

# QUANDO HÁ ARTE!

Ensaio de homenagem a  
Maria do Carmo d'Orey



Vitor Guerreiro  
Carlos João Correia  
Vitor Moura  
Organizadores





# QUANDO HÁ ARTE!

Ensaio de homenagem a  
Maria do Carmo d'Orey

Editor responsável: Suzana Ramos

Título: *Quando Há Arte! Ensaios de Homenagem a Maria do Carmo d'Orey*

Organizadores: Vítor Guerreiro, Carlos João Correia e Vítor Moura

© Todos os autores dos textos, 2023

Revisão: Suzana Ramos

Paginação: JuSA

Todos os direitos para língua portuguesa reservados para esta edição por Bookbuilders / Letras Errantes, Lda.

Bookbuilders é uma chancela editorial de

Letras Errantes, Lda.  
Rua Oceano Atlântico, 5  
2560-510 Silveira  
www.bookbuilders.net  
info.bookbuilders.net

1.ª edição, Dezembro de 2023

Esta é a primeira tiragem desta edição, impressa na  
Papelmunde em Dezembro de 2023  
com o Depósito legal 524029/23  
e o ISBN 978-989-8973-61-0

DOI: <https://doi.org/10.21747/9789898973610/quant>

Esta publicação é financiada por Fundos Nacionais através da FCT/MCTES – Fundação para a Ciência e a Tecnologia/Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, no âmbito dos Projetos do Instituto de Filosofia da Universidade do Porto (IF/UP) – UIDB/00502/2020; Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa (CFUL) – UIDB/00310/2020; Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho (CEHUM) – UIDP/00305/2020.

# QUANDO HÁ ARTE!

Ensaaios de homenagem a  
Maria do Carmo d'Orey

Vitor Guerreiro  
Carlos João Correia  
Vitor Moura  
Organizadores



# Índice

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| <i>Tabula gratulatoria</i> . . . . . | 11 |
| Introdução . . . . .                 | 13 |

## PARTE I ARTE E REALIDADE

|  |    |
|--|----|
| Arte e realidade<br><i>Carlos João Correia</i> . . . . .   | 25 |
| Afinal, o que é a arte?<br><i>Célia Teixeira</i> . . . . .   | 43 |
| O que é o estilo artístico?<br><i>Hugo Luzio</i> . . . . .   | 59 |
| Arte e contrafacção: valor estético e estatuto das falsificações<br><i>Aires Almeida</i> . . . . . | 81 |
| O papel das intenções na interpretação da obra de arte<br><i>Paula Mateus</i> . . . . .            | 99 |

QUANDO HÁ ARTE!

PARTE II  
ARTE, IMAGEM E SIGNIFICADO

|   |     |
|---|-----|
| À semelhança de Goodman<br><i>Vítor Moura</i> . . . . .   | 119 |
| The Case for Beauty in Art Criticism: Meaning, Purpose and Function<br><i>Matilde Carrasco Barranco</i> . . . . . | 135 |
| <i>Film</i> como recorrido: Beckett, Berkeley y el medio cinematográfico<br><i>Yolanda Espiña</i> . . . . .       | 157 |
| Quando há desenho<br><i>Américo Marcelino</i> . . . . .   | 173 |

PARTE III  
EXEMPLIFICAÇÃO E EXPRESSÃO

|   |     |
|---|-----|
| Exemplification: A Case Study<br><i>Catherine Z. Elgin</i> . . . . .  | 217 |
| Metaphorical exemplification and expression<br><i>John Kulvicki</i> . . . . .                                 | 235 |
| Goodman on Metaphorical Exemplification and Musical Expressiveness<br><i>James O. Young</i> . . . . .         | 253 |
| From literal to metaphorical exemplification in music: a reply to Young<br><i>Nemesio G. C. Puy</i> . . . . . | 269 |
| Molduras, <i>doodles</i> e metáforas: a vingança de Goodman<br><i>Vítor Guerreiro</i> . . . . .               | 281 |

## ÍNDICE

|  |     |
|--|-----|
| Três problemas na aplicação da exemplificação metafórica à música          |     |
| <i>Tiago Sousa</i> . . . . .   | 333 |
| Goodman contra Greenberg: exemplificação, referência e heteronomia na arte |     |
| <i>Sílvia Bento</i> . . . . .  | 347 |
| <i>Lista de publicações da Professora Maria do Carmo d'Orey</i> . . . . .  | 371 |
| <i>Bibliografia traduzida para português</i> . . . . .                     | 373 |
| <i>Índice onomástico</i> . . . . .   | 377 |



## *Tabula gratulatoria*

|                                |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| Adriana Silva Graça            | Domingos Faria                    |
| Adriana Veríssimo Serrão       | Emília Ferreira                   |
| Aires Almeida                  | Eugénia Vilela                    |
| Alexandra do Carmo             | Filipa Afonso                     |
| Alexandre Franco de Sá         | Helena Lebre                      |
| Aline Gallasch-Hall de Beuvink | Inês Barahona                     |
| Américo Marcelino              | Isabel Carmelo Rosa Renaud        |
| Ana Borges Braga               | Isabel Castro Lopes               |
| Ana Domingues                  | Isabel Matos Dias Caldeira Cabral |
| Ana Lúcio                      | João Branquinho                   |
| Ana Paula Cosme                | João Carlos Silva                 |
| Ana Paula Jardim               | João J. Vila-Chã, SJ              |
| Anabela Fialho                 | João Serra                        |
| André Barata                   | Joaquim Cerqueira Gonçalves       |
| António Feijó                  | Jorge Lemos                       |
| António Franco Alexandre       | José Barata-Moura                 |
| António Lopes                  | José Gabriel Trindade Santos      |
| António Marques                | José Gomes André                  |
| António Pedro Mesquita         | José Luis Perez                   |
| Carla Sardinha                 | José Manuel Marques               |
| Carlos João Correia            | José Navarro de Andrade           |
| Catarina Belo                  | José Teixeira                     |
| Catherine Z. Elgin             | Leonel Ribeiro dos Santos         |
| Célia Teixeira                 | Luís Bettencourt                  |
| Desidério Murcho               | Luísa Possollo                    |

# Quando há desenho

AMÉRICO MARCELINO(\*)

«When proposed answers to a question turn out so wrong, the time has come to re-examine the terms of our discourse, the commonplace as well as the technical notions we are working with, and perhaps even the question we are trying to answer.»

NELSON GOODMAN<sup>(1)</sup>

## 1. Introdução

Nelson Goodman deixou-nos uma obra filosófica ímpar e abrangente. A sua teoria geral dos símbolos e sistemas simbólicos, enquadrada por uma visão metafísica epistemológica da realidade, assente no construtivismo, pluralismo e relativismo, propõe-nos uma reconcepção de vários domínios do pensamento e, em particular, da filosofia

---

(\*) Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes [a.marcelino@belasartes.ulisboa.pt].

(<sup>1</sup>) «Representation Re-Presented», no seu último livro, *Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences* (Goodman 1988: 124), daqui em diante abreviado pela referência *RP*. Tradução do original inglês: «Quando as respostas dadas a uma pergunta se mostram erróneas a tal ponto, é tempo de reexaminar os termos do nosso discurso, o lugar-comum tanto quanto as noções técnicas com que trabalhamos, e talvez mesmo a própria pergunta a que tentamos responder.»

da arte<sup>(2)</sup>. O seu pensamento é incisivo, provocador e iluminado e a argumentação seduz pela novidade, robustez e sistematização. Invariavelmente polémico pelo seu radicalismo ou incompreendido pela sua taxonomia ou pelo seu tecnicismo rigoroso, as ideias que apresenta são no mínimo estimulantes e ainda hoje nos desafiam a renovadas revisitações.

A revisitação que quero abordar neste ensaio refere-se ao domínio do *desenho*. O desenho é recorrentemente referido como a mãe de todas as artes. Contudo, o desenho não é um exclusivo das artes. Como sublinha Patrick Maynard, vivemos num mundo desenhado, onde todos os itens manufacturados tiveram de ser concebidos através de representações, desenhadas de acordo com uma variedade ampla de expressões gráficas<sup>(3)</sup>. Em actividades da ciência, comunicação, tecnologia, informação ou entretenimento o desenho ocupa um lugar tão indispensável quanto transversal. Mas talvez seja precisamente por o desenho ter uma ligação genealógica com a representação nas artes visuais que se justifica um exame mais dirigido. Adicionalmente, a primazia do desenho tem-se transformado na contemporaneidade em formas que questionam a ontologia do seu domínio. Por um lado, a emergência do desenho digital ou das reconfigurações que a disciplina tem tido em anos recentes no mundo da arte têm levantado problemas de delimitação e de identidade. Por outro lado, a fórmula conveniente de «trabalhos sobre papel» encontrada por críticos ou curadores para albergar um campo mais ou menos tradicional de obras gráficas e desenhadas escapa a outras manifestações que se reclamam como desenho, confrontando-se com um campo cada vez mais «expandido»;

---

<sup>(2)</sup> Para uma introdução em português à filosofia da arte de Goodman e uma leitura pormenorizada sobre a variedade de questões que lhe estão implicadas, veja-se o aprofundado estudo de Carmo d'Orey (1999), minha mentora, a quem presto a minha reconhecida homenagem neste texto, por me ter revelado novas «versões de mundos» nas artes.

<sup>(3)</sup> Maynard (2005) parte da premissa de que uma «filosofia crítica do desenho» (p. 4) deve tomar como ponto de partida o estudo de «todos os tipos de desenho» (p. xv): ilustrações técnicas; desenhos utilitários; esquemas e diagramas; padrões decorativos; representações gráficas naturalistas ou codificadas; figurações de crianças, vulgares, artísticas ou abstractas, etc. Este é também o meu pressuposto no presente texto.

desenhos na paisagem, em objectos, performances e ecrãs libertaram-se da superfície e convivem de forma híbrida nos média e dispositivos mais inusitados, experimentando os limites de uma linguagem<sup>(4)</sup> – se é que há limites ou mesmo linguagem –, questionando ansiosamente: o que é, afinal, o desenho?

Julgo que o essencial do que se possa dizer sobre o desenho já está respondido de forma mais ou menos subentendida no que Goodman nos deixou. A abordagem que Goodman faz ao problema da representação pictórica, iniciada em *Languages of Art*<sup>(5)</sup> e desenvolvida posteriormente noutros textos, marcaram de forma incontornável o debate sobre o tema, deixando os contributos para extrair aquilo que consideramos serem os fundamentos para uma inovadora teoria da imagem<sup>(6)</sup>. Não pretendendo repisar o que ele disse e o que já foi discutido por tantos outros, aquilo que quero ensaiar com esta revisitação é explicitar melhor o funcionamento simbólico implicado no desenho e a sua relevância numa teoria da imagem. À semelhança da estratégia seguida por Goodman para o enigma da arte, mais do que procurar uma definição, importa sobretudo identificar as características fundamentais do funcionamento simbólico do desenho – ou seja, *quando há desenho* –, daí o facto de ter tomado de empréstimo o título do seu conhecido texto<sup>(7)</sup>. De forma análoga, tentarei adiantar sintomas do desenho, ou da *linguagem gráfica*, ou simplesmente do gráfico. Contudo, antes de chegar à linguagem gráfica terei de rever certos pontos referidos por Goodman a propósito da representação, do pictórico, do analógico e do autográfico, intimamente relacionados com o desenho. Se Goodman

(4) Veja-se a este propósito a investigação que coordenei em Pereira (2022), a propósito do desenho que se joga em situações-limite nas práticas artísticas contemporâneas.

(5) (Goodman 1976): o seu livro seminal, daqui em diante abreviado pela referência *LA*.

(6) Em vários textos seus, mais do que a questão específica da representação pictórica (tomada como ponto de partida central em *LA*), é a própria natureza da *imagem*, enquanto categoria mais abrangente, que, quanto a nós, está implícita na sua abordagem. Para uma visão mais pormenorizada desta perspectiva, veja-se o nosso estudo (Marcelino 2003).

(7) «When is Art?» (Goodman 1978: 57-70), em *Ways of Worldmaking*, daqui em diante abreviado pela referência *WW*.

é judicioso, fino e pormenorizado nas suas análises, por vezes é também desconcertante, tanto pelo descomprometimento com alguns temas como pela economia ou inferência elíptica de alguns pontos argumentativos, deixando questões por especificar ou convidando o leitor a encontrar os seus próprios exemplos. Nesta revisão crítica, tentarei especificar esses pontos, propondo a reformulação de alguns termos para os precisar no discurso sobre o desenho. O primeiro, tão cheio de evidências estabelecidas quanto de sentidos idiossincráticos, é o termo *imagem*.

## 2. Imagem

A resposta à questão «o que é um desenho?» é muito directa: um desenho é uma imagem. Pelas características que tem, *um* desenho (considerado como indivíduo) ou *o* desenho (considerado como a disciplina que reúne o conjunto de indivíduos que são produto de uma prática ou actividade) define uma espécie particular de imagem que se inclui na classe geral das coisas que são ou funcionam como imagem. Ser desenho (ou imagem) e funcionar como desenho (ou imagem) subentende dois problemas: um é um problema de classificação; o outro, de funcionamento. O primeiro problema descreve e ordena um indivíduo num determinado domínio. O segundo, o prioritário, explica os critérios segundo os quais esse indivíduo é ordenado<sup>(8)</sup>. Ainda assim, as questões tendem a diluir-se: uma cadeira é um objecto que é classificado como mobiliário, e uma pedra, não sendo mobiliário, pode funcionar como cadeira, tal como uma cadeira pode funcionar como escadote. O mesmo acontece com desenhos e imagens. Ora, como transferimos a inquirição do desenho para a da imagem, teremos de mergulhar antes neste oceano de águas profundas e começar por tentar responder que características são essas que uma imagem tem: *o que é e o que faz* uma imagem.

---

<sup>(8)</sup> O que um objecto é e o que faz (ou seja, como é descrito, classificado, categorizado, explicado) faz parte dos modos como organizamos, enformamos ou construímos a realidade através de múltiplas versões de «realidades» ou *mundos*. Veja-se sobre esta ideia *WW*.

A classe geral de coisas que são ou funcionam como «imagem» inclui exemplares, famílias e tipologias dos mais variados e diversos gêneros. Se consideramos que os desenhos são imagens, temos de admitir que eles convivem com objectos próximos, como pinturas e gravuras, mas também com outros substancialmente diferentes, como tapeçarias, esculturas, vitrais, diagramas, medalhas, filmes, ecografias, cartazes, cenografias, e todo o tipo de iconografias e representações visuais que encontramos no mundo da arte, da ciência, da comunicação, do entretenimento e nas situações mais triviais do dia-a-dia. Por outro lado, «imagem» é algo que também pode ser entendido segundo outros sentidos, desde a coisa mais imaterial à mais subjectiva: uma aparência, uma ilusão, uma memória, um fantasma, um reflexo, uma projecção, uma sombra. Talvez seja prudente determo-nos um pouco mais no ambíguo termo *imagem*, pois constatamos que é demasiado amplo, polissémico e escorregadio<sup>(9)</sup>.

Tipicamente, as imagens são entidades visuais. Dizemos que o que vemos é a imagem que está diante dos olhos. Mas o que é isso da imagem que está diante dos olhos? É aquilo que eu vejo? É a minha impressão visual? É a representação que tenho na minha cabeça (mesmo de olhos fechados)? Certamente que a imagem subjectiva que eu vejo e que tenho presente na minha mente não é a mesma entidade que é visualizada por qualquer outra pessoa. Além das diferenças na fisiologia da visão, a psicologia da percepção visual implica tantas variáveis (interesses, expectativas, memórias, hábitos, contexto, cultura, etc.) que estar a considerá-la como ponto de partida para uma definição é encalhar numa dificuldade inultrapassável: aquilo que só eu vejo é manifestamente «inverificável» para outros. Por uma questão metodológica, talvez seja preferível então considerar como imagem apenas as

---

<sup>(9)</sup> A ambiguidade começa logo nos sentidos que o termo adquire em diferentes contextos linguísticos ou culturais. Como veremos, no presente texto usamos *imagem* para nos referirmos ao termo *picture*, o que pode levantar algumas dificuldades, já que no idioma inglês (e em Goodman) usa-se *picture* e *image* por vezes com a mesma extensão semântica, mas com diferenças subtis – usualmente *picture* refere-se a objectos mais concretos (imagens que são pinturas, desenhos, filmes, etc.) e *image* a algo mais geral, aplicando-se também a uma realidade perceptual ou psicológica (imagens mentais, impressão, memória, aparência, ilusão, etc.). Ainda assim, as fronteiras não são nítidas e, por vezes, sobrepõem-se.

entidades tangíveis que sejam verificáveis, *i.e.*, as que possam ser vistas por todos, que tenham um acesso público e que sejam apreendidas de forma intersubjectiva<sup>(10)</sup>.

Para serem vistas, apreendidas e interpretadas intersubjectivamente, as imagens necessitam de se materializar nalgum tipo de suporte, num corpo objectal ou num qualquer meio físico. Mas o primeiro problema com esta abordagem fisicalista de imagem é a amplitude e a sobreposição de possibilidades muito variadas que dificultam o alcance e os limites daquilo que define uma imagem. As imagens podem ter uma solidez palpável e duradoura (em papéis, paredes, relevos) e, ao mesmo tempo, uma intangibilidade flutuante e fugaz (em ecrãs, hologramas, mímicas); podem cingir-se a uma superfície plana, mas também romper o espaço tridimensional; podem ser estáticas e mutáveis; singulares e múltiplas; isoladas e imersivas; artificiais e naturais. Na realidade, a sua concretização, o suporte da superfície ou campo visual, a sua configuração, o modo de visualização, bem como as formas da sua produção, mediação ou agenciamento podem ser tão diversas quanto indistintas, tanto na sua natureza material, constituição física, quanto no meio preceptivo ou na apreensão sensorial implicada; como ainda na fusão híbrida com outras variáveis (sonoras, hápticas, cinéticas, temporais, espaciais, etc.); e até no cruzamento ou coexistência com outras linguagens ou sistemas (combinadas com palavras, sons, lugares, etc.). O interminável catálogo das coisas que são imagens é tão efervescente quanto evanescente. Quase qualquer coisa pode ser imagem. Esta ambivalência excessiva de características e propriedades – que, por extensão, também pode ser aplicável ao desenho<sup>(11)</sup> obriga-nos a ter de olhar a questão com mais atenção.

---

<sup>(10)</sup> Na verdade, a questão não é só metodológica. O acesso que qualquer pessoa tem a imagens mentais, impressões visuais ou a visões de outra pessoa só é possível através de entidades concretas ou tangíveis tais como relatos descritivos ou qualquer tipo de representação que recriam ou registam essa experiência. Sobre este ponto veja-se Goodman, «Pictures in the mind?» (Barlow & Weston-Smith 1990: 358-364) e ainda Goodman (1984: 21-28), no seu livro *Of Mind and Other Matters*, daqui em diante abreviado pela referência *MM*.

<sup>(11)</sup> Particularmente em muitas manifestações artísticas contemporâneas, que se jogam e se questionam nos limites da linguagem e da prática do desenho, enquanto disciplina estabelecida.

Se ao definir a imagem como experiência subjectiva correremos o risco de falar de coisas invisíveis, defini-la como coisa física revela-se insuficiente porque nos perdemos numa indiferenciação generalizada. Talvez a resposta esteja no meio termo destes dois pólos.

Comecemos previamente por considerar a imagem como um *artefacto significante*. Ser artefacto implica dizer o que a imagem é: qualquer coisa, objecto ou acontecimento que é produzido, agenciado ou mediado pela acção humana. Ser significante implica dizer o que ela faz: que essa produção, agenciamento ou mediação ocorre com o intuito de significar, de dizer algo; de que funciona para referir, simbolizar. Neste sentido, uma imagem funciona como um signo ou um símbolo que, tal como tantos outros (palavras, sons, gestos, sinais, marcas, etc.), têm como função a referência ou simbolização. Esta é a resposta de Goodman: uma imagem é um *símbolo*. Mais especificamente, funciona como um tipo particular de símbolo. No seu projecto filosófico de estabelecer uma teoria geral de todos os tipos de símbolos, que inclui a arte, a ciência, a percepção e a prática comum, as imagens ocupam um lugar proeminente. Mas para falar de imagem como símbolo, temos de abrir um parêntesis para recordar alguns pressupostos desta viragem, a qual é fundacional na teoria de Goodman.

### 3. Símbolo

Símbolo é um termo primitivo e neutro para designar qualquer coisa que esteja a produzir uma relação de *referência*; qualquer coisa que «está por» ou que, de alguma forma, se aplica ou relaciona a outra coisa<sup>(12)</sup>.

---

<sup>(12)</sup> Símbolo tem usualmente uma conotação ambígua. O que Goodman designa por *símbolo* muitos autores chamam *signo*; e ao que designa por *simbolização*, muitos chamam *comunicação*, *representação*, *apresentação*, *alusão*, etc. Uma vez aceite que alguma função referencial está envolvida em todas estas formas, e que essa função depende sempre e em última instância de qualquer relação convencional (sistema), Goodman dispensa distinções como ícone, índice (cf. C. S. Peirce) ou outras, para as subsumir todas no conceito derivado e abrangente de símbolo. Por outro lado, com a adopção de uma semântica extensionalista, que aceita apenas as relações entre indivíduos que são símbolos e indivíduos que são referentes (por muitos níveis ou vias referenciais complexas que possam estar envolvidas), rejeita

A imagem, considerada como um todo ou em partes, pressupõe uma ou mais relações referenciais ou simbólicas. Segundo Goodman as vias referenciais dos símbolos (e das imagens) podem ser muito variadas, mas estão subsumidas a duas principais: a *denotação* (quando a imagem funciona como uma espécie de nome ou uma *etiqueta* daquilo a que se aplica); e a *exemplificação* (quando a imagem funciona como um exemplo ou uma *amostra* das propriedades que exhibe). A referência depende do funcionamento de um *sistema simbólico*, ou seja, das regras que o sistema prescreve (o modo com interpretamos um símbolo como um *nome* ou como um *exemplar* de algo). Um sistema simbólico é uma construção cultural semiótica que estabelece por convenção, por hábito, por estipulação tácita ou de princípio, o tipo de relações sintácticas e semânticas que permitem correlacionar ou conformar os símbolos com os seus referentes. As relações de referência podem ocorrer de modo simples ou combinado, directo ou indirecto, de forma literal ou metafórica, em cadeias próximas ou à distância, em níveis referenciais múltiplos e complexos. Assim, de acordo com o tipo de sistema ou de sistemas onde a imagem funcione ela pode, de alguma forma, comunicar, representar, ilustrar, expressar, figurar, aludir ou simplesmente informar, indicar, mostrar, exhibir, exemplificar algo. Convém sublinhar que os sistemas são construções que dependem dos nossos interesses, objectivos e conveniências; eles descrevem, representam ou recriam realidades por e através de *versões-de-mundo* ajustadas a critérios de correcção, aceitabilidade e projectabilidade (cf. *WW*). Adicionalmente, funcionar como símbolo (*i.e.*, ler, apreender ou interpretar algo) depende da pertinência ou da eficácia do ou dos sistemas que usarmos e da competência ou domínio que sobre eles tenhamos; esse uso pode ser variável, mas sempre relativo a um quadro de referência estipulado. Portanto, o funcionamento simbólico das imagens (ou dos desenhos) é relativo e depende do sistema em que se enquadra.

---

conceitos ambíguos e indeterminados como sentidos, conotações ou qualidades não definidas. A investigação sobre as funções e os sistemas referenciais, bem como a forma como contribuem para a construção dos múltiplos mundos que estruturam a realidade, fazem, assim, parte do mesmo projecto epistemológico.

Goodman identificou três tipologias de modos de simbolização que se diferenciam por características teóricas estruturais sintáticas e semânticas, com implicações identitárias na natureza e no funcionamento do chamado *esquema* dos seus símbolos, bem como na forma como se relacionam com o *domínio* dos seus referentes: os sistemas ditos *linguísticos* (ou descritivos), *notacionais* (ou digitais) e *representacionais* (ou analógicos)<sup>(13)</sup>. Reconheço que a palavra «cachimbo» e uma imagem que é uma «pintura-de-um-cachimbo» são símbolos distintos que referem o mesmo objecto, mas em sistemas diferentes. As imagens são classificadas por Goodman como um tipo especial de símbolos – ditos *pictóricos*. Os símbolos pictóricos funcionam em sistemas sintática e semanticamente densos, ao prescreverem um esquema contínuo e compacto de caracteres que se dispõem de forma indiferenciada. Goodman é muito enfático em sublinhar que o traço distintivo fundamental que diferencia a «linguagem» pictórica de outras linguagens (verbais, descritivas, notacionais) não reside em qualquer relação natural, causal ou de semelhança entre símbolos e referentes, mas sim em diferenças nas características sintáticas que compõem os esquemas de cada sistema, determinando uma «leitura» ou interpretação analógica<sup>(14)</sup>.

---

<sup>(13)</sup> Cf. «The theory of notation» em *LA*. Na terminologia de Goodman, qualquer sistema simbólico é constituído pelos seus símbolos próprios (ou *signos*), que se compõem em *caracteres* que definem o chamado *esquema* (a «língua» ou o «léxico») desse sistema, organizando-se segundo requisitos sintáticos, por forma a correlacionarem-se com os *referentes* a que tipicamente se aplicam, também dispostos segundo requisitos semânticos, num chamado *campo de referência* (ou *domínio*). As diferenças entre sistemas representacionais, linguísticos e notacionais manifestam-se em diferenças no *esquema* (como os *caracteres* se constituem e combinam) e no *domínio* (como os *caracteres* se aplicam ou correlacionam com os *referentes*). Uma qualquer *marca* ou sinal torna-se uma *inscrição* ou elocução significante quando é interpretada como *carácter*, ou seja, enquanto símbolo de um *esquema* específico de um dado sistema. Em função do tipo de sistema e do que ele prescreve, os *caracteres* podem ter diferentes características: ser simples ou compostos, disjuntos ou equivalentes, estipulados ou indeterminados, finitos ou infinitos, saturados ou atenuados e podem combinar-se de forma contínua (ou *densa*), ou de forma diferenciada (ou *articulada*).

<sup>(14)</sup> Em boa verdade «linguagem pictórica» quer dizer «sistema simbólico pictórico» (cf. *LA*: xi-xii), isto é, no caso das imagens, estritamente não existe uma *linguagem*, no sentido sintático linguístico, em que tem de haver um conjunto estipulado de caracteres (um alfabeto e um léxico de sinais) que define um

Em conclusão, o traço distintivo que diferencia as imagens de outros símbolos, é que quaisquer diferenças (sintáticas) entre *marcas pictóricas* (ou *gráficas*) pode ser significativa e contar (semanticamente) como inscrição de um carácter (ou como signo) do esquema (ou «vocabulário» formal) desse sistema. Adicionalmente, outra particularidade relevante das imagens refere-se à acumulação de informação pictórica pertinente que se concentra nas suas marcas, característica que Goodman designa por *saturação sintáctica relativa* e que faz a diferença entre, por exemplo, a *representação pictórica* e a *representação diagramática* (ou e.g., entre pinturas e gráficos)<sup>(15)</sup>.

Assim, a característica fundamental do funcionamento de um símbolo enquanto imagem joga-se na sua constituição sintáctica ou na natureza especial da sua «linguagem» analógica: na atenção e na sensibilidade requerida para discernir que *marcas* são tidas como significantes; em discriminar quais os elementos ou aspectos que se revelam constituintes ou contingentes nas propriedades (pictóricas, gráficas, visuais) da imagem; em identificar e interpretar quais são os *sinais* que potencialmente se afiguram como *inscrição* de algo que pode

---

esquema (um vocabulário) que se correlaciona (por regras gramaticais e semânticas) com um conjunto de objectos ou referentes a que se aplicam (estipulados ou não). Nas imagens, formalmente não existe diferenciação sintáctica de caracteres (de sinais ou marcas) porque o esquema é analógico. O conceito de *analógico* nada tem que ver com analogia, mas com densidade e continuidade indiferenciada (a fusão, indeterminação ou ambiguidade dos caracteres do esquema *ou* dos referentes a que se aplicam). De igual forma, *digital* nada tem que ver com dígitos, mas com articulação e diferenciação (determinação tanto dos caracteres como dos elementos do campo de referência); (*LA*: 159-164, 171). Sistemas linguísticos são sintacticamente articulados (digitais), mas semanticamente densos (analógicos); sistemas notacionais são totalmente digitais; e sistemas representacionais são totalmente analógicos.

<sup>(15)</sup> Ou simplesmente *saturação*, (no original: *repleteness*). O conceito oposto de *saturação* é o de *atenuação* (cf. *LA*: p. 230). Nada disto, contudo, se relaciona com a aparência esquemática ou estilizada de uma imagem: pode haver pinturas com «traços esquematizados» (que são lidas de forma saturada) e haver diagramas «picturais» (que são lidos de forma atenuada). A questão reside nas propriedades que na imagem são tidas como constitutivas ou contingentes por comparação relativa em função do contexto. Uma observação não displicente é que a *saturação sintáctica* (juntamente, aliás, com o funcionamento *analógico*) é assinalada como um dos sintomas apontados por Goodman para a simbolização estética.

ser referido (denotado, expresso ou exibido)<sup>(16)</sup>. Todos estes são aspectos da identidade das marcas que se podem revelar supervenientes e fazer a diferença; são um traço decisivo no funcionamento analógico envolvido na interpretação de imagens (e desenhos). Todavia, para que as imagens refiram, não é suficiente dizer que funcionam de forma analógica. Para que uma imagem seja uma *representação*, tanto numa pintura como num diagrama, Goodman refere que a característica fundamental é que ela seja denotativa. Se ser imagem é uma questão de sensibilidade analógica, ser representacional é uma questão de reconhecimento de *signos denotativos*<sup>(17)</sup>. Mas aqui confrontamo-nos com um segundo problema. Se na primeira situação (a de ser imagem) a questão se põe a um nível sintáctico, na constituição do esquema analógico da sua «linguagem» e nas formas de leitura (saturada ou atenuada) das suas propriedades pictóricas, a segunda (a de ser representação) implica a justificação de como é que a referência se efectiva, ou seja, como compreendemos a um nível semântico as formas de denotação que sejam estabelecidas pelo sistema<sup>(18)</sup>. Nesta situação, a imagem tem de se reconhecer como representação por estar a funcionar num dado sistema *representacional*. Ora, neste momento temos de nos deter neste

---

<sup>(16)</sup> John Kulvicki (2006) sublinha precisamente que estas «propriedades sintacticamente relevantes» são determinantes, não só para a noção de «saturação sintáctica» apontada por Goodman, mas também para mais duas que propõe – a de «sensibilidade sintáctica» e a de «riqueza semântica» – enquanto condições implicadas necessariamente naquilo que define uma imagem.

<sup>(17)</sup> «A picture that represents – like a passage that describes – an object refers to and, more particularly, denotes it. Denotation is the core of representation and is independent of resemblance.» (*LA*: p. 5). E acrescenta, ainda: «...I recognize the images as signs for the objects and characteristics represented – signs that work instantly and unequivocally without being confused with what they denote.» (*LA*: p. 35).

<sup>(18)</sup> Incidentalmente, Goodman não se compromete com uma definição de *denotação*. Fica apenas inferido, a partir de referências esparsas, que a denotação implica um dispositivo convencional que estabelece regras segundo as quais um símbolo *se aplica, nomeia* ou *tem um conformante* com o objecto que refere. O próprio conceito de *convenção* e os respectivos limites (que estão na base da denotação) tem diferentes caracterizações: oscila entre um relativismo retórico (*LA*: p. 37, n. 29), uma posição ontológica (*WW*: 117-119) ou uma atitude de indiferença (Goodman em Gombrich 1982/2002: 284, em nota).

termo enganador já que há imagens (e desenhos) que funcionam em sistemas representacionais, mas nada representam.

#### 4. Representacional

*Desenhos de imaginação, figurações imaginárias ou esquemas de ideias imaginadas* são expressões coloquiais para coisas que, digamos, procedem de representações que vêm da cabeça de um criador. Na realidade, como já atrás observámos, são entidades corporizadas em artefactos, que classificamos como imagens de determinada categoria, de acordo com a sua especificidade, independentemente da sua natureza representacional, *i.e.*, do carácter denotativo (ou não) das mesmas. Efectivamente, para termos uma caracterização completa do universo da imagem (e do desenho) necessitamos de considerar aquelas que representam coisas concretas (reais, factuais ou com existência possível), as que representam coisas inventadas (virtuais, fictícias ou impossíveis) e ainda as que nada representam (figurações abstractas, informais ou incompreensíveis)<sup>(19)</sup>. Goodman tratou as duas primeiras categorias de imagens, analisando separadamente os casos de *representação comum*, *representação fictícia* e *representação-como*. Essa era uma tarefa necessária para clarificar as especificidades da representação nas suas diferentes modalidades referenciais: o primeiro caso envolve essencialmente a denotação, o segundo a exemplificação e o terceiro a denotação em combinação com a exemplificação.

---

<sup>(19)</sup> As imagens abstractas são pontualmente inferidas e de forma indirecta em *LA*; serão referidas com mais atenção em *WW* e noutros textos posteriores. Em relação às imagens ditas figurativas, M. Beardsley (1978: 99) observa que a abordagem feita por Goodman em *LA* ao problema da representação, ao assentar na denotação, parece condicionado a um «axioma da existência» (cf. J. Searle) que, do ponto de vista lógico, justificaria a estrutura teórica referencial envolvida. Contudo, Goodman contorna os embaraços do alegado «valor de verdade» da denotação referido por Beardsley (e da suposta inferência falaciosa da existência de objectos não reais) com a adopção de uma semântica extensionalista, que trata objectos referentes e objectos referidos segundo *indivíduos* concretos (independentemente da natureza factual ou fictícia dos objectos, resolvendo dessa forma o problema segundo diferentes tipos de denotação: simples, múltipla, indeterminada e nula ou vazia).

Sendo um autor muito cauteloso, Goodman curiosamente só se compromete em *LA* com uma única definição, e logo a propósito da chamada *representação-como*, referente aos casos nos quais uma imagem representa um objecto transfigurado através de outro objecto, como acontece, por exemplo, nas figurações alegóricas, alusivas ou metafóricas. O enunciado, em síntese, diz que: uma imagem *p* representa um objecto *k* como um objecto *w* se e só se *p* denotar *k* e exemplificar uma imagem-de-*w*<sup>(20)</sup>. Como Goodman observa, uma imagem pode colocar sempre duas interrogações: «o que está representado» e «que tipo de representação é». Portanto, aquilo que as representações referem não é apenas a identificação das classes de objectos aos quais se aplicam enquanto *etiquetas* (ou símbolos que os nomeiam; que denotam), mas também a selecção das etiquetas que se podem aplicar à imagem enquanto *amostra* (ou símbolo pelos quais são exemplares conformantes com outras classes de objectos a que pertencem; que exemplificam). Em síntese, quer tenham denotação real, nula ou metafórica, as representações apresentam-se também como instâncias daquilo que exemplificam ou podem exemplificar. No limite, uma imagem *p* que representa *k* também é um exemplar de uma imagem-de-*k como*, ou *enquanto*, ou *na qualidade de w* (seja «*w*», aquilo que se possa considerar de *k*). Se, como Goodman diz, nada pode ser representado destituído das suas propriedades, então a simples representação comum de um objecto é sempre uma representação desse objecto na qualidade de tal-e-tal (ou seja, representação *qua* «*w*»)<sup>(21)</sup>. Mas esta é uma constatação absolutamente central, sobretudo em

<sup>(20)</sup> A citação original é um pouco mais completa e indirecta, mas no essencial as vias referenciais da denotação e da exemplificação são as que estão implicadas naquela sequência: «...an object *k* is represented as a soandso by a picture *p* if and only if *p* is or contains a picture that as a whole both represents *k* and is a soandso-picture.» (*LA*: 28-29).

<sup>(21)</sup> «For an *aspect* is not just the object-from-a-given-distance-and-angle-and-in-a-given-light; it is the object *as we look upon or conceive it*, a *version* or construal of the object. ...In other words, nothing is ever represented either shorn of or in the fullness of its properties. A picture never merely represents *x*, but rather *represents x as a man* or *represents x to be a mountain*, or *represents the fact that x is a melon*.» (*LA*: p. 9; sublinhados nossos).

contextos artísticos<sup>(22)</sup>. Na verdade, esta conclusão é, neste sentido, conseqüente com uma concepção de realidade assente em versões, pelo que Goodman podia e deveria ter assumido o alargamento da definição de «representação-como» a todos os casos de representação. Os princípios que formulou permitem sustentar a ideia de que a representação implica, em graus variáveis, tanto a denotação quanto a exemplificação, pelo que podemos tratar sem inconsistência todos os casos de representação da mesma forma de *representação-como-w*. Assim, a fórmula da representação, em geral, poderia ser redefinida para: «*p* representa *k* (*qua w*), se e só se *p* denota *k* e exemplifica imagem-de-*k*-como-*w*»<sup>(23)</sup>.

<sup>(22)</sup> Uma imagem que é a representação de um objecto, seja ele concreto, real, indeterminado, possível, inventado ou fictício, faz sempre duas coisas: é a representação dum objecto e é a exemplificação duma representação-dum-objecto. A pintura de Magritte não representa apenas um cachimbo, mas exemplifica também um paradoxo filosófico da representação. Adicionalmente, perante uma representação artística, invariavelmente estamos mais interessados no *como* é representado, do que no *que* é representado (na exemplificação de variados aspectos da representação, que na denotação do representado). Não só a fronteira entre o que é real e convencional, entre linguagem e mundo, é difícil de distinguir, como também, em contextos estéticos, mesmo aquilo que é factual tende sempre a ser ficcionado.

<sup>(23)</sup> Sendo que podemos discriminar tanto as identidades de *k* – o objecto referente que é denotado –, quanto as identidades de *w* – objectos que são imagens-de-*k*-«como-*w*» ou «na-qualidade-de-*w*», que exemplificam aspectos ou versões de *k* – com as variações que queiramos considerar. Por exemplo, podemos distinguir os três casos abordados por Goodman da seguinte forma: (i) a identidade do objecto *k* coincide com a de *w* (*representação comum-como*: neste caso, *w*, representa simplesmente um aspecto ou uma versão do objecto real *k*); outros em que (ii) *k* coincide com *w*, mas ambos se referem ao mesmo objecto fictício (*representação fictícia-como*: *w* é apenas um aspecto ou versão do objecto fictício *k*); e (iii) *k* é outra coisa distinta de *w* (*representação comum-comum*: *w* e *k* são objectos reais diferentes, mas o referente é *k*). Mas também podemos admitir casos em que (iv) *k* é um referente real, mas *w* tem identidade fictícia (*representação comum como-fictícia*: *k* é um objecto real representado como um objecto *w* ficcional); outros em que (v) *k* é fictício ao contrário de *w* (*representação fictícia como-comum*: o objecto fictício *k* é representado através de um objecto *w* real); e outros ainda em que (vi) *k* e *w* são entidades fictícias, apesar de ambas distintas (*representação como-fictícia*: *w* e *k* são dois objectos fictícios distintos, mas o referente é *k*). Tudo isto é muito específico, mas é a consequência de tratarmos todos os casos de representação enquanto *representação-como*.

Vejam agora o confronto entre as categorias de imagens (e sistemas) representacionais e não-representacionais; entre, por exemplo, desenhos que são retratos, paisagens ou naturezas-mortas e desenhos que são composições abstractas, decorações geométricas ou padrões informais. A questão de fundo neste momento é a de saber como uma imagem representa ou não. Como ponto prévio, devemos recordar que as chamadas imagens abstractas ou «não-figurativas», apesar de nada representarem, podem referir de outras formas. Podem *apresentar* formas, tons, manchas, traços ou outros elementos que possuam e que as destaquem através das suas propriedades pictóricas, referindo por essa via, por exemplo, literalmente a exemplificação de contrastes rítmicos de claro e escuro, de textura matérica da tinta, de harmonias cromáticas no tamanho das formas ou de outras relações que por elas sejam traduzíveis e perceptíveis. As mesmas propriedades pictóricas podem também exemplificar metaforicamente (*i.e.*, podem expressar) sentimentos, estados, qualidades: uma cor pode expressar tristeza, uma linha um gesto dinâmico, um padrão um ritmo cadenciado, uma pincelada uma tensão vigorosa. Mas claro que exemplificação e expressão são modos de referência que podem igualmente estar presentes em imagens representacionais que denotem os seus objectos de formas diversas. Se são as propriedades pictóricas, gráficas ou visuais de uma imagem que determinam o que é representado, expresso ou exemplificado, parece que as distinções entre abstracto e concreto, figurativo e não-figurativo se tornam triviais. Contudo, estas distinções são particularmente importantes na reflexão sobre o desenho e, portanto, o confronto entre representação e não-representação exige um exame mais atento.

Goodman insiste que o que faz de uma imagem uma representação de algo é a denotação e não uma ligação qualquer assente na imitação, semelhança, relação causal ou intenção do autor. De todas, a rejeição da semelhança como critério motivou as críticas mais reiteradas e marcou um debate aceso em torno da natureza da representação pictórica. Intransigente e provocador, ao ponto de os argumentos serem usualmente mal compreendidos pelos oponentes, Goodman não aceita hierarquias ou modos mais absolutos de representação. Na sua visão metafísica de uma realidade pluralista feita de versões-de-mundo, que admitem muitas práticas de representação válidas, ainda

que díspares ou em conflito entre si, a semelhança nas imagens, tal como o realismo, é algo relativo e variável, culturalmente dependente e inculcável. Mas a posição de Goodman nesta matéria não é isenta de críticas. Invariavelmente, a sua argumentação contra a semelhança é astuta e retórica<sup>(24)</sup>. Em bom rigor, Goodman rejeita uma semelhança baseada no *pettio principii*, assente em falácias de juízos comparativos não especificados sob um determinado quadro de referência, ainda que a sua posição tenha sido temperada em debates posteriores<sup>(25)</sup>. Apesar disso, nunca chega a assumir por que razão sistemas que estabelecem critérios objectivos e especificados de semelhança selectiva (como por exemplo, os baseados em equivalências projectivas, topológicas ou geométricas, como são os da *perspectiva*) não podem, em si mesmo, equiparar-se a sistemas denotativos<sup>(26)</sup>. Acreditamos que o seu «relativismo radical

---

<sup>(24)</sup> As primeiras objecções assentam nos vícios lógicos da semelhança (simetria, reflexibilidade, ubiquidade), dir-se-ia quase por silogismos, mais procedentes da sua inclinação nominalista e do formalismo da lógica simbólica, mas pouco adequadas à natureza complexa das imagens (veja-se, por exemplo, a este respeito a crítica de Gombrich, 1982/2002: 278–297). Ainda assim, em explanações ulteriores, a rejeição da semelhança ora oscila entre uma posição condicional, ora entre um compromisso possível: «Neither here nor elsewhere have I argued that there is no constant relation of resemblance... I have sought to show that insofar as resemblance is a constant and objective relation, resemblance between a picture and what it represents does not coincide with realism: and that insofar as resemblance does coincide with realism, the criteria of resemblance vary with changes in representational practice.» (*LA*: p.39, n.31). Noutra abordagem, quando desloca a discussão sobre a imagem do ponto de vista da semântica denotativa para o da sintaxe analógica, não é inteiramente claro no papel que a semelhança pode ter no reconhecimento e na leitura de marcas pictóricas: «Can it be that – ironically, iconically – a ghost of likeness, as nondifferentiation, sneaks back to haunt our distinction between pictures and predicates?» (*RP*: p. 131). Ver também nota 25.

<sup>(25)</sup> Por exemplo, nas respostas a M. Beardsley (em *MM*: 80–81), a propósito do princípio da semelhança selectiva na representação; ou a E. Gombrich (1982/2002, p. 284), em relação à perspectiva ser a convenção mais natural. Para uma abordagem mais pormenorizada a esta questão veja-se os nossos Marcelino 2002 e 2012 (pp. 40–47).

<sup>(26)</sup> Recordamos que em *LA* a questão da *perspectiva* (enquanto método de representação mais verosímil ou realista) é apresentada como um teste derradeiro para refutar a semelhança a favor da denotação. Todavia, no final do Cap. 1 (veja-se a citação da nota 24; *LA*, p. 39, n. 31), aparentemente ou ficamos num impasse ou numa circularidade: mesmo para as imagens mais realistas em perspectiva

sob rigorosas restrições»<sup>(27)</sup> deriva nesta matéria sobretudo de uma posição de princípio: a rejeição de que haja símbolos, sistemas ou versões mais intrínsecos, correctos ou absolutos do que outros. Indagar graus e medidas de similaridade, ou avaliar se determinados símbolos ou imagens são mais naturais ou convencionais, ou saber se há convenções ou sistemas mais inatos ou mais artificiais é, segundo Goodman, um debate que se revela infrutífero, que inevitavelmente se desvanece na recondução a uma versão-de-mundo, ou seja, a um qualquer quadro de referência dependente, ele mesmo, de convenções que estão mais ou menos estabelecidas.

Em todo o caso, não deixa de haver algumas questões em aberto. Como se estabelece a regra para pôr em correlação os símbolos com os referentes denotados numa representação? Ou, por outras palavras: como se estabelece ou em que consiste uma prática denotativa ou, mais concretamente, uma convenção? E porque há convenções mais estabelecidas do que outras? Goodman aqui dá um passo ao lado e responde que essa é uma investigação que deixa a outros para fazer: diz respeito às origens, história e às ciências da interpretação das imagens, bem como às relações sociais, culturais ou contextuais nelas implicadas<sup>(28)</sup>. O estudo das práticas artísticas, das teorias, da iconologia, dos métodos, das tecnologias e outras ciências da representação certamente explicará como as intrincadas redes de convenções em múltiplos autores, culturas, locais ou períodos inventaram sistemas para estabelecer formas de denotação (pictórica, gráfica, diagramática) que permitiram criar as infindáveis formas de representar através de imagens.

---

(e.g. uma fotografia a cores), a semelhança ou é uma consequência da denotação pictórica, ou é reconcebida em denotação pictórica. Qualquer dos dois casos não é claramente assumido por Goodman, pois nas situações em que este admite a semelhança, apenas repete que ela é (tal como a perspectiva, ou para o mesmo efeito, a denotação) convencional, relativa, variável e culturalmente dependente.

<sup>(27)</sup> Ver *WW*, p. x.

<sup>(28)</sup> Goodman não se ocupa de géneses, causas ou motivações históricas ou sociais nas artes: «Routes of reference are quite independent of roots of reference. I am concerned here with the various relationships that may obtain between a term or other sign or symbol and what it refers to, not with how such relationships are established. (...) My subject is the nature and varieties of reference, regardless of how or when or why or by whom that reference is effected.» (*MM*: p. 55).

A filosofia da arte apenas tem de explicar os fundamentos da representação pictórica, e para Goodman o cerne filosófico desta questão pode ser reduzido a este enunciado: «para representar, uma imagem tem de funcionar como um *símbolo pictórico*; ou seja, funcionar num sistema tal que o que é denotado dependa apenas das *propriedades pictóricas* do símbolo» (LA, p. 41-42; sublinhados nossos). Se o conceito de símbolo, sistema e denotação foi já discutido, o que necessita de ser especificado, por fim, é o estatuto dessas *propriedades* e a sua natureza *pictórica*.

## 5. Pictórico

O uso amplo do termo pictórico parece um pouco inapropriado quando Goodman refere que se pode aplicar a quase qualquer coisa. Se facilmente admitimos que pode haver propriedades pictóricas em desenhos, há situações em que as ditas propriedades não são imediatamente evidentes: em que medida podem as esculturas, fachadas, encenações ou até coisas naturais ser pictóricas? Claro que podemos apreender tais qualidades nesses exemplos, mas o termo «pictórico» pode gerar confusões: aceitemos que ele não é um adjectivo ou uma característica que diga respeito exclusivamente à pintura ou ao pictural, mas que é um conceito elástico que inclui indistintamente todas as entidades que funcionam como *imagem*<sup>(29)</sup>.

---

<sup>(29)</sup> As confusões a que o sentido do termo se presta começam logo na sua tradução. No original inglês, *pictorial* aplica-se a *picture*, termo cuja correspondência mais directa em português é «imagem» (ver nota 9). Em português, o termo *pictura* (enquanto elemento primário para os derivados «pictórico» ou «pictural») caiu em desuso. A etimologia latina do «pictórico», como algo que é relativo à pintura, pode assim, neste contexto, ser tomada de empréstimo de forma neutra para ser alargada a qualquer coisa que funcione artefactualmente enquanto imagem. As dificuldades aumentam quando nos deparamos com o termo recorrente *depiction*, que em português não tem correspondência. Ao contrário de «descrição» (para *description*), não existe em português um equivalente «depicção» (para *depcion*). *Depiction* normalmente traduz-se por «representação pictórica» ou «representação figurativa», mas à falta de «depicção» como neologismo mais lógico prefiro, por uma questão de clareza e neutralidade, usar *representação através de imagens* ou simplesmente *representação por imagem* (as alternativas «representação imagética», «icónica» ou «visual» são, a meu ver, mais problemáticas).

No início começámos por identificar a imagem como uma entidade visual. Será, então, que pode ser estabelecida uma equivalência entre o visual e o pictórico? É necessária aqui alguma prudência e alertar para uma diferenciação discreta. Ser entidade visual pode ser tão redundante como insuficiente: há muitas coisas que são visuais e não funcionam pictoricamente como imagem, e há muitas imagens que, sendo visuais, não funcionam apenas exclusivamente de forma pictórica. Quando dizemos que a imagem é coisa visual, queremos dizer que a sua percepção sensorial e reconhecimento enquanto tal ocorre prioritariamente pela visão, mas não necessariamente de forma exclusiva, já que em função da natureza das imagens, nas quais se manifestem outros modos de simbolização (como na escultura, na arquitectura, no cinema, na ópera, etc.) podem ser convocadas distintas faculdades sensoriais e perceptivas, além das visuais (por exemplo, tácteis, cinestésicas, sonoras, espaciais, temporais, etc.). Essas manifestações ocorrem quer nas simples obras de «artes visuais», quer nas ditas obras de «arte total». A apreensão da imagem pode ser feita por vias híbridas, activando um funcionamento simultâneo em linguagens, sistemas ou subsistemas referenciais mistos, não só como imagem *pictórica*, mas também como imagem escultórica, arquitectónica, encenada, etc.; e se, como veremos, nestes casos forem convocadas determinadas características, pode também haver um funcionamento como imagem *gráfica*; ou seja, pode haver desenho, logo aquilo que é verdadeiramente relevante é que a leitura e a interpretação enquanto *imagem* sejam sobretudo dependentes do tipo de funcionamento simbólico que é convocado (seja por via visual ou outra). Por exemplo, para ler um texto recorreremos à visão, contudo a eficácia da leitura depende não tanto da sua percepção visual, mas especialmente do entendimento da sua linguagem (quando vemos caracteres chineses, só os lemos se formos aptos nesse sistema de escrita). Na realidade, um texto pode ser interpretado visualmente de outras formas que não exclusivamente por sinais verbais (por exemplo, por linguagem gestual ou por sinais de bandeiras); mas também auditivamente (por exemplo, quando é declamado; ou por sons em código Morse) ou através do tacto (por exemplo, por relevo em Braille). Mas, como já referimos, ler um texto não é a mesma coisa que ler imagens: expressões como «linguagem visual», «linguagem das imagens» ou «linguagem gráfica» requerem

uma distinção mais cuidada (cf. supra, nota 14). Por outro lado, alguns autores falam em imagens auditivas e tácteis, todavia será prudente não simplificar e não generalizar<sup>(30)</sup>.

Portanto, o modo como a referência se estabelece numa imagem depende inteiramente da forma como interpretamos as ditas propriedades pictóricas no âmbito desse sistema, sejam elas apreendidas de forma exclusivamente visual ou híbrida. O problema é que Goodman é bastante lacónico e elíptico a especificar estas *propriedades pictóricas* de uma imagem: apenas refere que tais propriedades podem ser caracterizadas de forma elementar através de ocorrências de *cores distribuídas numa superfície*. E sublinha que «nada de muito vital depende de uma formulação precisa» sobre a natureza da superfície e das *marcas* de cor que ocupam os lugares de um campo, enquanto elementos que constituem a base para a caracterização das propriedades pictóricas (ou outras) de uma imagem (cf. *LA*: p. 42, n. 84)<sup>(31)</sup>. Na realidade,

---

<sup>(30)</sup> Sobre imagens auditivas e tácteis veja-se, por exemplo, Kulvicki (2006: 106–114); contudo, ressalve-se que, em muitos destes casos, a apreensão envolvida aponta sobretudo para um processo de visualização por imagens mentais, baseado numa evocação de memórias ou cruzamento de sensações e pensamentos. Claro que as sinestésias e outros fenómenos psicológicos de tradução visual podem também concorrer para a interpretação. Sabemos que a apreensão e a experiência de uma imagem são um fenómeno complexo: uma imagem é sempre destacada num contexto de não-imagens; dentro de um campo visual, num dado ambiente espaço-temporal; com variáveis físicas, psicológicas ou «ecológicas» (Cf. J. Gibson). Coisa diferente, ainda, é falar da evocação de sensações ou emoções numa imagem (*e.g.* «cores tristes», «ritmo dinâmico», etc.), pois aqui falamos sobretudo de interpretação através de dispositivos referenciais que envolvem a transferência de domínio como, por exemplo, os da analogia, da metáfora ou da expressão. Veja-se a este propósito «O som das imagens» (*LA*).

<sup>(31)</sup> Podemos conceder que esta economia se prende com o seu propósito de simplicidade, reduzindo a construção de uma teoria aos mínimos requisitos possíveis. Mas o que apenas se adianta aqui é um princípio de «correção» como critério para a atribuição das propriedades pictóricas de uma imagem: «Briefly, a pictorial characterization says more or less completely and more or less specifically *what colors the picture has at what places*. And the properties *correctly* ascribed to a picture by pictorial characterization are its *pictorial properties*.» (*LA*: p. 42; sublinhado nosso). Não deixa de ser desconcertante esta despreocupação com a especificação de forma mais concreta daquilo que é o cerne da figuração pictórica, *i.e.*, o que determina o esquema da «linguagem visual» e como se faz o funcionamento simbólico nas imagens por «ocorrência de cores num lugar».

pouco diz sobre a própria forma de caracterização. Essa formulação será uma mera descrição quantitativa? Como, por exemplo, uma descrição contida num qualquer formato de imagem electrónica codificada em *bitmap*, que armazena esse tipo de informação num ficheiro digital (*i.e.*, que cor tem cada *pixel* num dado lugar da superfície da imagem). Ou será mais uma avaliação qualitativa? Como a de saber de que forma a «combinação por conjunção, alternância, quantificação, etc.» (*LA*: p. 42) das cores que se distribuem numa superfície definem um determinado *carácter pictórico*. Será a descrição de uma forma de *tradução* equivalente, por exemplo, ao que ocorre na passagem «da luz à tinta», semelhante àquilo que o pintor amador Winston Churchill designou a «transmissão em código dos criptogramas da arte»<sup>(32)</sup>? Fica apenas inferido que na fórmula «cores sobre uma superfície» a natureza da «cor» intimamente relacionada com a natureza do «suporte ou superfície pictural» ou do «campo visual espaço-temporal» não é, nem necessita de ser, discutida aqui<sup>(33)</sup>. Resumindo, aquilo que podemos depreender

---

<sup>(32)</sup> Cf. Sir Winston Churchill: *Painting as a Pastime* (1948), citado por E. Gombrich (1960/2005: 34).

<sup>(33)</sup> Toda a argumentação de Goodman sobre os modos de referência das imagens baseia-se e depende de uma definição de *propriedades pictóricas*. Por isso, é desarmante o sintetismo sobre esta questão. Resta-nos a inferência: que uma imagem pressuponha um *campo visual*, cujos atributos possam ser definidos segundo uma descrição acerca das cores dispostas e em que zonas desse campo, pode ser uma fórmula válida e suficientemente ampla para caracterizar as propriedades pictóricas para qualquer tipo de imagem que se considere. Goodman assume ainda que a especificação material desta superfície não está limitada à sua natureza plana e pode variar em volume, escala e configuração, englobando por isso objectos tridimensionais (*LA*: p. 42, n. 34). Talvez a inclinação nominalista de Goodman o obrigue a ter de empreender uma exposição bastante mais pormenorizada para a definição destas propriedades (que certamente o desviaram do seu foco em *LA*). No seu primeiro livro, *The Structure of Appearance* ([*SA*], obra fundacional, difícil e não acessível a leigos como eu), Goodman descreve como o fluxo da experiência de um *concretum* visual pode ser reduzido a três partes constituintes, tomadas como átomos do sistema: «um tempo, um local do campo visual e uma cor». Ou seja, tempo, *espaço* e *cor* são as unidades básicas qualitativas (*qualia*) implicadas na disposição fenoménica de um campo visual; e, por extensão, aplicáveis à experiência perceptiva das imagens (veja-se relativamente a este ponto: «Foundations of a Realistic System» (Goodman 1977: 138-139 e ss.). Assim, a adição destes pressupostos permitiria alargar as propriedades pictóricas a todo o tipo de coisas,

é que essas propriedades se assumiriam como elementos atômicos para a caracterização de uma imagem; seriam a base para as infindáveis combinações de *marcas* que se possam considerar a partir daquela fórmula: condensação ou dispersão de cores; tom; valor; vibração; cores complementares; cores análogas; tons monocromáticos; preto e branco; superfície; ponto, linha, mancha; forma; massa; volume; modelação; espaço; geometria; composição; textura; ritmo; padrão; contraste; equilíbrio; harmonia; dissonância, etc. Combinações que, afinal, se relacionam com os aspectos formais que podem ser correctamente atribuídos e dos quais se podem sempre subsumir todas as variáveis para as caracterizações atribuíveis a uma imagem. Ou, dito por outras palavras, para o reconhecimento visual de *caracteres* no esquema analógico de um sistema simbólico de imagens. Em suma, todo o léxico, vocabulário e repertório formal relevante que possamos considerar como «linguagem» pictórica. Assim, se a linguagem pictórica implica tudo o que se inclua na classe das imagens, e se nessa classe está contido o desenho, então agora finalmente podemos falar mais em particular da linguagem gráfica e das características que definem uma imagem como desenho.

## 6. Linguagem gráfica

Comecemos com um preâmbulo sobre o termo «linguagem» aplicado ao gráfico. Como já atrás observámos, quando falamos de *linguagem* gráfica não devemos esquecer que nos referimos estritamente ao sentido que Goodman lhe dá: um *sistema*, que é *analógico* ou *gráfico*, numa equivalência que é inclusivamente assumida pelo próprio<sup>(34)</sup>. Todavia,

---

objectos ou acontecimentos que apresentem uma disposição fenoménica visual e que admita a sua leitura enquanto símbolo pictórico, tais como esculturas, imagens em movimento, aspectos cénicos ou arquitectónicos e até objectos naturais (como já atrás havíamos notado). Mas, como o próprio Goodman parece sugerir, há limites para esta fórmula: «All this, though, is much too special. The formula can easily be broadened a little but resists generalization.» (*LA*: p. 42).

<sup>(34)</sup> Ou seja, a linguagem do desenho funciona num sistema simbólico com um esquema sintacticamente denso e com um campo de referência semanticamente denso: «... the symbol system would have to be both syntactically and semantically dense – an analog or *graphic* system» (*LA*: p. 191; sublinhado nosso).

mesmo aceitando que nos sistemas analógicos possa ser estabelecido um paralelismo com os caracteres do esquema dos sistemas linguísticos, não deixa de parecer estranho apontarmos ou referirmo-nos a *caracteres* gráficos num desenho (ou numa imagem), como se houvesse uma espécie de alfabeto, léxico ou vocabulário implícito de formas gráficas que estabelecem uma correlação com os predicados ou referentes aos quais se aplicam. A característica de um alfabeto é a diferenciação dos seus caracteres e o facto de se articularem entre si num esquema digital. Por contraponto, como o próprio Goodman não se cansa de nos lembrar, as imagens não possuem um alfabeto estipulado (seja em sentido estrito ou amplo); os caracteres que possamos considerar não possuem uma diferenciação estabelecida; ao contrário, eles fundem-se uns nos outros de forma densa, compacta e contínua, num esquema analógico e, portanto, é a própria noção de «carácter» que se revela desadequadamente problemática e reclama revisão.

Talvez se torne mais apropriado, no contexto em que falamos de imagens e desenhos, substituir o termo técnico *carácter*, usado por Goodman, pelo de *figura*<sup>(35)</sup>. No que se refere à sua aplicação aos símbolos pictóricos ou gráficos (e ao universo geral das imagens), a substituição do termo *figura* pelo termo *carácter* traz vantagens. Por um lado, quando falamos de caracteres de um símbolo pictórico estamos a referir-nos a propriedades de natureza pictórica ou gráfica (configurações de manchas, cores, linhas ou outros elementos formais) que identificamos e individualizamos num dado conjunto denso. Esse conjunto é o *esquema* do sistema que define o manancial de formas

---

<sup>(35)</sup> A opção de Goodman decorre, como o próprio refere, da sua estratégia: assinalar as semelhanças e as diferenças entre imagens e palavras; entre representações pictóricas e linguísticas. Fiel à terminologia da lógica simbólica, Goodman utiliza o termo genérico *carácter* (pictórico, gráfico, diagramático, etc.) e o termo específico *sketch* (esboço) para se referir aos *caracteres* de um sistema representacional. Portanto, tal como Goodman sublinha um paralelismo entre os termos *character* e *type* a propósito dos esquemas notacionais (por contraste com os *tokens* ou réplicas; *LA*: p. 131), optamos por estabelecer também aqui o paralelismo com o termo *figura* (pictórica, gráfica, diagramática, etc.) para, neste contexto, equivaler ao de carácter num esquema pictórico ou gráfico de uma imagem (seja ela representacional ou não). Observada esta equivalência extensional, prefiro usar *figuras*, em vez de *caracteres*, quando nos referimos a imagens (e a desenhos).

ou elementos visuais dos quais derivam as *figuras*. As figuras seriam, portanto, identificáveis ou interpretáveis através de um dispositivo formal ou sistema figural que conceptualmente são estabelecidas ou procedem de, digamos, uma *schemata*<sup>(36)</sup>. Um sistema que permite correlacionar, por reconhecimento, leitura ou projecção, as figuras com os referentes a que se aplicam num determinado contexto. Essa correlação é determinada por práticas intrincadas que vão sendo construídas a partir de sistemas anteriores, reinventando-se e cruzando-se com camadas de convenção, tradição ou hábito, que enquadram os limites da interpretação e aceitabilidade de algo que funciona gráfica ou pictoricamente como imagem. Como já sublinhamos, tais práticas decorrem de dispositivos figurais culturalmente implantados, relativos e variáveis e que estão implicados nos próprios fenómenos da percepção visual e no tipo de atenção perceptual envolvidos na apreensão de figuras. Adicionalmente, o termo *figura* possui uma utilização bem mais generalizada quando nos referimos à linguagem das imagens: expressões como «pintura figurativa», «figuração», «configuração-desfiguração», «figura-fundo», «figura geométrica», «figura aparente», etc., implicam o reconhecimento de figuras (*i.e.*, de caracteres pictóricos, gráficos ou visuais) que representam ou denotam qualquer coisa. Mas note-se que a individualização, o reconhecimento ou a projectabilidade de *figuras* em desenhos ou imagens não tem necessariamente de estar correlacionada apenas com a denotação. É importante sublinhar que também há reconhecimento de *figuras* na exemplificação: formas, cores, texturas ou ritmos em pinturas abstractas, em padrões geométricos ou em ornamentações decorativas apresentam figurações que nada denotam ou representam, mas que podem expressar ou exhibir propriedades, convertendo-se por essa via em figuras (ou caracteres) das propriedades que interpretamos em tais figurações. Tal como um desenho de Cézanne não representa apenas o Mont Sainte-Victoire através da sua configuração, mas igualmente através dela expressa um

---

<sup>(36)</sup> O termo original grego *skhema* significa precisamente «figura». A noção de *schemata* desenvolvida por Gombrich em *Art and Illusion* (1960/2005) pode, para este argumento, ser elucidativa. Numa recensão que Goodman faz a este livro, refere mesmo a relação inseparável entre conceptualização e percepção visual, e como ela afecta a forma de ver (*visual schemata*) e a forma de representar (*representational vocabulary*); cf. Goodman (1960: 596).

sintetismo da forma, luz, cor e espaço, também um desenho de Pollock expressa movimento e exemplifica *dripping* através das configurações exibidas na tinta salpicada e a escorrer<sup>(37)</sup>. A outro nível, também podemos falar em «figuras de estilo», «ter figura», «figura de retórica» ou em «sentido figurado» como funções referenciais mais indirectas, mas que envolvem igualmente a interpretação de *figuras* (gráficas ou pictóricas) enquanto amostras ou exemplos, indirectos ou múltiplos, literais ou metafóricos, daquilo que referem<sup>(38)</sup>.

Detenhamo-nos agora no termo «gráfico». Recorrentemente associado ao desenho, tanto como adjetivo quanto como substantivo, é um conceito que necessita de um enquadramento especial. Para esse enquadramento, e ao contrário de Goodman, terei de convocar brevemente três origens relativas aos antecedentes do desenho para indagar argumentos relevantes que caracterizam a linguagem gráfica<sup>(39)</sup>.

Como ponto de partida, recuemos às primeiras manifestações conhecidas de sistemas simbólicos onde o desenho ocorre. Para o efeito, tomemos como exemplo as representações primordiais produzidas nas marcas, sinais e figurações parietais que encontramos em lugares como Altamira, El Castillo, Lascaux, Chauvet, Rouffignac ou Foz Côa. Nas imagens inscritas nas paredes destes lugares, confrontamo-nos com

---

<sup>(37)</sup> A tese de Carmo d'Orey (1999), que subscrevemos, ao levar mais longe o pensamento de Goodman, sublinha precisamente que na arte a exemplificação é uma função simbólica sempre presente; não é apenas um sintoma possível, mas uma condição forçosamente necessária. No caso do desenho, como veremos, a exemplificação por dispositivo figurado é particularmente relevante.

<sup>(38)</sup> É importante sublinhar este sentido duplamente estrito e amplo da noção de figura que está em linha com os conceitos de densidade, saturação e ambiguidade dos sistemas analógicos, ao contrário da noção de carácter que, nos sistemas linguísticos e notacionais, tem um sentido fixo e estabelecido. A ambivalência de sentido dada por Goodman à noção de «carácter» talvez esteja na base de tantas críticas e equívocos que o colam (erradamente) a uma teoria linguística da representação por imagens.

<sup>(39)</sup> Como referi, Goodman não se ocupa de causas justificativas que caracterizam os sistemas simbólicos. Dois breves comentários laterais assinalam exceções curiosas a esta posição: um, sobre a origem histórica da notação musical (*LA*: 180-181); e outro, acerca do motivo da prevalência do estilo de representação europeu sobre o africano (Goodman, 1960/1996: 7-8).

representações que poderíamos agrupar em três categorias: (i) figuras de animais desenhadas e pintadas de forma naturalista, que convivem com figuras antropomórficas e zoomórficas estilizadas ou em silhuetas; (ii) vestígios de mãos decalcadas, em negativo por *stencil* ou em positivo por impressão; e (iii) sinais gráficos variados, de carácter diagramático ou abstracto, tais como agrupamentos de pontos, linhas cruzadas, em grelha ou em ziguezague, formas geométricas e outras configurações esquematizadas. O recurso à terminologia de C. S. Peirce parece-nos particularmente útil para caracterizar os três tipos de signos referidos: no primeiro caso, teríamos ícones, porque reconhecemos o que é denotado devido a uma relação de semelhança; no segundo, índices, devido a uma conexão causal com o referente; e no terceiro, símbolos, que referem algum significado supostamente devido a uma qualquer convenção tácita, recorrendo a uma representação visual quiçá mais codificada através de uma possível sinalética rudimentar. Perante o assombro destas imagens seminais, expressas pela variedade de técnicas e recursos artísticos, pela sofisticação das vias simbólicas ou pelo mistério do que elas significam, não podemos deixar de acompanhar Picasso quando este terá dito que «depois de Altamira, tudo é decadência». Podemos não ter a certeza sobre as intenções e as motivações que originaram estas imagens ou do que algumas efectivamente relatam. No entanto, não há dúvida de que, independentemente da técnica de produção das marcas ou da categoria referencial envolvida (ícones, índices ou símbolos), reconhece-se que estas inscrições são artefactos desenhados, que funcionam como *signos* que representam, descrevem, indicam, mostram, apresentam, evocam. Torna-se evidente que o próprio conceito de desenho – cujo vocábulo original *disegno* encerra, já em si, o seu sentido último (de algo relativo ao signo: «(di)segno») – é, desde os primeiros momentos, entendido como uma linguagem, um dispositivo, um artefacto (um sistema), mais ou menos directo, imediato e transparente de mediação por signos (ou símbolos) que referem (ou constroem) mundos. Nestes, como noutros exemplos primitivos, adivinhamos desde logo o sentido genealógico do desenho como o dispositivo primordial de representação e exemplificação: marcas sobre uma superfície, lidas como inscrições gráficas, como *figuras*, como signos visuais de coisas que referem (mostram, indicam, denotam).

Detenhamo-nos agora na própria palavra «gráfico». A etimologia original do termo vem do grego *graphikós* (relativo à escrita: *graphé*), mas o sentido primário, que deriva do verbo *graphein*, e que tem uma origem mais longínqua, significa literalmente a acção de «riscar; arranhar; sulcar». Os primeiros sinais (ou *gráphos*) foram sulcados na madeira, no osso e na argila ou raspados na pedra, mas o termo foi sendo conjuntamente assimilado para significar também outros modos mais sofisticado de registar ideias, não apenas pelo desenho, mas também pela palavra e pela notação ou *kharakter*, *i.e.*, uma marca («carácter») grafada ou sulcada. Assim, o sentido último de *grafar* aplica-se tanto ao acto de escrever como de fazer inscrições, marcas ou figuras sobre uma superfície através de incisões, traços e sinais: de *gravar*, para fixar, transmitir ou memorizar um significado. Esta acção, que envolve a produção deliberada de marcas feitas necessariamente pela relação coordenada da mão, dum gesto e dum instrumento, ou seja, de um processo mental e físico – de uma técnica – é algo que também condiciona o entendimento associado a um fazer dinâmico implicado no acto de grafar/gravar ou desenhar. Não deixa de ser sintomático que o gráfico, sendo uma das características ou propriedades mais evocadas no desenho, tenha tido uma origem comum na escrita. Os primeiros sistemas de linguagem escrita tiveram efectivamente a sua origem primeiro em pictogramas, depois em ideogramas – baseados em desenhos que foram lentamente evoluindo para sistemas mistos de sinais cada vez mais esquematizados – e codificados em logogramas, acabando por se instaurar em caracteres de uma linguagem escrita<sup>(40)</sup>. Os sinais que começaram a ser escritos ou desenhados nos pugilares, pequenas tabuletas de madeira cobertas de cera, eram riscados com

---

<sup>(40)</sup> Veja-se Coulmas (1991), a propósito da passagem de sinais icónicos a simbólicos, e Robinson (1995/2020) sobre as proto escritas, rébus, hieróglifos e a origem dos primeiros caracteres e alfabetos. A causa da passagem da representação à notação prende-se sobretudo com necessidades de gravação da memória, para repetição e transmissão na comunicação de ideias e significados. Numa acção mais ampla, que recuperamos de Goodman, *sistemas autográficos* necessitaram de ser complementados com *sistemas alográficos*, não só para afastar a ambiguidade, mas também para contornar as limitações na transitoriedade do tempo e dos indivíduos envolvidos na produção de obras ou mensagens, permitindo manter a identidade das mesmas (cf. *LA*: pp. 121, 128, 148).

uma ponta ou estilete, um instrumento chamado *grapheion*, termo que foi substituído pelo latino *stylus*, que, curiosamente, desviou o seu sentido semântico para fazer referência ao estilo de um autor, ou seja, não só à forma pessoal de escrever ou desenhar, mas também ao seu cunho autográfico. Donde, os termos *grafismo*, *grafia* ou *gráfico* desde logo implicam características e propriedades que se relacionam com o *desenho*, com o acto de *desenhar* e com o *desenhado*: (i) por um lado, com o modo, a maneira, a aparência, a forma como essas inscrições, marcas ou figuras são apresentadas visualmente, relacionando-se com a acção instauradora ou a qualidade de dar forma; com o mostrar, evidenciando portanto as qualidades gráficas que o próprio exemplifica; (ii) por outro, com o cunho pessoal, singular, directo que caracteriza a manifestação dessa acção, ou seja, com a marca da mão, a caligrafia do gesto, a distinção do rasto; o estilo ou, se quisermos, a assinatura ou o vestígio único dessa acção; a traça identitária ou autoral; e daí a sua equivalência com o traço; (iii) por outro lado ainda, refira-se que o termo «gráfico» é por vezes empregado como adjectivo ou sinónimo de uma representação com um conteúdo muito descritivo, remetendo para um tipo de figuração bastante vívida ou explícita, com imagens cruas ou realistas. O gráfico implicará, portanto, noções como figura, representação ou imagem verídica.

Consideremos, por fim, a origem lendária do desenho, numa das suas versões narrada por Plínio, na história efabulada sobre a jovem Dibutades que descobre na sombra do seu amado a figura que fixará a sua presença; que o (re)presentará, através de uma linha de contorno que desenha o seu perfil<sup>(41)</sup>. A história é muito sugestiva pois, na realidade, neste mito estão subentendidas várias invenções: a do *dispositivo* – o sistema de projecção, concebido pela luz, sombra projectada e posicionamento dos intervenientes, que permite a circunscrição do perfil; a da *figura* – materializada pela marcação da sombra, convertendo-se em «carácter» gráfico; a da *representação* – a denotação do amado,

---

(41) Cf. Plínio, *o Velho* (63–79), *História Natural*, Livro XXXV, Secção 43. Na verdade, a secção é dedicada à descoberta da arte da modelagem, mas é frequentemente associada à invenção do desenho ou da pintura. Para uma abordagem mais pormenorizada da iconografia e da relação hermenêutica desta história com o desenho, veja-se o nosso Marcelino (2012: 49–77).

feita pela linha traçada a carvão; a do *desenho* – a presença que fica *do* signo, independente da sombra e do amado ausentes. Este signo, além de representar o amado, apresenta-se enquanto desenho; como coisa concreta que designa em diferentes dimensões. Ele é signo icónico, porque há uma semelhança no perfil do rosto que coincide com a da linha; é signo indicial, porque a linha transitou, fisicamente pelo decalque, da matriz da sombra; mas, sobretudo, é signo simbólico, porque a linha é uma abstracção: não existem linhas na natureza a tornear as suas formas, ou a confinar um rosto fugidio, ou a delimitar o fluxo de uma sombra; o que existe é apenas uma marca riscada na parede que, por uma invenção conveniente – uma convenção –, uma *tradução* subentendida feita através de linhas, manchas ou outros sinais gráficos (a linguagem do desenho) usamos como meio para significar algo. Tal como nos primeiros desenhos pré-históricos, também aqui (como de resto em qualquer representação gráfica) a concepção de um sistema figural, seja por correlações de similaridades selectivas, seja por correspondências físicas, seja por mera estipulação codificada, instaura uma qualidade denotativa ou exemplificativa nas marcas, quando estas são traduzidas em, e lidas como, *figuras*. Todas estas dimensões do desenho, que se assumem afinal como elementos fundacionais que se podem projectar em todo o universo das imagens e numa linguagem visual, sublinham a prevalência da sua natureza simbólica.

## 7. Sintomas do gráfico

Observados os aspectos mais proeminentes da linguagem ou da simbolização gráfica e da revisão retrospectiva que fizemos a propósito das propostas de Goodman, estamos finalmente em condições de tentar responder à questão «quando há desenho?», ou seja, tentar adiantar quais as «características distintivas ou indicadoras da simbolização»<sup>(42)</sup> que constituem as pistas para identificar quando uma imagem funciona como desenho, através da hipótese de cinco sintomas do gráfico.

---

<sup>(42)</sup> *WW*, p. 67: parafraseio Goodman para seguir a sua estratégia argumentativa a propósito dos sintomas do estético, adaptada aqui à caracterização do desenho.

- (1) O *analógico* – sendo o desenho uma imagem, então a sua linguagem é analógica. A linguagem ou simbolização gráfica funciona num sistema com densidade sintáctica, pelo que, quando lemos e interpretamos um desenho, «as diferenças mais finas em certos aspectos constituem diferenças entre símbolos» (*WW*: 67-68). A complexidade, o pormenor, a indeterminação ou a saturação das marcas requer sensibilidade, atenção e susceptibilidade para a sua leitura e implicam ambiguidade, abertura e riqueza semântica.
- (2) O *autográfico* – sendo o desenho analógico, então a produção da marca gráfica tem uma qualidade singular e irrepetível, na qual a simbolização assenta; essa qualidade tem implicações importantes para a identidade do desenho. Por um lado, depende de uma acção, de um gesto, de uma «mão» que condiciona a individualidade constituinte da marca. Por outro, essa qualidade distintiva pode exemplificar um estilo ou uma certa assinatura, ou seja, o reconhecimento de «traços do funcionamento simbólico de uma obra que são característicos de autor, período, local ou escola» (*WW*: p. 35). Adicionalmente, a qualidade autográfica também se relaciona com outra característica fundamental que usualmente é apontada ao desenho: na sua essência, o desenho não necessita de instrumentos, meios ou recursos muito sofisticados para a sua produção; a realização de um desenho envolve um processo simples, económico, democrático e transversal. Estes atributos são evidenciados pelo facto de ser um meio de expressão directo de produção de marcas autografadas; o pensamento visual é transmitido de modo imediato, através de um gesto ou acção que o traduz de forma sensitiva e transparente em sinais marcados sobre uma superfície.
- (3) A *representação* – existe no desenho uma pulsão ou vocação primordial para a representação; para a instauração de sistemas de signos que, por figuração gráfica, denotam os objectos que referem. Provavelmente, a origem da representação por imagens reside neste dispositivo simbólico da criação de figuras por inscrições gráficas. O eco dessa vocação primordial e prioritária é particularmente evidente no desenho.

- (4) *A exemplificação* – o mesmo sistema de signos ou linguagem gráfica também instaura figuras que exemplificam, ou seja, que funcionam como instâncias ou amostras de propriedades ou qualidades que literalmente possuem e que sobre elas chamam a atenção, pela sua apresentação gráfica, ou que metaforicamente as refiram, pela expressão gráfica que exibem. No desenho do domínio artístico, a expressão envolve características largamente relacionadas com a densidade e saturação do meio analógico, bem como com a qualidade distintiva da marca autográfica.
- (5) *A projectação* – uma das características mais reconhecidas no desenho é a sua função de projecto, de intensão, de desígnio (ou, se quisermos, de *design*), que implica a referência prospectiva a objectos que não existem. Por um lado, a projectação pressupõe a ideia de que poderão ser construídas ou materializadas coisas, objectos ou mesmo outras imagens através de esboços, esquemas, diagramas, desenhos técnicos, esboços toscos ou artísticos, havendo transferência, projecção, trânsito ou continuidade do desenho para essas coisas (daí falarmos em imagens desenhadas, não só no desenho propriamente dito, mas também na pintura, na escultura, na arquitectura e, na verdade, em todas as manifestações possíveis de imagem). Por outro, a *projectação* implica a própria noção de ideação, de invenção, de revelação, de imaginação (criação de novas imagens), que ligam de forma muito directa o desenho à manifestação criativa de um pensamento visual<sup>(43)</sup>.

---

<sup>(43)</sup> O carácter projectual do desenho está na origem do seu epíteto tradicional de mãe de todas as artes visuais (da pintura, da escultura e da arquitectura, mencionado já nas primeiras referências em C. Cennini, L. Alberti ou G. Vasari). Mas a par da sua função preparatória para a produção de outras obras nas artes visuais, que prevaleceu durante muito tempo, o desenho também se assumiu sempre como arte autónoma, desde o simples esboço ou esquiço ao desenho mais acabado. Independentemente desta ambivalência, o desenho que se manifeste como *projectação* revela-se numa continuidade transitiva, desde o registo dos desenhos originais até às imagens manifestas noutros *media* ou noutros objectos ou artefactos. Veja-se a este propósito «Drawing as Continuum» (Peterbriedge, 2010: 16–19). Sobre a noção de *imagens desenhadas* veja-se o nosso Marcelino (2012: 35–36).

Duas considerações devem ser referidas. Em primeiro lugar, estes sintomas do gráfico são indícios para detectarmos a presença de modos de simbolização de «coisas que funcionam como desenhos»; não são critérios para definir o que é definitivamente um desenho, nem um guia para distinguir bons ou maus desenhos, e aplicam-se indistintamente aos desenhos que ocorrem em todos os domínios: arte, ciência, tecnologia, entretenimento ou mera prática comum. Em segundo lugar, se quisermos apenas considerar os desenhos da esfera da arte, então teremos de cruzá-los com os *sintomas do estético* propostos por Goodman. Curiosamente, há algumas relações de afinidade e sobreposição entre os sintomas do gráfico e do estético: o *analógico* implica a densidade sintáctica e semântica. O *autográfico*, sendo uma consequência do analógico, também se pode relacionar com traços estilísticos característicos do funcionamento simbólico do desenho de um autor (individual ou colectivo), discerníveis pela exemplificação de determinadas propriedades gráficas<sup>(44)</sup>; e a *representação*, mas sobretudo a *exemplificação* no desenho, dependem em larga medida da densidade e da saturação sintáctica, que implicam igualmente a densidade semântica. Aparentemente, a *projectação* (sendo um conceito que nem sequer é referido por Goodman) poderia ser o único sintoma do gráfico a não ter uma relação imediata com o estético. Mas se atendermos com cuidado, a *projectação* configura um caso especial de representação e exemplificação, na medida em que pode envolver a referência a realidades construídas por projecção, por «antepresentação», pela representação ficcional, pela invenção e criação de novas formas

---

<sup>(44)</sup> A associação que aqui estabeleço entre as características autográficas e as estilísticas (mas que não é feita por Goodman) decorre dos aspectos que são constitutivos da expressão gráfica e da densidade e saturação inerentes aos desenhos. O «estatuto do estilo», proposto por Goodman, consiste naqueles traços do funcionamento simbólico – assunto ou conteúdo (denotação); expressão ou modo (exemplificação metafórica); e estrutura ou forma (exemplificação literal) – que são característicos das obras de um autor, período, local ou escola (cf. *WW*: 23–40). Como já defendemos, a exemplificação está implicada no desenho que se manifesta no campo artístico, independentemente de este poder não expressar ou denotar nada, donde, neste domínio, parece-me que se pode estabelecer uma relação consequente entre propriedades formais ou estruturais estilísticas e a natureza autográfica do desenho.

ou imagens<sup>(45)</sup>. Neste sentido, tanto pode implicar a denotação de um objecto possível, de uma coisa por vir, de um plano, como também a exibição de uma coisa imaginada, o esquema de um pensamento, a demonstração dum modelo ou a construção de um objecto ou de um mundo idealizado (quer ocorram em contextos estéticos ou para lá destes). A projectação é a característica do desenho que se manifesta pela criação de novas *figuras*, *i.e.*, na invenção de caracteres gráficos que denotam ou exemplificam; ou seja, no contínuo exercício de recriação de figurações.

## 8. Ser desenho

Chegados a este ponto devemos questionar: afinal de contas, *o que é desenho?* A variedade de tipologias e expressões gráficas do desenho é tão vasta que parece resistir a qualquer abordagem que tente unificar ou delimitar o seu campo. É possível que a fórmula de sintomas do gráfico que adiantamos se possa alargar a outros sintomas aqui não considerados, assim como reduzir os que aqui estão propostos, na medida em que há alguns que se implicam ou subentendem mutuamente. Ou que a designação dos conceitos que eles caracterizam (seguindo o seu sentido goodmaniano) possa ser substituída por outros termos equivalentes ou aplicados a características co-extensíveis a estas. Na verdade, estes cinco sintomas relacionam-se entre si de forma intrincada; e posso adiantar que, sempre que nos defrontamos com um desenho, é muito improvável considerar apenas um, excluindo

---

<sup>(45)</sup> Ainda que Goodman não se refira concretamente ao termo «projectação» (que no caso do desenho pode ser entendido como algo relativo à manifestação de um estágio processual de uma criação ou à projecção de um pensamento visual), o conceito está implicado na sua referência ao papel (cognitivo) da *invenção* (veja-se a secção «Invention», em *LA*: 31-33): esta secção (que pode parecer desenquadrada na sequência do seu livro), tem a meu ver um carácter de manifesto, que se estende ao longo de *LA* e que continua depois em *WW*. A invenção (ou de forma mais específica a projectação) é matéria que está subentendida no seu projecto de investigação sobre o funcionamento de todas as formas de simbolização na construção de mundos (não apenas da arte) e no modo como estas contribuem para a sua «criação e compreensão» (*LA*: p. 265).

qualquer outro. A complexidade e ambiguidade das funções referenciais imanentes ao desenho (e às imagens) desafiarão sempre as certezas de alguma fórmula de sintomas. Afinal de contas, se começamos por aceitar que «um desenho é uma imagem», temos de admitir que há imagens que não são desenhos, há desenhos que não são artísticos, há desenhos que não representam, há desenhos que representam sem se parecer com nada, há desenhos que se parecem com algo sem serem realistas, há desenhos que nada expressam, há desenhos que não exemplificam, há desenhos que não são analógicos, há marcas gráficas que não são autográficas e há projectos que não são desenhados.

A menção a estas incertezas reconvoca os dilemas referidos logo na introdução sobre as reconfigurações que o desenho assumiu hoje e que persistem ainda como interrogações. Primeiro, a questão do digital e, conseqüentemente, do alográfico parece excluída ou não ajustável à caracterização que foi aqui proposta. Segundo, algumas manifestações artísticas contemporâneas que se reclamam como desenho, mas que expandem o seu campo para lá dos seus limites tradicionais, parecem escapar ou contrariar o quadro caracterizador dos sintomas do gráfico. Como pode haver linguagem gráfica em coisas tão dispares como numa instalação espacial, num *happening*, na matéria luminosa ou na paisagem<sup>(46)</sup>? As duas questões referem problemas diferentes e implicam respostas que, para lá do que já foi explanado anteriormente, requereriam uma investigação mais profunda do que aquela que pode ser dada aqui, mas tentaremos, ao menos, indicar sumariamente as pistas para esse desenvolvimento.

A questão mais específica do desenho (ou da imagem) digital envolve um problema de linguagem e de tecnologia. Por um lado, a discussão sobre se será possível conceber um sistema digital (ou uma linguagem notacional) para as imagens foi já levantada e respondida negativamente por Goodman. O argumento baseia-se na fundação das

---

<sup>(46)</sup> Veja-se, por exemplo, casos destes em obras de artistas como Joëlle Tuerlinckx, James Turrell, Robert Smithson, Walter de Maria, Richard Long, Dennis Oppenheim, Christo ou Anthony McCall, onde o desenho é formal e conceptualmente incorporado no seu trabalho de forma subliminar em diversas dimensões como pensamento, processo, acção ou gesto; sobre estas perspectivas contemporâneas do desenho, veja-se Pereira (2022).

práticas instituídas da produção e fruição de imagens que estabelecem a «autorização» para as formas de simbolização que ocorre das imagens «legitimamente projectadas de uma classificação prévia». A «autoridade» desta prática anterior condiciona e, em última instância determina, a leitura e a interpretação de imagens de forma analógica (mesmo que estas tenham sido convertidas ou produzidas digitalmente)<sup>(47)</sup>. Um caso diferente, por outro lado, é aquele que se relaciona com a questão tecnológica da conversão entre analógico e digital, tratada por Goodman como um problema de *tradução* por processos de supressão ou suplementação<sup>(48)</sup>. Todavia, os avanços tecnológicos da

---

<sup>(47)</sup> Veja-se *LA*: 194-198; e ainda, *RP*: 126-131. Contudo, como o próprio Goodman admite, é possível a ocorrência de sistemas híbridos ou mistos, como no caso dos desenhos em projectos de arquitectura, que combinam notação e representação, em diagramas e plantas, funcionando alograficamente como partituras de edifícios (cf. *LA*: 219-221). Mas há outras situações curiosas possíveis. Por exemplo, um enunciado escrito de um exercício de geometria descritiva (um sistema de representação por dupla projecção ortogonal, com convenções estabelecidas que lhe garante «autoridade») funciona como uma partitura a partir da qual as representações gráficas correctamente executadas em cada desenho são «instâncias genuínas» da representação que é prescrita no enunciado. O sistema é digital na primeira etapa (o enunciado é notacional ou linguístico e, portanto, alográfico), mas analógico na segunda etapa (a execução gráfica do desenho é representacional e, portanto, autográfica). De modo similar, noutro contexto, a série de trabalhos *Wall Drawings*, produzida a partir dos finais da década de 60 do século xx pelo artista Sol Le Witt, apresentam-se em configurações gráficas abstractas concebidas a partir de diagramas que são «partituras» (digitais) com instruções para as executar em desenhos sobre paredes. Trata-se de um sistema singular, com a «autoridade» circunscrita à prática artística deste autor, com o objectivo de eliminar qualquer marca autográfica da expressão manual do autor/artista e reduzir o desenho à sua dimensão puramente conceptual. A «pauta» do desenho consiste numa folha certificada pelo próprio artista, com as indicações precisas para a sua execução. Ou seja, um desenho que se pretende alográfico, como uma peça que pode ser transmitida e replicada, ao ser correctamente riscada por qualquer desenhador ou executante, funcionando como instância da obra definida pela partitura do diagrama.

<sup>(48)</sup> Curiosamente, neste contexto Goodman fala em processamento de *mensagens* e não de imagens (*LA*: 164-170). Na passagem do analógico para o digital ocorre um processo de nivelamento com o registo parcial ou sincopado da informação, e na passagem do digital para o analógico ocorre um processo de adição de informação por interpolação ou extrapolação.

automatização digital actualizaram a possibilidade teórica especulada por Goodman (cf. *LA*, p. 198)<sup>(49)</sup>. Essa automatização tem permitido abrir processos inéditos nos modos de produção e processamento das imagens, introduzindo uma «reclassificação» da prática antecedente, adicionando novos métodos criativos que se vieram a sedimentar como prática estabelecida (como sistema com «meios» e «autoridade») e que «licenciaram» a possibilidade da transformação, reconversão ou manipulação da informação gráfica ou visual, mas sobretudo a sua reprodução e transmissão, preservando a identidade das obras a ponto de as reconfigurar enquanto «réplicas verdadeiras» da imagem originalmente criada com os instrumentos deste *media*. Neste sentido específico, o desenho digital é, de facto, alográfico<sup>(50)</sup>.

A resposta à segunda questão – relativa aos casos de desenho expandido, híbrido, *intermedia*, miscigenado, que desafia as fronteiras entre disciplinas ou os limites das classificações estabelecidas para o seu campo nas práticas artísticas contemporâneas – entronca directamente com o problema de fundo deste texto, quando optámos por analisar aquilo que é ontológico no desenho, revendo aquilo que o define à luz da teoria simbólica de Goodman. A tendência natural para fixar qualquer definição é a da compulsão para encontrar contra-exemplos e argumentos que a refutem (ou de a blindar em defesa do contraditório). No caso do desenho, as tentativas de o definir ao longo da história da sua teoria e prática, quer de forma positiva (o desenho é ...), quer negativa (... o que o desenho não é), esbarraram sempre em

---

(49) Convém distinguir aqui o princípio teórico do funcionamento dum «sistema digital» e aquilo que se convencionou chamar «revolução digital», consequência das constantes evoluções da computação e instrumentação tecnológica digital, e da consequente «digitalização» da vida e do mundo actual, que se implementou também como prática estabelecida da «história de produção» de imagens.

(50) Para todos os efeitos, uma imagem contida num ficheiro digital funciona como uma partitura, da qual as correctas execuções através de impressões numa página ou de projecções num ecrã contam como instâncias genuínas da mesma obra. A característica alográfica do desenho digital é consequência da mudança de paradigma nas práticas que se tornaram estabelecidas na produção deste tipo de imagens, tornando irrelevante a «distinção entre original e cópia» (cf. *LA*: p. 113). Há aqui uma diferença substancial com o caso da gravura ou o caso similar de obras singulares ou múltiplas, com uma ou duas etapas, que permanecem autográficas.

formulações incompletas, inconclusivas, grandiloquentes, não exclusivas ou simplesmente de compromisso. O desenho tanto é definido como linha, mancha, tom, representação, expressão, figuração, «coisa gráfica», «coisa mental» ou apenas como «trabalhos sobre papel»; se é certo que o desenho é tudo isso, também o são outras imagens, símbolos ou obras de naturezas muito diversas. Muitas das abordagens procuraram uma definição centrada nesta ou naquela qualidade específica do desenho – material, essencial, mental –, mas até hoje não encontrei nenhuma que capte *a* característica ou propriedade que constitui o traço distintivo restrito, ou o denominador comum para o desenho. Penso que o carácter aberto e ubíquo do desenho torna infrutífera a tarefa de o fechar numa definição em termos de condições necessárias e suficientes. Mesmo a nossa tentativa de caracterizar o elemento gráfico por sintomas, como um domínio agregador do desenho, concluiu que este não pode ser reduzido a um princípio finito ou unitário, precisamente porque o desenho não tem uma *delimitação* que lhe seja absolutamente exclusiva, mas muitas que se manifestam em características partilháveis, relacionáveis ou sobreponíveis com outras linguagens, sistemas, práticas, disciplinas, ciências, versões ou mundos, com funcionamentos simbólicos muito diferenciados. Ainda assim, julgo que a opção centrada na análise do funcionamento simbólico da linguagem gráfica seja a abordagem mais prioritária e, talvez, a mais promissora para uma investigação sobre o papel fundacional do desenho na linguagem visual das imagens.

Se ser desenho é ser símbolo, e se ser símbolo depende sempre de um funcionamento referencial que é estabelecido num dado sistema simbólico, então um desenho (ou imagem) pode funcionar como tal umas vezes e outras não. Tal como no exemplo da cadeira e da pedra, se um desenho de Goya for usado para embrulhar salame, não está a funcionar como imagem (ainda que lhe chamemos desenho). E se uma cadeira vulgar for deslocada da sua função utilitária habitual e incorporar uma obra de arte como a de Kosuth, passa a ter um funcionamento simbólico e a ser lida também como imagem (ainda que continue a ser uma cadeira)<sup>(51)</sup>. Assim, nada é intrinsecamente um símbolo

---

<sup>(51)</sup> Sigo, como é evidente, a argumentação e os exemplos análogos em «When is Art?» (*WW*); ver também o início da secção 2 deste texto. No meu exemplo,

(ou uma imagem). E nada é intrinsecamente um símbolo de determinada espécie. Tal como a cadeira e o escadote, as letras que aparecem em pinturas de Jasper Johns ou em desenhos de Ana Hatherly funcionam sobretudo como imagem (e, mais especificamente, de modo gráfico, como desenho); de forma idêntica, se um texto exaltar propriedades caligráficas ou tipográficas formalmente inventivas, além de símbolo verbal, funciona igualmente como símbolo pictórico ou gráfico. Por outro lado, se uma série de desenhos dispostos de tal forma na parede de um museu capturado por militares indicar cripticamente a posição do inimigo, esses desenhos estão a referir, não como símbolo gráfico, mas sim como símbolo notacional (cf. *LA*: p. 41). Não se trata de um relativismo arbitrário ou subjectivo, mas contextual ao sistema<sup>(52)</sup>. Quando vejo a imagem de um cão numa nuvem, estou a projectar a leitura habitual que faço do desenho de um cão (ou seja, a *figura* de um cão); a mediação daquele objecto (ou o agenciamento daquela experiência) converteu-se momentaneamente em artefacto significativa (em desenho). A relevância da natureza física material ou da experiência perceptiva da imagem, bem como de intenções ou de relações causais, desvanecem-se e fundem-se na noção de símbolo: «quase tudo pode estar por quase tudo» (*LA*: p. 5). Funcionar como desenho (ou imagem) não depende da estrutura material ou das propriedades internas físicas de qualquer objecto, ou tampouco da experiência sensível subjectiva que lhe está associada, mas do sistema simbólico onde esse objecto ou experiência se integram; depende sim da *interpretação* que ocorre quando «lemos o objecto» correctamente como imagem e como desenho, em função de um contexto que é intersubjectivo. Como existem muitos sistemas simbólicos em contextos variados, por vezes múltiplos e complexos, que convocam funcionamentos muito distintos,

---

refiro-me à obra *Uma e Três Cadeiras*, de Joseph Kosuth, de 1965. Incidentalmente, nesta obra coexistem na mesma imagem diferentes objectos mediados por símbolos pictóricos, linguísticos e representacionais, que, como um todo, activam a sua interpretação enquanto símbolo estético.

<sup>(52)</sup> Uma vez adoptado um sistema (ou versão), o símbolo torna-se uma questão de facto nesse sistema (ou mundo). Um argumento que decorre da sua posição construtivista de múltiplos mundos (correctos e válidos), feitos de «versões-de-mundo» e sistemas simbólicos. Sobre a questão da correcção e validade epistemológica de sistemas e versões, veja-se Goodman (1996) e *WW*.

a mesma imagem pode funcionar de modos diversos. De igual forma, o desenho pode transitar no tempo e no espaço, entre diferentes objectos e acontecimentos, ou ser reconhecido de modos híbridos em domínios não habituais. Assim, as dificuldades anteriormente indicadas com a amplitude de características que as imagens podem assumir não são explicáveis à luz de dicotomias sujeito/objecto, natural/artificial, mas de acordo com a amplitude das funções simbólicas que elas podem veicular. O mesmo se aplica às imagens que são desenhadas, sempre que nelas se reconheçam sintomas do gráfico<sup>(53)</sup>.

Acreditamos que o estudo da variedade dos muitos sistemas simbólicos e dos seus modos de significação nos fornece as bases para pensar uma filosofia do desenho<sup>(54)</sup> e para a caracterização das propriedades mais relevantes envolvidas nos objectos gráficos; para investigar os termos e conceitos mais adequados às suas funções referenciais; o léxico e os predicados que os desenhos denotam ou pelos quais são exemplo; *i.e.*, os muitos nomes do desenho (sejam eles substantivos, verbos ou adjectivos). Esse estudo permite-nos, enfim, mapear e explicar as múltiplas ocorrências da *linguagem gráfica*, na prática quotidiana, na percepção, na ciência e no complexo mundo da arte, mesmo nas situações menos espectáveis ou mais inusitadas.

Se no fim deste périplo o leitor ficar com as expectativas esvaziadas sobre uma resposta ao que afinal define o desenho, temos de aceitar que essa é a consequência inevitável de ter deslocado a busca estéril de captar as propriedades exclusivas, fixas e permanentes daquilo que o circunscreve, para indagar pelas propriedades partilháveis, flutuantes e contextuais daquilo que constitui o funcionamento simbólico do

---

<sup>(53)</sup> Em suma, a simbolização pode ir e vir, e qualquer objecto pode funcionar simbolicamente (de modos diferentes até) umas vezes e não outras. É claro que há certas coisas que usualmente funcionam simbolicamente de forma mais permanente do que outras porque foram construídas, de acordo com uma prática estabelecida (de uma «autoridade»), para serem reconhecidas como artefactos significantes de determinada espécie (imagens, palavras, músicas, etc.), razão pela qual são classificadas dessa forma (veja-se *WW*: 69-70). Reconhecer uma imagem (ou um desenho) é subentender que ela simboliza (e a forma como o faz).

<sup>(54)</sup> Enquanto ramo da filosofia da arte, mas também da filosofia da ciência, da linguagem ou do conhecimento.

desenho<sup>(55)</sup>. Na diferença entre *o que é desenho e quando há desenho*, reside a distância que separa o *ser* e o *haver* desenho.

## Referências

- BEARDSLEY, Monroe. «*Languages of Art and Art Criticism*». *Erkenntnis*. 12. 1, 1978. 95-118.
- CARMO D'OREY, Maria do. *A Exemplificação na Arte: Um Estudo sobre Nelson Goodman*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1999.
- COULMAS, Florian. *The Writing Systems of the World*. Oxford: Basil Blackwell, 1991.
- GOMBRICH, Ernst. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Londres: Phaidon Press, 2005.
- GOMBRICH, Ernst. *The Image and the Eye. Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. Londres: Phaidon Press, 2002.
- GOODMAN, Nelson. *The Structure of Appearance* (3.<sup>a</sup> ed.). Dordrecht/Boston: D. Reidel Publishing Company, 1977.
- GOODMAN, Nelson. [LA]: *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, (2.<sup>a</sup> ed.). Indianápolis/Cambridge: Hackett Publishing Company, 1976.
- GOODMAN, Nelson. Book Review: *Art and Illusion* (...). *The Journal of Philosophy*. 57. 18, 1960. 595-599.
- GOODMAN, Nelson. [PP]: *Problems and Projects*. Indianápolis/Nova Iorque: The Bobbs-Merrill Company, 1972.
- GOODMAN, Nelson. [WW]: *Ways of Worldmaking*. Indianápolis/Cambridge: Hackett Publishing Company, 1978.
- GOODMAN, Nelson. [FFF]: *Fact, Fiction, and Forecast* (4.<sup>a</sup> ed.). Cambridge/Londres: Harvard University Press, 1983.
- GOODMAN, Nelson. [MM]: *Of Mind and Other Matters*. Cambridge/Londres: Harvard University Press, 1984.
- GOODMAN, Nelson. «The Way the World Is». In: P. McCormick (org.), *Starmaking* (pp. 3-10). Cambridge/Londres: MIT Press, 1996.

---

<sup>(55)</sup> Como referimos na introdução, esta conclusão decorre do mesmo argumento de Goodman a propósito do problema da definição da arte (WW. 66-70). Ainda assim, há uma diferença subtil entre a formulação «quando é arte?» e «quando há arte?».

- GOODMAN, Nelson & Elgin, Catherine. [RP]: *Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences*. Indianápolis: Hackett Publishing Company, 1988.
- KULVICKI, John. *On Images: Their Structure and Content*. Oxford: Oxford University Press, 2006.
- MARCELINO, Américo. *Da Semelhança no Desenho. Representação e Dispositivos Ópticos em Imagens Desenhadas*. (Tese de Doutoramento em Belas-Artes/Desenho). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2012.
- MARCELINO, Américo. *Representação e Realismo. Um Estudo sobre a Natureza da Imagem na Obra de Nelson Goodman* (Dissertação de Mestrado em Estética e Filosofia da Arte). Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 2003.
- MAYNARD, Patrick. *Drawing Distinctions: The Varieties of Graphic Expression*. Local: Cornell University Press, 2005.
- PEREIRA, Dilar. *Os Limites do Desenho. Perspectivas Contemporâneas: Hibridação e Transitus*. (Tese de Doutoramento em Belas-Artes/Desenho). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2022.
- PETHERBRIDGE, Deanna. *The Primacy of Drawing: Histories and Theories of Practice*. Yale University Press, 2010.
- ROBINSON, Andrew. *The Story of Writing*. Thames & Hudson, 2020.

Este livro é, antes de mais, uma homenagem à pessoa e à obra filosófica de Maria do Carmo d’Orey, filósofa, artista e professora de Estética da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FLUL). Os ensaios deste volume dividido em três partes – Arte e Realidade, Arte, Imagem e Significado e ainda Exemplificação e Expressão – são assinados por pessoas de várias gerações e contextos, unidas pela estética filosófica e pelo simbolismo deste gesto de reconhecimento. A maior parte dos artigos lida, portanto, com vários aspectos da Filosofia da Arte, especialmente da filosofia de Nelson Goodman.

Carmo d’Orey terá dito certa vez que havia no jardim uma flor que abria no dia do seu aniversário. Por essa razão, as suas sobrinhas procuraram-na, precisamente no dia em que a tia completaria o nonagésimo aniversário, e descobriram uma planta de floração noturna, muito provavelmente uma *Epiphyllum oxypetalum*, conhecida por múltiplos nomes comuns como «Rainha da Noite» ou «Flor da Lua». A capa deste livro exhibe, por isso, ao mesmo tempo um tributo pessoal e algo teoricamente relevante. A moldura conceptual em torno da flor ilustra a ideia de exemplificação: coisas diferentes que inesperadamente funcionam como símbolos de qualidades comuns, tornando a metáfora possível. Entre a apresentação desta homenagem e o desabrochar da «Flor da Lua», assinalamos não apenas um aniversário, mas uma vida humana singular.



Esta edição foi possível graças ao apoio de

