que, acostumados às capas impressas em zincografia, passam a considerar as capas xilográficas uma cópia do folheto

original. Segundo Hata (1999, p. 17), a xilogravura era “[...] vista como um elemento denunciante de falsificação do poema tradicional, em função do nível de elaboração gráfica que lhe parece de pouco valor”.

Figura 12 – *Escola de Caruaru*



Xilogravuras de artistas da “*Escola de Caruaru*” respectivamente J. Miguel e Dila. Fonte: Centro de Folclore e Cultura Popular.

Figura 13 – *Escola de Juazeiro*



Xilogravuras de artistas da região de Juazeiro do Norte, Ceará. Da esquerda para direita: Abraão Batista, e Walderedo Gonçalves. Fonte: [www.onordeste.com/portal/walderedo-goncalves](http://www.onordeste.com/portal/walderedo-goncalves); <http://culturaemsampa.com.br/tag/xilogravura> e adaptado pelo autor.

Na xilogravura popular podem ser identificados dois estilos característicos que se desenvolveram praticamente ao mesmo tempo, em duas diferentes localidades: um em Juazeiro do Norte, no Ceará, e outro na região de Caruaru, em Pernambuco (Figuras 12 e 13). Para Franklin (2007, p.28) “Os mais importantes gravadores populares do Nordeste concentram-se

atualmente em torno desses dois centros de romaria”. Cada uma destas regiões desenvolveu um estilo de gravura em madeira característico.

O autor explica que, de modo geral, a *Escola de Juazeiro* caracteriza-se por uma xilogravura com desenhos rebuscados, riqueza de traços e figura principal se misturando com elementos de fundo. Entre os representantes mais conhecidos estão Walderedo Gonçalves e Mestre Noza. “Nas cercanias de Caruaru, as figuras são limpas e marcadas por personagens dominantes e solitárias” (FRANKLIN,2007), e há, em alguns casos, o uso de cores nas impressões. Entre os representantes figuram Dila, J. Borges, José Costa Leite e Francisco Amaro.

## 2.5 A xilogravura popular como objeto de pesquisa

A xilogravura popular do Nordeste tem sido objeto de estudos e pesquisas, com abordagens distintas. De enfoque histórico, o artigo *Xilogravura: os percursos da criação popular*, apresenta uma análise diacrônica da xilogravura e sua evolução, de mero recurso tipográfico em seus primórdios até sua autonomia em relação aos folhetos de cordel, conquistando o estatuto de arte (CARVALHO, 1995). Na dissertação *O cordel das feiras às galerias*, Luli Hata (1999) investiga os folhetos de cordel a partir de um levantamento histórico e formal dos folhetos, observando sua relação com as capas, até a afirmação da xilogravura popular nordestina como uma arte independente da literatura, passando a ter uma forte identidade cultural e conquistando novos espaços e mercados nas galerias de arte. Já o estudo *Das estepes aos sertões: lubok e cordel na construção da visualidade popular* faz um paralelo entre a xilogravura popular nordestina e a arte popular da Rússia, conhecida como *lubok*, a partir de uma comparação artístico-cultural, identificando similaridades entre ambas (MIGUEL, 2008).

Numa perspectiva que mescla história e semiótica, o estudo *A importância das capas na simbolização da literatura de cordel ao longo de sua história* mostra a evolução das ilustrações das capas de cordel e sua relação intersemiótica com o texto, desde o desenho popular no começo do século XX até a xilogravura e sua importância na construção do imaginário popular e na criação de estereótipos (LOUREIRO, 2010). Mais próximo à temática da presente pesquisa, o artigo *A representação da mulher e de satanás em José Costa Leite*, analisa a ilustração da capa a partir da semiótica Peirceana, identificando seus signos icônicos



e simbólicos e sua relação intersemiótica com o texto do folheto, no qual a relação entre opostos – como o embate entre as forças do bem e do mal, do sagrado e profano – são traduzidos visualmente e representados em elementos da imagem (CARVALHO, 2012).

Na dissertação *A xilogravura popular nos projetos de design: um estudo sobre a compreensão e a utilização das imagens da xilogravura pelos designers*, Rosângela Souza (2007) expõe como a utilização dessas gravuras populares em projetos de design contribui para a valorização da identidade pernambucana. Aborda a relação atual do design com novas tecnologias, principalmente com o computador, e como os meios tradicionais de produção de xilogravuras estão sendo substituídos por simulações digitais. Apresenta uma análise formal de um conjunto de xilogravuras da família Borges, utilizando metodologias de autores como Vinícius Wong, Donis A. Dondis e Adrian Frutiger, para compreender os elementos visuais das xilogravuras, na qual cita os elementos da representação bidimensional, como forma, cor, textura, contraste, moldura de referência – o que a aproxima da abordagem proposta na presente investigação.

### 3. REZANDO PELA CARTILHA DA SEMIÓTICA – REFERENCIAL TEÓRICO

#### 3.1 O conceito de signo

A semiótica é uma ciência relativamente nova e se caracteriza como o estudo dos signos. “O nome semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo” (SANTAELLA, 2012, p. 09). Estudar certos fenômenos em seu aspecto semiótico é considerar seu modo de produção de sentido. Conforme explica a autora (ibid., p. 19)

[...] A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido.

Há duas principais correntes que surgiram praticamente ao mesmo tempo: a Semiologia, surgida na Europa no início do século XX, criada por Ferdinand Saussure, que trata do estudo de linguagens particulares (língua, imagens, gestos, teatro, etc.); e a Semiótica de origem americana, designada como filosofia das linguagens, criada por Charles Sanders Peirce.

Saussure imaginou a semiologia como “uma ciência geral dos signos” a ser inventada e na qual a linguística, o estudo sistemático da língua, estaria em primeiro lugar (JOLY, 2015, P.31). O signo linguístico seria composto de duas faces indissociáveis denominadas Significante/Significado, na qual o significante seria a parte física/sensorial do signo, enquanto o significado seria a parte conceitual/imagem mental do signo, como segue no diagrama a seguir (Figura 14):

**Figura 14 – Signo linguístico**

$$\text{SIGNO LINGUÍSTICO} = \frac{\text{SIGNIFICANTE}}{\text{SIGNIFICADO}} = \frac{\text{Parte física / Sensorial}}{\text{Conceito / Imagem mental}}$$

Fonte: elaborado pelo autor com base em JOLY (2015).

Na linguística, a relação entre significante e significado é arbitrária (JOLY, 2015), ou seja, criada, não ocorre naturalmente. A língua é um signo linguístico convencionalizado. Cada língua tem suas convenções, por isso, a língua portuguesa é diferente da inglesa, que é diferente da chinesa e assim por diante, para compreendê-las é preciso necessariamente conhecer os seus códigos.

O signo é um substituto da realidade. A essa realidade substituída pelo signo damos o nome de referente ou objeto. Mas, no caso de Saussure, ele fica externo ao signo linguístico (significante/significado). Ao se ouvir a palavra “casa”, por exemplo, ela tem um referente no mundo real, assim como também a palavra escrita “CASA”. O som e a palavra escrita “CASA” podem ser considerados significantes, ou seja, o significante é a parte física/sensorial do signo que chega aos nossos sentidos. Ao chegar ao cérebro, o som “CASA” (pelo sentido da audição) ou a palavra “CASA” (pela visão) leva à criação de uma imagem mental com determinadas características que remetem a um conceito, uma ideia, à qual dá-se o nome de significado. [...] o significado não é uma “coisa”, mas uma representação psíquica da “coisa”[...] (BARTHES, 2010, p. 64).

A relação significante/significado pode comportar vários sentidos. Um mesmo significante pode ter vários significados dependendo do contexto em que está inserido, assim como vários significantes diferentes podem ter um mesmo significado (Figura 15).

**Figura 15 – Relação significante/significado**



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/galeriadegravura/> e adaptado pelo autor.

Embora tenha surgido com base no estudo do signo linguístico, o conceito de significante/significado é mais amplo, sendo aplicado também a signos visuais. Nos estudos posteriores a Saussure, que constituem a base da Semiótica Visual, o plano dos significantes vem a ser denominado *plano de expressão* e o dos significados o *plano de conteúdo*.

Em paralelo aos estudos de Saussure, Charles Sanders Peirce, elaborou uma teoria geral dos signos que não se baseia nos signos linguísticos. Sua teoria permite classificar qualquer

coisa que possa comunicar ou ter sentido. Como explica Joly (2015, p. 33) “[...] tudo pode ser signo, a partir do momento em que dele deduzo uma significação que depende de minha cultura, assim como do contexto de surgimento do signo”. Para Peirce (2015, p.28), “Um signo é tudo aquilo que está relacionado com uma Segunda coisa, seu Objeto”. Ainda nas palavras do autor:

Um signo ou *representamen*, é tudo aquilo que, sob um certo aspecto ou medida, está para alguém em lugar de algo. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. (PEIRCE, 2015, p. 46)

Esse algo (signo) pode ser percebido por um ou mais dos nossos sentidos (visão, audição, tato, olfato, paladar). Ao percebermos essa coisa, faremos uma associação com o objeto original, que é aquilo que o signo representa. Por exemplo, a fumaça é um sinal (um signo, está no lugar de algo), ao sentirmos seu cheiro ou vê-la (percepção pelos sentidos do olfato e visão) deduzimos que há fogo (objeto original ao qual o signo fumaça faz referência). Para que haja um signo, é necessário que exista uma face perceptível do signo (*representamen* ou significante), o que ele representa (objeto ou referente) e o seu significado (interpretante ou referência). Na teoria peirceana, o signo é representado por meio de uma relação triádica (Figura 16):

**Figura 16 – Relação triádica do signo**



Fonte: JOLY (1996), adaptado pelo autor

Há vários tipos de signos. Alguns são muito parecidos com os objetos a que se referem como, por exemplo, uma fotografia ou uma pintura realista; outros são resultado do contato direto com o objeto, como as marcas dos dedos sobre um copo de vidro, enquanto alguns tipos só são compreendidos mediante prévio conhecimento de seus elementos, como a placa de trânsito com tarja vermelha, que se convencionou o seu significado como um sinal de proibição.

A Semiótica Peirciana apresenta uma complexa divisão dos signos, com várias classificações e subdivisões, chamadas tricotomias, contudo, na análise da imagem como signo é mais utilizada a tricotomia que trata da relação do signo com seu objeto. Sob esse aspecto, Peirce propõe distinguir três tipos principais de signos: o ícone, o índice e o símbolo. Por ser largamente utilizada para análises em trabalhos de arte e design, esta classificação de signos será utilizada nesta pesquisa.

### 3.2 Ícone, índice e símbolo

De acordo com Coelho Netto (2007), o *ícone* pode ser definido como um signo que possui relação de semelhança com o objeto representado. Em outras palavras, é um signo que lembra as qualidades sensíveis do objeto que representa. Outra explicação é dada por JOLY (2005, p.130), que define signo icônico

“[...] como tipo de representação que, mediante determinadas regras e transformações visuais, permite reconhecer certos “objectos do mundo”. Abandona-se o termo de cópia por aquele mais justo de transformação (Eco), ou de reconstrução (Grupo  $\mu$ )”.

Partindo desse princípio, o signo icônico não necessita representar necessariamente o objeto em sua plenitude realística, não é necessariamente uma cópia fiel do original. Qualquer semelhança que remeta ao objeto, o torna um signo icônico, e suas características podem variar de acordo com o meio pelo qual o signo se manifesta. Sua representação em uma pintura tem características específicas do meio, que são diferentes de sua representação em um desenho, que são diferentes de uma escultura, por exemplo, mas deve conter determinadas características que identifiquem o objeto que representa. Quanto mais parecido com o objeto original ao qual representa, maior o grau de iconicidade do signo (Figura 17).

Podemos citar, por exemplo, a fotografia, que é o signo mais representativo do objeto, devido às suas características realísticas, assim como o filme em movimento. O desenho de uma pessoa, a escultura de uma personalidade famosa, a pintura de uma paisagem, uma caricatura também são signos icônicos, pois imitam até certo ponto o objeto referido.

Figura 17 – Ícone



Diferentes representações icônicas do um mesmo objeto: fotografia, pintura realista, desenho estilizado e desenho simplificado. Fonte: elaborado pelo autor.

Peirce dividiu o signo visual icônico em outras subcategorias, os quais denominou de *hipoícones* e, de acordo com suas características, podem ser classificados como *imagem*, *diagrama* ou *metáfora*. Imagem é um ícone que mantém relação de analogia com o objeto a que se refere (JOLY, 2015), como por exemplo, uma fotografia ou um desenho realista. Um diagrama “[...] é um signo que representa seu objeto porque apresenta semelhança com as relações internas deste [...]”. Gráficos de qualquer espécie são diagramas” (CHIACHIRI, 2010, p. 39). Temos como exemplo o desenho de um projeto de motor. Uma metáfora faz um paralelismo de qualidade, na qual há uma comparação explícita ou implícita no signo icônico (JOLY, 2005), “é um nível mais abstrato do ícone” (NIEMEYER, 2010, p. 41). É uma imagem que pode ter um significado para além dela mesma, como por exemplo, usar um animal para se referir a alguém devido às suas características físicas ou psicológicas, representar um artista como estrela e assim por diante.

Figura 18 – Índice



Signos indiciais. Fonte: <http://ambiente.hsw.uol.com.br/pegada-de-carbono.htm> e <http://abarbosafilho.blogspot.com.br/2013/10/o-novo-van-gogh-descoberto-em-2013.html>. Adaptado pelo autor.

Conforme definido pela teoria peirceana, o *Índice* é um signo que possui uma relação causal com o objeto referido, que foi afetado diretamente pelo objeto ou existe em decorrência dele. Por exemplo, as pegadas são um indício de que alguém pisou naquele local; a impressão digital é um índice das texturas da pele dos dedos; as marcas da tinta na tela indicam as cerdas do pincel que a pintou (Figura 18); os talhos na madeira são indícios de que a mesma sofreu a ação de um formão; uma seta indica o caminho a seguir, e assim sucessivamente.

As imagens a seguir mostram exemplos de signos indiciais: na matriz de linóleo, os sulcos, formados a partir do contato com o formão, indicam que o mesmo talhou o desenho (Figura 19). A forma criada é signo indicial que remete ao movimento da mão. O impresso também é um signo indicial, pois é formado a partir do contato da matriz entintada com o papel.

**Figura 19 – signo indicial**



Fonte <http://www.logovia.com.br/blog/compartilhe/dia-do-nordestino-e-xilogravuras-a-arte-no-sertao>

A imagem seguinte (Figura 20) mostra também o signo indicial que resulta do desbaste do formão na superfície da madeira. A forma criada também é signo indicial que remete ao movimento da mão. O desenho impresso no papel com o grafite tem duas características indiciais: o movimento da mão e o relevo criado por meio do atrito com a figura. Além de indicial, também é um signo icônico perfeito, pois representa fielmente a gravura talhada na madeira.

Figura 20 – Signo indicial-icônico



Fonte: <https://filippelyra.wordpress.com/tag/xilogravura>

O *Símbolo* é um signo que possui uma relação de convenção com o seu referente (JOLY, 2015). O signo simbólico possui um significado que lhe é dado por meio de uma convenção. Pode possuir ou não relação de semelhança com o referente. Muitas vezes representa algo abstrato, como um sentimento ou uma associação de ideias. A pomba branca é um símbolo (signo) que remete (simboliza) a paz (conceito abstrato). A bandeira preta e vermelha, com a palavra “NEGO”, que representa o Estado da Paraíba, é um signo simbólico (Figura 21). O alfabeto é um signo simbólico. Um brasão pode representar uma família, a nobreza ou uma nação, dependendo do significado que lhe foi atribuído.

Figura 21 – Signos simbólicos



Fonte: Elaborado pelo autor

No exemplo a seguir (Figura 22) temos um signo simbólico em vários níveis. As setas, na configuração triádica simbolizam a reciclagem de materiais. As setas, seguem um movimento, formando um ciclo infinito, que se repete continuamente, uma representação do



conceito de reaproveitamento, mas esse significado é arbitrário, ou seja, foi um conceito convencionado. A cor verde também é um signo simbólico, pois remete à cor da ecologia, mas também o é devido a uma convenção e associação da cor com a natureza.

**Figura 22 – Signo simbólico em vários níveis**



Fonte: Elaborado pelo autor.

A classificação dos signos não é estática, um mesmo signo pode ter mais de uma variação ao mesmo tempo. Um signo pode ser Indicial-icônico, por exemplo, a pegada é signo indicial, mas também é icônica, pois sua forma é igual ao formato da planta do pé. Um coração talhado em uma árvore é um signo simbólico-indicial que representa o amor, que é um conceito abstrato, mas é também um signo indicial, pois é talhado na madeira (indício de corte de canivete). Um pinheiro de plástico é signo icônico-simbólico, pois remete ao pinheiro original, com bolas e enfeites pendurados torna-se também simbólico, pois representa, por convenção, o natal.

### 3.3 Signos plásticos

Um conceito semiótico relevante para o campo das artes visuais e do design é a noção de signo plástico. A partir dos preceitos da teoria saussureana e seus desenvolvimentos posteriores no campo da semiótica visual, o sistema semiótico proposto pelo *Groupe  $\mu$*  (1993)<sup>2</sup>, apresenta a distinção entre signo icônico e signo plástico, o que permite o estudo dos signos

---

<sup>2</sup> Um dos primeiros a abordar a ideia, dentro da semiótica, foi o Grupo  $\mu$ . Surgido em Liège, Bélgica, no ano de 1967, trata-se de uma equipe multidisciplinar de estudiosos, composta inicialmente por Francis Édeline, Jean-Marie Klinkenberg, Jacques Dubois, Francis Pire, Hadelin Trinon e Philippe Minguet (HARKOT-DE-LA-TAILLE; ZAVAGLIA, 2015). O nome do grupo deriva da letra grega  $\mu$ , que remete à metáfora, uma das figuras da retórica (Ibid). Entre os principais trabalhos do grupo voltados para o visual estão, seu primeiro trabalho sobre retórica visual, de 1976, que vieram a amadurecer até a publicação de seu livro *Tratado do signo visual*, em 1992 (DONDERO, 2015), que deu uma importante contribuição para o desenvolvimento de uma semiótica visual.

plásticos como signos completos, e não apenas como significantes de um significado icônico (JOLY, 2005).

O grupo toma como princípio o conceito de dicotomia do signo posposto por Saussure e a relação proposta por Hjelmslev, para o qual o significante está para o plano da expressão e o significado está para o plano do conteúdo. “Na semiótica visual, a expressão será um conjunto de estímulos visuais e o conteúdo será simplesmente o universo semântico” (*Groupe μ*, 1993, p. 141, tradução nossa), ou seja, o plano de expressão é relativo a todo aspecto físico do signo visual, seu suporte, seu material, suas formas, cores, texturas, etc.; enquanto o plano de conteúdo abrange o significado, o que a relação entre os elementos do plano de expressão gera de conteúdo, de sentido. “O signo é, pois, composto de um significante e um significado. O plano dos significantes constitui o *plano de expressão* e o dos significados o *plano de conteúdo*”<sup>3</sup> (BARTHES, 2010, p. 43). Pode-se fazer um paralelo com a linguística na qual o plano de expressão tem função sintática, enquanto o plano de conteúdo tem função semântica (Figura 23).

**Figura 23 – Signo plástico**

$$\text{SIGNO PLÁSTICO} = \frac{\text{SIGNIFICANTE}}{\text{SIGNIFICADO}} = \frac{\text{PLANO DE EXPRESSÃO}}{\text{PLANO DE CONTEÚDO}}$$

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em *Groupe μ* (1996).

Diferente do simples estímulo visual, que não necessariamente desencadeia um processo de significação, o signo plástico tem uma função de representação. Desse modo, “um enunciado plástico pode ser examinado do ponto de vista das formas, das cores, das texturas e, depois, do ponto de vista do conjunto formado por uns e outros” (*Groupe μ*, 1993).

Nesta perspectiva, todo signo visual possui elementos que podem ser analisados separadamente e que reforçam sua mensagem. Dividem-se em três grandes famílias: as cores, as formas e as texturas, que funcionam como signos em si mesmos, denominados *signos plásticos*. “Suas unidades básicas são os colóremas (matiz, brilho, saturação), os figuremas

---

<sup>3</sup> O termo “plano” será utilizado também para designar elementos característicos dos signos plásticos relativos aos planos de câmera e planos fotográficos, que serão explicitados posteriormente (plano aberto, plano de detalhes, entre outros). Para evitar confusão, sempre serão utilizados os termos *plano de expressão* e *plano de conteúdo* em itálico, ou serão substituídos pelos termos equivalentes já descritos, respectivamente *significante* e *significado*, também em itálico.

(posição, dimensão, direção) e os *texturemas* (elemento textural e padrão de repetição)” (GARCÍA, 2012, p. 56). Os *figuremas* são também denominados *formemas* (Figura 24).

**Figura 24 – Sistemas das formas plásticas**



Elaborado pelo autor a partir do *Groupe μ* (1993)

Os *planos de expressão e conteúdo* ocorrem tanto nos signos plásticos quanto nos signos icônicos e possuem uma relação solidária (JOLY, 2005) na qual o significante do signo icônico possui elementos plásticos, que por sua vez possuem significados que podem reforçar determinados elementos da mensagem icônica. Esta relação pode ser expressa no esquema a seguir (Figura 25).

**Figura 25 – Mensagem visual**



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em JOLY (2005).

Martine Joly (2005) faz uma classificação dos signos plásticos propostos pelo Groupe Mu, dividindo-os em três grandes categorias, sendo elas as categorias das cores; a categoria das formas, que englobam as formas propriamente ditas (formas geométricas, orgânicas, regulares, irregulares, bidimensionais, tridimensionais, etc.) e a da espacialidade (direita/esquerda, alto/baixo, longe/perto) e a categoria das texturas.

### 3.3.1 O sistema da Forma

Antes da semiótica se ater aos aspectos formais da imagem, psicólogos já estudavam alguns conceitos relativos às formas em seus experimentos, denominados como psicologia da

### *Gestalt*<sup>4</sup>.

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 (DONDIS, 2015, p. 51).

Desse modo, uma das maneiras de se analisar uma obra visual é a partir da decomposição e exame de suas partes, para permitir compreender o todo (ibid.). Assim como os gestaltistas, os semiólogos da imagem buscaram identificar os elementos básicos que constituem uma mensagem visual, de onde alguns conceitos a serem tomados como referência para as análises, no âmbito da presente pesquisa, são comuns a ambas as teorias.

#### 3.3.1.1 Ponto, linha, plano/forma

Dentro das categorias visuais o ponto é o menor elemento visual possível, não tem altura, largura ou dimensão, “[...] é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima” (DONDIS, 2015, p. 53). Podem ser usados como ponto de referência “[...] indica uma posição no espaço. Em termos puramente geométricos, trata-se de um par de coordenadas x, y” (LUPTON; PHILLIPS, 2015, p.34) e tem como característica um tamanho relativo em relação ao espaço em que está inserido (WONG, 2010). Tende a ser visto com uma unidade circular, mas pode ter forma geométrica simples ou irregular. Em grande quantidade, pode gerar gradações, criando tons e formas complexas, podem também gerar texturas quando estão muito próximos, gerar a sensação de direção, quando alinhados e sendo percebidos como uma linha (Figura 26d) (WONG, 2010).

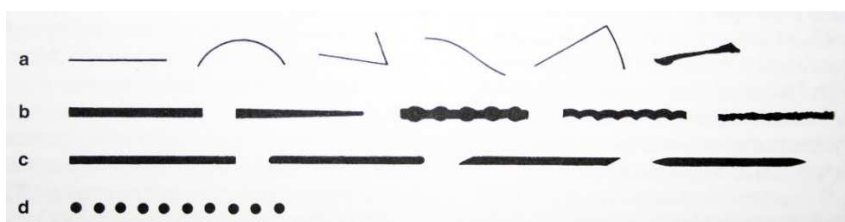
Já a linha pode ser considerada como um ponto em movimento, é a distância entre dois pontos. As linhas podem ter diversas formas, desde suaves e delicadas a grossas, agitadas e irregulares, podem ser homogêneas, heterogêneas, etc. Wong (2010) classifica as linhas, enquanto formas a partir do *formato geral*, do *corpo* e das *extremidades*. Em seu formato geral,

---

<sup>4</sup> O termo *Gestalt*, de origem alemã, não possui nenhum termo em outro idioma que possa traduzir adequadamente, sendo o mais comumente traduzida como *forma*. Tem a ver com conceitos como forma, estrutura, unidade, conformação. A *Gestalt* é uma corrente da psicologia experimental originada na Alemanha no início do século XX, atuando principalmente no campo da teoria da forma. As pesquisas do grupo levaram a novos conceitos de percepção e a leis de percepção, entre as mais conhecidas estão a Lei da pregnância, na qual as formas tendem a serem organizadas da maneira mais simples quanto possível. Seus estudos e leis foram amplamente utilizados pelos designers, principalmente a partir da *Bauhaus*.

o autor classifica as linhas em reta, curva, quebrada, irregular ou desenhada manualmente (Figura 26a). Quanto ao corpo, as linhas podem ser lisas e paralelas, afiladas, nodosas, onduladas ou irregulares (Figura 26b). Já das extremidades podem ter formas quadradas, arredondadas, pontiagudas ou de formatos simples (Figura 26c).

**Figura 26 – Classificação das linhas**



Fonte: WONG (2010).

Arnheim (2015) faz uma distinção classificando as linhas por suas características em três diferentes tipos: a *linha objeto*, a *linha hachurada* e *linha de contorno*. A *linha objeto* é percebida como sólida. Mesmo quando se cruzam, cada linha permanece com sua individualidade, como pode ser percebido em linhas mais grossas, que são robustas e percebidas como formas. As *linhas hachuradas* são percebidas em conjunto, deixam de ser percebidas individualmente e passam a ser vistas como um conjunto, sendo muito usadas em desenhos e gravuras, sejam em metal ou em xilogravura (ARNHEIM, 2015). Por fim, a *linha de contorno*, que deixa de ser percebida como individual e passa a fazer parte do objeto, como em seu contorno. A linha passa a ser percebida como parte do objeto bidimensional, isolando-o do fundo (Figura 27).

**Figura 27 – Tipos de linha**

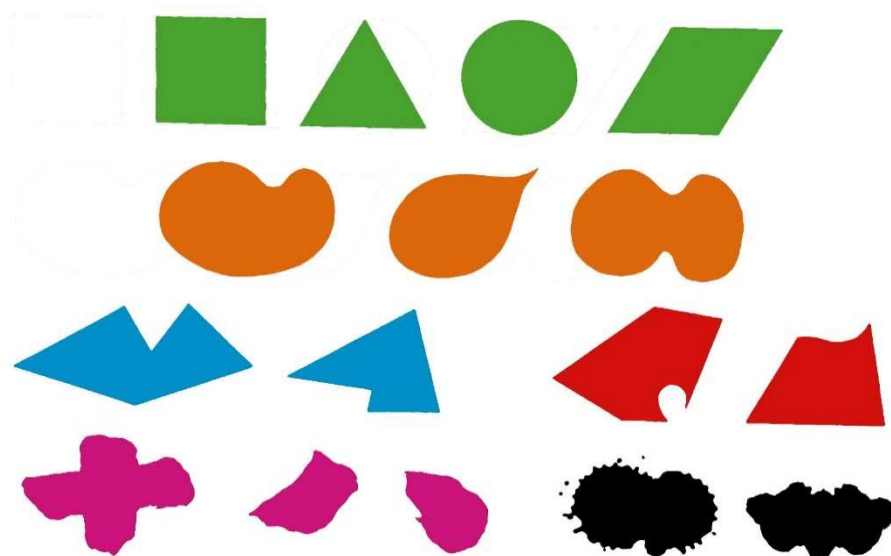


Da esquerda para direita: linhas objeto, linhas hachuradas e linhas contorno. Fonte: elaborado pelo autor com base em Arnheim (2015).

Quando as linhas se unem em uma sequência fechada, geram um plano, criando uma

forma. O plano é formado por uma sequência de linhas, como um trajeto em movimento que se fecha para tornar-se uma forma (GOMES FILHO, 2009, LUPTON; PHILLIPS, 2015). As formas podem ser descritas como planos com limites. Uma série de pontos juntos ou uma série de linhas podem ser vistos em conjunto, formando um plano, que é essencialmente bidimensional. A forma, por sua vez, pode ser bidimensional (assim como o plano) ou tridimensional, como por exemplo um cubo (neste caso, cada um dos lados do sólido será composto por um plano). Quanto à configuração formal, as três formas mais simples são o quadrado, o triângulo e o círculo. A partir das combinações entre essas formas, pode-se criar todas as outras formas possíveis. Wong (2010) propõe uma classificação das formas em: geométricas, orgânicas, retilíneas, irregulares, feitas à mão e acidentais (Figura 28).

Figura 28 – Formas



Classificação das formas: geométricas (verde), orgânicas (laranja), retilíneas (azul), irregulares (vermelho), feitas à mão (magenta) e acidentais (preto). Fonte: WONG (2010). Adaptado pelo autor.

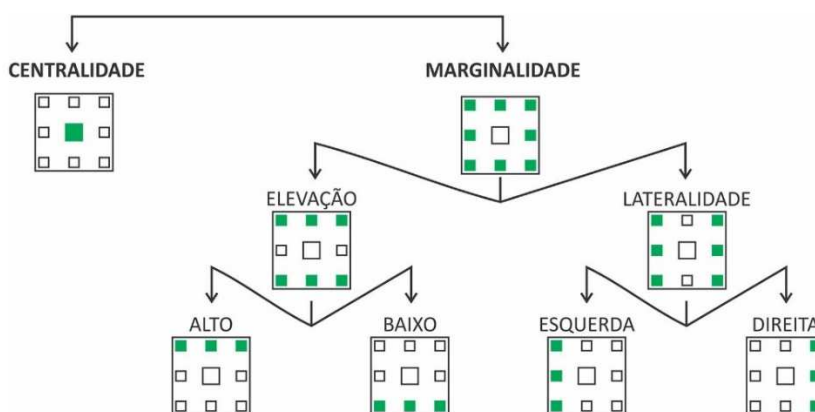
### 3.3.1.2 A forma e os *formemas*

A compreensão da relação figura/fundo é fundamental para a análise dos signos plásticos em seu sistema da forma e suas características no *plano de expressão*, composto pelos *formemas*, e no *plano dos significados*. Quando há diferenças entre elementos de uma imagem, seja em variações de cor, de textura ou de forma, observa-se uma separação entre pelo menos dois elementos, sendo que um se destaca, o qual é denominado figura e outro que atrai menos a atenção, o qual é denominado fundo. A segregação entre figura e fundo pode ocorrer de modo

sutil, por exemplo, por meio de diferença entre tons, de texturas diferentes entre si, ou pode ser mais evidente e contrastante, por meio do uso da linha. A distinção entre os dois elementos se faz necessária para a compreensão dos signos plásticos da forma.

A forma remete a todos os elementos formais que compõem a mensagem e suas características, como as linhas, os planos geométricos, as formas orgânicas, os elementos sem forma definida e a categoria da espacialidade. “Toda forma pode definir-se por três parâmetros: a dimensão, a posição e a orientação” (*Groupe  $\mu$* , 1993 p. 191) também denominados *formemas*. Todos são relativos aos planos da figura<sup>5</sup>, seu ponto central de foco e o fundo, isto quer dizer que, dependendo da posição de um elemento em relação à figura e ao foco, ele pode se situar à frente, atrás, à esquerda, à direita, entre outras posições.

Figura 29 – Relação dos formemas de posição



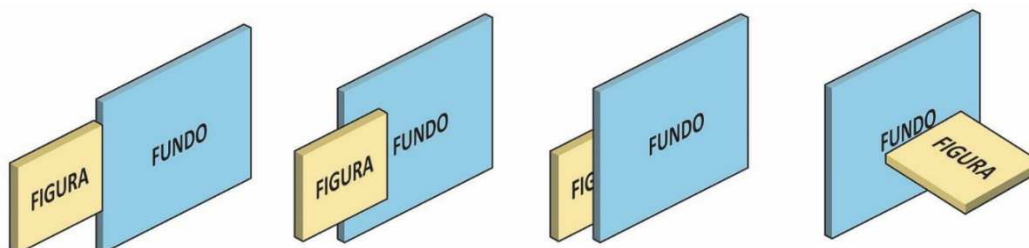
Elaborado pelo autor com base no *Groupe  $\mu$*  (1993).

De acordo com a teoria do *Groupe  $\mu$*  (1993), o primeiro *formema* é a posição. Refere-se à posição dos elementos dentro do contexto da imagem, os quais podem ser trabalhados sempre em pares opostos, sendo um eixo estável, centralizado, versus um eixo instável, descentralizado, neste último ocorrem todas as relações de posição (*Groupe  $\mu$* , 1993) (Figura 29). A figura pode ser orientada pelo sistema de oposição de verticalidade: alto *versus* baixo; de horizontalidade: esquerda *versus* direita (ANDERSSON, 2015) (Figura 29); e de planos: figura e fundo no mesmo plano *versus* planos diferentes (Figura 30). No plano de conteúdo,

<sup>5</sup> Os planos de figura e fundo são camadas ou campos visuais onde se inserem os elementos. Devido à abrangência que o termo plano é utilizado, tanto na semiótica, quanto em Gestalt e em outras categorias da imagem, como o cinema (plano aberto, plano de cena, etc), para evitar confusão, serão utilizados, sempre que necessário, termos análogos, como “campo” ou “camada”.

essas relações podem referir-se a estabilidade, quando os elementos estão centralizados, ou levar à repulsão, quanto mais afastados do centro geométrico da imagem (Figura 29).

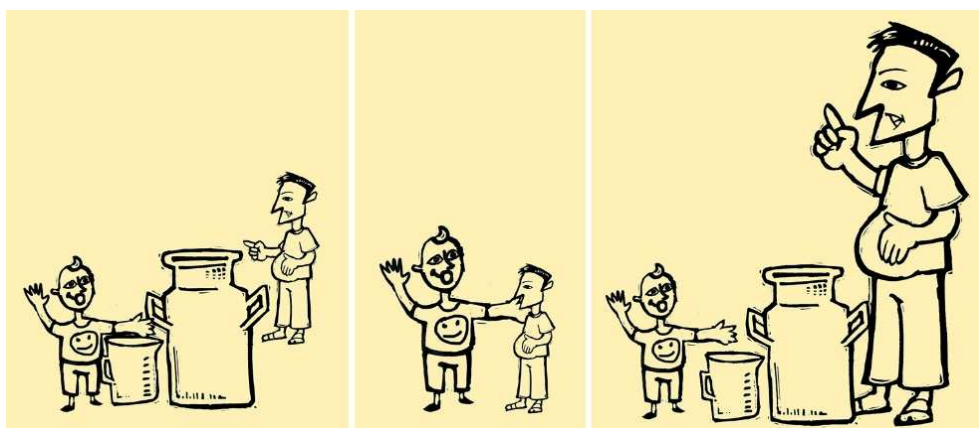
**Figura 30 – Relação figura/fundo**



Da esquerda para direita: figura e fundo no mesmo plano, figura à frente do fundo, figura atrás do fundo e figura em plano diferente do fundo. Elaborado pelo autor.

O segundo *formema* é a dimensão. “A dimensão existe no mundo real. [...] Mas em nenhuma das representações bidimensionais da realidade, como o desenho e a pintura [...] existe uma dimensão real. Ela é apenas implícita” (DONDIS, 2015, p. 75), quer dizer, a dimensão é uma ilusão que pode ser representada para criar a sensação de tridimensionalidade e profundidade (Figura 31). As relações entre forma, fundo e foco determinam a dimensão de um elemento através da oposição grande versus pequeno. A dimensão é relativa, um elemento pode ser definido como grande em relação à figura e pequeno em relação ao fundo. No plano do conteúdo, a dimensão tem relação com dominância.

**Figura 31 – Formema de dimensão**



A figura pode ser considerada grande ou pequena, dependendo do referencial. Elaborado pelo autor.



O terceiro *formema* é a orientação: a figura é orientada em relação ao fundo e ao foco. A orientação é uma propriedade do contorno das formas assimétricas e não se restringe somente ao plano bidimensional (*Groupe  $\mu$* , 1993). A forma da figura pode indicar sua orientação, no *plano do conteúdo* está relacionada ao equilíbrio, estabilidade e ao sentido de movimento, que pode ser real ou ilusório. A forma é determinante em sua orientação, pois sua configuração define se uma figura tem direção vertical, horizontal, diagonal. No *plano do conteúdo*, a orientação nasce da projeção no signo plástico das características psicofisiológicas, como a noção de gravidade (alto/baixo), a simetria do corpo, que leva à noção de direita/esquerda, para avançar ou recuar, daí o eixo semiótico de frontalidade (JOLY, 2005). Tomando como exemplo um triângulo equilátero, a ponta com o ângulo mais agudo será considerada a mais importante, e por isso a que direciona a figura. Com a ponta para cima, terá uma orientação vertical, com a ponta para baixo, uma orientação vertical para baixo. Na diagonal, terá uma orientação lateral, porém instável, devido à noção de simetria e equilíbrio da figura. As figuras nas quais predominam o eixo horizontal são visualmente mais estáveis que as que possuem eixo predominantemente vertical, e figuras percebidas como orientadas diagonalmente tendem à instabilidade. O sistema de orientação toma o mesmo conceito do *formema* de posição.

### 3.3.2 O sistema da textura

A textura pode ser considerada uma imagem em sua microtopografia, constituída pela repetição e elementos (*Groupe  $\mu$* , 1993), um padrão que pode causar sensações visuais como aspereza, maciez, ranhura, brilho, opacidade, e simular superfícies de outros materiais. “Com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato” (DONDIS, 2015, p. 70). O *Groupe  $\mu$*  denomina *texturemas* as unidades básicas do signo plástico textura. Os elementos são o primeiro *texturema*: caracterizam-se por uma dimensão reduzida, de tal modo que não possam ser percebidos como forma, pois a percepção individual cessa a partir de certa distância. O segundo *texturema* é a repetição: os elementos só podem ser integrados em uma superfície uniforme na medida em que são repetidas e essa recorrência segue uma lei perceptível (Figura 32).

**Figura 32 – Texturemas**

À esquerda detalhe de pintura mostra o elemento textural em sua microtopografia, à direita o *texturema* de repetição. Elaborado pelo autor.

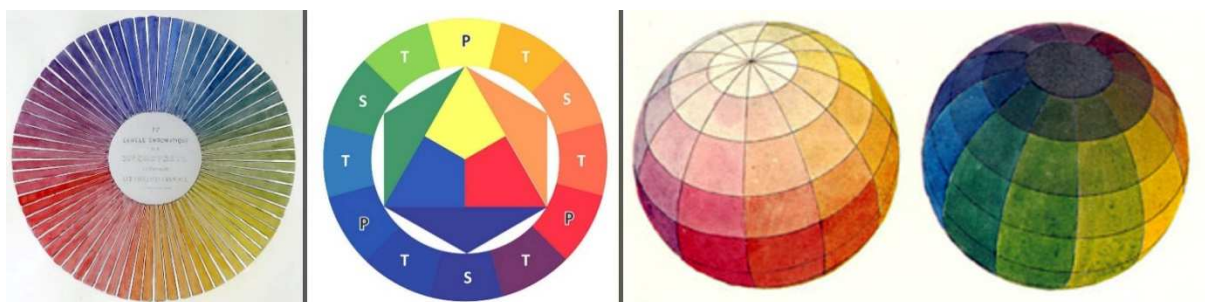
No *plano dos significados*, a textura está ligada à tridimensionalidade, tãtilmotricidade e expressividade, sendo a primeira o seu significado maior. Na teoria do *Groupe  $\mu$*  (1993), os signos texturais, quanto à sua tridimensionalidade, foram divididos em duas grandes famílias: as texturas granulares e maculares. Nas texturas granulares, os signos intervêm diretamente na terceira dimensão (texturas tridimensionais) como, por exemplo, a textura de uma madeira. Nas texturas maculares, os signos texturais intervêm indiretamente na tridimensionalidade, como, por exemplo, a fotografia dessa mesma madeira; ou seja, são as texturas bidimensionais. São elementos que influenciam no signo textural: o suporte onde se manifesta o signo, por exemplo, uma tela; a matéria, que é o material do qual é composto o signo, como a tinta a óleo de uma pintura; e a maneira ou estilo, que é o modo como a textura é produzida, como as marcas das pinceladas. “É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas [...]” (DONDIS, 2015, p. 70). A textura pode ser real, tridimensional, ou apenas simulada, bidimensional, mas ambas podem desencadear sensações táteis. A relação da tridimensionalidade e tãtilmotricidade podem levar à expressividade, que é o terceiro nível semântico dos signos plásticos texturais. A textura pode ter sua carga de expressividade autônoma, como ocorre em pinturas abstratas, ou reforçar a expressividade de signos icônicos.

### 3.3.3 O sistema da cor

Diferente da textura, que foi pouco explorada pela semiótica, inclusive por estudiosos da arte (*Groupe  $\mu$* , 1993), a cor tem sido objeto de atenção e pesquisa por artistas e cientistas, e

conta com diversas teorias desenvolvidas sobre o universo cromático, que vão desde a física, aos aspectos fisiológicos e psicológicos, os quais o *Groupe  $\mu$*  (1993) denomina de estudos pré-semióticos. A semiótica plástica apoia-se em amplo conjunto de conhecimento oriundo das teorias da cor: desde os trabalhos de Young, que descobriu ser possível obter quase todas as cores a partir da soma de três luzes coloridas: (azul-violeta, verde e vermelha); ao círculo cromático de Hering, que se baseia na sensação das cores; além dos conceitos de Itten e Chevreul, como a distribuição das cores em círculos cromáticos, e sua organização a partir de modelos tridimensionais (Figura 33). Também são considerados estudos pré-semióticos as harmonias cromáticas e classificação das cores em quentes e frias.

**Figura 33 – Sistemas de cores**



Círculo cromático elaborado por Michel E. Chevreul (esquerda) e círculo cromático elaborado por Johannes Itten e sua classificação em cores primárias, secundárias e terciárias (centro) e seu modelo tridimensional (direita).

Fonte: <http://teoriadelcoloruacj.blogspot.com.br/2011/11/circulo-cromatico-de-michel-eugene.html>, elaborado pelo autor e <http://www.synaesthesiewerkstatt.de/colorwheel.htm>. Adaptado pelo autor.

**Figura 34 – Cromemas**



Elementos semióticos básicos da cor: Matiz (no alto), Claridade (centro) e Saturação (abaixo). Fonte: elaborado pelo autor.

Para a semiótica visual, os aspectos físicos e fisiológicos da cor são os *significantes* e estão ligados aos ao *plano de expressão*, enquanto a associação dessas unidades cromáticas com as impressões mentais, os aspectos psicológicos e culturais despertados pela cor estão ligados

aos seus significados, o *plano de conteúdo*. A partir dos diversos conceitos e teorias da cor supracitados, a semiótica plástica proposta pelo *Groupe  $\mu$*  identifica três unidades básicas das cores, denominadas *cromemas*, são elas: a *dominância* ou *matiz*, a *luminosidade* ou *brilho* e a *saturação* (Figura 34).

O *cromema* *dominância* ou *matiz* é “[...] a própria coloração definida pelo comprimento de onda; é o que determina o que conhecemos por azul, vermelho, amarelo, verde, etc.” (GUIMARÃES, 2004, p. 54). O *cromema* de *luminosidade* ou *brilho* refere-se à claridade da cor, o quanto ela pode ser mais próxima do branco ou do preto. O vermelho, por exemplo, quando clareado, torna-se rosa, mais luminoso, quando escurecido, torna-se marrom, menos luminoso e mais próximo do preto. Cores da faixa dos amarelos e laranjas são mais luminosas que cores do espectro dos azuis e roxos. Por fim, o *cromema* de *saturação*, que refere-se ao grau de pureza da cor, que varia do matiz puro, diminuindo sua pureza até o cinza. Estes *cromemas*, assim como os *formemas* e *texturemas*, também são classificados por um sistema de oposição.

[...] se a cor pode ser descrita como uma unidade do plano de expressão, não deixa por isso de estar constituída por esses três *cromemas*. Ter em conta esta composição será a primeira condição para o estabelecimento de um sistema da cor [...]. Descrever completamente a cor é também ter em conta os meios para considerar a oposição entre dois campos de um mesmo /azul/ em dois níveis diferentes de luminosidade ou em dois níveis de saturação (tais oposições podem perfeitamente constituir um par de signos coloridos). (*Groupe  $\mu$* , 1993 p. 211)

Assim, tem-se um sistema de classificação das cores por meio de seus três *cromemas*: *saturação* (saturado/insaturado), *luminosidade* (claro/escuro) e *matiz* (verde/vermelho, azul/amarelo, etc).

No *plano dos significados*, o sistema das cores está relacionado aos aspectos psicológicos e culturais. “A interpretação das cores [...] é antropológica. Como qualquer percepção, sua percepção é cultural, mas talvez nos pareça mais “natural” que qualquer outra” (JOLY, 2015, p. 100). Algumas cores possuem significados relativamente estáveis, como o vermelho, que remete à vida em diversas culturas, enquanto outras possuem simbologias até mesmo antagônicas, como o branco, que nas culturas ocidentais remete à paz, enquanto no extremo oriente é a cor do luto.

Sendo assim, o sistema de cores funciona por meio de oposição entre os *cromemas*. Por exemplo, a oposição entre um par de cores complementares no plano de expressão como o laranja e o azul (*cromemas* de *matiz*) pode remeter, no plano dos significados a oposição quente/frio, verão/inverno (Figura 35).

**Figura 35 – Oposição por matiz**

No *plano de expressão* a oposição entre *chromemas* de matiz laranja/azul pode ser interpretado no *plano de conteúdo* como oposição calor/frio ou verão/inverno. Fonte: elaborado pelo autor.

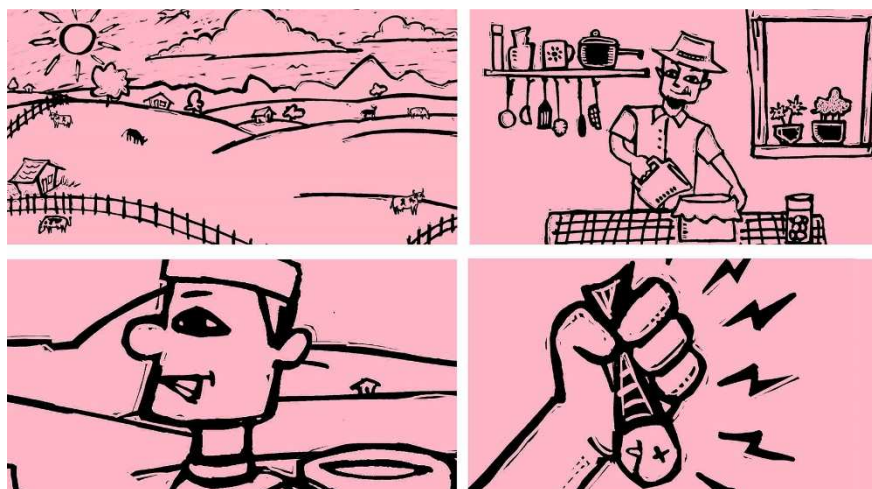
#### 3.3.4 Composição, quadro, enquadramento e iluminação

Além das formas, texturas e cores, os seguintes aspectos também participam da significação das imagens: *composição, quadro, enquadramento e iluminação*.

A *Composição* refere-se à organização dos elementos dentro da mensagem visual, a e permite hierarquizar e destacar os elementos mais importantes. É um dos eixos plásticos ligados ao quadro e enquadramento (JOLY, 2005) e relacionado ao sistema das formas, que abrange a composição axial, composição sequencial, principalmente em “Z” na cultura ocidental, como leitura da esquerda para direita. Esse direcionamento é cultural e relacionado ao modo de leitura, que varia: no oriente, a leitura é feita da direita para esquerda no mundo árabe, enquanto na cultura asiática é vertical, de cima para baixo.

O *quadro* refere-se à área em que o signo está inserido. “É o elemento específico da imagem porque é ele que a isola, que a circunscreve, que a designa como imagem” (JOLY, 2005 p.147). O signo pode caber dentro dele ou ultrapassá-lo; por exemplo, a foto uma pessoa da cintura para cima, parte do signo (as pernas da pessoa) ultrapassa os limites do quadro (que aqui é a foto). Na imagem, o quadro com frequência possui formato retangular e sua forma ou posição pode indicar o tipo de mídia a que está relacionado: Vertical para retratos, horizontal para a televisão e cinema, e assim por diante.

Figura 36 – Enquadramento



Na seqüência, em sentido horário, plano aberto (no alto à esquerda), plano americano (alto à direita), primeiro plano (abaixo à esquerda) e plano de detalhe (abaixo à direita). Fonte: elaborado pelo autor.

O *enquadramento* “corresponde ao tamanho da imagem suposto resultado da distância entre o objeto fotografado e a objetiva” (JOLY, 2015, p.94). Pode ser classificado em três grandes planos: em close (próximo do observador), em plano médio (distância relativa do observador) ou em plano aberto (longe do observador) que tem grande campo de visão. Os planos podem ser detalhados em mais tomadas visuais (Figura 36).

Nas tomadas em plano aberto estão contemplados: a panorâmica, que mostra todo o ambiente em uma tomada muito ampla, na qual as figuras ficam distantes, como na cena de uma paisagem; o plano aberto, que mostra o cenário e os personagens ocupam pouco espaço no conjunto; o plano médio, no qual a figura ocupa quase todo o espaço do quadro; o plano americano, no qual a figura é enquadrada da cabeça até a altura dos joelhos; primeiro plano ou *close-up*, no qual a figura ocupa quase todo o espaço, dando mais intimidade à cena e o plano de detalhe, que foca em algum objeto específico ou em partes da figura, um olhar, as mãos.

Por fim tem-se o aspecto *Iluminação*. De acordo com Joly (2005), que se apoia nos conceitos de Henri Alekan, na iluminação há uma primeira distinção, entre luz natural e luz artificial e uma segunda distinção, na qual a iluminação pode ser direcional ou difusa (Figura 37).

**Figura 37 – Iluminação**

Exemplo de iluminação direcional e iluminação difusa. Fotos de Daniel Magalhães. Fonte: <http://photos.com.br/tecnicas-de-iluminacao-aprendendo-a-definir-o-fundo/>. Adaptado pelo autor.

A iluminação direcional remete à iluminação natural, devido à associação com a luz solar e a iluminação pela lua à noite. É proveniente de uma única fonte de luz, unidirecional e forte, e pode ter origem natural ou artificial. São algumas características da luz direcional que levam a determinadas orientações de interpretação, entre elas ocorre a hierarquização do olhar: as zonas mais claras são as primeiras a serem lidas, em seguida os meios tons, e, por fim, as sombras. Este tipo de iluminação acentua os relevos e aprofunda as sombras, aumentando a dramaticidade da imagem; a iluminação “sensualiza” o objeto, na medida em que reage com o mesmo e, finalmente, intensifica as cores e valores em seu trajeto. Quando a luz é natural, ela dá a noção de tempo decorrido, já que através dela é possível situar-se no tempo do dia, se manhã, meio dia ou fim de tarde, por exemplo (JOLY, 2005). Na iluminação difusa, o contraste é suavizado e a iluminação ocorre de modo indireto, sem sombras contrastantes. Nesse caso, a iluminação pode vir de diversas direções diferentes, mas não serão percebidas formas ou sombras contrastantes. “Num sentido mais didático, a iluminação tende a guiar a atenção seletivamente, de acordo com o significado desejado. Um objeto pode ser destacado sem que seja grande ou colorido ou situado no centro” (ARNHEIM, 2015, p. 315).

## **4. PRETO NO BRANCO – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

### **4.1 Materiais e métodos**

#### **4.1.1 Métodos de Estudo**

O método de observação utilizado neste trabalho foi do tipo sistemático, “também chamada observação estruturada, planejada ou controlada” (CERVO; BERVIAN; SILVA, 2007, p. 31). As observações visaram identificar os elementos constituintes da estética visual da xilogravura popular; sendo do tipo individual, já que foram realizadas pelo pesquisador, sem interferência externa.

A pesquisa tem natureza qualitativa, já que esta é fundamentalmente interpretativa. Os dados coletados são elementos/signos visuais que compõem a imagem da xilogravura de cordel, as características analisadas e interpretadas são de natureza subjetiva e não mensuráveis numericamente, tais como cores, formas, texturas e composição. Caracteriza-se como exploratório-descritiva, já que está apoiada em levantamento bibliográfico e documental e estudos de caso (GIL, 2008, p. 27); e busca mais informações sobre determinado assunto a fim de encontrar novas percepções dele ou novas ideias (CERVO; BERVIAN; SILVA, 2007).

O estudo apoia-se em pesquisa bibliográfica para aumentar o grau de familiaridade com os temas abordados na pesquisa (semiótica, xilogravura popular e elementos da linguagem visual), e examina os dados de maneira indutiva, devido ao caráter qualitativo da pesquisa.

#### **4.1.2. Coleta de dados**

O material para análise foi composto por dois conjuntos distintos: a) Reprodução de imagens geradas manualmente, as xilogravuras tradicionais. b) Imagens geradas digitalmente e/ou digitalizadas e modificadas por computador, as imagens que simulam xilogravuras estilizadas em vídeos.

Na coleta de dados das xilogravuras tradicionais e dos vídeos, as imagens foram obtidas das seguintes fontes e modos:



As xilogravuras tradicionais – O *corpus* da análise foi composto por 47 imagens de xilogravuras tradicionais, das quais 40 fazem parte do acervo do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular e 07 imagens obtidas a partir de outras fontes. O primeiro conjunto, de 40 imagens pertencem ao acervo digital do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, disponíveis no *website*: <http://www.cnfcp.gov.br>. Foram selecionadas em um universo de aproximadamente 800 xilogravuras disponíveis *online*, e solicitadas à referida instituição. As imagens foram disponibilizadas por meio de arquivos digitalizados na internet, a partir de um *link* endereçado para uma pasta de *download*. São 28 imagens em arquivo no formato JPEG e 12 em formato TIFF. Foram acrescentadas à pesquisa 07 imagens de xilogravuras que não constavam no site da instituição supracitada. Obtidas de fontes diversas, visaram complementar o *corpus* da pesquisa devido a necessidade de se explorar os signos plásticos das cores (matiz), que não foram encontradas nas gravuras que compõem o arquivo da instituição. As imagens foram obtidas a partir das seguintes fontes: Galeria Brasileira (<http://galeriabrasiliana.com.br>), Indigo Arts Gallery (<http://indigoarts.com>), Palacete das Artes (<http://www.palacetedasartes.ba.gov.br>) e Associação dos Xilógrafos e Artesãos do Cariri (<http://axarcacariri.blogspot.com.br>).

Os vídeos foram obtidos a partir da internet e gravados a partir do *software* de *download* *aTube Catcher* – disponível em: <http://www.atube.me/pt-br>, que permite capturar vídeos a partir do endereço onde o *site* está hospedado. Os vídeos foram transferidos para o computador e convertidos para formato de arquivo MP4. A partir da observação e análise dos vídeos foram selecionadas cenas mais importantes e feitas capturas de telas, por meio do recurso de *PrintScreen*, ferramenta de captura nativa dos computadores que possibilita tirar uma fotografia instantânea do que estiver sendo exibido no monitor. As imagens foram salvas automaticamente no computador a partir do programa *Onedrive*, nativo da plataforma *Windows 10*.

=

#### 4.1.3 Seleção das imagens de xilogravura tradicionais

Para a seleção das imagens analisadas utilizou-se os seguintes critérios:

- Critérios geográficos – As imagens são todas de origem nordestina. Para tal selecionaram-se imagens produzidas nos principais estados em que a literatura de cordel

e a xilogravura popular vigoram com maior presença: Pernambuco, Paraíba, Ceará, Rio Grande do Norte, Bahia e Alagoas.

- Estilo/escola – Foram selecionadas imagens cujo estilo se assemelhe à (1) *Escola de Juazeiro do Norte* e (2) *Escola de Caruaru*.<sup>6</sup>
- Temas do universo nordestino – Foram selecionadas imagens que abordem temas associados ao universo nordestino, de acordo com a classificação proposta por SOUZA (2007, p. 64): personagens fantásticos ou elementos míticos do imaginário popular; temas e personagens emblemáticos da cultura nordestina; situações do cotidiano; festas e folguedos populares; religiosidade; romance; fauna e flora nordestina.
- Cores – Apesar do predomínio do preto, foram incluídas no conjunto algumas imagens coloridas a fim de analisar o signo plástico da cor, que aparece em alguns vídeos.
- Importância/relevância do artista – Para a análise dos signos e elementos formais, foram selecionados xilogravadores representativos dos estilos predominantes, entre pioneiros da arte e artistas que se destacaram e contribuíram para popularizar a arte.

Levando em consideração os critérios definidos anteriormente, foram escolhidas produções dos seguintes artistas:

- a) *Escola de Juazeiro*: representado pelos artistas cearenses Walderedo Gonçalves (02 imagens), Mestre Noza (04 imagens), Stenio Diniz (04 imagens) Abraão Batista (02 imagens), Cícero Lourenço (02 imagens) e Francorli (05 imagens).
- b) *Escola de Caruaru*: representada pelos artistas pernambucanos da família Borges: Jota Borges, Joel Borges, Miguel Borges (10 imagens); Dila (02 imagens) e pelo paraibano, radicado em Pernambuco, José Costa Leite (06 imagens), Minelvino Francisco da Silva (02 imagens). Marcelo Soares (01 imagem).
- c) Uso de cores: devido a presença de elementos cromáticos, foram selecionados os artistas Marcelo Alvares Soares (03 imagens), Jota Borges (02 imagens) Zitamir Sebastião Soares – Manxa (02 imagens).

---

<sup>6</sup>Classificação utilizada como modo de verificar as principais diferenças estilísticas das xilogravuras feitas nas regiões de Juazeiro do Norte e Caruaru. Devido ao fato de serem cidades que se tornaram polos de peregrinação religiosa, foram responsáveis pela expansão da literatura de cordel e por isso, regiões onde prosperou a xilogravura e de onde surgiram os mais famosos artistas da gravura em madeira (FRANKLIN, 2007).

#### 4.1.4 Seleção das imagens construídas no meio digital (vídeos)

Para a análise comparativa, ficaram selecionados quatro vídeos elaborados/exibidos por mídias digitais que recriam a estética da xilogravura. Neste conjunto a menor quantidade de trabalhos se deve às características das mídias. O vídeo é uma mídia que possui imagem em movimento, diversas cenas e cenários dos quais foram selecionadas imagens em vários momentos diferentes de uma mesma narrativa.

Para permitir investigar uma maior diversidade de abordagens no que se refere à reinterpretação da imagem da xilogravura, os vídeos selecionados possuem características variadas, que vão desde a digitalização da xilogravura tradicional e o desenho feito diretamente no computador, até elementos de imagens geradas por programas 3D. Desse modo, foram selecionados os seguintes vídeos:

1. *Cordel encantado*: trata-se da abertura da novela homônima;
2. *O homem que engarrafava nuvens*: animação de abertura do documentário sobre o compositor Humberto Teixeira, que se apropria de um conjunto de xilogravuras tradicionais e as transpõem para o vídeo;
3. *Chamada VT JPB de São João*: Vídeo para veiculação em televisão sobre o São João de Campina Grande;
4. *Morte e vida Severina*: (animação baseada na obra de João Cabral de Melo Neto).<sup>7</sup>

#### 4.1.5 Análise dos dados

A análise foi realizada em dois momentos. A primeira etapa consistiu em identificar os signos visuais que caracterizam as xilogravuras tradicionais, a partir dos registros selecionados. Foi utilizada uma metodologia baseada na metodologia de análise semiótica da imagem abordada por Martine Joly (2005; 2015), utilizando-se conceitos da semiótica peirceana (ícone, índice e símbolo) e da semiótica visual (signos plásticos) do *Groupe  $\mu$*  (1993), complementada por conceitos de forma apresentados por DONDIS (2015), WONG (2010) e ARNHEIM (2015),

---

<sup>7</sup>Os vídeos podem ser encontrados nos seguintes endereços: *CORDEL ENCANTADO*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XMI11D1zSLw>; *O HOMEM QUE ENGARRAFAVA NUVENS*: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo>; *CHAMADA VT JPB - JOÃO PESSOA*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8fOXJEGCOz0>; *MORTE E VIDA SEVERINA*, disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_gGnN4It8Dc](https://www.youtube.com/watch?v=_gGnN4It8Dc)

como a classificação de ponto, linha, plano/forma. Nesta primeira aproximação, identificaram-se os signos visuais (plásticos, icônicos, indiciais) que caracterizam a xilogravura popular de cordel.

As xilogravuras foram impressas em formato A4 para a análise dos signos visuais plásticos (textura, formas, cores, enquadramento, etc), utilizando-se o método comparativo. Buscou-se identificar nas imagens os signos/elementos visuais presentes comuns nas xilogravuras que caracterizam sua identidade visual.

Em alguns casos as imagens foram observadas em recorte, identificando-se os detalhes de interesse e criando um mosaico visual, a fim de perceber melhor os signos plásticos no conjunto das imagens.

Foram analisados os signos visuais no *plano de expressão*, que são suas características físicas, e no *plano de conteúdo*, que são seus significados. Quanto aos signos em seu caráter icônico, buscou-se identificar elementos/signos visuais que identifiquem a estética da xilogravura popular nordestina em comum entre as gravuras da escola de Pernambuco e Juazeiro. Buscou-se identificar o que caracteriza cada escola e os traços que possuem em comum. Os signos plásticos que compõem cada uma das escolas foram analisados dentro do contexto dos vídeos.

A partir dos resultados da etapa anterior, foram analisadas as imagens híbridas dos vídeos inspirados na estética da xilogravura, visando identificar as características, aproximações e diferenças da representação da gravura popular, utilizando o método comparativo. Para dar suporte às análises, além do estudo de conceitos da teoria semiótica, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com a finalidade de conhecer o universo da literatura de cordel e da xilogravura, com enfoque para os aspectos visuais.

#### **4.2 A imagem da xilogravura tradicional: resultados das análises**

São apresentados a seguir os sistemas de formas, texturas e cores e dos signos icônicos que caracterizam a estética da xilogravura popular nordestina, conforme as observações realizadas no *corpus* da pesquisa.

## 4. PRETO NO BRANCO

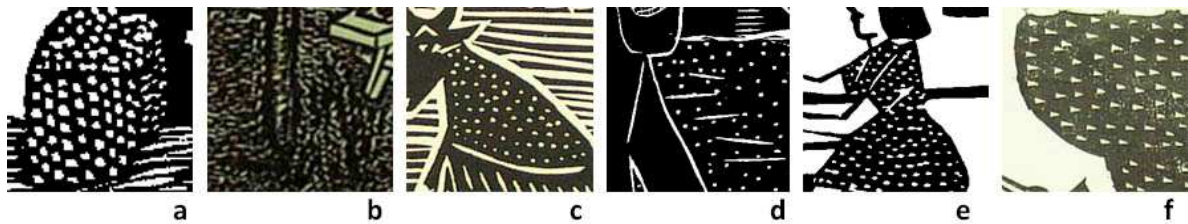
## 4.2.1 Aspectos formais: os signos plásticos

## 4.2.1.1 Ponto, linha e plano/forma

Nas xilogravuras observa-se pouco uso do ponto, se comparado ao uso da linha em seus elementos, sejam texturas, planos, formas ou figuras. Os pontos, como unidade gráfica em modo circular ocorre pouco dentro das imagens, aparecem geralmente em conjunto, formando padrões em composições de texturas de ritmo (*texturemas* de repetição).

Os pontos aparecem em formatos irregulares e formatos geométricos simples (formas triangulares e pequenos traços). Há o predomínio de ponto elaborado em negativo – ponto branco, cavado na matriz xilográfica (Figura 38).

Figura 38 – Ponto



Detalhes de xilogravuras onde ficam evidentes os vários pontos negativos em formatos circulares, geométricos e irregulares. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, adaptado pelo autor.

Figura 39 – Linha

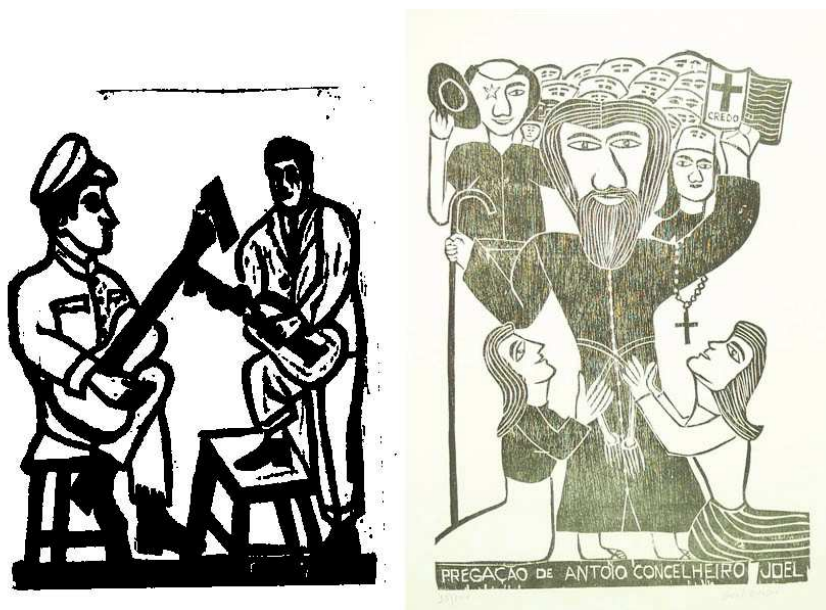


Na sequência, detalhes das xilogravuras Folguedo, Guerra de Canudos e Cobra comendo boi. As linhas brancas formam as figuras em fundo preto. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN. Adaptado pelo autor.

Na maioria das gravuras predominam as linhas de contorno, que tem função de criar as figuras e também de separá-las do fundo – relação figura/fundo. Quando as formas são pretas

e compactas, as linhas servem para formar as figuras, conforme observado por Souza (2007). O uso da linha branca para definir as figuras dentro das formas pode ser observado nas xilogravuras *Folgado*; *Cobra comendo boi* e *Guerra de Canudos* (Figura 39).

Figura 40 – Variação dos traços



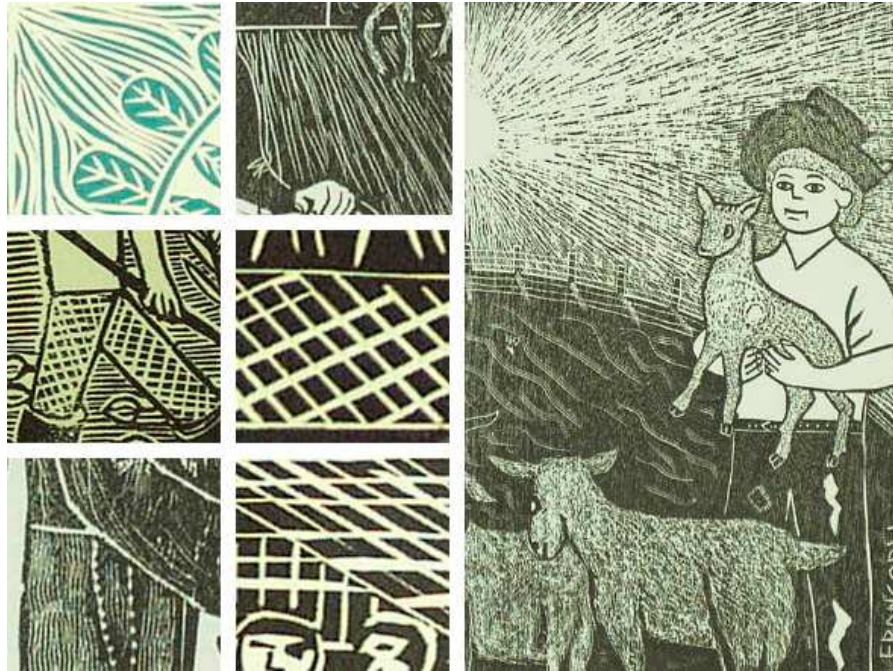
Xilogravura de Stênio Diniz (à esquerda), com dimensões de 18x12cm possui traços mais grossos, enquanto a pregação de Antônio Concelheiro (à direita) que possui tamanho de 48x33cm possui traços mais finos. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN. Adaptado pelo autor.

As linhas pretas que compõem as imagens são em geral grossas e irregulares. A largura das linhas tem relação direta com o tamanho do suporte, as xilogravuras maiores têm traços mais finos, enquanto nas xilogravuras menores predominam traços mais largos. A linha, no conjunto das gravuras, tem espessura relativamente homogênea, predominando a mesma largura em quase todos os elementos do desenho, ou seja, em um mesmo trabalho, as figuras maiores e menores possuem as linhas com a mesma espessura. Sendo assim, a regularidade dos traços em sua espessura é uma característica comum às xilogravuras populares nordestinas. Sendo os traços grossos predominantes nas imagens de menores dimensões (Figura 40).

Há a presença de linhas hachuradas na maioria das imagens analisadas, que são usadas, assim como ocorre com os pontos, na criação de texturas e padrões. As hachuras são elaboradas em linha branca, com predomínio de linhas simples paralelas. Ocorrem em menor quantidade linhas hachuradas cruzadas e outras irregulares, como nos trabalhos do artista Francorli (Figura

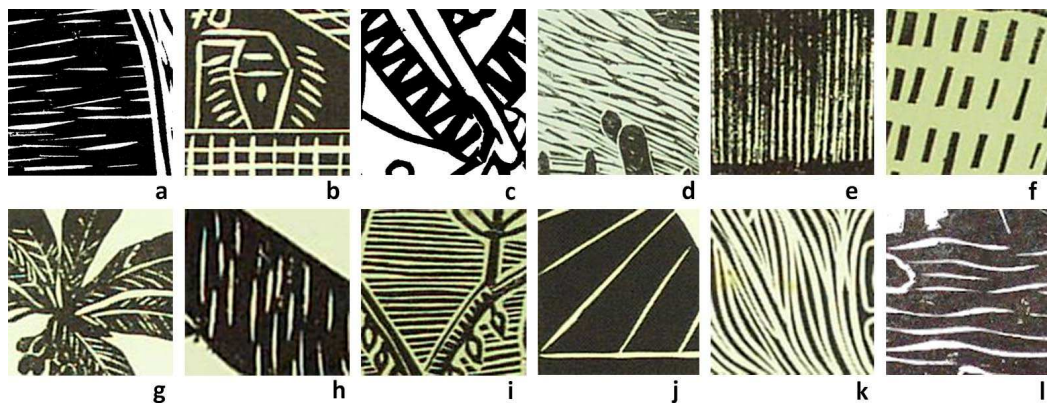
41, à direita). Todas as linhas de hachura são feitas em negativo (linha branca). As linhas possuem, em geral, formato afilado, características que resultam do desbaste com ferramenta de corte (goiva, formão, etc) e pontas simples no final. Quanto à forma, todas são feitas à mão, há o predomínio das formas orgânicas (Figura 42).

**Figura 41 – Linhas hachuradas**



Linhas hachuradas paralelas e cruzadas. Na ilustração maior à direita, xilogravura de Francorli. Fonte: Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN.

**Figura 42 – Tipos de linhas**



Tipos de linhas: com pontas simples (a, b, h) e pontas quadradas (f). Predominam os traços afilados e linhas compostas em negativo (linhas brancas). Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN.

## 4.2.1.2 Figura e fundo

Nas xilografuras estudadas, observa-se uma relação na qual o limite entre figura e fundo é bem evidenciado, principalmente por meio do contraste entre claro e escuro, que predomina em quase todas as imagens analisadas. Todas as figuras são compostas por signos icônicos, já que a maioria é dominada pela presença da figura humana e/ou de animais. Nestas representações, o desenho é simplificado, composto por traços grossos, sem seguir as proporções reais das figuras, e caracterizado pela ausência de perspectiva realista. O fundo pode ser limpo ou composto. Nos planos de fundo limpo, observa-se a predominância do vazio, ou de poucos elementos, sejam icônicos ou texturais (Figura 43a). Nos fundos compostos, há a predominância de texturas, mesmo quando há a presença de figuras icônicas (Figura 43c).

**Figura 43 – Relação figura/fundo: segregação por contraste**



Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN, adaptado pelo autor.

Quando a figura é escura (em geral na cor preta), o fundo é constituído pela parte não impressa do papel, que varia entre o amarelo e o branco, na maioria das imagens (Figuras 43a e 43b). Quando a figura é clara, o fundo tende a ser formado predominantemente por elementos escuros, que podem ser apenas linhas ou figuras compondo o plano de fundo (Figuras 43c e 43d). O modo de segregação entre ambos se dá principalmente por meio do uso de contorno, que fica mais evidente quando a figura e fundo estão na mesma cor, na presença de elementos texturais, ou quando se pretende deixar a figura em primeiro plano (Figura 44). Prevaecem, portanto, duas formas de segregação entre figura e fundo nas imagens analisadas: por meio do



contraste claro/escuro e por meio do contorno, quando ambos – figura e fundo – estão com mesma cor ou peso visual.

Figura 44 – Segregação figura/fundo por meio de contorno



Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN, adaptado pelo autor.

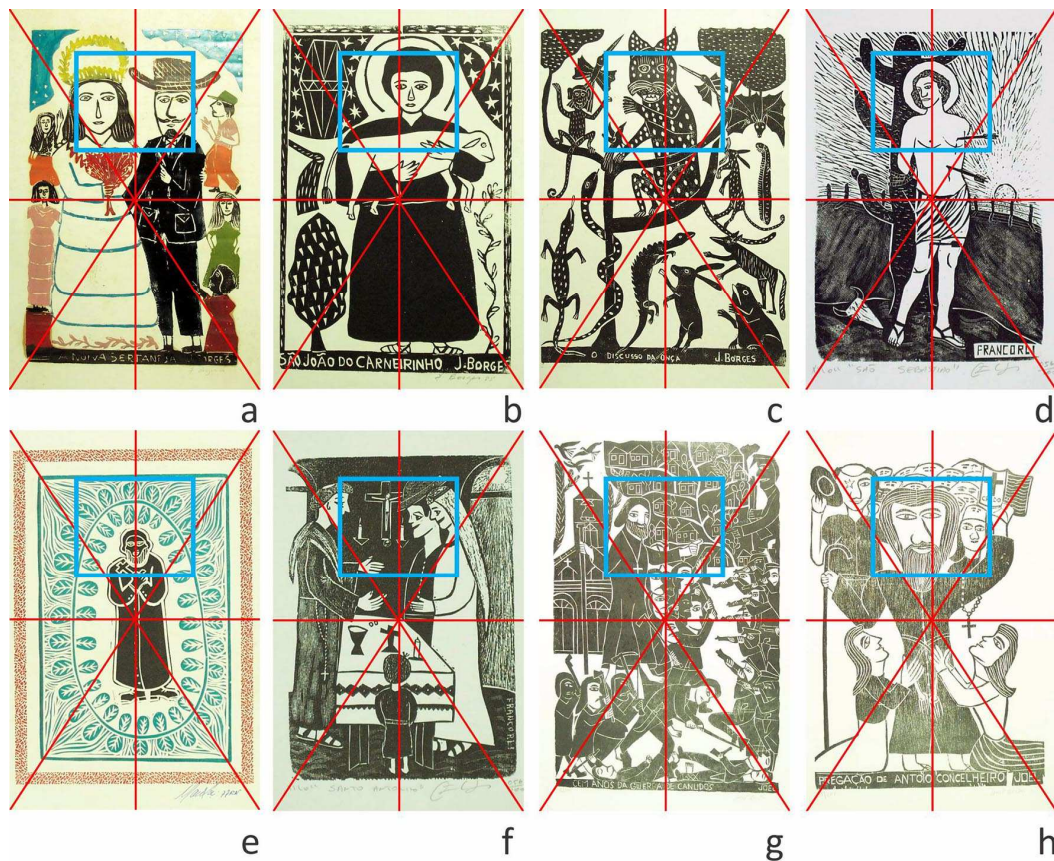
A figura pode ser composta por mais de um elemento, contendo subgrupos e havendo internamente uma relação de dominância – que será analisada posteriormente. Quanto ao fundo, ele pode ocupar grande parte da imagem, ou ser preenchido por figuras secundárias, que podem surgir por meio do contorno, mas também por meio do contraste de cor ou textura. Observa-se aqui uma diferenciação entre as xilogravuras da região de Pernambuco e as do Ceará. Nos trabalhos da *Escola de Caruaru*, as texturas tendem a seguir um padrão predominantemente geométrico e aparecer no plano das figuras, compondo detalhes de árvores, pelos de animais, e padrões de estamparia; enquanto na *Escola de Juazeiro* a textura aparece principalmente na composição de meios tons e no plano de fundo, a partir do uso de linhas que irradiam para fora dos limites das gravuras. Na teoria dos signos plásticos, esta característica pode ser considerada, dentro da categoria de forma, um *formema* de orientação centrífuga, signo plástico que no plano do conteúdo leva à ideia de expansão.

#### 4.2.1.3 Sistema das formas – *formemas*

Quanto ao *formema* de posição, a maioria das xilogravuras populares analisadas é organizada em dois planos ou camadas: no primeiro, há a presença da figura principal e, no

segundo plano (ou camada de fundo), tem-se o ambiente onde se desenvolve a narrativa da imagem. O foco das gravuras é direcionado para a figura principal que, na maioria das imagens, encontra-se centralizada (Figura 45). No *plano dos significados* a posição centralizada leva a identificar o personagem como protagonista da cena. Convém observar que a posição das figuras é relativa a três elementos: figura, fundo e foco. Na maioria das gravuras, a figura encontra-se centralizada, tanto em relação ao fundo quanto ao centro geométrico da imagem, no eixo vertical, como pode ser confirmado traçando-se linhas dividindo as imagens em eixos (Figura 45). Portanto, predomina na maioria das xilogravuras o eixo centralizado, estável.

**Figura 45 – Aspectos formais: posição**



A figura principal tende a ser centralizada, coincidindo com o centro geométrico das imagens. Fonte: Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN.

O foco de atenção direciona-se ao rosto, já que a figura humana é o principal tema que compõe as gravuras. Mesmo quando o tema aborda o reino animal, como na peça *O discusso da onça*, de J. Borges, a figura tem feições e expressões que remetem ao humano (Figura 45c). Quando a figura principal não está centralizada, a composição permanece elaborada em torno

dos eixos vertical e horizontal, de modo a haver sempre algum elemento centralizado, mesmo que esteja no plano de fundo. No *plano dos significados*, a organização centralizada torna as imagens estabilizadas visualmente e contribui em seu aspecto estético.

Analisando o *formema* da dimensão, que no *plano dos significados* refere-se ao aspecto da dominância, é possível perceber uma tendência na qual as figuras principais têm seu tamanho de acordo com sua importância, havendo uma clara relação entre o tamanho e dominância da figura dentro da imagem. Em composições de cenas com vários personagens, os atores principais são representados em tamanho desproporcional, havendo o contraste grande/pequeno – que na Gestalt é relativo à escala.

**Figura 46 – Aspectos formais: dimensão**



As figuras de mais importantes nas imagens são proporcionalmente maiores. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN, adaptado pelo autor.

O aspecto do tamanho também tem sua importância quando se observa a partir da semiótica peirceana, pois em todas as imagens a dimensão reforça o signo em seu aspecto indicial, o tamanho das figuras indica sua importância dentro do contexto de cada imagem e, em algumas imagens, pode ter caráter simbólico, como nas figuras 45a, 45b, e 45h nas quais as figuras principais contêm elementos ligados à religiosidade, tema recorrente dentro do universo cultura popular nordestina. Nas gravuras *A marreta da morte é tão pesada que a pedreira da vida não aguenta* (Figura 46a) e *Cem anos da guerra de Canudos* (Figura 46c) o signo plástico

da dimensão reforça o signo icônico em seu caráter indicial-simbólico. Na primeira, a figura principal da mulher reforça seu caráter opressor, enquanto na segunda a figura maior de Conselheiro simboliza sua força e liderança espiritual.

#### 4.2.1.4 Sistema das Texturas (texturemas)

Em praticamente todas as imagens examinadas há a presença de texturas. Observa-se o *texturema* de elementos, que se caracteriza por uma dimensão reduzida de tal modo que não se percebem os elementos isoladamente e sim como parte um conjunto maior (*Groupe  $\mu$* , 1993). Nas xilogravuras analisadas, foram identificados dois tipos de texturas: as texturas naturais e as texturas criadas, que são referentes, na semiótica às texturas de ritmo.

Texturas naturais: são elementos texturais – relativos ao primeiro *texturema* – resultantes das características da superfície da madeira em que foram talhadas as imagens. Surgem como resultado do processo de impressão das gravuras, a partir da interação entre a madeira, a tinta e o papel. As características do tipo de madeira usada para a criação da matriz xilográfica, o tipo de papel utilizado como suporte e até a quantidade de tinta utilizada no processo de impressão determinam o tipo de “falha” que ficará gravada na imagem final. São texturas características deste tipo de impressão e assim identificadas como signos plásticos que remetem à impressão em xilogravura.

São texturas de superfície (*Groupe  $\mu$* , 1993) que possuem relativa regularidade em suas formas. Pode-se identificar a textura a partir de seu direcionamento. Nas imagens estudadas, elas ocorrem geralmente em três tipos: orientadas verticalmente, horizontalmente e granuladas (Figura 47). A orientação das texturas são signos indiciais que denunciam a técnica da gravura em madeira ao fio característica da xilogravura popular nordestina. Dentro da semiótica peirceana, as texturas naturais podem ser consideradas signos indiciais já que “mantém uma conexão física ou relacional com seu objeto” (CHIACHIRI, 2010), que, neste caso, são as texturas características da madeira com a qual a matriz xilográfica foi confeccionada.

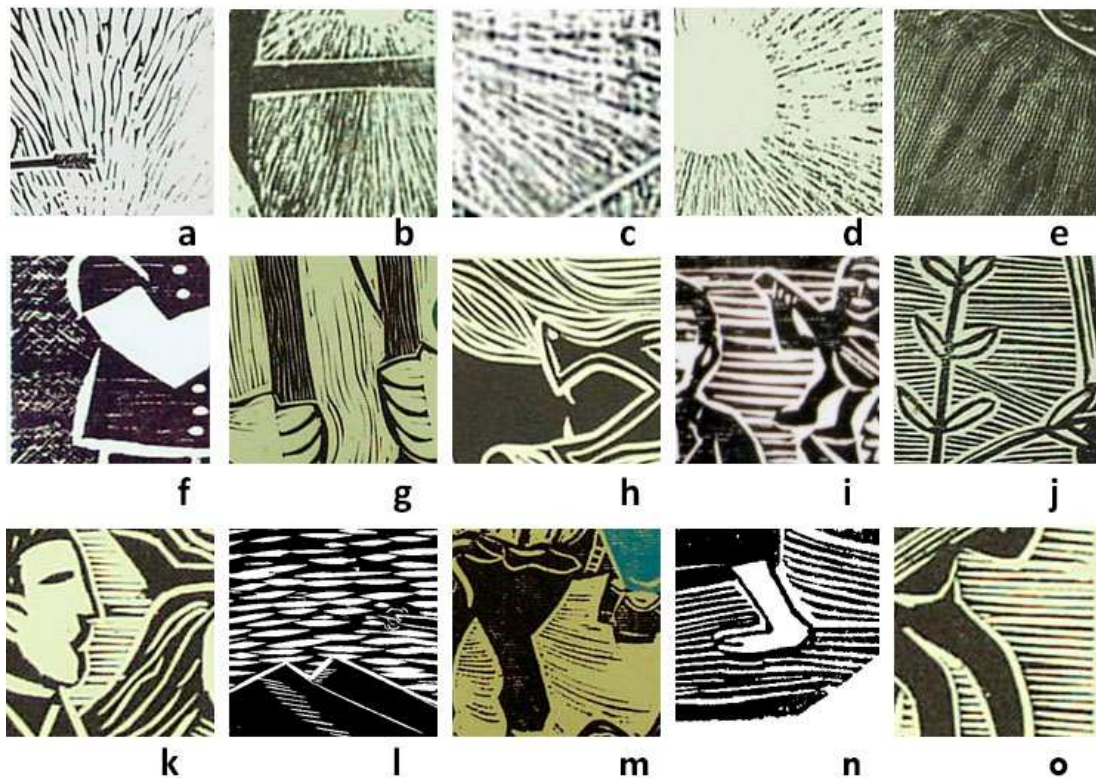
**Figura 47 – Texturas naturais**

Texturas naturais - elemento textural comum a todas as imagens (detalhes). Fonte: Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN.

Texturas criadas: são elementos texturais produzidos intencionalmente pelo artista e são caracterizados principalmente pelo *texturema* de repetição ou *texturema* de ritmo, já que tais repetições seguem uma lei perceptível (*Groupe μ*, 1993). No conjunto analisado, foram identificadas texturas criadas basicamente de dois tipos: as texturas de fundo e as texturas de figura.

As texturas de fundo são texturas que compõem o campo de fundo da gravura, funcionam como uma terceira cor, um tom intermediário que suaviza o contraste entre o preto da impressão e o branco do papel. Pode ter como função situar as figuras dentro do espaço do papel quando estão posicionadas na parte inferior da gravura (Figura 48n); e podem ser utilizadas para dar movimento ou representar um elemento invisível, como os raios de sol (Figuras 48a a 48d). Há o predomínio das texturas em linhas, que se caracterizam como horizontais quando representam o solo e diagonais quando remetem ao céu. Neste caso, as texturas possuem também um significado simbólico, pois linhas diagonais representando os raios solares caracterizam-se como uma convenção arbitrária, pode simbolizar também o clima ensolarado do Nordeste, dando à textura expressividade no *plano de conteúdo*.

Figura 48 – Texturas criadas



Texturas de plano de fundo. Fonte: Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN.

Embora o *corpus* da pesquisa tenha sido composto por imagens digitalizadas e impressas e não pelas gravuras originais, cabe destacar que o processo de produção xilográfica traz como resultado uma impressão na qual há a sensação tátil. Em xilogravuras originais é possível perceber, por meio do toque, a textura impressa que pode ficar evidenciada pela interação entre as características físicas do suporte (o papel), a matéria prima (a tinta) e o modo de impressão (matriz xilográfica), que geram uma textura tridimensional. Dentro da semiótica plástica, esta tipologia é denominada textura granular. A tridimensionalidade e tactilmotricidade são caracterizados semioticamente como elementos no *plano de significados* plásticos. A sensação tátil das xilogravuras é percebida principalmente por meio da textura natural, anteriormente citada. Em última análise, essas sensações, que são também percebidas visualmente, podem remeter à aspereza das marcas da madeira denunciadas em seus veios e, por analogia, remeter à aspereza da vida no Nordeste, ganhando assim uma dimensão simbólica que, dentro do eixo de significados plásticos, remete à expressividade.

As texturas das figuras são elementos texturais que compõem parte das figuras principais, representam elementos da fauna e flora, como pelos de animais e folhagens (Figuras

49a a 49i), ou caracterizam padrões decorativos como estampas de roupas. Na formação das texturas, observa-se principalmente a presença de linhas paralelas, pequenas linhas pontilhadas, pontos circulares, padrões retangulares e formas pontiagudas. As texturas seguem padrões que variam de uma gravura para outra, porém, observa-se que as texturas são criadas a partir do corte da madeira, deste modo, são as partes não impressas, o fundo do suporte que compõe as texturas, sendo classificadas como texturas em negativo (linha branca).

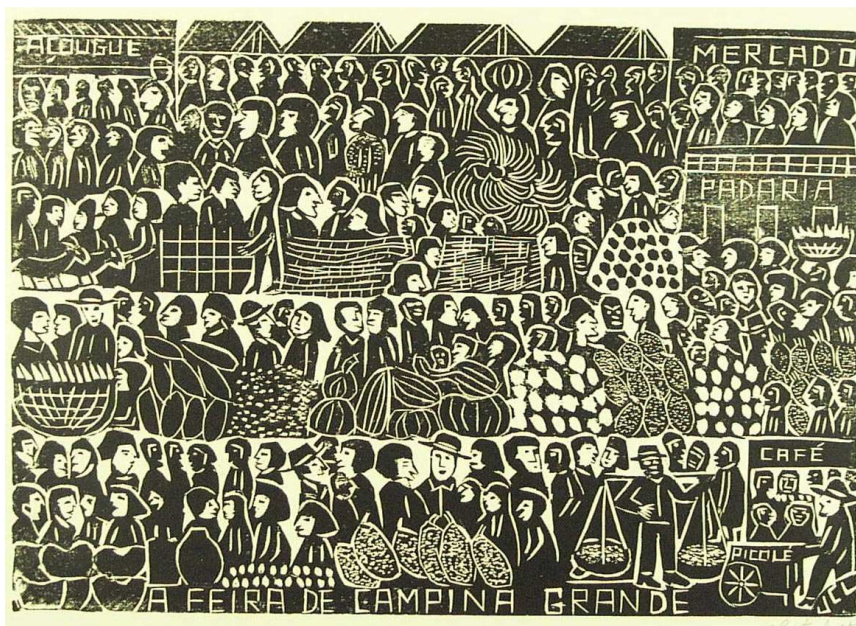
**Figura 49 – Texturas de figuras**



Fonte: Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN.

As texturas, de modo geral, são utilizadas no contexto das figuras com uma função representativa, imitando o objeto original, ou seja, são texturas de caráter icônico. Mas possuem baixo grau de iconicidade, principalmente na representação das figuras da fauna e flora. (Figuras 49h e 49m). Algumas apenas sugerem um objeto indefinido, que apenas é possível identificar dentro do contexto da imagem, como cachos de algum fruto (Figura 50)

Figura 50 – Texturas das figuras



Xilogravura Feira de Campina Grande, de autoria de José Costa Leite. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN.

#### 4.2.1.5 Sistema das cores (*cromemas*)

Nas imagens examinadas, os signos plásticos que apresentam menos variantes no *plano de expressão* (*significantes*) são as cores. Na imagem da xilogravura popular nordestina, as cores praticamente não se alteram. Observa-se a predominância quase absoluta do contraste claro/escuro, essencialmente caracterizado pelo preto da tinta em contraste com a tonalidade clara do suporte no qual a gravura se faz impressa (papel branco e, em alguns casos, amarelo). No *corpus* analisado, quando presente, o colorido se caracteriza pela variedade de matizes, sempre saturados, sem uso de tonalidades intermediárias (meios-tons). Esta configuração do signo plástico cor é característica da xilogravura popular nordestina – já que a técnica possibilita a impressão em cores e meios tons a partir da utilização de várias matrizes de impressão para cada cor, criando imagens ricas em coloração, mas que não são exploradas nas xilogravuras populares nordestinas.

Como visto anteriormente, dentro das gravuras estudadas, observa-se dentro do sistema de cores a predominância do *cromema* da claridade, representado pelo contraste por meio o preto e o branco, que são os extremos na escala tonal. O contraste claro/escuro é característico da estética da xilogravura popular nordestina. Torna-se um signo plástico-indicial, pois reforça a identificação da imagem como pertencendo à categoria de xilogravura associada à literatura



de cordel. No *plano dos significados*, o contraste traduz visualmente características comuns ao universo da cultura nordestina, especialmente na literatura cordelista: o maniqueísmo, a luta do bem contra o mal, o embate e a simplificação das coisas, o “preto no branco”, de onde esse uso restrito das cores adquire caráter simbólico, especialmente em imagens que abordam a religiosidade.

Observou-se que todas as figuras coloridas foram elaboradas por artistas que se situam no entorno de Pernambuco, na região que engloba a “escola” de Caruaru. No *plano do conteúdo (significado)*, a presença das cores torna-se mais um elemento de identidade que diferencia as gravuras do eixo de Pernambuco das produzidas na região de Juazeiro, no Ceará.

**Figura 51 – Contrastes cromáticos**



Nas figuras coloridas há o sistema de oposição de cores por meio do *cromema* de matiz. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN e [http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/wp-content/uploads/2013/08/451\\_trabalho.jpg](http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/wp-content/uploads/2013/08/451_trabalho.jpg). adaptado pelo autor.

Observando-se as imagens coloridas em seus *cromemas* (unidades semióticas de cor)

no matiz, predominam as cores saturadas, destacando-se o amarelo-alaranjado, o vermelho, o azul e o verde. São cores sólidas, compactas, não há nuances, como degradês, meios tons, sobreposição de cores, misturas ópticas ou mecânicas<sup>8</sup> entre cores que possam gerar volume ou efeito tridimensional.

No contexto geral das gravuras coloridas, prevalece o contraste de pares de cores opostas (cores quentes *versus* cores frias). As cores são impressas em blocos formando uma unidade compacta dentro da figura ou do fundo, como o azul para o paletó da gravura *Casamento matuto* (Figura 51b) ou as vestimentas das figuras de fundo da xilogravura *A noiva sertaneja* (Figura 51d), quando há a presença de padrões, são todos monocromáticos, como se observa no vestido azul da obra *Piladeiras* (Figura 49v). Essa característica ocorre devido aos processos de produção e impressão utilizados pelos artistas populares do Nordeste, que empregam apenas uma matriz, na qual são entintadas as cores, para serem transpostas para o papel em uma única impressão, o que dificulta o isolamento de algumas partes do desenho. Essa característica torna-se mais uma forma de identificação das xilogravuras nordestinas. O processo rudimentar de impressão que a identifica reforça, no *plano do conteúdo*, sua característica de arte popular (Figura 51).

No *plano dos significados*, algumas das cores utilizadas têm conteúdo simbólico, como na gravura *A noiva sertaneja* (Figura 51d), na qual a dinâmica do contraste entre o branco do vestido da noiva e o preto do paletó do noivo reforçam o simbolismo religioso, que permeia parte das gravuras analisadas.

Os matizes de maior contraste quase sempre estão em oposição de pares, que geram dinâmica e maior equilíbrio nas composições. Mas em algumas peças, a cor tem forte simbologia, como na gravura *Vida na floresta* (Figura 51c), na qual, além do contraste dos matizes, há no vermelho caráter simbólico, representando a sensualidade no vestido da mulher, a virilidade na genitália do macaco e o pecado, representado pela cobra. Nas gravuras coloridas também se observa a presença do contraste entre áreas impressas e não impressas. Sendo assim, o contraste de tom, das cores com o fundo branco é evidenciado e pode ser considerado um signo visual do *plano de expressão* e que no *plano do conteúdo* contribui para a identificação

---

<sup>8</sup> Misturas ópticas são meios de se obter uma outra cor por meio de pequenos pontos ou linhas de cores puras, que a certa distância, são “fundidas” pelo olhar e percebidas como uma cor resultado da soma das cores originalmente separadas. Recurso muito utilizado por artistas impressionistas e o princípio básico de alguns tipos de impressão, como *off-set* e rotogravura. A mistura mecânica é o modo tradicional de mistura de pigmentos para gerar novas cores, como na mistura de tintas feitas por artistas ao pintarem um quadro.

da estética da xilogravura popular nordestina.

Nos *significantes (plano de expressão)*, foram identificados elementos e características cromáticas que permeiam as imagens e caracterizam a estética da xilogravura popular, quais sejam: a predominância do contraste de claridade, opondo o preto da impressão ao fundo branco, não impresso; nas gravuras coloridas, a presença de matizes de cores saturadas, principalmente o azul, verde, vermelho e amarelo alaranjado; e a oposição de cores quentes *versus* cores frias nas figuras. No conjunto de cada xilogravura; há o predomínio de dois tipos de contraste: por oposição de matizes, no plano das figuras, e escuro *versus* claro no plano geral das imagens.

#### 4.2.2 Análise dos signos icônicos.

As imagens examinadas são resultado do contato da madeira entintada com o papel. São, portanto, signos icônicos perfeitos das imagens gravadas nas matrizes. São também signos indiciais – assim como todas as imagens produzidas pela técnica manual – que captam os movimentos da mão, que por meio da ferramenta de corte, constrói o desenho. Desse modo, pode-se afirmar que todas as imagens, em seu processo de formação e produção, são signos icônico-indiciais.

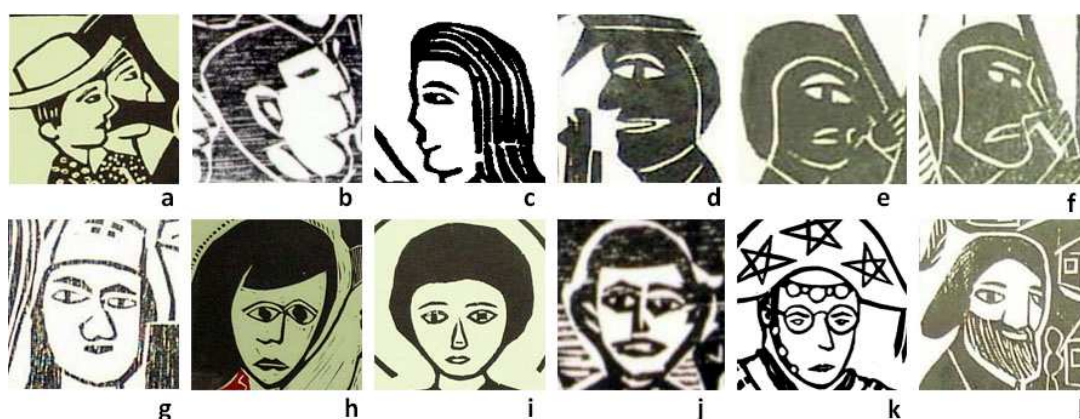
As xilogravuras podem ser classificadas como signos icônicos dentro da categoria imagem, já que mantém relação de analogia com os objetos a que se referem (JOLY, 2015), que neste caso, são as representações de figuras humanas e elementos da fauna e flora. Essa semelhança icônica das figuras humanas representadas nas imagens analisadas, possuem determinadas características visuais comuns que podem ser identificadas como características da xilogravura popular do Nordeste. No aspecto icônico, as gravuras em sua maioria têm um relativa iconicidade, devido à semelhança com os objetos a que referem. É perceptível uma padronização na forma de representação gráfica, mesmo entre as duas escolas (Juazeiro e Caruaru), apesar de suas diferenças evidentes – principalmente no uso das texturas.

Na representação das figuras humanas, os olhos tendem a ser elaborados de forma simplificada, com uma forma geométrica de losango com um círculo interno, assemelhando-se às representações simples dos desenhos infantis. Sendo desenhados quase sempre vistos de frente, mesmo quando as figuras estão de perfil (Figura 52).

Figura 52 – Representação da cabeça na *Escola de Juazeiro do Norte*

Fonte: <http://www.palacetedasartes.ba.gov.br/exposicoes/palacete-inaugura-imaginario-do-rei-visoes-sobre-o-universo-de-luiz-gonzaga-no-dia-24-de-abril-2.html>; <http://indigoarts.com/o-vaqueiro-voador>, [http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/wp-content/uploads/2013/08/3\\_trabalho.jpg](http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/wp-content/uploads/2013/08/3_trabalho.jpg) e do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN. Adaptado pelo autor.

Figura 53 – Representação da cabeça na Escola de Caruaru



Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN. Adaptado pelo autor.

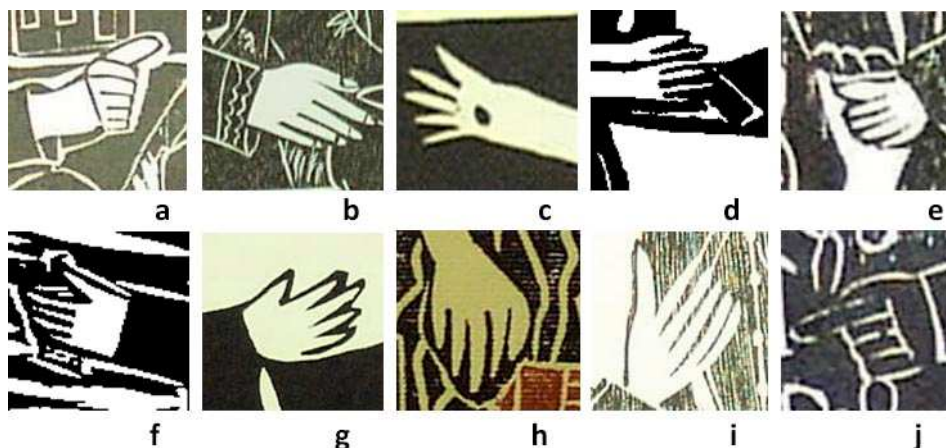
A representação do negro nas gravuras é feita utilizando a impressão predominante em preto e os detalhes como olhos e boca feitos em linha branca (Figuras 53d, 53e e 53f), sendo, assim, uma impressão em negativo.<sup>9</sup> Esta forma negativa está presente em todos os animais ou objetos pretos, pode ser observado na gravura *Casamento matuto* de Marcelo Soares e *O discusso da onça*, de J. Borges (Ver Figura 45c).

Quanto à posição, a cabeça é representada predominantemente em duas posições, frente

<sup>9</sup> Sobre impressão em negativo, ver Capítulo 2. O verso e o traço.

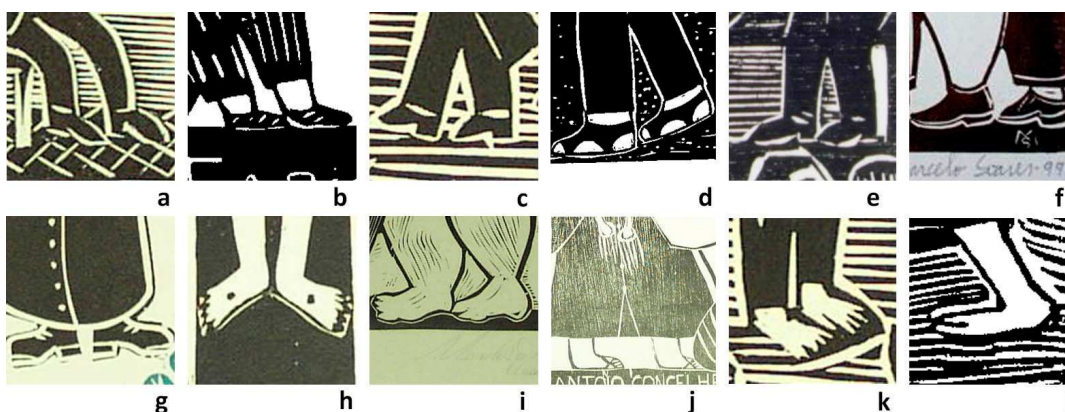
e perfil, sendo menos comum a posição de 3/4 – posição em que a cabeça aparece parcialmente virada para o lado, mas que ainda é possível visualizar os dois olhos (Figuras 52f, 52g e 52j).

**Figura 54 – Representação simplificada das mãos**



Fonte: Elaborado pelo autor, com base no acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN.

**Figura 55 – Representação simplificada dos pés**



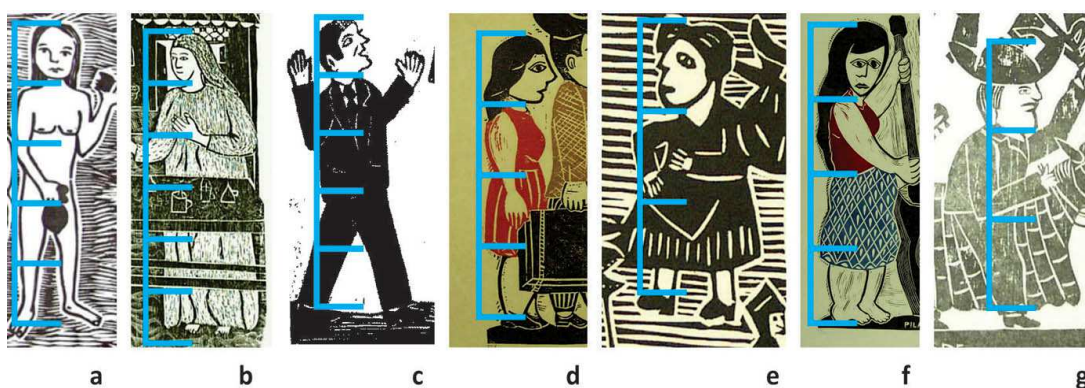
Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN/IPHAN, <http://indigoarts.com/tua-sorta>.

Na maioria das gravuras as mãos são representadas de modo simplificado, abertas, sem as corretas proporções entre suas partes. Quando são elaboradas em posições diferentes, fica evidente a dificuldade de representação das mesmas (Figuras 54a e 54j). O desenho dos pés também se dá de modo simplificado geralmente na posição lateral, com calçados simples, pretos. Observa-se a representação constante também de sandálias de couro, características do Nordeste brasileiro, nesse sentido, sua presença torna-se também um signo indicial que remete

a região. Quando desenhados descalços, fica evitente a dificuldade de sua representação (Figura 55).

As dimensões das figuras, tomando como referência o tamanho em cabeças, fica em torno de três a quatro cabeças de altura para as figuras da Escola de Caruaru; enquanto na *Escola de Juazeiro*, as proporções são de quatro e cinco cabeças, o que torna as últimas iconicamente mais próximas da representação realista (Figura 56).

**Figura 56 – proporção das figuras**



Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN e [http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/wp-content/uploads/2013/08/3\\_trabalho.jpg](http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/wp-content/uploads/2013/08/3_trabalho.jpg). Adaptado pelo autor.

**Figura 57 – Representação da flora**



Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN e <http://axaracariri.blogspot.com.br>. Adaptado pelo autor.

A representação icônica dos animais se dá de forma também simplificada, com baixo grau de iconicidade, principalmente nos trabalhos dos artistas ligados à *Escola de Caruaru*, nos quais o desenho de elementos como pelos e patas não são realistas (Figura 57). O mesmo ocorre com a flora, na qual é difícil a identificação das plantas e dos frutos, com exceção de algumas

plantas como o coqueiro e o mandacaru, que são também signos simbólicos, pois representam e são associadas ao Nordeste (Figura 58a, 58d e 58e).

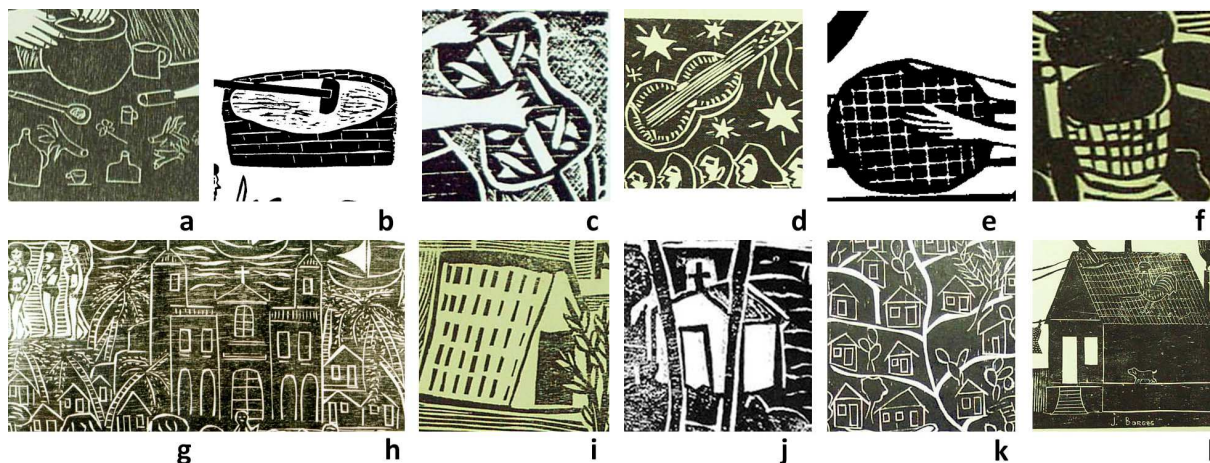
**Figura 58 – Representação da fauna**



Representações icônicas simplificadas da fauna. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN e <http://axaracariri.blogspot.com.br>. Adaptado pelo autor.

Outra característica comum às imagens produzidas está na representação dos artefatos com baixo grau de realismo. Os objetos são elaborados sem levar em consideração sua representação “correta” do ponto de vista da perspectiva, sendo desenhados visto de cima e, ao mesmo tempo vistos de lado, com a base reta, o que lhes confere aspecto distorcido (Figuras 59a à 59f).

**Figura 59 – Artefatos e arquitetura**



Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN e <http://axaracariri.blogspot.com.br>. Adaptado pelo autor.

O mesmo princípio ocorre também nos elementos arquitetônicos. Casas e igrejas também são representados de modo simplificado. Observa-se um padrão, no qual as formas são

quadradas, com telhados triangulares e a presença de uma porta e janela. São signos icônicos-indiciais: indiciais no sentido de remeter ao tipo de construção de casas muito comuns no nordeste, principalmente na zona rural. No *plano dos significados*, essas representações reforçam estereótipos visuais ligados à cultura nordestina (Figura 59g à 59l).

**Figura 60 – Representação icônica com referencial**



Representação de São Sebastião a partir do uso de outra imagem. Fonte: <http://www.cenaculo permanente.com/vida-dos-santos/s%C3%A3o-sebasti%C3%A3o/>, e acervo do Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN. Adaptado pelo autor.

Nas figuras analisadas, o grau iconicidade das gravuras da *Escola de Caruaru* é menor. Já nos trabalhos da região cearense, as figuras construídas são mais realistas, o que é especialmente observado nos trabalhos de Francorli, que parece utilizar como referência outras imagens como suporte para construção de algumas de suas gravuras. Isto pode ser observado em *Santos do povo – São Sebastião*, que tem como referência a figura do santo em pose clássica, retratada em pinturas desde o renascimento e popularizada no Nordeste por meio de santinhos com oração (Figura 60). Na xilogravura, os elementos da imagem original são substituídos por elementos característicos da região semiárida, como o cacto e a cabeça de boi, que podem ser definidos também como signos icônico-indiciais, na medida em que apontam para a identificação com o sertão nordestino. A referência visual parece ocorrer com outros artistas populares, como pode ser observado também no trabalho de José Lourenço (Figura 61).



**Figura 61 – Xilogravura de José Lourenço**

Figura. Fonte: <http://axarcacariri.blogspot.com.br>.

Isto ocorre também na representação de outros elementos, como animais e paisagens, que são mais próximas do real, utilizando, em alguns casos, a perspectiva para representar a terceira dimensão, que aponta para o uso de fotografia como referência visual para a confecção de desenhos, como pode ser observado na xilogravura de José Lourenço (Figura 61) na qual o cavalo e a figura sentada sobre ele estão em uma posição complexa de se representar sem o domínio do desenho ou a utilização de recurso fotográfico. Nas gravuras da região de Caruaru as representações icônicas são mais estilizadas e simplificadas.

#### 4.2.3 Considerações sobre a da análise das xilogravuras tradicionais

Foram observadas características recorrentes tanto em relação aos elementos plásticos das gravuras quanto signos icônicos/indiciais/simbólicos que identificam as xilogravuras analisadas.

No campo dos signos plásticos, as análises das formas demonstraram a importância da relação figura/fundo, na qual a figura se destaca, principalmente por meio do contraste claro/escuro. No *formema* de posição, há a predominância da centralização das figuras, coincidindo com o centro geométrico da imagem, que colabora para o aspecto estático dos desenhos. O *formema* de dimensão é utilizado para destacar as figuras mais importantes na composição das gravuras.

Fica evidente a importância da linha como elemento de composição das xilogravuras, é um dos signos plásticos responsáveis por sua caracterização visual. Predominam as linhas de contorno na construção das figuras, sendo responsáveis pela segregação figura/fundo. Estão presentes na composição das texturas de ritmo, compondo estampas, principalmente nas gravuras da escola de Caruaru ou fazendo parte do plano de fundo das paisagens, nas gravuras da *Escola de Juazeiro*. Também foram observadas na criação de meios-tons através de linhas paralelas ou cruzadas em ambas as escolas.

Constatou-se o predomínio do *cromema* de claridade, por meio do contraste entre o preto e o branco, ou outra cor clara, predominantemente o amarelo. Nas imagens coloridas (*cromema* de matiz) observou-se um sistema de oposição quente/frio entre cores saturadas. Além de se configurar como atributo da estética da xilogravura popular, os contrastes cromáticos do *plano de expressão* correspondem a oposições semânticas no *plano de conteúdo*, contribuindo para o significado da imagem, conforme já mencionado. Em relação aos *texturemas*, a presença predominante de texturas naturais, como “falhas” de impressão, sinalizam a técnica artesanal da xilogravura popular nordestina. A presença das texturas de ritmo (texturas criadas), que predominam nas figuras das gravuras da *Escola de Caruaru*, e das texturas de plano de fundo/paisagem, que predominam nas imagens da *Escola de Juazeiro*, tem função icônica (de representação), indicial (de remeter à técnica do entalhe da madeira) e pode ter também função semântica e simbólica (de significação). As texturas naturais são consequência da técnica de produção da imagem e tornam-se signos característicos da identidade visual da xilogravura.

No campo dos signos icônicos, há o predomínio da subcategoria icônica *imagem*, as figuras humanas caracterizam-se pela presença de olhos simplificados. As figuras possuem formas simples, com presença de contorno. As dimensões são menores do que as proporções reais, salvo algumas exceções. A representação dos membros é simplificada e sem proporções corretas. Há a representação das mãos abertas, enquanto os pés são representados de lado, mesmo quando a figura é vista de frente. Sob esse aspecto, as representações simplificadas das figuras têm atributos que a aproximam da arte infantil e da arte *Naiif*<sup>10</sup>.

A representação icônica dos animais é simplificada e, no geral, possui baixo grau de semelhança icônica, o que foi observado também na flora, na qual apenas alguns frutos e plantas

---

<sup>10</sup> Arte *naif*, ou arte primitiva, é um termo surgido no começo do modernismo. Tem origem do inglês e significa arte primitiva ou arte ingênua. É caracterizada por não seguir convenções acadêmicas. Os artistas *naïfes* não possuem estudos artísticos acadêmicos, o termo é associado também às artes populares.

são identificáveis

Os objetos são representados no geral de forma distorcida, com o mínimo de detalhamento. Há uma caracterização das casas, que são elaboradas de modo simples e remetem à arquitetura comum nas regiões interioranas do Nordeste.

Este conjunto de signos plásticos e icônicos caracterizam as imagens e criam um padrão visual-gráfico pelo qual se identifica sua estética.

## 5 BRANCO NO PRETO – ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DA XILOGRAVURA EM VÍDEOS DE ANIMAÇÃO

### 5.1 Vídeo 01 – Vinheta de abertura Cordel Encantado

Figura 62 – Sequência de cenas da vinheta Cordel Encantado



Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

O vídeo analisado é uma vinheta de abertura da novela homônima, veiculada pela Rede Globo de televisão no ano de 2011 e tem duração de 60 segundos. As imagens foram elaboradas pela *Marão Filmes*, realizada através da *Campo 4 Desenhos Animados*, dirigido por César

Coelho, responsável pela animação, *cut-out*<sup>11</sup> e finalização e Aida Queiroz, responsável pelo *storyboard*.

Devido à grande quantidade de imagens que compõem a animação, serão selecionadas apenas algumas cenas para o estudo dos signos visuais que as compõem. Identificando-se, a partir da análise do vídeo, os signos plásticos e icônicos que o caracterizam como um todo, sem se ater cada um dos cenários. Quando necessário, será indicada a imagem ou sequência e sua localização temporal dentro da animação.

### 5.1.1 Aspectos formais: os signos plásticos

#### 5.1.1.1 Ponto, linha e plano/forma

Observa-se na animação a presença constante do uso do ponto como elemento textural e decorativo, que ocorre em maior frequência quando comparado ao que foi observado nas xilogravuras.

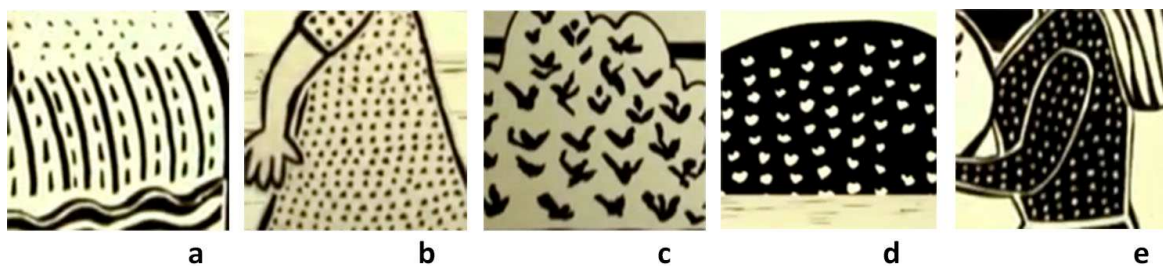
Há a presença de pontos em negativo (pontos brancos) compondo a textura de algumas figuras (figuras 63d e 63e), sendo que predomina a presença de pontos em positivo (pontos pretos), o que é incomum nas xilogravuras por questões técnicas – para criar um ponto preto em uma matriz xilográfica, deve-se desbastar todas as áreas ao redor do ponto, portanto, a elaboração de uma textura de pontos pretos possui maior grau de dificuldade – e não foi encontrada no *corpus* das xilogravuras analisadas. Os pontos pretos podem ser considerados, dentro da semiótica peirceana, signos indiciais que levam a identificá-los como elementos elaborados por técnica diferente da xilogravura, como o desenho tradicional ou digital (Figura 63a, 63b e 63c). No *plano de expressão (significante)*, os pontos sugerem terem sido elaborados por meio de desenho manual ou digital, no *plano de conteúdo*, simulam – mesmo quando pretos – elementos presentes nas xilogravuras, principalmente em texturas, e reforçam

---

<sup>11</sup> *Cut-out* ou animação de recorte é uma técnica de animação que utiliza suportes físicos para animação de seus personagens, cuja matéria-prima mais comum é o papelão, recortes em papel e acetato. Na animação, os personagens e objetos são movimentados pouco a pouco e fotografados, ao final as imagens captadas e unidas sequencialmente, criando a ilusão de movimento. Nas animações de recorte de movimento limitado, apenas poucas partes dos personagens são articulados, o que deixa a animação pouco natural, com aspecto pouco natural. Atualmente este tipo de animação é produzida digitalmente, no qual os personagens são construídos e cada parte do corpo que será movimentado fica separado em camadas.

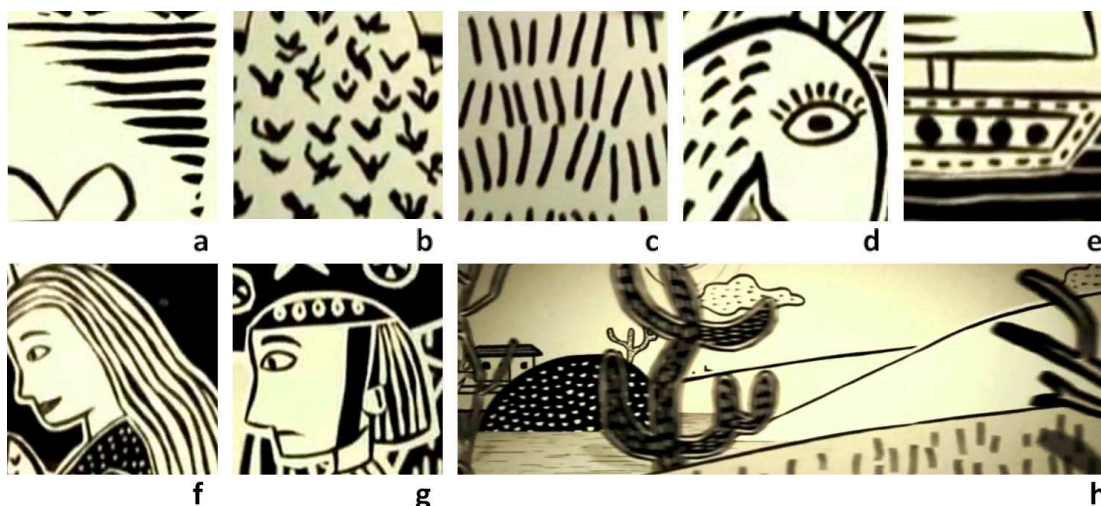
plasticamente as características visuais presentes nas xilogravuras. As extremidades das linhas positivas também apresentam formas que não ocorrem nas xilogravuras, como linhas de quinas arredondadas, que sugerem a aplicação o uso de lápis, canetas ou do computador em sua confecção (Figura 63c e 64c).

Figura 63 – Pontos



Pontos positivos, elementos que não constam nas xilogravuras (a,b,c) e pontos negativos, que simulam os elementos encontrados nas gravuras em madeira (d,e). Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

Figura 64 – Pontos e linhas



Pontos e linhas com pontas arredondadas indicam uso de técnicas de desenho manual ou digital em detrimento da xilogravura. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

De acordo com a classificação de Wong (2010), no formato geral as linhas são irregulares e tem características de serem feitas à mão, como as pontas arredondadas e traço irregular, que ficam evidenciados em alguns elementos, como as linhas dos cabelos dos personagens (Figura 64f e 64g). Há a presença de linhas curvas, na paisagem ao fundo (Figura 64h) e linhas quebradas nas figuras (Figura 64d e 64e).

A espessura das linhas varia, dependendo do campo onde se situam os personagens, sendo as figuras mais distantes com linhas de contorno mais finos que as figuras que estão próximas. Elementos que estão em primeiríssimo plano, como os elementos de transição aparecem com contorno de grande espessura. A variação na espessura fica evidente em personagens idênticos que se repetem em planos diferentes. O elemento de repetição das figuras é uma característica do vídeo e do meio digital, possibilitado pelo uso de ferramentas de computador, que permite replicar um mesmo elemento indefinidas vezes (Figura 65), o que não ocorre na técnica de entalhe da xilogravura tradicional.

**Figura 65 – Repetição e variação das proporções**



Repetição do mesmo elemento em planos diferentes e variação proporcional das espessuras das linhas sugerem replicação de imagem por meio de computador. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

#### 5.1.1.2 Sistema das formas: figura/fundo e *formemas*

No *formema* de posição, a segregação entre figura e fundo no vídeo é evidenciada e mais complexa do que foi observada nas gravuras tradicionais, devido ao movimento e à presença de vários campos ou planos diferentes que constam em cada cena. Nesta animação, há na relação figura/fundo pelo menos três campos distintos que ocorrem na maioria das cenas: a última camada ou campo infinito, o campo de paisagem, o campo médio ou campo dos personagens e o campo de transição ou primeiríssimo campo (Figura 66). O uso do gradiente mais escuro nas bordas é um elemento que também reforça a segregação figura/fundo (Figura 67 à direita).

A animação pode ser dividida em duas partes distintas: na primeira, o fundo é escuro, representando a noite, as nuances de degradê ocorrem no campo da paisagem; na segunda parte, o fundo é claro, denotando o dia e o degradê aparece no campo ao fundo, onde se situa o céu.

Na primeira fase da animação – a noite – o campo infinito é composto pelo céu, lua e estrelas, é estático, não há movimento. No campo de paisagem há um movimento sutil, enquanto no campo médio (ou campo das figuras) estão inseridos os personagens. É onde ocorre a ação, a interação entre os personagens (Figuras 67 e 68).

**Figura 66 – Planos de cena**



À esquerda: Cena da animação em suas cores normais. À direita: representação dos campos que compõem a animação, em verde, plano dos personagens, em laranja, plano do cenário e em azul o plano de fundo. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

**Figura 67 – Figura/fundo**



Segregação entre figura e fundo. Observa-se o gradiente, com as bordas mais escuras, e no chão, é um elemento visual característico dos vídeos publicitários. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

Na segunda fase da animação, a relação figura fundo torna-se mais dinâmica, com até quatro campos diferentes. O campo de fundo, assim como na primeira fase, é estático, composto pelo céu, nuvens e sol, que fica fixo, girando discretamente. No campo de paisagem, composto pelo vale e as casas ao longe, ocorre um lento movimento para esquerda ou direita, de acordo com o movimento da câmera.

O campo médio ou dos personagens é o que possui mais elementos, onde se



desenvolvem as interações entre os personagens e há maior movimento. As figuras são compostas por desenhos bidimensionais dentro deste campo, que possui profundidade, simulada pelo uso do degradê, recurso que não ocorre na xilogravura, mas que é possível na mídia de vídeo por meio de recursos tecnológicos proporcionados pelo computador (Figura 67 à direita).

Por fim, há um primeiríssimo campo, que surge nos momentos de transição entre uma cena e outra. Com elementos em rápido movimento, plantas, pássaros e paisagens (Figura 66 à direita). No *plano dos significados*, a forma bidimensional das figuras remete diretamente ao suporte original da xilogravura, (o papel) e também ao caráter bidimensional das gravuras, principalmente relacionadas à estética da *Escola de Caruaru*. As figuras bidimensionais dos personagens levantam dentro do plano horizontal e ficam de pé, “através de uma estratégia que remete ao um livro de *pop-ups*” (BRITO, 2011, p. 8).<sup>12</sup>

Figura 68 – Dimensão



No alto: *travelling* lateral. Abaixo: sequência de *travelling* para dentro do plano. Observa-se também o *formema* de dimensão nas figuras maiores no primeiro campo e menores no campo de fundo, criando ilusão de profundidade. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

O *formema* da dimensão é utilizado como meio de hierarquizar os planos da cena. Os campos próximos são maiores que os campos de fundo. No *plano do conteúdo*, a dominância do tamanho maior, para os elementos mais próximos, e menor, para os mais distantes, são relativos à ilusão de profundidade em perspectiva. Enquanto nas xilogravuras o *formema* de dimensão é utilizado para destacar as figuras principais dentro das imagens, principalmente nas

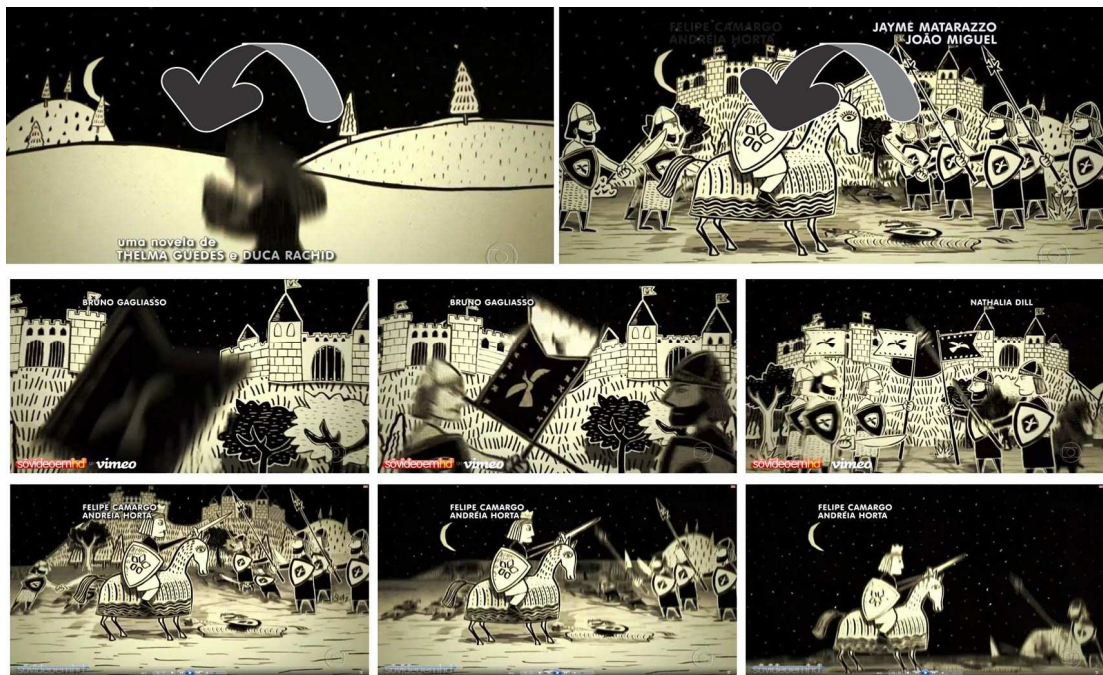
<sup>12</sup> Os livros *pop-up* são feitos utilizando engenharia de papel, que “[...] é uma combinação de dobras, ângulos, recortes e ponto de cola para criar um dispositivo capaz de se mover ou para transformar uma figura impressa de um livro num *pop-up* tridimensional (WICKINGS, 2012, p.4).

gravuras do entorno de Caruaru.

Há o aumento e diminuição das imagens dentro da animação, que dá o efeito aproximação e afastamento das figuras. Esses recursos de aproximação *versus* afastamento são oriundos da linguagem cinematográfica, relativos ao movimento de câmera assim como também o movimento para os lados, recurso característico dos vídeos e da estética do cinema, conhecido como movimento de câmera *travelling*<sup>13</sup> lateral. Os movimentos são relativos ao sistema (*formema*) de orientação (Figura 68).

O *formema* de orientação no vídeo pode ser analisado a partir de dois contextos: na relação de orientação das figuras, e na relação da orientação do movimento do vídeo.

Figura 69 – Animação



Primeira parte da animação. Planos se movimentando dentro do espaço, signos plásticos de espacialidade (orientação/direção) em sentido de profundidade, dando tridimensionalidade à imagem. As figuras estão todas orientadas para o centro da cena e levantam-se, remetendo a figuras de livros *pop-up*. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

No contexto da relação entre as figuras, todas as personagens estão em posição de perfil

<sup>13</sup> *Travelling* é um termo de origem inglesa, que significa movimento. Trata-se de um termo oriundo do meio audiovisual, refere-se ao movimento da câmera dentro do espaço filmado. Pode ser utilizado para mostrar o ambiente, seguir um personagem ou aproximar de um motivo de interesse. O *travelling* pode ser lateral (direita/esquerda), vertical (alto/baixo) e em profundidade (para dentro/ para fora) e de zoom (aproximação/afastamento).

e orientadas para o centro da imagem, há sempre a oposição entre elas, as figuras, tanto à direita, quanto à esquerda estão orientadas para o centro e em direção umas às outras na parte central da imagem, em uma oposição de horizontalidade (direita/esquerda), mas que devido às posições, leva ao equilíbrio visual. A oposição tem também um sentido conotativo dentro da animação que remete ao combate ou ao diálogo, dependendo da cena. A orientação das figuras voltadas para o centro remete às características predominantes nas xilogravuras.

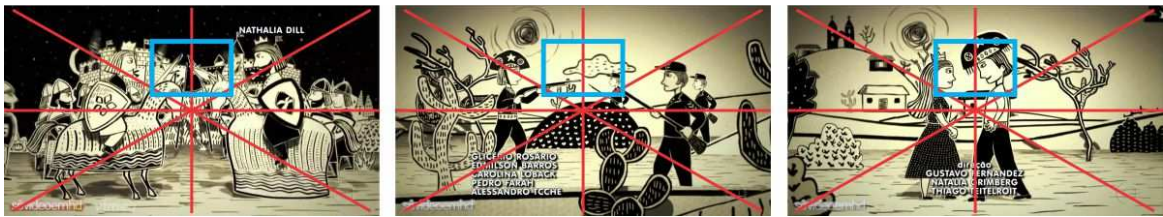
Enquanto na xilogravura o movimento é apenas sugerido, já que a imagem é estática, e “[...] o elemento visual do movimento se encontra mais frequentemente implícito do que explícito no modo visual” (DONDIS, 2015, p. 80), na dinâmica do vídeo, a orientação deixará de ser apenas sugerida pela posição e forma das figuras e passa a ocorrer no tempo e movimento. O *formema* de orientação ocorre durante a animação por meio de oposição de movimento. Na primeira parte da animação, a imagem fica praticamente fixa e o que se movimenta é o cenário e personagens no eixo de profundidade, o que reforça a tridimensionalidade da imagem – apesar de todas as figuras serem bidimensionais (Figura 69). Na segunda parte do vídeo, ocorre a oposição no movimento da animação no eixo horizontal (esquerda/direita/esquerda). A animação ocorre por meio do movimento da câmera, enquanto o cenário fica estável e as figuras se elevam, no mesmo sistema que ocorre na primeira fase. No *plano do conteúdo*, o movimento da câmera lateralmente traz mais estabilidade e equilíbrio à animação. O tipo de movimento remete, no *plano de expressão*, à técnica de gravação característica do cinema/vídeo chamada *travelling*. Observa-se assim que no vídeo há vários sistemas de oposição, como entre figuras, figura/fundo; e, no contexto geral, há também o sistema de oposição entre as cenas, sendo a primeira a câmera fixa e o cenário em movimento, enquanto na segunda cena, a situação se inverte: a câmera se movimenta e o cenário fica fixo.

### 5.1.1.3 Composição

A composição da animação é dinâmica, as cenas não ficam estáticas. Percebe-se uma alternância entre movimento de cena com uma breve parada, sutil para focar em uma ação das figuras e voltar a movimento novamente. Levando em consideração apenas o momento estático das cenas, observa-se que a composição neste momento é equilibrada. As figuras estão em sua maioria centralizadas. Há o predomínio visual de horizontalidade, devido às linhas que compõem a paisagem de fundo, que visualmente dá mais estabilidade à composição, mas que

é contrastada com a posição vertical das figuras. A composição é axial, com o foco voltado para o centro da imagem. A composição se iguala ao *formema* de posição das xilogravuras tradicionais, nas quais as figuras foram identificadas em posição centralizada, coincidindo com o centro geométrico do retângulo da imagem. No *plano dos significados*, estas características levam ao equilíbrio e reforçam o carácter estático dos personagens (Figura 70).

Figura 70 – Composição

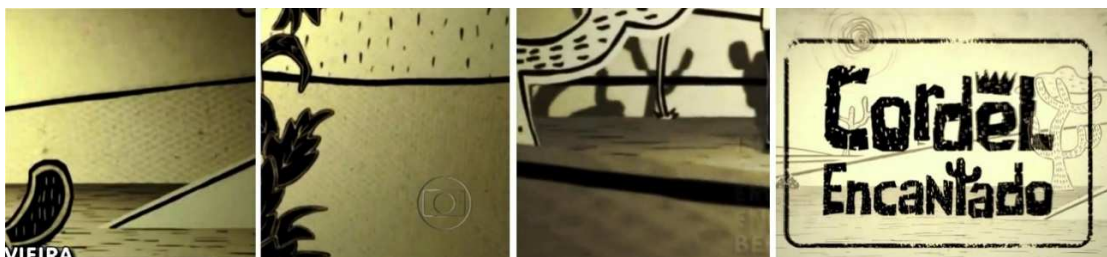


Composição centralizada coincide com o *formema* de posição centralizada presente nas xilogravuras. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

#### 5.1.1.4 Sistema de Texturas

No vídeo são percebidos os dois elementos básicos que caracterizam os signos plásticos da textura. O primeiro *texturema*, em sua microtopografia, e o segundo *texturema*, de repetição. No primeiro, observa-se a presença de textura simulada digitalmente, que pode ser classificada como uma textura macular (Figura 71). É um signo plástico que tem como função remeter ao folheto das capas de cordel, que eram impressos geralmente em papéis de baixa qualidade, como o papel jornal e craft. As texturas granulares naturais, que caracterizam as xilogravuras tradicionais foram eliminadas nos desenhos que compõem a animação, com exceção do título da novela (Figura 71).

Figura 71 – Elementos texturais



Texturas maculares. À direita título simulando as texturas naturais da xilogravura. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

O segundo *texturema* é o de repetição e está presente em toda a animação, tem função icônica, pois são utilizados para composição de padrões do vestuário, da princesa, na representação das folhagens estilizadas das plantas, nos espinhos dos cactos e no solo. Tem função icônica de representar no meio digital os elementos originais da xilogravura popular nordestina (Figura 72).

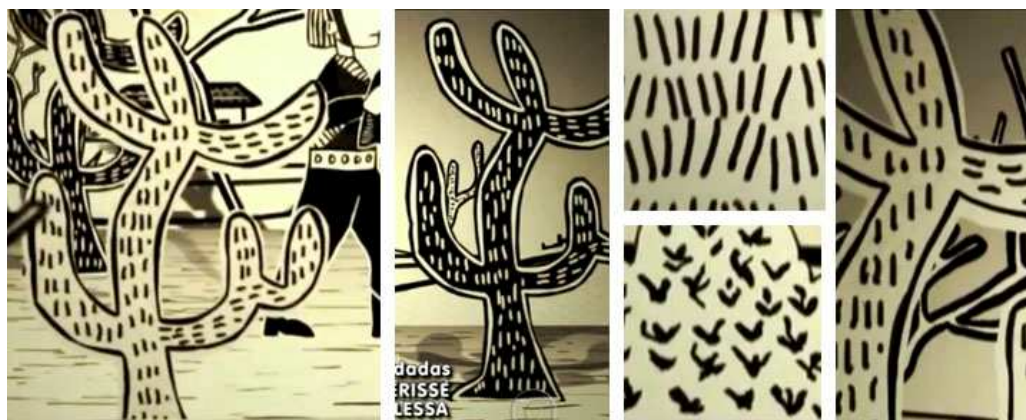
Figura 72 – Texturemas de ritmo



Elementos texturais de repetição presentes na animação. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

Observa-se em alguns desenhos a presença de textura feita por meio de traço preto, que seria uma impressão em positivo, o que é incomum nas xilogravuras tradicionais. Esta característica indica que a construção da imagem utiliza a técnica do desenho manual ou digital (Figura 73). Há a representação da textura natural simulando as falhas do processo de impressão apenas no título da vinheta. No restante da animação, ela é eliminada.

Figura 73 – Traços em positivo e repetição de elementos



À esquerda e centro: Uso da mesma forma para criar dois objetos. À direita: detalhe dos traços em positivo, não são característicos da xilogravura popular nordestina. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

#### 5.1.1.5 Sistema de Cores

No *plano de expressão (significante)*, todo o vídeo é permeado pela presença de duas cores, o preto e o amarelo claro. Há a presença de nuances na cor amarela que variam sutilmente entre as figuras e os planos de fundo de algumas cenas. No quadro, há uma variação sutil em degradê do claro para o escuro, que vai escurecendo do centro para as bordas. Esse é um recurso comumente utilizado em vídeos publicitários veiculados no meio televisivo. No *plano de expressão*, essa variação em degradê pode ser definida como pertencente ao *cromema* de claridade. No *plano dos significados*, ele reforça que se trata de uma imagem de vídeo com características de vinheta, que é um recurso muito utilizado nesse meio e tem como função focar a atenção para o centro do vídeo, onde ocorre todo o desenvolvimento da cena. No *plano dos significados*, a predominância do contraste do *cromema* de claridade entre o amarelo e o preto reforça as características visuais da estética da xilogravura popular nordestina, observadas nas xilogravuras tradicionais analisadas.

No *plano do conteúdo ou significado*, as cores reforçam algumas das características e estereótipos relacionados ao Nordeste. O amarelo remete ao calor e clima ensolarado do Nordeste, mas principalmente é um signo plástico que remete à cor das capas originais de cordel, que são impressas geralmente em papel colorido, predominantemente na cor amarela – apesar existirem também capas em rosa, verde, azul, todas em tons claros. O contraste claro/escuro reforça na animação o maniqueísmo comum na literatura de cordel, assim como ocorre também nos folhetins e telenovelas.

### 5.1.1.6 Quadro e enquadramento

O formato do quadro da imagem é retangular e possui orientação paisagem, com formato 16x9, com 1280x720 pixels, formato característicos das telas HD (*high definition*) das televisões atuais. O vídeo tem o enquadramento no plano aberto no qual aparecem todos os elementos da animação. Observa-se o uso de elementos técnicos/estéticos da linguagem do vídeo e fotografia: a distância focal e profundidade de campo.

Figura 74 – Foco



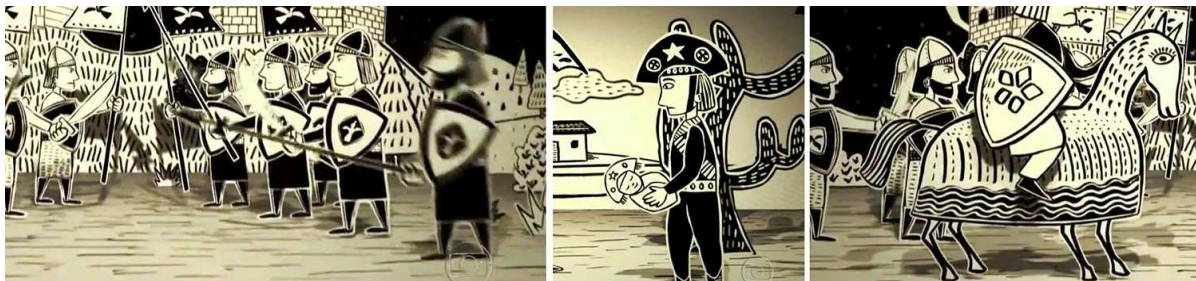
Imagem com foco concentrado nas figuras do plano médio (campo das figuras). Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

Há uma forte relação entre os signos plásticos de enquadramento e orientação na segunda parte da animação. Há uma dinâmica do enquadramento, que vai mudando em sequência de movimento característico do vídeo, o *traveling*.

A imagem fica nítida no plano de ação das figuras (plano médio) enquanto o plano de fundo fica levemente desfocado (Figura 74), o que ocorre também quando a imagem está em primeiríssimo plano (plano de transição entre as cenas). No *plano de significados*, estes signos plásticos Foco/desfoco remetem ao vídeo e à fotografia, também tem uma função de destaque para atrair a atenção ao elemento mais importante do vídeo e reforçar o aspecto tridimensional da animação. Esse movimento que ocorre dentro da categoria da espacialidade é relativo ao *formema* de orientação.

## 5.1.1.7 Iluminação

Figura 75 – Iluminação



Presença das sombras, resultado da iluminação direcional. Fonte: <https://vimeo.com/40988373> e adaptado pelo autor.

Na animação, há a presença do elemento plástico de iluminação na construção da imagem, percebido por meio da iluminação direcional, de baixo contraste, que gera sombras em algumas cenas e se projetam sobre o cenário ao fundo, evidenciando seu caráter bidimensional, ao mesmo tempo mostra a profundidade do espaço, reforçando seu caráter tridimensional em contraste com a bidimensionalidade das figuras (Figura 75).

## 5.2 Vídeo 02: O homem que engarrafava nuvens

O vídeo é a vinheta de abertura do documentário *O homem que engarrafava nuvens* (Figura 76). Trata-se do documentário sobre Humberto Teixeira – compositor, escritor, deputado e autor da lei sobre direito autoral – que, em parceria com Luíz Gonzaga, criou ritmo do baião. Entre as diversas composições de sucesso da dupla estão *Asa branca*, *Paraíba masculina* e *Légua tirana*. A animação utiliza gravuras de J. Borges. A videografia conta com a criação de Gringo Cardia e Fabio Arruda, com animação de Phil Canedo, Rico Vilarouca, Bruno Warchavsky, Diogo Magalhães e é produzido pela Menosfera.



Figura 76 – O O homem que engarrafava nuvens

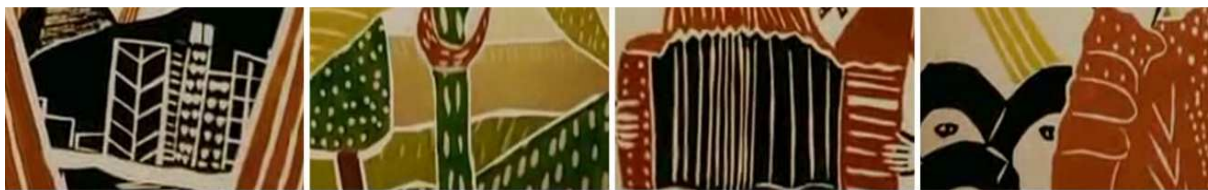


Sequência de imagens do vídeo. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

## 5.2.1 Aspectos formais: os signos plásticos

### 5.2.2.1 Ponto, linha e plano/forma

Na animação, há a presença predominante do ponto em negativo (pontos brancos), compondo texturas de plantas, representação de pelos de animais e estampas. Há pontos em formas geométricas simples em formato quadrado, retangular, mas a predominância é de pontos circulares. No geral, os pontos não possuem forma padronizada, variando em tamanho e regularidade da forma (Figura 77).

**Figura 77 – Pontos e linhas**

Pontos e linhas. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

**Figura 78 – Linhas**

Pontos e linhas. As linhas são usadas para criar elementos das figuras dentro das formas compactas. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

A animação se apropria das xilogravuras tradicionais, que foram digitalizadas e transpostas para o vídeo, mantendo as características visuais praticamente inalteradas. Observa-se a presença das linhas em negativo (linhas brancas) para representar detalhes, na criação de texturas e para dar forma à figuras, quando são compostas por formas compactas, como pode ser observado nas figuras de Humberto Teixeira e Luiz Gonzaga (figura 78). Predominam nas imagens as linhas elaboradas à mão, de acordo com classificação de Wong (2010).

#### 5.2.2.2 Sistema das formas: *formemas* e figura/fundo

A segregação entre figura e fundo é perceptível nas imagens por meio de contorno e por meio de contraste de cores, característico das xilogravuras, conforme descrito no Capítulo 4.

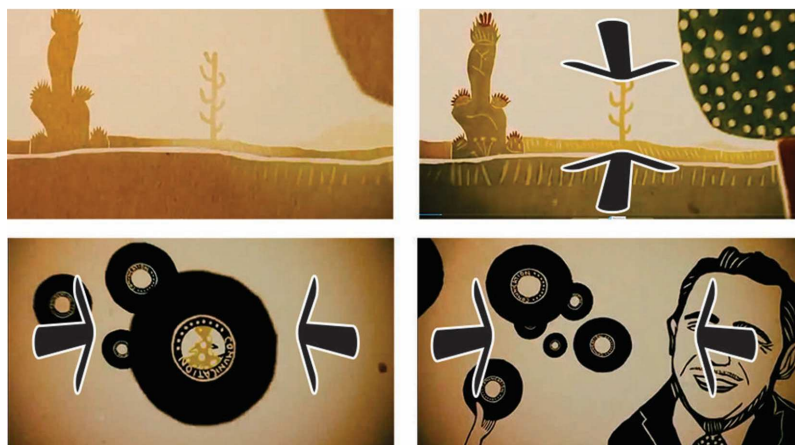
Figura 79 – Dimensão



*Formema* de dimensão (contraste de tamanho) utilizado para destacar figuras importantes dentro da narrativa.  
 Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

O *formema* dimensão foca na oposição distante/próximo (ANDERSSON, 2015). Em relação aos *significantes* plásticos (*plano de expressão*), na maioria das cenas, há figuras que se destacam por seu tamanho. No *significado* plástico (*plano de conteúdo*) o tamanho das figuras maiores, que aparecem principalmente em primeiro plano, tem função de conferir perspectiva e profundidade à cena, ainda que de modo simplificado. Mas também destacam personagens dentro do contexto de cada cena, como a figura de Carmem Miranda, de Luiz Gonzaga e do próprio Humberto Teixeira sobre o globo, como o homem que conquistou o mundo, tendo, assim um sentido metafórico (Figura 79).

Figura 80 – Orientação



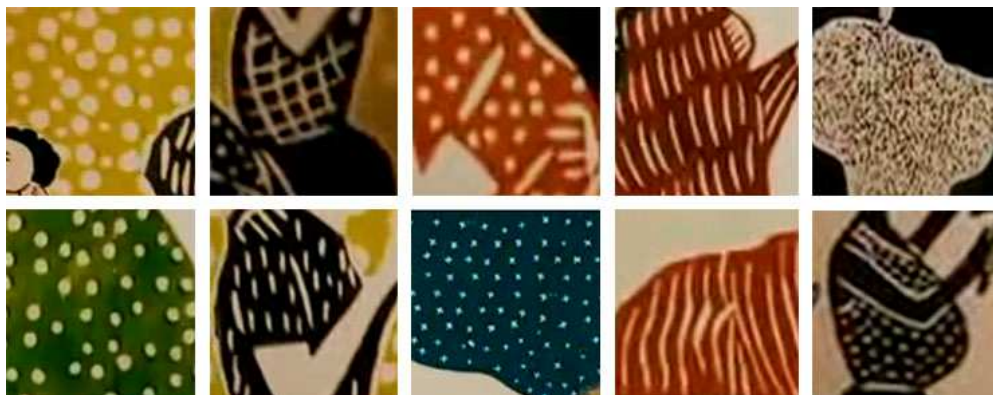
*Formema* de orientação em profundidade. No *plano de conteúdo* leva a noção de espaço tridimensional. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

Devido às características próprias do vídeo, os *formemas* de orientação ocorrem de modo dinâmico, com as figuras se movimentando no tempo e no espaço. As figuras estão em sua maioria dentro do plano bidimensional, a exceção se dá na primeira cena em que elas se deslocam no eixo de profundidade, dando perspectiva à imagem, e na cena dos vinis, na qual evidencia-se diferença de velocidade no movimento dos discos e a variação em suas dimensões dão em seu eixo plástico a sensação de profundidade (Figura 80). Há no *formema* de orientação o predomínio das figuras no plano frontal, ou seja, no nível bidimensional. No *plano de conteúdo*, essa representação preserva a qualidade de imagem bidimensional, característica que a maioria das xilogravuras estudadas possui. As figuras são organizadas de modo centralizado, ficando no meio da cena. A relação figura fundo se dá pelos diferentes planos, principalmente na primeira parte da animação. Aliado ao *formema* de posição, as figuras ficam centralizadas. No plano do conteúdo, leva à estabilização e aproxima, na organização do espaço, as características de organização espacial observadas das xilogravuras tradicionais.

### 5.2.2.3 Sistema de textura (*texturemas*)

No vídeo podem ser percebidos os elementos texturais que estão presentes nas xilogravuras impressas e que permanecem preservados no meio digital. No *plano do conteúdo*, as texturas naturais remetem à estética da xilogravura popular.

**Figura 81 – Texturemas**



Detalhes de texturas iconográficas representando estampas, vegetação e estrelas. São relativas, nos signos plásticos às texturas criadas (texturas de ritmo). As linhas e pontos são negativos, há presença de linhas hachuradas e o pontos predominantes são circulares. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo).

Adaptado pelo autor.

Os *textruemas* de ritmo – elementos texturais criados por meio de repetição – aparecem no decorrer de todo o vídeo compondo padrões geométricos. Possuem função icônica de representação de estampas de roupas e pelos de animais, porém possuem baixo grau de semelhança, sendo possível reconhecê-los apenas dentro do contexto de cada imagem (Figura 81).

Há a presença de uma textura que muda constantemente no decorrer de todo o vídeo, surge como pequenos pontos claros e escuros e alguns riscos que lembram ranhuras. São simulações de falhas características de filmes gravados em película, só possíveis de serem visualizadas durante a animação. No plano de expressão, essa textura representa o desgaste comum nas películas de filmes gravados analogicamente. No plano do conteúdo, tem caráter expressivo, pode ser classificada como signo icônico-indicial. Icônico por ser uma representação do desgaste original característico das películas, já que a animação não é produzida analogicamente e sim digitalmente – no meio digital o tipo de falha que surge em problemas de gravação gera uma textura muito diferente. É também signo indicial, por sugerir temporalidade, já que o documentário é também um resgate histórico/biográfico, situando-se principalmente nos anos 1950 e que envolve também o universo do cinema. Sendo assim, a característica plástica vem a reforçar tais aspectos icônico-indiciais.

#### 5.2.2.4 Sistema de Cores (*cromemas*)

No vídeo há o uso de cores, característica que não predomina na xilogravura popular nordestina. Há no *plano de expressão* a predominância do contraste de claridade na maioria das cenas, principalmente entre o preto e o fundo composto por um claro tom terroso. O vermelho é uma cor muito presente na animação, aparecendo principalmente em elementos de transição entre uma cena e outra (figura 82). Portanto, o vermelho, no contexto desse vídeo é também um signo indicial, que remete à mudança de cena.

Figura 82 – Cores de transição



Sequência de transições entre cenas no qual o vermelho é a cor predominante. Nas cenas também é possível perceber o contraste de claridade entre o preto e o fundo claro. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLCf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLCf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

No *plano dos significados*, o contraste caracteriza a estética visual da xilogravura popular e o uso das cores (*cromema* de matiz) remete aos atributos da gravura produzida na região de Pernambuco pela família Borges. Apesar de ser um cearense, a obra musical de Humberto Teixeira está fortemente ligada à do pernambucano Luiz Gonzaga.

Figura 83 – Variação cromática



Sequência que mostra a variação dos signos cromáticos, da harmonia monocromática ao contraste tonal entre os verdes. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLCf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLCf8UTnPo). Adaptado pelo autor.

Devido às características que são próprias do vídeo (o tempo e o movimento), as cores sofrem variações no decorrer da animação por meio de efeitos visuais, alterando a saturação, matiz ou luminosidade de um mesmo objeto ou de uma cena inteira, o que é possível de se

observar na cena inicial da animação. Na primeira parte, as cores são pouco contrastantes, em uma harmonia monocromática em tons muito claros de terra, que vão se alterando, ganhando maior saturação, gerando uma harmonia por meio de contraste de claridade, com variações entre o verde escuro da árvore em primeiro plano com o claro do cacto ao fundo. Temos assim, no *plano de expressão*, as cores iniciais em tons claros terrosos em contraste com o verde que vai surgindo (Figura 83). No *plano de conteúdo*, a mudança das cores remete ao ciclo seca *versus* fartura. Temos no *plano de expressão* o uso de *fade in*, uma técnica característica da linguagem do vídeo e que no *plano de expressão* reforça as características estético/visuais do filme.

#### 5.2.2.5 Quadro, enquadramento, iluminação

O formato do quadro é proporcional e tem as características plásticas (*significantes*), da mídia de vídeo atual, retangular e mais alongado que as mídias antigas. Seu formato segue o modelo proporcional 16x9, com resolução de 640x352 pixels, sendo que sua qualidade visual não é de alta definição (HD).

A maioria das cenas são compostas por uma tomada em plano aberto, alternando com a presença no primeiro plano da figura principal, quase sempre com algum detalhe em vermelho. Há assim um jogo de oposição no enquadramento entre planos aberto, relativo ao cenário, e o plano médio, no qual surge a figura principal (o sanfoneiro, a dançarina, o homem sobre o mundo e o pássaro). Não foram observados elementos de iluminação na animação.

### 5.3 Vídeo 03: VT JPB de São João

O vídeo é uma vinheta animada para televisão, produzida pela TV Cabo Branco para o jornal local JPB, com duração de 30 segundos. Trata-se de uma chamada para um *link* ao vivo direto do Parque do Povo, na cidade de Campina Grande, Paraíba, foi veiculado durante o período de festejos juninos. Tradicionalmente o jornal entra ao vivo com reportagens e entrevistas ao vivo durante todo o mês de junho. A animação a estética visual da xilogravura com a tradição das rimas do cordel, pois no vídeo a animação é acompanhada de versos falados. Os desenhos foram feitos diretamente no computador, utilizando mesa digitalizadora e

softwares de edição gráfica. Com redação de Eisenhower Almeida, Ilustrações de William Medeiros e edição/animação de Junior Max (Figura 84).

Figura 84 – Sequência de imagens do VT JPB de São João



Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

### 5.3.1 Aspectos formais: os signos plásticos

#### 5.3.1.1 Ponto, linha e plano/figura

Na animação, os pontos ficam restritos à representação de estampas e alguns detalhes dos personagens. Predominam pontos pretos (positivos), um signo plástico incomum nas xilogravuras tradicionais analisadas. Há a presença de pontos brancos, que aparecem em estampas de personagens. São signos icônico-simbólicos, icônicos por serem uma

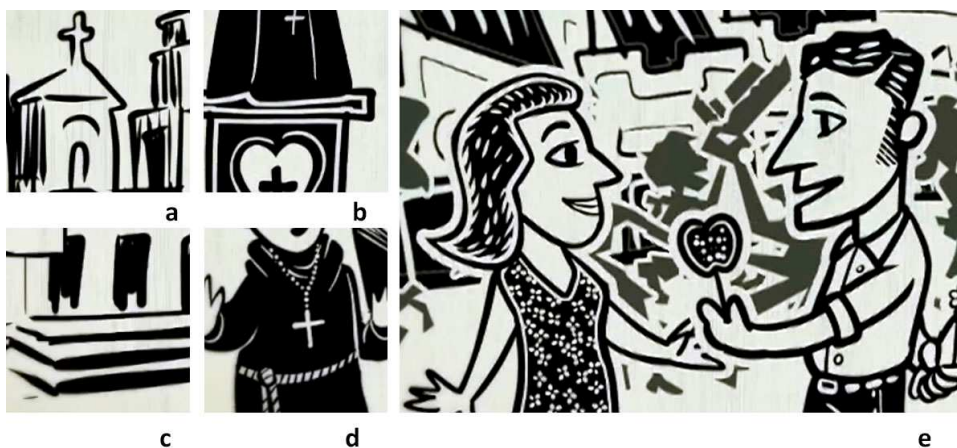


representação dos pontos que ocorrem nas xilogravuras e simbólicos por representarem estampas comuns utilizadas em vestidos temáticos de festas juninas, que estão sendo representadas na animação (Figura 85e).

Há o predomínio das linhas regulares nas figuras, que são curvas e contrastam com as linhas retas da vila ao fundo. Há a presença de linhas pretas (positivas) com as pontas arredondadas, que não ocorrem nas xilogravuras. Os personagens são compostos por contorno duplo: a linha preta ao redor de toda a figura uma linha branca que as isola, destacando-as dos elementos de fundo. A largura das linhas varia de acordo com a distância e tamanho das figuras dentro da animação. O que não ocorre nas xilogravuras de cordel, nas quais as linhas tendem a ter a mesma largura, seja para objetos próximo ou distantes. Porém, o contorno duplo lhe é característico e aparece quando a figura tem contorno preto e está sobre fundo escuro.

Há presença maior de formas orgânicas nas figuras em contrastes com as formas retilíneas que predominam no último plano, composto pela vila.

Figura 85 – Linhas



Presença de pontas arredondadas nas linhas e linhas brancas de contorno nos personagens. No aspecto icônicos, as mãos lembram o estilo cartum Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

### 5.3.1.2 Sistema da forma: *formemas* e relação figura fundo

A segregação da figura em relação ao fundo na animação fica bem evidenciada. O *formema* de posição leva à atração das figuras, que são percebidas em conjunto. Por meio da atração pode-se dividir a composição da animação em cinco campos: o campo de fundo ou infinito, no qual se situam o céu, nuvens e o sol, é um plano estático, sem movimento; o campo

da vila, composto pelas casas; o campo dos casais; e o primeiro campo, composto pelas figuras em movimento – os personagens. Este último campo pode ser dividido em dois: o das figuras em primeiro plano e o das figuras em segundo plano (Figura 86).

**Figura 86 – Planos**



Segregação das figuras. À esquerda, imagem da animação, à direita: planos visíveis campo de fundo (azul); campo das vilas (vermelho) campo dos casais (cinza escuro) e campo das figuras (verde e violeta). Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

A segregação das figuras em relação ao fundo se dá por uso de contorno: linha branca que evita que os traços do desenho se confundam com os elementos do plano de fundo, ou outras figuras que estejam sob ela (Figura 85e). No *plano de conteúdo*, as linhas, além da função de segregar, também remetem ao recorte de papel e reforçam o aspecto de bidimensionalidade do desenho (Figura 87).

**Figura 87 – Animação das figuras**



Sequência mostrando o movimento das figuras levantando na cena, remetendo à técnica do *popup*. Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

As figuras surgem na animação se levantando, o que remete à estética visual dos livros *popup* – assim como ocorre na animação do VT *Cordel Encantado*, porém na presente animação não ocorre o uso de degradê no chão, como ocorre naquele vídeo. No *formema* de dimensão, há o sistema de oposição longe/perto, que no *plano dos significados* remete à

tridimensionalidade por meio de perspectiva (objetos mais próximos aparecem maiores que os objetos distantes). As figuras possuem movimentos simples, feitos a partir de sua distorção (Figura 88).

**Figura 88 – Movimento das figuras**



Sequência mostrando o movimento das figuras em movimento a partir de sua deformação, como pode ser observado na sanfona e no braço do zabumbeiro. Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

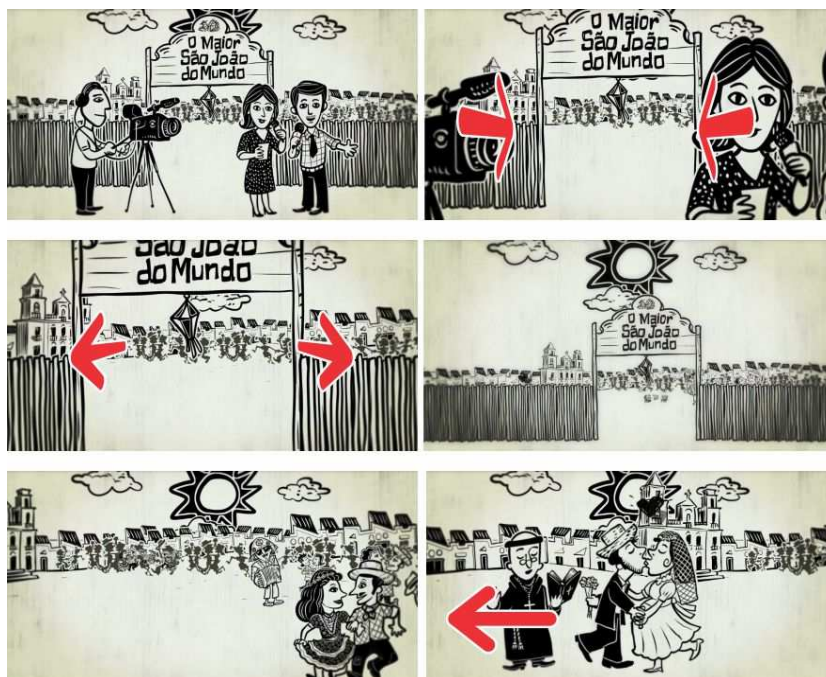
Devido às características próprias do vídeo, o *formema* de posição é dinâmico e varia muito, é preciso analisá-lo em conjunto com o *formema* de orientação. O vídeo possui maior dinâmica em sua animação. A maioria das cenas tem as imagens principais centralizadas (Figura 87), de modo a atrair a atenção para o centro do enquadramento e sob esse aspecto segue as características encontradas nas xilogravuras (ver Figura 45). A exceção fica para a cena do santo, na qual a figura feminina em destaque está deslocada para a esquerda da cena e surge se deslocando e ampliando-se em seu tamanho (Figura 89).

**Figura 89 – Formema de posição**



Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

Figura 90 – Orientação



Nas cenas o movimento ocorre em sistema de oposição direita/esquerda e em profundidade. Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

Quanto ao *formema* de posição, há a oposição na animação que se dá principalmente no tempo e no movimento das cenas, principalmente no eixo horizontal, na oposição direita/esquerda e no eixo de profundidade, aproximando/afastando as figuras por meio de zoom, enquanto a oposição direita/esquerda ocorre por meio do *travelling* lateral (Figura 90).

### 5.3.1.3 Sistema das texturas (*texturemas*)

Há na animação a presença de *texturemas* de ritmo criados para a representação de estampas em algumas figuras. São representações de quadriculados, flores e rendas. No primeiro plano, a cerca também cria um padrão de textura visual por meio do ritmo. As texturas podem ser consideradas também signos icônico-indiciais, pois são uma representação de padrões utilizados em estampas de roupas. São signos indiciais por remeterem a estampas presentes em roupas de quadrilhas e, em última análise, reforçam a mensagem que se trata de uma animação voltada para o tema de junino. As figuras ao fundo em tom cinza no contexto do vídeo criam também textura (Figura 91) que remetem aos signos plásticos de relativos aos *texturemas* de ritmos – as texturas criadas.

Figura 91 – Texturemas de ritmo



Texturas que compõem parte das figuras. Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

No desenho, os traços são limpos e não há o indício das texturas naturais (as falhas provenientes do processo de impressão da xilogravura), o que indica o uso de outro meio de confecção das ilustrações em detrimento da técnica original.

#### 5.3.1.4 Sistema das cores (*cromemas*)

Há o predomínio do sistema de oposição do *cromema* de claridade. Por meio do contraste claro/escuro entre o amarelo e o preto, há ainda um tom de cinza escuro que aparece nos casais no plano da vila. Por fim há um gradiente no amarelo, que vai escurecendo para as bordas do quadro da imagem. No *plano de expressão (significante)* remete ao vídeo por ser esse um signo plástico comum à mídia. No *plano do conteúdo*, o sistema de oposição por claridade remete às xilogravuras estudadas. Pode ser considerado também um signo icônico, já que imita as características da xilogravura impressa.

#### 5.3.1.5 Quadro, enquadramento e Iluminação

No *plano de expressão*, o vídeo tem formato e resolução em HD (*High Definition*) 1260x720, na proporção 19x6. No *plano dos significados*, esses elementos plásticos

caracterizam a estética visual e indica que o vídeo é voltado para a mídia televisiva. Há no desenho o predomínio do plano aberto, com tomada panorâmica. O cenário é um só e por meio da técnica de *travelling* lateral e do zoom, vão se dando recortes na imagem e surgindo figuras em primeiro plano. A animação não possui claramente o sistema de signos plásticos que remetam à iluminação. As figuras estão soltas no espaço. Apenas quando surgem, levantando-se é que ficam em tom mais escuro, sugerindo iluminação (Figura 87).

### 5.3.2 Signos icônicos

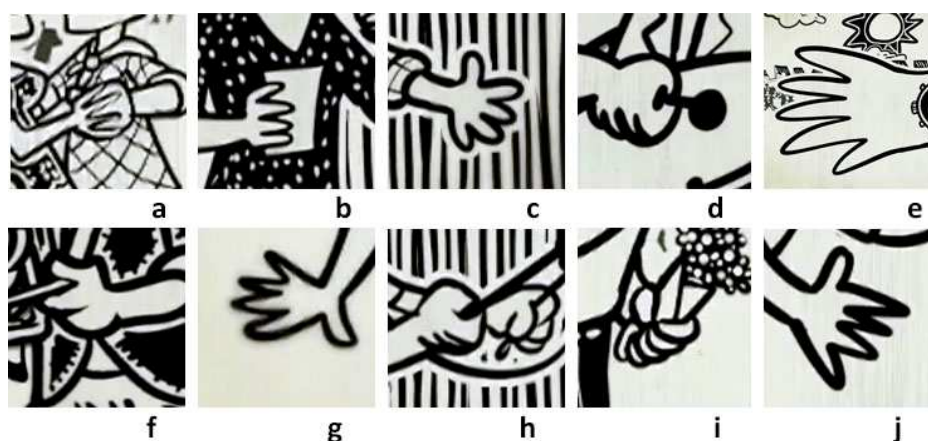
Todos os desenhos que compõem a vinheta são signos icônicos da categoria *imagem*, pois possuem semelhanças com os desenhos presentes nas xilogravuras, como a presença do traço forte em linha, a semelhança na representação do rosto, o formato dos olhos (Figura 92). Contudo, o nível de sofisticação dos desenhos do vídeo é superior ao da maioria das xilogravuras que constituem o *corpus* da pesquisa, como o nível de detalhamento dos personagens e das estampas, a combinação preto/branco nas vestimentas, da representação das mãos, entre outros elementos.

Figura 92 – Representação do rosto



Os desenhos possuem características que os diferenciam dos observados nas xilogravuras, como a variedade de formatos de nariz e a presença de olhos fechados (Figura 92), as poses dos personagens são dinâmicas, há maior detalhamento nas vestes, particularidades expressivas que são incomuns às gravuras nordestinas analisadas no *corpus* da pesquisa (ver Figuras 52 e 53). A maior diferença está nas mãos com um estilo cartum, em posições abertas, fechadas, entrecruzadas, que são difíceis de representar e que exigem domínio do desenho, e não foram observadas nas xilogravuras (Figura 93).

Figura 93 – Representação das mãos



Representação das mãos mais sofisticadas, em posições que não ocorrem nas xilogravuras analisadas. Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

A animação possui signos simbólicos que identificam e reforçam elementos da cultura e sociedade nordestina, como a religiosidade, representada pela igreja e o padre, as festas populares, representadas pelos casais com as roupas de estampas xadrez, vestidos de renda e chita, que são signos associados ao universo folclórico e cultura da região. Todos elementos que constituem repertório comum ao universo da xilogravura popular, como pôde ser observado nas imagens que compõem o *corpus* da pesquisa.

Vários elementos dentro da animação são repetidos, a repetição é um signo indicial, pois sugere o uso de recurso tecnológico na elaboração das imagens, que permite a reprodução de um mesmo elemento visual infinitas vezes. Os elementos de repetição são observados nos casais que compõem o campo ao fundo (Figura 94).

**Figura 94 – Elementos de repetição**

Elementos repetidos são signos indicais que remetem à técnica de replicação de uma mesma imagem digitalmente. Fonte: <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e adaptado pelo autor.

#### 5.4 Vídeo 04 – Morte e vida Severina

A história é uma obra prima da literatura brasileira. De autoria de Joao Cabral de Melo Neto, narra, em versos, a saga de um retirante nordestino, que sai do sertão para o litoral em busca de uma vida melhor. A obra literária foi adaptada pelo cartunista Miguel Falcão para os quadrinhos. A animação é uma adaptação para o vídeo feita a partir do quadrinho. A adaptação foi elaborada pela TV ESCOLA e Fundação Joaquim Nabuco, produção da OZI em 2013. O filme é um longa-metragem com duração de 55 minutos. Para a análise dos signos serão selecionadas algumas cenas, nas quais os signos plásticos e icônicos remetem às características presentes nas xilogravuras (Figura 95).





dos cenários, variando de espessura (Figura 96). As figuras possuem linhas de contorno. Na animação, as linhas diferem das encontradas nas xilogravuras, que são compostas predominantemente por linhas brancas – linhas negativas – enquanto na animação predominam as linhas pretas – linhas positivas (Figuras 97 e 98).

O ponto aparece em menor quantidade, geralmente como resultado do cruzamento das linhas pretas. Aparece principalmente nas cenas de predominância do preto, surgindo como pequenos pontos dentro das sombras. Há o predomínio de pontos com formas geométricas simples e pontos irregulares (Figura 97).

**Figura 96 – Linhas**



Representação da linha, predomínio da linha hachurada compondo as formas. Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

**Figura 97 – Pontos**



Representação do ponto na animação. Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

**Figura 98 – Contornos das figuras**

Contorno em algumas figuras remetem diretamente às características plásticas da xilogravura. Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

#### 5.4.1.2 Sistema da forma: figura/fundo e *formemas*

A segregação entre figura e fundo fica evidenciada na animação por meio da diferença de foco entre as figuras, que aparecem nítidas e contrastam com o fundo, desfocado, que é reforçado pelo contorno das figuras e pela iluminação. Na maioria das cenas, observa-se a distinção de pelo menos três planos ou campos distintos: o plano horizontal, representado pelo solo, em que há o predomínio de textura; o plano das figuras, e o plano infinito, composto pelo céu, no qual predomina o branco ou uma discreta textura. Na composição das cenas, o foco direciona para as figuras, que ficam nítidas, em contraste com o fundo, geralmente desfocado (Figura 99).

**Figura 99 – Relação figura/fundo**

Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

O *formema* de dimensão segue as regras da perspectiva, na qual os elementos mais distantes ficam menores e os mais próximos maiores. Porém em algumas cenas é utilizado a escala desproporcional, para gerar exagero e dramaticidade, gerando um efeito surrealista e aproximando a animação às características de desproporcionalidade, presentes nas xilogravuras (Figura 100). A desproporção gera um novo significado para animação, e o conjunto de casas remetem a um terço (signo simbólico).

Figura 100 – *Formema* de dimensão e orientação



À esquerda: relação horizontal do fundo em contraste com a figura. À direita: *formema* de dimensão com sentido metafórico. Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

Quanto à orientação, na animação há o predomínio de oposição vertical versus horizontal, que se dá pelo contraste visual das figuras verticais em relação ao cenário horizontal (Figura 100). No *plano de conteúdo* (significado) as formas horizontais geram estabilidade e ao mesmo tempo certa “rigidez” – no sentido de falta de refinamento visual, características presentes em algumas xilogravuras analisadas.

#### 5.4.1.3 Composição

No vídeo, a imagem do cenário é dividida em duas metades, contrastando o céu com a terra. Verticalmente, a composição é dividida de modo simétrico e as figuras ficam predominantemente centralizadas nas cenas. A figura principal centralizada é uma característica presente nas xilogravuras (Figura 101a).

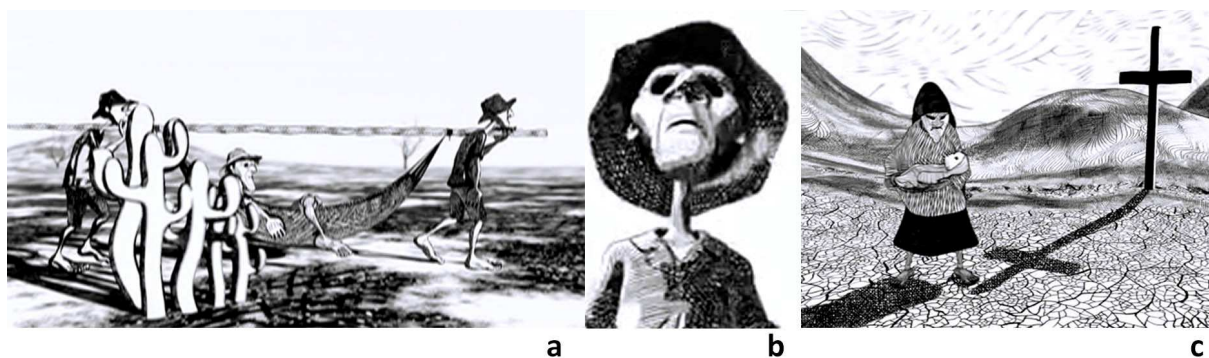
#### 5.4.1.4 Quadro, enquadramento e iluminação

A animação possui o quadro com formato 720x1280px, padrão para as telas de televisão HD (High Definition), formato característico das telas de TV atuais. O formato é um signo plástico que indica que o vídeo é voltado para o público que assiste à mídia televisiva.

Há o predomínio das cenas em plano aberto panorâmico, nas quais os personagens aparecem de corpo inteiro. A visualização da paisagem reforça, no plano do conteúdo, a sensação de desolação do personagem que parece pequeno em relação à imensidão da paisagem. Há também a alternância com planos de detalhe e primeiro plano em algumas cenas (Figura 101b).

A iluminação é um signo plástico de destaque e importância no filme analisado. A iluminação possui alto contraste, com sombras pretas e áreas iluminadas em branco. Porém a iluminação é feita de modo particular, utilizando-se para sua composição a textura hachurada em substituição à sombra projetada pela luz direcional. Essa característica, associada ao recurso de iluminação, no qual a sombra é tracejada, cria efeito de desenho bidimensional e remete ao traço presente nas xilogravuras populares da *Escola de Juazeiro*, apesar das xilogravuras populares nordestinas não apresentarem o recurso de iluminação (Figura 101b e 101c).

**Figura 101 – Iluminação**



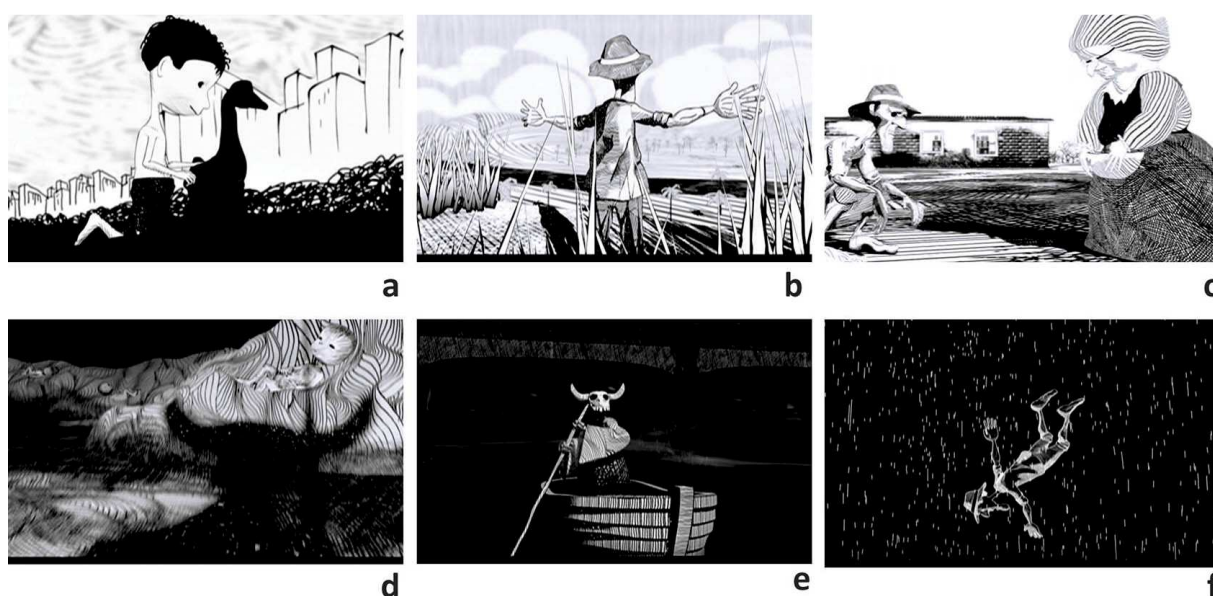
Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

#### 5.4.1.5 Sistema das cores

No *plano de expressão*, há o predomínio do *cromema* de claridade. Destaca-se o contraste entre cenas em que domina o branco, representando o dia, e outras em que predomina

o preto, representando a noite. Há nas cores um jogo de oposição vida/morte, dia/noite. No *plano dos significados*, a alternância entre as cenas carrega forte simbologia, como descrito anteriormente, preto e branco estão em um embate que carrega para a vida e a morte, a esperança e a desilusão. O contraste de claridade é característico da xilogravura popular nordestina. Na animação, o *cromema* de claridade, junto ao contorno das figuras, remete à estética da xilogravura. Os signos do eixo plástico são fundamentais para criar o clima do filme (Figura 102).

Figura 102 – Sistema das cores (cromemas)



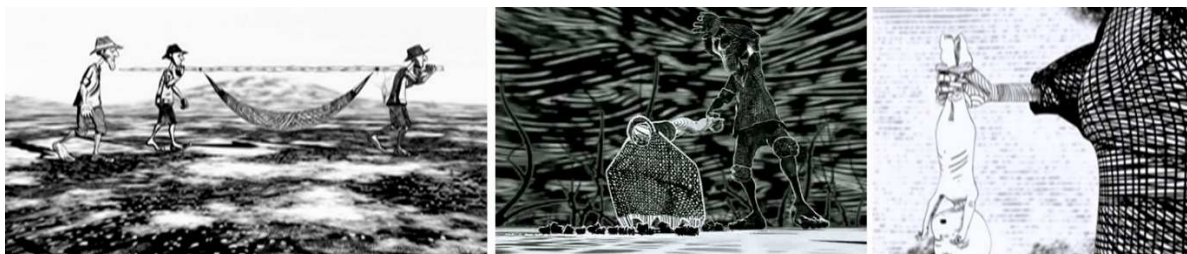
Predomínio do *cromema* de claridade e o jogo de oposição com o branco simbolizando o dia/vida (Figuras a,b,c) e preto representando a noite/morte (figuras e,f,g). Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

#### 5.4.1.6 Sistema de texturas

Na referida animação, a textura, em conjunto com o contorno, é o signo plástico de maior presença e relevância. Observa-se a presença de *texturema* de repetição, representado pelas linhas, que possuem diferentes características. A variação das linhas geram as texturas, que são responsáveis por dar volume aos elementos e criar a sensação de profundidade e perspectiva, característica das animações criadas em programas 3D. Podem ser classificadas como texturas maculares, que são simuladas no ambiente virtual por meio do *software*. No *plano do conteúdo*, as texturas estão associadas à tridimensionalidade. Estão ligadas também à dramaticidade, reforçada pela iluminação (Figura 101b e 103). A composição das texturas

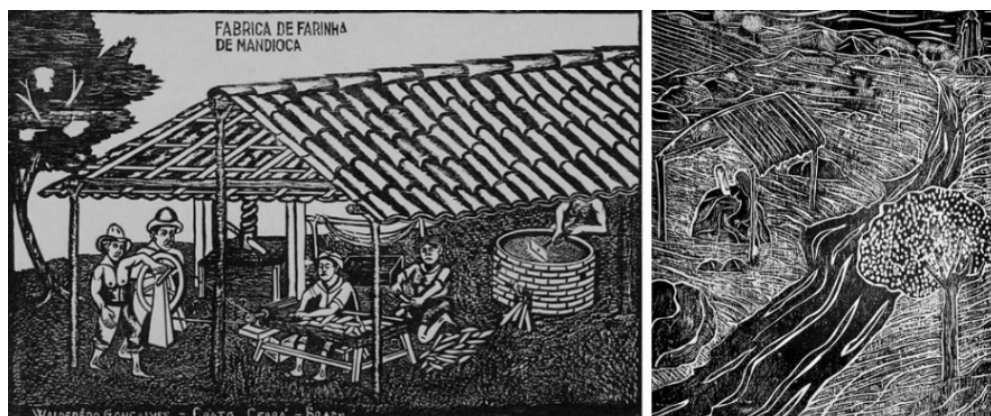
remete à estética visual das xilogravuras da *Escola de Juazeiro*, nas quais, as linhas e texturas são exploradas principalmente no ambiente.

**Figura 103 – Texturemas**



Sistema de texturas e iluminação remetem à *Escola de Juazeiro*. Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

**Figura 104 – Estética da Escola de Juazeiro**



Xilogravuras da *Escola de Juazeiro*. Walderedo Gonçalves e Cícero Lourenço. Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, e <http://axarcacariri.blogspot.com.br/adaptado pelo autor>.

#### 5.4.2 Signos icônicos

A animação é composta por elementos e signos icônicos que remetem ao universo da cultura e sociedade nordestina, principalmente ao sertão. Há no filme uma cena que remete diretamente à estética visual da xilogravura, dentro da bola de cristal da vidente (Figura 105).

As figuras possuem contorno preto, remetendo ao contorno presente nas xilogravuras. Em linhas gerais, a animação remete à xilogravura da *Escola de Juazeiro*. Entre os elementos icônicos do desenho, o que mais o distancia das xilogravuras é a ausência dos olhos, que são

substituídos por uma mancha preta.

Na animação como um todo, observa-se que os signos icônicos não seguem fielmente as características presentes nas xilogravuras. Nesse sentido, o que se destaca no vídeo é a presença dos signos plásticos, principalmente o sistema das texturas a presença dos contornos das figuras.

**Figura 105 – Signos icônicos**



Signos icônicos que remetem diretamente à estética visual das xilogravuras populares. Fonte: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>. Adaptado pelo autor.

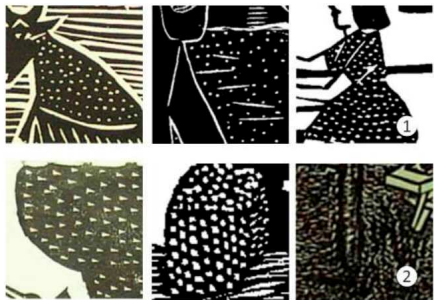

### **5.5 Considerações sobre as análises dos vídeos**

Nas análises das xilogravuras e vídeos foram encontradas similaridades e diferenças entre ambos. A apropriação da xilogravura no vídeo possibilitou a ampliação de elementos gráficos, signos plásticos e icônicos, na mídia em movimento, porém, determinadas características visuais oriundas da xilogravura tradicional permaneceram preservadas. No que se refere à construção das imagens, os vídeos analisados possuem atributos distintos entre si, tem-se desde a digitalização da xilogravura tradicional, ao desenho realizado com o uso de software 3D.

Fica evidenciado no vídeo a preservação de representação dos pontos em branco, compondo texturas, porém são acrescentados novos modos de representação do ponto em preto, o que não ocorre nas gravuras por questões técnicas, anteriormente descritas (Quadro 1).





Quadro 1 – Pontos

Pontos	Xilogravura		<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Predomínio de pontos em formas simples.</li> <li>▪ Pouca presença nas xilogravuras.</li> <li>▪ Pontos em negativo (em branco).</li> </ul>
	Vídeo		<p><b>Características preservadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Predomínio de formas simples.</li> <li>▪ Presença de pontos em formas regulares.</li> </ul> <p><b>Diferenças:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presença de pontos em positivo (pontos pretos) que não existem nas xilogravuras (1).</li> <li>▪ Presença de pontos em formas complexas nas texturas de vestimentas (2).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo) e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

A relação figura/fundo mantém signos plásticos presentes nas xilogravuras, como o uso do contorno para segregação da figura com o fundo, e a bidimensionalidade das figuras em três vídeos (*Chamada VT JPB - João Pessoa, Cordel encantado e O homem que engarrafava nuvens*). Porém há maior complexidade nas animações, devido à presença de signos plásticos característicos da mídia, como o degradê, foco/desfoque e movimento, e a presença de vários planos, que confere um aspecto tridimensional às imagens (Quadro 2).

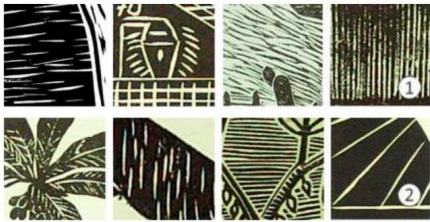
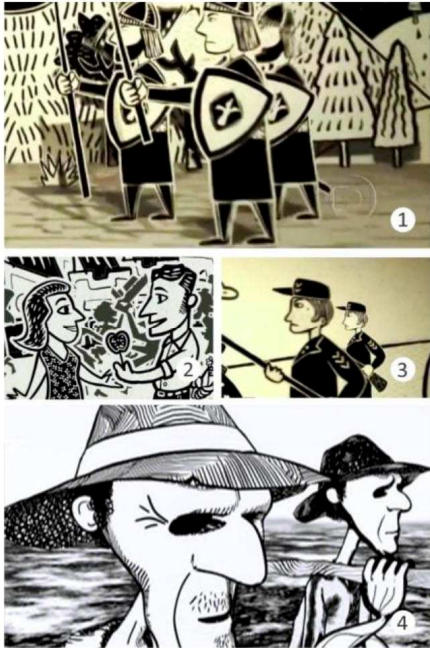
Quadro 2 – Relação figura/fundo

Figura/fundo	<p data-bbox="320 434 347 577" style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">xilogravura</p> 	<p data-bbox="820 383 1002 412"><b>Características</b></p> <ul data-bbox="847 416 1390 607" style="list-style-type: none"> <li>▪ Segregação por contraste claro/escuro.</li> <li>▪ Ausência de perspectiva realista.</li> <li>▪ Fundo limpo (vazio) ou composto (texturas).</li> <li>▪ Contrastes: figura clara/fundo escuro ou figura escura/fundo claro.</li> <li>▪ Uso do contorno para segregação.</li> </ul>
	<p data-bbox="320 958 347 1032" style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Vídeo</p> 	<p data-bbox="820 730 1155 759"><b>Características preservadas</b></p> <ul data-bbox="847 763 1426 887" style="list-style-type: none"> <li>▪ Uso de contorno branco para separar figura do fundo (2).</li> <li>▪ Figuras bidimensionais remetem às características plásticas das xilogravuras (1, 2 e 4).</li> </ul> <p data-bbox="820 925 948 954"><b>Diferenças</b></p> <ul data-bbox="847 958 1422 1211" style="list-style-type: none"> <li>▪ Uso do foco/desfoque para evidenciar segregação figura/fundo (3).</li> <li>▪ Uso de iluminação para destaque de figuras (1 e 3).</li> <li>▪ Uso do degradê para segregar figura/fundo (1).</li> <li>▪ Uso de cor para segregar figura/fundo (4).</li> <li>▪ Plano de fundo com vários níveis (campos) diferentes, variam de acordo com a cena (1 e 2).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo) e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

Em todas as animações, o elemento plástico linha varia de espessura, ficando mais larga nos elementos próximos e mais fina nos elementos mais distantes. Nas animações da *Chamada VT JPB de São João* e *Cordel encantado*, essa característica fica evidenciada. Observa-se a repetição de alguns personagens idênticos, os mais distantes possuem espessura da linha menor que os que estão mais próximos no plano das figuras – o que não ocorre nas xilogravuras tradicionais analisadas. No Quadro 3 são destacadas as características das xilogravuras que ficam preservadas e quais as diferenças encontradas nos vídeos (Quadro 3).

Quadro 3 – Sistema das formas: linhas

	<p style="text-align: center;"><b>Xilogravura</b></p> 	<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Predomínio de linhas brancas (1).</li> <li>▪ Regularidade na espessura das linhas; predomínio de linhas de contorno (2).</li> <li>▪ Linhas com contorno branco para segregar figura/fundo (1).</li> <li>▪ Texturas em linhas brancas (1 e 2).</li> <li>▪ Padrões em linhas hachuradas (2).</li> <li>▪ Predomínio do plano bidimensional (1 e 2).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Linha/plano</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Vídeo</b></p> 	<p><b>Características preservadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presença de linhas brancas (negativo) (1 e 3).</li> <li>▪ Predomínio de linhas na composição (1, 2, 3 e 4).</li> <li>▪ Uso de linhas de contorno (1, 2, 3 e 4).</li> <li>▪ Linhas em criação de texturas (1 e 4).</li> </ul> <p><b>Diferenças</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presença de linhas em preto com variação de espessura (2).</li> <li>▪ Pontas pretas arredondadas, não existem na xilogravura (1).</li> <li>▪ Variação de espessura das linhas em figuras iguais quando em planos distintos (3)</li> <li>▪ Contorno duplo nas figuras (1 e 2)</li> <li>▪ Uso de linhas para criação de texturas (4).</li> <li>▪ Predomínio de linhas hachuradas pretas – linha positiva (4)</li> <li>▪ Pontos como resultado do cruzamento de linhas – hachuras (4).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/>, [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo) e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

Na categoria das formas, observou-se que, devido aos signos característicos da mídia (vídeo), o *formema* de orientação se destaca, devido ao movimento de câmera, utilizando o recurso de *travelling* nas animações, com rápido movimento da mesma, opondo-se ao movimento restrito das figuras. Há, assim, um jogo de oposição estático/movimentado (*vídeos VT JPB de São João, O homem que engarrafava nuvens e Cordel encantado*).

Figura 106 – Animação limitada



A presença do movimento nas animações é uma das inovações mais importantes que a estética da xilogravura ganha ao ser transposta para o vídeo. Fonte: [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo), <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

As figuras com pouco movimento dentro dos vídeos – com poucas partes que se mexem, como o movimento da cabeça e dos braços de modo simples, sem a variação das expressões faciais ou mudança de posição do corpo, características da animação limitada (Figura 106) – preservam o aspecto “estático” das xilogravuras, que possuem desenhos pouco detalhados e em posições rígidas, enquanto a câmera percorre o ambiente onde estão inseridos os personagens em movimentos rápidos, uma característica plástica da estética das vinhetas. Ficam preservados signos plásticos como o *formema* de posição, no qual as figuras ficam centralizadas, coincidindo com a forma como são dispostas as figuras nas xilogravuras (Quadro 4).

Quadro 4 - Formemas



Formemas	Xilogravuras		<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Formema</i> de posição: predomínio do eixo centralizado, imagens centralizadas, foco nas figuras (1) (2).</li> <li>▪ <i>Formema</i> de dimensão: figuras mais importantes são representadas maiores, pode ter caráter simbólico, contraste de escala (2).</li> <li>▪ <i>Formema</i> de orientação: relação vertical/horizontal entre as figuras predominantemente voltadas para o centro da imagem (3).</li> </ul>
	Vídeos		<p><b>Características preservadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Formema</i> de dimensão: figuras importantes representadas maiores em algumas cenas, pode ter sentido simbólico e metafórico.</li> <li>▪ <i>Formema</i> de posição: predomínio das figuras centralizadas, remete às características da xilogravura (1).</li> </ul> <p><b>Diferenças</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Formema</i> de dimensão utilizado para dar perspectiva (oposição distante/próximo) e para dar expressividade (1).</li> <li>▪ <i>Formema</i> de orientação ocorre de modo dinâmico, no espaço/tempo, característico do vídeo e imagens em movimento (2).</li> <li>▪ <i>Formemas</i> de orientação e posição atuam em conjunto na animação. Há uma relação entre as figuras, com pouco movimento e o movimento da câmera na animação, criando oposição estática/movimento (3).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo) e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

No sistema das cores, há nos vídeos predomínio do sistema de oposição claro/escuro – *cromema* de claridade. Porém, no vídeo *O homem que engarrafava nuvens*, há também o sistema de oposição verde/vermelho – *cromema* de matiz – a presença de degradê nas bordas, signo plástico característico das animações voltadas para o vídeo. Esse recurso não ocorre no

longa-metragem *Morte e vida Severina*, a ausência do degradê na animação a torna mais próxima, sob esse aspecto, da xilogravura impressa. As imagens possuem o contraste extremo, a presença de variações tonais se dá apenas pelo uso do ponto e da linha, e em alguns momentos, pelo desfoque no vídeo, remetendo às hachuras cruzadas presentes nas gravuras em madeira (Quadro 5).

Quadro 5 – Sistema das cores

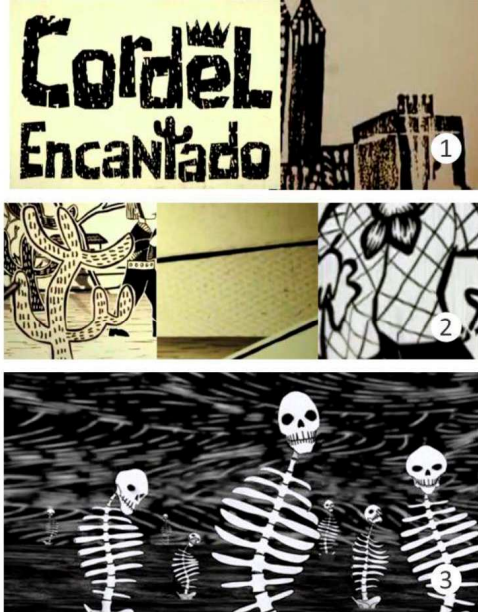
Cromemas	Xilogravura		<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Predomínio do contraste claro/escuro – <i>cromema</i> de claridade (1).</li> <li>▪ Contraste cromático é um signo que tem significados simbólicos e indiciais e remetem às xilogravuras das capas de cordel.</li> <li>▪ Meio tom formado por uso de linhas e hachuras (2).</li> <li>▪ Contraste de matiz (<i>cromema</i> de matiz) é também signo indicial, que remete às xilogravuras da região de Caruaru (2).</li> <li>▪ No contraste de matiz, predomínio de cores saturadas – contraste quente/frio.</li> <li>▪ Não há nuances de cor (degradê).</li> </ul>
	Vídeo		<p><b>Características preservadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presença do contraste claro/escuro (<i>cromema</i> de claridade).</li> <li>▪ Presença de contraste de matiz (1).</li> <li>▪ Presença de meio tom por meio de hachuras (3).</li> </ul> <p><b>Diferenças:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presença de variações tonais (2).</li> <li>▪ Presença de degradê (2).</li> <li>▪ Variação no tom das figuras em relação ao fundo</li> <li>▪ Variação mudança de cores das figuras durante a animação (2).</li> <li>▪ Meio tom por meio de desfoque de fundo (3).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo) e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

Quanto aos signos plásticos das texturas, ficaram preservadas em alguns vídeos as texturas de figura e de fundo, seguindo padrões gráficos encontrados nas xilogravuras, como o

uso da linha branca (linha negativa), a simulação das texturas naturais. Foram observados novos signos plásticos como a presença de pontos em preto, composições complexas nas indumentárias, o desfoque das texturas como meio de expressividade e variações de texturas em movimento, só possíveis na mídia visual em movimento (Quadro 6).

Quadro 6 – Sistema das texturas

Texturamas	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Xilogravura</p> 	<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presença de texturas naturais – resultado do processo de impressão, signo plástico característico da xilogravura (1).</li> <li>▪ Presença de texturas criadas (<i>texturemas</i> de ritmo): texturas de figura e textura de fundo.</li> <li>▪ Texturas de fundo: compõem o plano de fundo das gravuras e podem ter função simbólica (2).</li> <li>▪ Texturas de figura: compõem indumentarias das figuras, pelos de animais e fauna. Tem função icônica (3).</li> <li>▪ A impressão das xilogravuras tem como resultado textura granular (tátil), pode ter sentido simbólico.</li> <li>▪ Texturas em linha branca – linha negativa (2) e (3).</li> </ul>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Vídeo</p> 	<p><b>Características preservadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Simulação das texturas naturais (1).</li> <li>▪ Presença de texturas criadas (<i>texturemas</i> de ritmo): texturas de figura e textura de fundo</li> <li>▪ Texturas de figura e fundo.</li> </ul> <p><b>Diferenças</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Texturas de ritmo com pontos com linhas pretas (<i>texturemas</i> de ritmo) – não ocorre nas xilogravuras (2).</li> <li>▪ Texturas simulando a textura natural (texturas maculares) – pode ter função icônica de representar o papel de impressão da xilogravura (2).</li> <li>▪ Variação dinâmica da textura no vídeo – característica plástica do meio audiovisual</li> <li>▪ Texturas de fundo como elemento de expressão (<i>Morte e vida Severina</i>).</li> <li>▪ Uso do desfoque nas texturas (3).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, [www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLcf8UTnPo), <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

Quadro 7 – Representações icônicas

Signos icônicos	Xilogravura		<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Olhos simplificados, visto de frente mesmo em figuras de perfil (1).</li> <li>▪ Proporções das figuras entre 3 e 4 cabeças (1).</li> <li>▪ Desenhos de mãos e pés simplificados (3).</li> <li>▪ Falta de proporção.</li> <li>▪ Representação simplificada da flora.</li> <li>▪ Contornos fortes</li> <li>▪ Representação simplificada da fauna</li> </ul>
	Vídeo		<p><b>Características preservadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Predomínio de formas simples.</li> <li>▪ Representação dos olhos</li> <li>▪ Falta de proporção</li> </ul> <p><b>Diferenças</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mãos mais elaboradas (2)</li> <li>▪ Vestimentas com texturas mais complexas</li> <li>▪ Estilização variada das figuras, porém, mantendo algumas características que remetem à xilogravura.</li> <li>▪ Representações em estilo cartum e 3D (1).</li> <li>▪ Figuras em posições complexas (4).</li> <li>▪ Representação de flora com mais detalhes (3).</li> <li>▪ Representação da flora com mais detalhes (3).</li> </ul>

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN, <http://tvescola.mec.gov.br/tve/video/morteevidaseverina>, [www.youtube.com/watch?v=OLLCf8UTnPo](http://www.youtube.com/watch?v=OLLCf8UTnPo), <http://www.william.com.br/sao-joao-na-telinha/> e <https://vimeo.com/40988373>. Adaptado pelo autor.

Há variação nas figuras icônicas, porém, signos presentes nas xilogravuras são preservados nas animações, como a presença dos olhos simplificados e as proporções das



figuras em torno de 4 a 5 cabeças de altura, além de olhos representados de frente, mesmo com figuras com rosto em perfil, e o uso de texturas nas vestimentas. A exceção é o vídeo *Morte e vida Severina*, no qual os olhos são pretos, mesmo assim, remetem aos traços icônicos encontrados nas obras do xilógrafo José Costa Leite – que dentro do contexto situado tem função expressiva e metafórica – porém, todos os personagens possuem contorno de linha, traço característico da xilogravura. Apesar de não possuírem suas caracterizações icônicas, os signos plásticos presentes na animação remetem às características da xilogravura popular. Os desenhos das mãos nos vídeos são mais elaborados, possuem posições mais complexas, mas seguem, de modo geral, as formas encontradas nas xilogravuras, como os contornos grossos e falta de proporção, mesmo nas representações em 3D encontradas em *Morte e vida Severina* (Quadro 7).

Durante as análises, constatou-se que as características referentes ao estilo da *Escola de Caruaru* estão presentes em três das quatro animações, sendo elas *O homem que engarrafava nuvens*, *Chamada VT JPB de São João* e *Cordel encantado*, enquanto *Morte e vida Severina* se aproxima da *Escola de Juazeiro*, principalmente por meio de seus signos plásticos, na presença das texturas de fundo, que compõem os cenários. Neste último vídeo observou-se também a presença de cenas às quais predominam o traço em negativo (linhas brancas).

## 6. CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

### 6.1 A linguagem visual da xilogravura popular

Partindo do pressuposto de que a xilogravura popular nordestina possui um conjunto de características plásticas que lhe conferem uma identidade visual própria, esta pesquisa buscou, num primeiro momento, identificar e descrever tais atributos, caracterizando-os como signos plásticos, icônicos, indiciais e simbólicos. Apesar da diversidade de trabalhos e artistas que compuseram o *corpus* de análise, foi observado um conjunto de signos plásticos comuns às imagens, como padrões de texturas, de elementos da forma e de cores características, que, para além do universo temático próprio e das semelhanças icônicas, assinalam sua identidade visual-gráfica.

No campo das formas, observou-se um padrão na configuração das linhas, que são predominantemente simplificadas, com o uso de linhas brancas (linhas negativas), mantendo-se a regularidade na espessura dos traços que compõem as gravuras, seja na representação de figuras próximas ou distantes. A presença de pontos predominantemente em branco sobre o fundo escuro também é própria da estética da xilogravura, assim como o destaque entre figura e fundo sempre evidenciado nas imagens, obtido principalmente por meio do alto contraste e/ou pelo uso de contorno nas figuras.

Quanto aos *formemas*, em relação à posição, identificou-se um padrão de organização no qual os elementos, principalmente da figura, ficam centralizados, e o foco de atenção coincide com o eixo geométrico da imagem. São informações do *plano de expressão* que, no *plano de conteúdo* conferem estabilidade visual à composição e, ao mesmo tempo, diminuem a sugestão de movimento, dando um aspecto estático às imagens. No *formema* de dimensão, utiliza-se a oposição grande/pequeno para destacar as figuras principais, as quais possuem o tamanho maior dentro das cenas retratadas, levando a uma relação de dominância destas em relação aos demais personagens no *plano de conteúdo*.

As texturas apresentam-se como signos de grande importância na linguagem visual da xilogravura, as quais podem ser classificadas em texturas naturais — resultantes do processo de impressão — e texturas criadas pelos artistas, que se caracterizam como texturas de fundo e texturas de figura, e apresentam uma grande variedade de padrões. Foi observado que as

texturas cumprem diferentes funções na construção das imagens, podendo funcionar como preenchimento, como um tom intermediário de cor (meio tom), mas também tendo função icônica, indicial e simbólica nas narrativas representadas, conforme observado em representações do sol. Diretamente relacionada à técnica de entalhe na madeira, a textura contribui para a expressividade das gravuras, sendo um dos principais signos visuais que identificam a estética da xilogravura popular nordestina.

Diferente da textura, a cor apresenta poucas variantes no *plano de expressão*. Contudo, seu uso limitado, simplificado, praticamente restrito à oposição claro/escuro, resultante do contraste entre a impressão em preto e a cor clara do suporte, em geral o papel, resulta em um signo plástico marcante da xilogravura, que a distingue e identifica.

Dentro dos signos icônicos, todas as xilogravuras podem ser classificadas na subcategoria (hipoícone) *imagem*, já que as figuras desenhadas têm semelhanças com os objetos a que se referem, embora estilizadas, e, em muitos casos, com baixo grau de iconicidade. O desenho dos rostos é feito de modo simplificado, com os olhos vistos de frente, mesmo quando as figuras estão em posição de perfil. Também se distingue a forma de representação das mãos abertas e dos pés predominantemente vistos de lado, nesse aspecto aproximando-se de características do desenho infantil e arte *Naif*. A simplificação também abrange a representação icônica de outros elementos, como a fauna e a flora, nas quais os animais, frutos e plantas são representados com baixo grau de iconicidade.

Esses signos plásticos e icônicos estão presentes tanto nas obras dos artistas que compõem a “Escola de Caruaru” quanto naqueles da “Escola de Juazeiro” e permitem identificá-las como xilogravuras populares do Nordeste. Porém, apesar das semelhanças, foram constatadas diferenças entre ambas as escolas, assim como já havia sido observado por FRANKLIN (2007), que destacou a presença de figuras solitárias e dominantes na primeira e a presença de cenas rebuscadas na segunda.

Na presente pesquisa, as análises mostraram que, enquanto na “Escola de Caruaru” as texturas têm função principalmente icônica e predominam nas figuras – usadas na criação de padrões geométricos, na representação de estampas em roupas, na representação de folhagens e pelos de animais – na “Escola de Juazeiro”, as texturas predominam no plano de fundo, na representação do céu e da paisagem, e estão mais ligadas ao *formema* de orientação, podendo ter função simbólica, como na representação de raios solares. Seu aspecto também é irregular, as linhas das texturas não costumam seguir uma única direção. Do ponto de vista da técnica,

foram riscadas, alternando a espessura da linha, enquanto na “Escola de Caruaru”, as texturas de fundo são menos recorrentes, e quando aparecem, têm padrão regular, geralmente em linhas paralelas e com traços mais grossos, conforme observado no *corpus* da pesquisa.

Foi constatado também o sistema de oposição de cores (*cromema* de matiz) presente apenas nos desenhos que compõem as gravuras da região de Caruaru, tornando-se este um signo plástico característico dos artistas associados a essa escola, já que ele não ocorreu nas gravuras da região de Juazeiro. Portanto, o signo plástico de oposição por matiz, é um elemento do *plano de expressão*, que no *plano de conteúdo*, caracteriza a xilogravura pernambucana.

## 6.2 A representação da xilogravura popular em vídeos de animação

Nos vídeos analisados nesta pesquisa ficaram preservados signos icônicos que permitem identificar as representações como pertencentes à estética da xilogravura popular, assim como signos plásticos, especialmente o sistema da cor (*cromema* de claridade), o contorno das figuras, a relação figura/fundo e o sistema de texturas.

O sistema de oposição cromática claro/escuro (*cromema* de claridade) — seja entre o preto e branco seja entre preto e tons claros de amarelo — que predomina nas animações, torna-se um signo indicial, que em sua significação remete às cores das folhas das capas de cordel. O tom menos saturado, próximo ao tom de terra, também é um signo plástico de teor simbólico e indicial, pois remete aos tons terrosos associados à paisagem do semiárido.

As texturas naturais (relativas às falhas do processo de impressão) aparecem em menor proporção nos vídeos. Observa-se principalmente a presença das texturas criadas (texturas de ritmo), com função icônica na representação de estampas e caracterização da flora, como, por exemplo, na representação dos espinhos dos mandacarus. Há também a preservação da organização dos elementos dentro das imagens de modo centralizado (*formema* de posição), a caracterização icônica simplificada das figuras, com proporções em torno de quatro a cinco cabeças de altura, os olhos vistos de frente e presença do contorno.

Os estudos também constataram que, nos vídeos, os atributos ícono-plásticos das xilogravuras mesclam-se a signos plásticos próprios das técnicas de vídeo e animação, tendo como resultado um produto híbrido, no qual a estética da gravura popular em madeira adquire

degradê e movimento, entre outras características típicas do vídeo.

Nos aspectos formais, os desenhos também possuem características que não são encontradas nas xilogravuras, como a presença de pontos pretos formando texturas de ritmo (pontos positivos), que são signos indiciais do uso de técnica diferente do entalhe na madeira. A variação das espessuras das linhas das figuras, que variam dependendo de sua posição e dimensão dentro das animações, também são características de imagens manipuladas por outros meios (óptico ou digital).

No sistema das cores, além da presença de degradê, ocorre variação tonal de elementos situados em planos diferentes da imagem, o que evidencia a segregação figura/fundo e contribui para dar ilusão de profundidade.

Embora as imagens tenham incorporado o movimento, a característica de imobilidade dos desenhos em xilogravura é parcialmente preservada e sugerida nos vídeos, pois as figuras representadas possuem movimento limitado e, em sua maioria, são desenhadas de modo bidimensional.

Foi observado ainda que, quando as figuras não seguem os atributos icônicos encontrados nas xilogravuras — representação simplificada das figuras, proporções, formato do rosto e mãos, entre outros —, os signos plásticos são determinantes na identificação da estética da xilogravura popular, particularmente a presença do sistema de oposição claro/escuro, as texturas características e o sistema da forma no que diz respeito ao uso dos pontos e linhas nos contornos dos desenhos.

Desse modo, constatou-se, de um lado, a importância das características da representação icônica para a preservação da identidade visual da imagem da xilogravura popular, e, de outro, a relevância dos signos plásticos que permitem a recriação do universo da xilogravura de modo mais livre e criativo, porém remetendo às características plásticas das imagens.

### **6.3 A ferramenta de análise**

Atendendo aos objetivos formulados, esta pesquisa demonstrou como se dá a apropriação da estética da xilogravura popular nordestina em vídeos de animação produzidos

em mídia digital, analisando como seus elementos visuais são aplicados e reinterpretados, porém remetendo às características plásticas e icônicas das gravuras tradicionais.

Para atingir este propósito, os conceitos da semiótica utilizados, particularmente os sistemas de signos plásticos propostos pelo *Groupe  $\mu$*  (1993) permitiram elaborar uma ferramenta de análise que se mostrou adequada a presente investigação, e que pode ser considerada em estudos futuros. O exame dos signos visuais plásticos em seus aspectos físicos (planos de expressão) e de sentido (planos de significados) possibilitou um enfoque diferente daquele mais comumente utilizado na análise de aspectos plásticos no campo do design: a sintaxe visual apoiada na teoria da Gestalt.

Cabe destacar que o enfoque semiótico na análise de elementos não icônicos, como os sistemas de oposição de formas, cores e texturas, ainda é pouco explorado no Brasil, onde poucos pesquisadores têm se debruçado sobre a semiótica visual abordada pelo *Groupe  $\mu$* . Sob esse aspecto, ao transpor tais conceitos para a análise das xilogravuras e vídeos, entende-se que esta pesquisa contribuiu para um melhor entendimento a respeito das possibilidades que a semiótica plástica pode oferecer a projetos e estudos no campo do design.

A ferramenta de análise visual proposta nesta pesquisa foi estruturada em duas etapas. A primeira consistiu na análise e dissecação dos signos – plásticos e icônicos – presentes nas xilogravuras impressas, que constituem um padrão comum a todas em seus elementos gráficos (*plano de expressão*), e de significados (*plano de conteúdo*). Na segunda etapa, buscaram-se encontrar esses elementos plásticos e icônicos nos vídeos de animação, identificando, por análise comparativa, os que foram preservados, os que sofreram modificações no novo suporte, e os novos signos que surgiram a partir da apropriação da estética da xilogravura para as animações.

Nesse processo, a técnica de organização e observação das imagens em recorte demonstrou ser fundamental para a identificação das recorrências em termos das características plásticas e icônicas, permitindo a análise detalhada das imagens dissociadas da narrativa. Ao mesmo tempo, a observação das gravuras inteiras assim como as cenas previamente selecionadas dos vídeos permitiu a análise dos signos indiciais e simbólicos, cujo significado está relacionado ao contexto geral da imagem. Portanto, considera-se que a ferramenta de análise e técnicas de observação propostas nesta pesquisa se configuram também como contribuição aos estudos no campo do design, particularmente àqueles voltados à sintaxe das imagens.

#### 6.4 Considerações finais

É preciso compreender que as artes são dinâmicas, e que, apesar dos estilos possuírem signos visuais característicos, estes não são rígidos, imutáveis. Acreditar que a estética das xilogravuras populares deva se restringir a características fixas seria condenar esta arte a se tornar uma caricatura de si mesma, um autoplágio, como observado em uma crítica feita por Ferreira (1994) em relação às gravuras nordestinas, ao afirmar que estas estavam se caracterizando por um “afetado maneirismo” adquirido pela influência de estudiosos e colecionadores, que criaram um mercado de produção de xilogravuras de um mesmo tipo.

A análise das gravuras que compõem o corpus dessa pesquisa demonstrou que, se tal produção fixada em um modelo único existiu, ela não pôde ser identificada, já que foram observadas variações significativas dentro das imagens xilográficas, porém mantendo como lastro determinados signos icônicos e plásticos que identificam um padrão estético.

A apropriação da estética da xilogravura popular para os vídeos de animação está dentro de um processo de migração dos meios analógicos para os meios digitais, no qual vários produtos culturais passaram a ser feitos e simulados no meio virtual – como ocorreu com a literatura de cordel, com a pintura e o desenho, entre outros. Essa transposição da xilogravura para as animações, seja por meio da digitalização de gravuras impressas, do uso de desenhos elaborados manualmente ou diretamente no computador, ou ainda por meio de softwares 3D, não decretou sua “morte”, ao invés disso, contribuiu para sua difusão.

Enquanto estava restrita ao meio impresso, a gravura popular atingia determinados grupos de pessoas, compostos principalmente por leitores de literatura de cordel e apreciadores das gravuras em madeira. Nos vídeos, por sua vez, a estética da xilogravura amplia seu público, seja ele voluntário, como os que assistiram aos vídeos *Morte e vida Severina* e *O homem que engarrafava nuvens*, seja involuntário, como nas animações *VTJ JPB de São João*, veiculada dentro da programação jornalística, e em *Cordel encantado*, tendo este alcançando um espectro jamais possível pelo meio impresso, seja numericamente, ou pela diversidade dos telespectadores que assistiram à abertura da novela.

Feitas estas considerações e, levando-se em conta os resultados das análises realizadas, considera-se positiva a apropriação da linguagem visual da xilogravura popular pelos ilustradores designers de animação, uma vez que sua representação na nova mídia não a

descaracterizou. Nos vídeos examinados, constatou-se em grande parte a preservação dos signos visuais icônicos (proporções de figuras, representação de rostos e mãos) e plásticos (cores, texturas, linhas, pontos) próprios de sua identidade. Mesmo na ausência das características icônicas da xilogravura tradicional, os signos plásticos permitem identificação da estética da xilogravura, como ocorre no vídeo *Morte e vida Severina*.

Nas animações, a estética da xilogravura incorporou novos signos plásticos que ampliaram suas possibilidades gráfico-visuais e criativas. A relação figura/fundo adquiriu uma nova dimensão, com vários planos de fundo em diferentes camadas, conferindo profundidade e tridimensionalidade ao que, no meio impresso é predominantemente bidimensional. Os *formemas* ganharam novas funções, em especial o de orientação, por meio do tempo e do movimento. Nos desenhos animados, as figuras ganharam “vida” e passaram a interagir entre si e movimentar-se, mesmo que de um modo simplificado. As cores adquiriram novas nuances, as texturas tornaram-se mais complexas e diversificadas.

Quanto à representação icônica, as figuras ganharam novos traços, com estilo mais livre nos vídeos, sem seguir à risca as características da gravura em madeira, redimensionando a linguagem visual, porém sem comprometer a identificação da estética tradicional.

Por fim, recomenda-se a continuidade da pesquisa sobre a apropriação da linguagem visual da xilogravura popular por outras mídias e suportes visando à melhoria da qualidade dos projetos, mas também, buscando a preservação e difusão dessa estética característica da cultura visual nordestina.



## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz. **A invenção do Nordeste e outras artes**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2011, 376p.

AMORIM, Maria Alice. **No visgo do improviso ou A peleja virtual entre cibercultura e tradição: comunicação e mídia digital nas poéticas da oralidade**. 2007. 138f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade PUC/SP, São Paulo. 2007.

ANDERSSON, Fred. Groupe  $\mu$  e ‘O Sistema da Forma Plástica’ – para uma avaliação. **Estudos Semióticos: Dossiê Especial Groupe  $\mu$** , São Paulo, v. 11, n. 3, p.77-85, 19 nov. 2015. Semestral. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/esse/issue/view/8415>>. Acesso em: 21 jun. 2016.

ANJOS JÚNIOR, Moacir dos. Quinze notas sobre a identidade cultural no Nordeste do Brasil globalizado. **Cadernos de Estudos Sociais**, Recife, v. 14, n. 1, p.5-16, jan. 1998. Semestral.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão**. São Paulo: Cengage Learning, 2015, 526p.

BARROS, Leandro Gomes de. **A filha do pescador**. Sem editora, 1975. Juazeiro do Norte CE. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/jn000010.pdf>>. Acesso em: 22 Jul 2016, 11:29:22.

BARROS, Leandro Gomes de. **História da princesa da pedra fina**. Tipografia São Francisco, [19-]. Juazeiro do Norte CE. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/jn000013.pdf>> Acesso em: 22 Jul 2016, 11:24:43.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. 19. ed. São Paulo: Cultrix, 2010, 120p.

BRITO, Geórgia Monteiro Gomes de. **Manifestações artísticas na cultura digital: A xilogravura e a imaterialidade das novas imagens**. Mestranda em Estudos da Mídia pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPGEM) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008, 385p.

CARVALHO, Gilmar de. Xilogravura: Os Percursos da Criação Popular. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [s.l.], n. 39, p.143-158, 31 dez. 1995.

CARVALHO, Márcia Ferreira de. A representação da mulher e de satanás em José Costa Leite. **Acta Semiótica et Lingvistica**, v. 17, n. 2, 2012. Disponível em: <<http://www.biblionline.ufpb.br/ojs2/index.php/actas/article/view/15862>> Acesso em 05 Ago. 2015.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 2010, 530p.

CAVALCANTI, Hérlon de Figueiredo. **Xilogravuras do mestre Dila** – uma visão poética da Nordeste. Caruaru: Edições FAFICA, 2007, 228p.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A.; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007, 159p.

CHIACHIRI, Roberto. **O poder sugestivo da publicidade: uma análise semiótica**. São Paulo: Cengage Learning, 2010, 102p.

COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação: diagrama da teoria do signo**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007, 7. ed. 217 p.

COELHO, Luiz Antônio L (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio. Novas Idéias, 2008, 280p.

CURRAN, Mark. **Retrato do Brasil em Cordel**. Cotia: Ateliê Editorial, 2011, 368p.

DINIZ, Madson Góis. Do folheto de Cordel para o Cordel Virtual: Interfaces Hipertextuais da Cultura Popular. **Hipertextus Revista Digital** (UFPE), v. 1, p. 1-10, 2007.

DONDERO, Maria Giulia. O Grupo  $\mu$ . Quarenta anos de retórica – Trinta e três anos de semiótica visual. Introdução. **Estudos Semióticos**. [on-line] Disponível em: (<http://revistas.usp.br/esse>). Editoras convidadas responsáveis pelo dossiê: Elizabeth Harkot-de-La-Taille e Adriana Zavaglia. Dossiê Especial Groupe  $\mu$ , São Paulo, Dezembro de 2015, p. 18–21. Acesso em “14/05/2016”.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2015, 248p.

FAJARDO, Elias; SUSSEKIND, Felipe; DO VALE, MARCOS. **Oficinas gravura**. Senac, 1999, 144p.

FERREIRA, Orlando da Costa. **Imagem e Letra**. Introdução à Bibliologia Brasileira: A Imagem gravada. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994. 512p.

FRANKLIN, J. **Xilogravura popular na literatura de cordel**, Brasília: LGE, 2007, 124p.

GARCÍA, Everardo Reyes. Ver lo visible: uso de técnicas digitais para el análisis visual. **VIRTUALIS**, v. 3, n. 5, p. 55-72, 2014. Acesso em: 21/06/2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010, 184p.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura virtual da forma**. São Paulo, Escrituras Editora, 2009.

GROUPE  $\mu$ . **Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen**. Cátedra, 1993, 224p.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2004, 3. ed. 160p.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006, 11. ed. 104p.

HARKOT-DE-LA-TAILLE, Elizabeth; ZAVAGLIA, Adriana. Apresentação. **Estudos Semióticos**. [on-line] Disponível em: (<http://revistas.usp.br/esse>). Editoras convidadas responsáveis pelo dossiê: Elizabeth Harkot-de-La-Taille e Adriana Zavaglia. Dossiê Especial Groupe  $\mu$ , São Paulo, Dezembro de 2015, p. i–v. Acesso em “14/05/2016”.

HATA, Luli. **O Cordel das feiras às galerias**. 1999. 215f. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária) – Universidade Estadual de Campinas. São Paulo. 1999.

HERSKOVITS, Anico. **Xilogravura – arte e técnica**. Porto Alegre – RS. Tchê! Editora Ltda. 1986, 153p.

JOLY, Martine. **A imagem e os signos**. Lisboa – Portugal. Edições 70, 2005, 254p.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**: Papirus Editora, 14. ed. Campinas: 2015, 152p.

LOUREIRO, Clarissa. A importância das capas na simbolização da literatura de cordel ao longo de sua história. **Linguagens - Revista de Letras, Artes e Comunicação, Blumenau**, v. 4, n. 3, p. 260-271, set./dez. 2010.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do Design**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2015, 248p.

MAXADO, Franklin. **O que é literatura de cordel?** Rio de Janeiro. Codecri, 1980, 143p.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. Cosac Naify, 2009, 720p.

MIGUEL, Jair Diniz. Das estepes aos sertões: lubok e cordel na construção da Visualidade popular. In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE, 4. **Anais...** Campinas: IFCH / UNICAMP, 2008. p. 760-769.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2010, 78p.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015, 352p.

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**, nº37, p. 20-24, dez/2008. Quadrimestral.

\_\_\_\_\_. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012, 86p.

\_\_\_\_\_. **Por que as comunicações e as mídias estão convergindo?** 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008, 72p.

SOUZA, Rosângela Vieira de. **A xilogravura popular nos projetos de design: um estudo sobre a compreensão e a utilização das imagens da xilogravura pelos designers**. 2007. 138f. Dissertação (Mestrado em Design) Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

WICKINGS, Ruth. **Pop-up**: tudo o que você precisa para fazer seu próprio livro pop-up. Barueri – SP. Girassol, 2012.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010, 352p.

## **ANEXOS**

## ANEXOS A – XILOGRAVURAS DA REGIÃO DE JUAZEIRO DO NORTE

### XILOGRAVURAS DA REGIÃO DE JUAZEIRO DO NORTE

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN



Autor: Francorli  
Título: Santos do povo 1



Autor: Francorli  
Título: Santos do povo – São João do carneirinho



Autor: Francorli  
Título: Santos do povo – São Cipriano



Autor: Francorli  
Título: Santos do povo – São Sebastião2  
Região: Juazeiro do Norte



Autor: Francorli  
Título: Santos do povo – Santo Antônio



Título: [Via Sacra] 2  
Autor: Mestre Noza – Inocêncio da Costa Nick



Título: [Via Sacra] 3  
Autor: Mestre Noza – Inocêncio da Costa Nick



Título: [Via Sacra] 8  
Autor: Mestre Noza – Inocêncio da Costa Nick



Título: [Via Sacra] 14  
Autor: Mestre Noza – Inocêncio da Costa Nick



Título: Fabrica de farinha de mandioca  
 Autor: Walderêdo Gonçalves



Título: Mateus (Levi) executando a função que exercia antes do apostolado  
 Autor: Walderêdo Gonçalves



Título: [Músicos]  
 Autor: Stênio Diniz – José Stênio da Silva Diniz



Título: [Paisagem Noturna]  
 Autor: Stênio Diniz – José Stênio da Silva Diniz



Título: [Paisagem com Lampião]  
 Autor: Stênio Diniz – José Stênio da Silva Diniz



Título: [Paisagem urbana]  
 Autor: Stênio Diniz – José Stênio da Silva Diniz

## ANEXO B – XILOGRAVURAS DA REGIÃO DE CARUARU

### XILOGRAVURAS DA REGIÃO DE CARUARU

Fonte: Museu de Folclore Edilson Carneiro/Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN



Título: A feira de Campina Grande  
Autor: José da Costa Leite



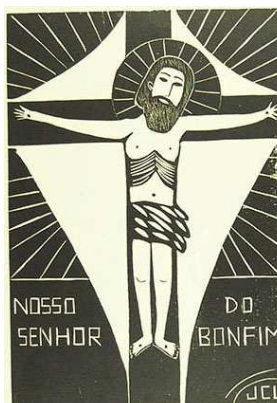
Título: [Festival de Violeiros I]  
Autor: José da Costa Leite



Título: [Festival de Violeiros II]  
Autor: José da Costa Leite



Título: [Folguedo]  
Autor: José da Costa Leite



Título: Nosso Senhor do Bonfim  
Autor: José da Costa Leite



Título: Piladeiras  
Autor: Marcelo Alves Soares



Título: Cazamento matuto  
Autor: Marcelo Alves Soares



Título: Maracatú  
Autor: Marcelo Alves Soares



Título: A região cacaueira da Bahia  
Autor: Minelvino Francisco da Silva





Título: A marreta da vida é tão pesada / que a pedreira da vida não agüenta  
Autor: Minelvino Francisco da Silva



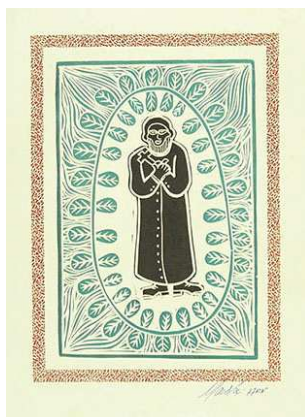
Título: Rasto das Histórias  
Autor: Dila



Título: Cangaceiro ao pôr-do-sol  
Autor: Dila



Título: [Cobra comendo boi]  
Autor: Manxa – Ziltamir Sebastião Soares de Maria



Título: [Padre]  
Autor: Manxa – Ziltamir Sebastião Soares de Maria



Título: O discurso da onça  
Autor: Jota Borges – José Francisco Borges



Título: Lubisomem  
Autor: Jota Borges



Título: A cegonha  
Autor: Joel Borges



Título: A Fazenda  
Autor: Jota Borges



Título: A noiva sertaneja  
Autor: Jota Borges



Título: Farinhada  
Autor: Jota Miguel Borges – Jose Miguel borges



Título: O nosso folclore  
Autor: Joel Borges



Título: Cem anos da guerra de canudos  
Autor: Joel Borges



Título: Pregação de Antonio conselheiro  
Autor: Joel Borges



Título: São João do Carneirinho  
Autor: Jota Borges

## ANEXO C – XILOGRAVURAS DE FONTES DIVERSAS

## XILOGRAVURAS DE FONTES DIVERSAS

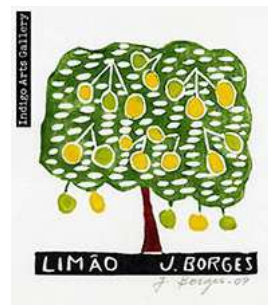
## Escola de Caruaru



Autor: Jota Borges  
 Título: A vida na floresta  
 Fonte: <http://indigoarts.com/vida-na-floresta>



Autor: Marcelo Soares  
 Título: Tua sorte  
 Fonte: <http://indigoarts.com/tua-sort>



Autor: Jota Borges  
 Título: Limão  
 Fonte: <http://indigoarts.com/limao>

## Escola de Juazeiro



Autor: Abraão Batista  
 Título: Adão e Eva  
 Fonte: <http://galeriabrasiliana.com.br/galeria/acervo/outras-tecnicas/abraao-batista/>



Autor: Abraão Batista  
 Título: O vaqueiro voador  
 Fonte: <http://indigoarts.com/o-vaqueiro-voador>



Autor: Cícero Lourenço  
 Título: sem título  
 Fonte: <http://www.palacetedasartes.ba.gov.br>



Autor: cícero Lourenço  
 Título: sem título  
 Fonte: [axarcacariri.blogspot.com.br/](http://axarcacariri.blogspot.com.br/)

## **ANEXO D – VÍDEOS DAS ANÁLISES**