



## Estudo semiótico da interface gráfico-digital interativa *Picasso Head*

Ângela Ribas Cleve Costa\*

Márcia Melo Bortolato\*\*

Richard Perassi Luiz de Souza\*\*\*

**Resumo:** A teoria semiótica proposta por Charles Sanders Peirce (1839-1914) é parcialmente apresentada neste texto, indicando recursos teóricos para uma reflexão sobre a interface gráfico-digital *Picasso Head*. Essa é uma interface gráfico-interativa, multimídia e hipertextual que oferece ao usuário a possibilidade de compor desenhos. Para tanto, é disponibilizado um acervo gráfico predeterminado, com diversos traços que se assemelham à expressão gráfica dos desenhos do artista espanhol Pablo Picasso (1881-1973). A fama do artista justifica a proposta da interface, que convida o usuário a compor desenhos de cabeças humanas, com traços previamente escolhidos no repertório de expressões do artista. Os traços pré-existentes e disponibilizados na interface são índices gráfico-digitais que possibilitam ao usuário compor desenhos na forma de signos icônicos que, consideradas as devidas proporções, se mostram semelhantes em alguns aspectos aos retratos anteriormente produzidos pelo artista. A plasticidade da mídia digital permite o livre exercício de composição de novas figuras a partir da escolha de elementos predeterminados. Esses recursos caracterizam a interface como um ambiente lúdico-interativo, projetado e destinado para diversão, criação, informação e conhecimento, introduzindo aspectos significativos diferenciados que vão além dos significados imediatamente percebidos, porque se apresenta como campo de possibilidades diversas no relacionamento com o usuário.

**Palavras-chave:** interface gráfico-digital, desenho, diversão, conhecimento

### Introdução

Todo produto gráfico, constituído como fonte de informação, é composto por elementos organizados de tal maneira que possam auxiliar na transmissão de conteúdos ou significados, bem como na percepção dessas mensagens pelos receptores. A semiótica propõe um método de análise sistemática dos diversos elementos de uma mensagem, no sentido de esclarecer o seu processo de significação e explicar como ocorre sua compreensão no contexto cultural de leitura.

O objeto considerado neste texto é uma interface gráfico-digital interativa, multimídia e hipertextual, denominada "*Picasso Head*". Aqui, a descrição da interface em estudo é apresentada como base para o desenvolvimento de uma reflexão semiótica. O recorte proposto evidencia a relação estabelecida entre os recursos disponíveis na interface e as características das obras do artista Pablo Picasso. A notabilidade de Picasso, como artista de renome na cultura mundial, torna interessante e atrativa a proposta e a dinâmica

da interface, justificando o interesse teórico e a escolha do objeto de estudo.

### 1. Descrição da interface

O sítio *Picasso Head*, que está disponível na Internet, se apresenta como uma interface digital interativa voltada para a produção de desenhos gráfico-digitais, sugerindo o estilo característico dos desenhos de Picasso. Baseando-se nos traços do artista espanhol, a proposta da interface é promover a criação de desenhos de cabeças, variando-se as proporções e as posições dos traços pré-existentes, tendo em vista a possibilidade de compor desenhos que lembrem as obras de Picasso.

#### 1.1. Observação da interface com ênfase na página "create"

Do ponto de vista técnico, proporcionalmente, as dimensões da interface são fixas e, portanto, independem do navegador. Além disso, apresenta características

\* Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Endereço para correspondência: { angelacleve@uol.com.br }.

\*\* Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Endereço para correspondência: { marcia.ead.ufsc@hotmail.com }.

\*\*\* Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Endereço para correspondência: { richard.perassi@uol.com.br }.

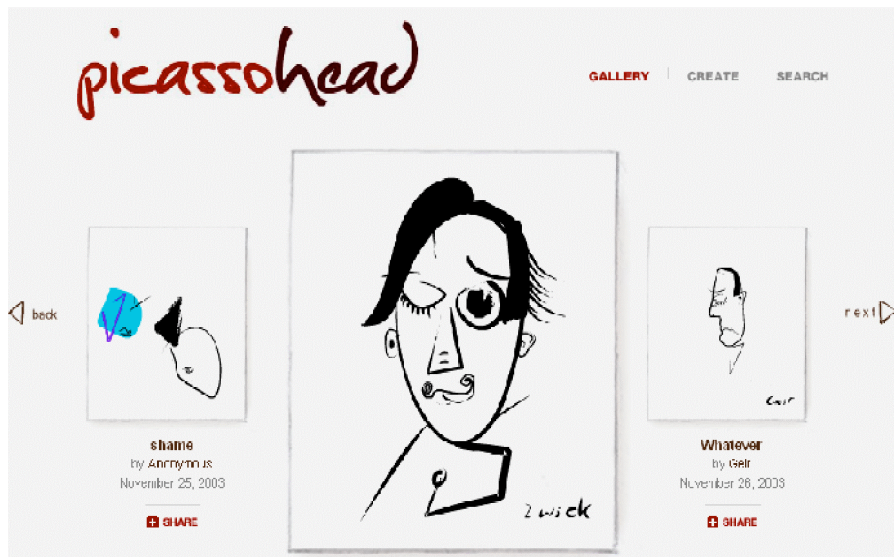
de linguagem computacional *Flash*, porque esse recurso permite o tipo de *layout* que é observado, com imagens e vetores com boa definição gráfico-visual. A composição foi organizada sobre um *grid* horizontal, porque a dimensão de largura é maior que a altura, facilitando a organização estética e ergonômica dos poucos elementos gráficos dispostos em cada página da interface.

A percepção da interface é imediatamente influenciada pela força do título “*Picasso Head*”, que aparece com destaque em todas as sessões e páginas da interface. Sobre o fundo branco e em grande formato, com relação ao campo visual da página, o título aparece na parte superior da página, em fonte cursiva e moderna, lembrando a própria assinatura de Picasso. As palavras do título são compostas cromaticamente em dois

tons de vermelho escuro, sendo que a palavra “*head*” apresenta um tom mais escuro, que pode ser indicado como um tom de marrom avermelhado (fig. 1).



**Figura 1**  
Logotipo do sítio. Fonte: Sítio *Picasso Head*

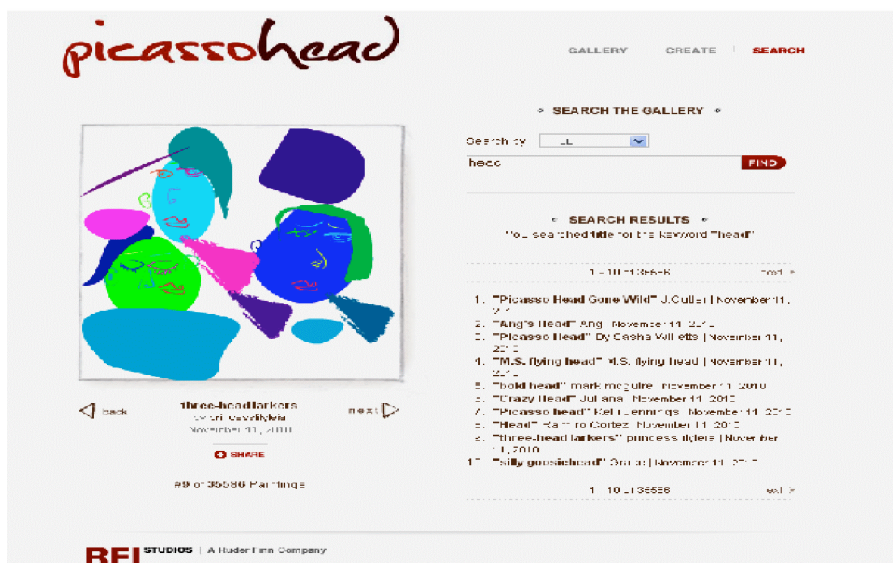


**Figura 2**  
Página-galeria. Fonte: Sítio *Picasso Head*

Nas páginas, no lado oposto ao título, aparecem *links* ou atalhos representados pelas palavras: “*gallery*” (galeria), “*create*” (crie) e “*search*” (procure). O primeiro *link* ou atalho dá acesso a uma página-galeria (fig. 2), que dispõe em sequência diversos desenhos que foram feitos por usuários de todo o mundo. O atalho “*create*” dá acesso a uma página-ateliê, em que o usuário pode desenhar, utilizando os recursos gráficos disponíveis. Por fim, o atalho “*search*” (fig. 3) possibilita a pesquisa ao banco de imagens, com desenhos realizados por

usuários, através de um sistema de busca por título ou por autor.

Focando na página “*create*” (fig. 4), observa-se que predomina o fundo ou *background* branco, que pode ser relacionado ao branco tradicional das folhas de papel. Na parte superior esquerda, permanece o nome “*Picasso Head*”, com as características já descritas e a sequência de *links* ou atalhos para as páginas da interface.



**Figura 3**  
Página de dados para pesquisa. Fonte:  
Sítio *Picasso Head*



**Figura 4**  
Página “create”, (ateliê de criação dos  
desenhos). Fonte: Sítio *Picasso Head*

Na parte inferior da composição aparecem ícones indicativos (fig. 5) do sistema de acionamento das ferramentas, voltados para o trabalho interativo do usuário na realização de seu desenho, a partir dos traços que sugerem o estilo gráfico associado a Picasso.

Da esquerda para a direita do leitor-usuário, o primeiro ícone apresenta a estilização gráfica de uma paleta de pintura, com pequenas manchas nas cores amarela, laranja, verde, azul e violeta, apresentando

também a palavra “color” (cor). Em seguida, há em sequência três ícones que apresentam setas ou flechas indicativas, sendo duas horizontais entre traços e uma curva, cujas funções são basicamente para ampliar ou reduzir o tamanho ou girar o elemento inserido.

Os próximos dois ícones, ainda à direita do leitor-usuário, apresentam desenhos de losangos parcialmente cercados por linhas para representarem folhas sobrepostas, indicando a possibilidade de sobrepor



uma tela em branca sobre a que foi trabalhada e também realizar a operação inversa, retornando à tela

anterior. Isso é confirmado pelas expressões “bring forward” e “send backward”, que aparecem escritas sob os ícones.



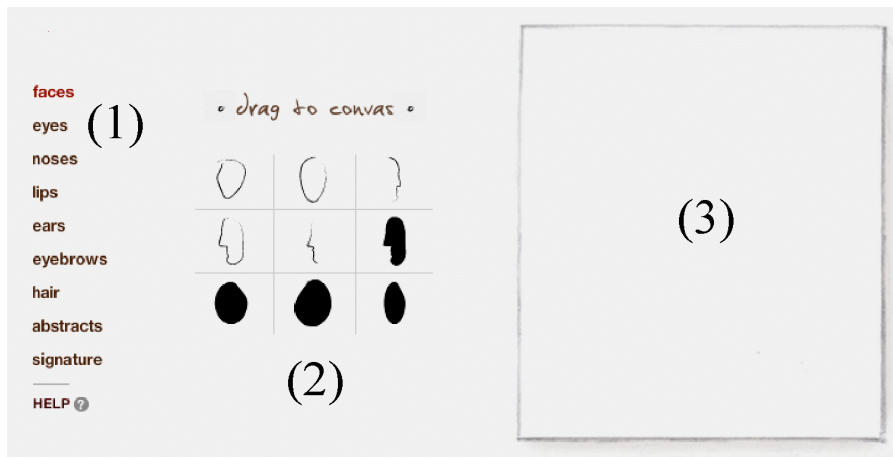
**Figura 5**

Ícones da parte inferior da tela, em sequência horizontal. Fonte: Sítio Picasso Head

Há uma última sequência de ícones, sendo que o primeiro apresenta dois triângulos espelhados a partir do vértice, com uma seta acima e a palavra “flip” escrita abaixo, indicando o comando para inverter a posição do elemento escolhido. O outro ícone apresenta um desenho de secção de cone invertido e um pequeno segmento de linha como uma representação de lixeira, abaixo da qual aparece a palavra “delete”. Por fim, há o último ícone da sequência composto pelo desenho de um plano curvo parcialmente cercado por linhas

e justaposto a uma seta curva, representando uma folha sendo destacada de um bloco de papel, acima da expressão “start over”. O conjunto composto pelo ícone e pela expressão indica o comando “reiniciar a composição”.

Na parte central da página (fig. 6-1), entre o título e os atalhos na parte superior e os ícones de trabalho da parte inferior, há um retângulo definido por linhas, em tom cinza claro, que demarca o espaço para a composição.



**Figura 6**

Parte central da página: (1) menu de palavras, (2) colunas de traços, (3) espaço retangular para composição. Fonte: Sítio Picasso Head

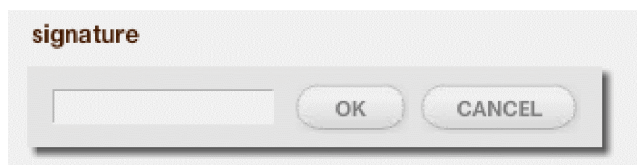
Na parte da tela mais à esquerda do leitor-usuário, há um título escrito em fonte cursiva e moderna, “*drag to canvas*”, que significa “arraste para a tela”. Essa expressão determina que o usuário deve escolher um dos elementos que aparecem em seguida, arrastando-o com o cursor para o espaço que representa a tela, o qual é delimitado pelo retângulo com linhas cinzas. Pois, aparecem em sequência conjuntos de traços e figuras justapostos em colunas verticais ou linhas horizontais, dispostos entre linhas finas (fig. 6-2). Esses traços e figuras são oferecidos como opções para o usuário compor seu próprio desenho. Todos os traços observados são escuros, simples, expressivos e quase todos aparecem como desenhos estilizados de partes do rosto e da cabeça humana.

Mais à esquerda do leitor-usuário, já na lateral da tela, aparece uma coluna de palavras (fig. 6-3), em paralelo às colunas de traços, compondo um menu vertical com os seguintes termos: “*faces*” (faces), “*eyes*” (olhos), “*noses*” (narizes), “*lips*” (lábios), “*ears*” (orelhas), “*eyebrows*” (sobrancelhas), “*hair*” (cabelo), “*abstracts*” (abstrações), “*signature*” (assinatura) e “*help*” (socorro). Todas as palavras aparecem primeiramente no tom marrom avermelhado e, quando um ícone do menu

é acionado a palavra passa a expressar a cor vermelha escura, seguindo as variações tonais propostas no logotipo da interface.

Cada palavra atua como chave para um comando, o qual altera a sequência de traços nas colunas de opções. Por exemplo, quando o comando “*lips*” é acionado, as colunas de traços apresentam sequências de grafismos para representar lábios. Entre as nove opções de comando, há sete que apresentam sequências de grafismos representativos de partes do rosto ou da cabeça e uma que apresenta um conjunto de grafismos abstratos, sem caracterizarem nenhum elemento figurativo.

Ao ser acionado, o comando expresso na palavra “*signature*” faz aparecer uma caixa de texto para que o usuário escreva seu nome e, em seguida, acione outro comando que pode ser o expresso pela sigla “ok” ou pela palavra “cancel” (fig. 7). O acionamento do comando “ok” faz que o nome escrito pelo usuário apareça em letras cursivas na parte inferior direita do campo de composição do desenho. O comando “cancel” limpa a caixa de texto, permitindo então novas providências.



**Figura 7**  
Imagem do comando “signature”, depois de acionado, pronto para receber a escritura do nome do usuário. Fonte: Sítio *Picasso Head*

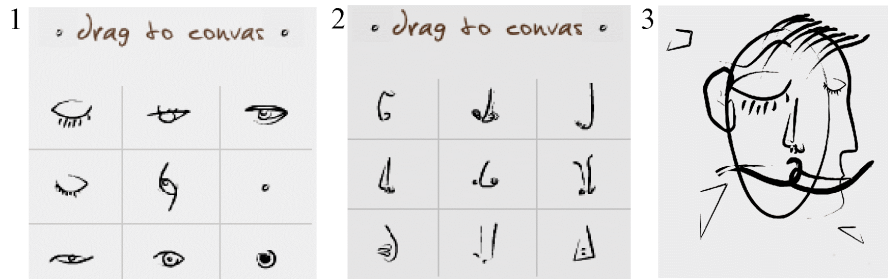
Por fim, a lista do menu oferece o comando expresso pela palavra “*help*”, que aparece escrita com letras vermelhas escuras, sendo seguida por um ponto de interrogação. Isso caracteriza um padrão de comando já codificado para solicitação de ajuda na *web*.

## 1.2. Descrição dos procedimentos possíveis

O usuário pode escolher entre nove opções de traços ou figuras, que são dispostas em cada conjunto de opções, representando formatos ou perfis de rostos,

olhos (fig. 8-1), narizes (fig. 8-2) e outros elementos disponíveis no menu principal. Assim, alterando o tamanho, a cor e a posição dos traços sobre o espaço de composição, o usuário pode compor seu desenho. Para realizar essas operações, o usuário utiliza o menu localizado na parte inferior da interface, cujos ícones já foram descritos.

A combinação dos elementos possibilita uma infinidade de resultados diferentes, que expressam as opções do processo criativo do usuário associadas a partir de traços característicos do estilo do artista.



**Figura 8**

(1) Conjunto de opções de olhos, (2) conjunto de opções de narizes, (3) desenho composto. Fonte: Sítio *Picasso Head*

Escolhendo, transferindo, alterando as proporções e combinando traços e figuras no espaço do retângulo configurado com linhas cinzas que delimita o campo de trabalho, o usuário compõe seu desenho gráfico-digital, sugerindo o estilo de Picasso. O novo desenho pode ser gravado na memória do programa e, posteriormente, pode ainda ser enviado para fazer parte da galeria virtual que é exibida em uma página da interface (fig. 2). Sempre que se desejar, é possível recuperar o arquivo e exibi-lo na interface (fig. 3), utilizando-se dos recursos de busca e recuperação que estão disponíveis para o manejo dos usuários.

## 2. O contexto artístico-cultural

Pablo Picasso (1881-1973) é considerado o artista cuja obra define a Arte no século XX, sendo um artista moderno que conquistou seu espaço entre os gênios mais populares de toda História da Arte.

Ao criticar a apreensão das obras de arte através da mídia de massa, tendo em vista a exposição das obras de Picasso, em 2004, no espaço cultural denominado “Oca”, localizado dentro do Parque Ibirapuera, na cidade de São Paulo, Hélio Nunes (2004) escreve a seguinte frase em seu artigo: “Picasso é repetidamente apontado como o maior pintor do século XX e, justamente por ser apontado como tal, recebe ainda mais publicidade, em detrimento de outros artistas de igual importância...”.

Não é interesse deste texto discutir o mérito da questão proposta acima, todavia, a afirmação é importante na medida que em confirma a popularidade e a publicidade do nome Picasso e de suas obras.

Por exemplo, no dia 12 de dezembro de 2010, utilizou-se a ferramenta Google, para uma pesquisa de aproximadamente doze segundos na Internet, o nome “Picasso” atingiu vinte milhões e quatrocentos mil resultados. No mesmo dia, uma pesquisa semelhante sobre o nome “Da Vinci” atingiu a marca de vinte e dois milhões e trezentos mil resultados. Esses resultados indicam que, no grande acervo cultural, popular e

contemporâneo, que é a Internet, a presença simbólica de Pablo Picasso se aproxima à de Leonardo Da Vinci (1452-1519).

Além de o nome “Picasso” ter conquistado grande popularidade, as suas obras ainda apresentam um estilo único, inconfundível, que foi saudado e imitado por outros artistas modernos que investiram no estilo Cubista, aproximando-se ou distanciando-se das características pessoais de Picasso. Por exemplo, a influência de Picasso e a aderência ao Cubismo estão expressas na obra do artista brasileiro Cândido Portinari. Isso é confirmado no livro *Cândido Portinari*, no qual está registrado que “o diálogo com Picasso, que se mostrara tão profícuo ao longo dos anos 30, é renovado após o impacto que a visão de Guernica provocou em Portinari” (Fabris, 1996, p. 103).

A fama como artista e a publicidade em torno de seu nome e de suas obras explicam o forte apelo do sítio *Picasso Head*, junto a uma expressiva parcela da população de grande parte do mundo. Pois, depois de quase cinquenta anos de sua morte, a obra de Picasso é cada vez mais reconhecida como marco cultural do Modernismo. Suas obras são disputadas e expostas por museus do mundo inteiro, além de existir o Museu Picasso de Barcelona, o Museu Pablo Picasso de Málaga e o Museu Picasso de Buitrago, todos em Espanha.

Em suas obras, Picasso desenvolveu o estilo cubista que, anteriormente, já havia sido prenunciado por Paul Cézanne (1839-1906). O estilo expressionista, cujo precursor foi Vincent Van Gogh (1853-1890), também aparece nas obras cubistas de Picasso, porque cores e tons fortes são delimitados por linhas de contorno bem definidas. A diferença visual que distingue o estilo cubista é que as linhas expressionistas expressam uma tendência geométrica e as áreas pintadas são estruturadas para sugerir a superposição de planos. Além disso, Picasso foi muito influenciado pela estilização expressa nas máscaras e esculturas africanas (Perassi,

2005, p. 104), com as quais ele teve contato na cidade de Paris.

A obra pré-cubista que inspira as duas fases cubistas da obra de Picasso é intitulada *Les demoiselles d'Avignon* (As senhoritas de Avinhão), referindo-se às prostitutas que, na época, eram moradoras dessa rua

na cidade de Barcelona. Na obra (fig. 9) encontram-se todas as características que vão marcar as obras da primeira fase cubista de Picasso e, também, o estilo gráfico que caracteriza os traços e as figuras que são apresentadas como opções de desenho na interface *Picasso Head*.



**Figura 9**

*Les demoiselles d'Avignon* (1906).  
Pintura sobre tela - Pablo Picasso. Fonte:  
Perassi (2005)

Na imagem da obra é possível perceber as cores intensas, os fortes contrastes e os planos recortados, com tendência geométrica. O conjunto sugere a superposição das formas. Além disso, há desenhos que representam olhos, narizes e bocas, demarcados por linhas bem definidas (fig. 10), em certas partes, as linhas também contornam as áreas de coloridas. Alguns traços que representam os componentes da face e da cabeça, das figuras compostas no quadro, como olhos e narizes, são idênticos aos traços apresentados como opções de desenho na interface *Picasso Head* e outros são semelhantes, evidenciando que os traços dispostos na interface foram retirados diretamente das obras de Picasso.



**Figura 10**

*Les demoiselles d'Avignon* (detalhe).  
Imagem alterada com alto contraste tonal. Fonte da imagem original: Perassi (2005)

O estilo de Picasso, portanto, pode ser reconhecido porque um conjunto de índices foi retirado de suas obras e disponibilizado na interface. Esses índices gráficos são iconicamente relacionados aos modelos de influenciaram o próprio artista, como as obras de Cézanne, as obras de Van Gogh e as máscaras africanas.

### 3. A teoria semiótica

Considerando-se as ideias de Peirce (2008) e de Santaella (2006), é possível indicar semiótica como uma ciência dos signos e dos processos significativos, na natureza e na cultura, cujo objeto de investigação é composto por todas as linguagens e os processos comunicativos possíveis. A etimologia da palavra “semiótica” deriva da raiz grega “*semeion*”, que significa “signo”. Charles Sanders Peirce (1839-1914) é considerado um dos criadores da teoria semiótica e, entre os conceitos de signo que ele apresentou em sua obra, o mais simples propõe um signo como aquilo que “representa algo para alguém” (Peirce, 2008, p. 46). Assim, está no lugar de uma outra coisa (objeto do signo) e a representa. Na interpretação de Joly (1996, p. 30), um signo tem uma materialidade que percebemos, como “algo que se percebe” com um ou vários de nossos sentidos. Essa coisa que se percebe está no lugar de outra; esta é a particularidade essencial do signo: estar ali, presente, para designar ou significar outra coisa, ausente, concreta ou abstrata.

Interpretando o que é proposto por Peirce (2008), Santaella (2002) e Nöth (1995), signo é uma entidade dinâmica, desenvolvendo sua ação ou semiose a partir do estabelecimento de uma relação entre três instâncias mentais apresentadas como seus componentes: (1) *representâmen* é a sensação decorrente da percepção físico-mental daquilo que é percebido, como elemento interno ou externo à mente, e será associado a uma lembrança de alguma coisa interna ou externa à mente; (2) *objeto* é a coisa interna ou externa à mente, que aparece como lembrança, passando a ser representada pela percepção que se tem do representâmen; (3) *interpretante* é ideia resultante da associação realizada entre a sensação percebida ou representâmen e a lembrança do objeto que passou a ser representado. O signo é, portanto, uma entidade dinâmica, composta por três componentes (triádica), cuja ação é denominada de semiose.

Há, entretanto, mais de um motivo para a mente relacionar um representâmen a um objeto. Por exemplo, ao viver a sensação decorrente da visão do desenho de uma mão humana, alguém associa essa sensação presente à lembrança de uma sensação ocorrida no passado e que esteve relacionada a mãos; desse modo, a lembrança promove a ideia de “mão humana”. Portanto, há um representâmen, que é a sensação presente da percepção do desenho; um objeto, que é a sensação lembrada relacionada a mãos, e um in-

terpretante, que é a ideia ou o sentimento de mão, relacionando as duas sensações.

No exemplo do parágrafo anterior, que trata do desenho da mão, a sensação do desenho está relacionada à lembrança de outra sensação semelhante. Porém, justamente por ser uma representação, o desenho percebido não possui uma relação física com a mão representada, tratando-se apenas de sensações semelhantes. Isso determina uma associação icônica entre o representâmen desenho e o objeto “mão”. Portanto, a associação caracteriza um signo icônico ou um ícone. “Os ícones podem ter uma constituição mais vinculada a um caráter de vínculo material em que se manifeste a semelhança” (NIEMEYER, 2007, p. 40).

Outro exemplo, entretanto, é a sensação decorrente da percepção de impressões digitais que, quando é associada a lembranças passadas, pode ser relacionada à presença de mãos, promovendo o sentimento ou a ideia de “mão”. Neste caso, também, há um representâmen, que é a sensação decorrente da percepção de impressões digitais, um objeto, que é a lembrança de sensações relacionadas a mãos, e um interpretante, que é o sentimento ou a ideia de “mão”.

No exemplo do parágrafo anterior, que trata de impressões digitais, a relação entre representâmen e objeto pode ser materialmente verificada, considerando-se que as impressões digitais são decorrências da presença física das mãos na composição dos signos, que são resíduos da presença de seus objetos. Isso determina uma relação direta indicial entre os representâmens impressos e o objeto “mão”. Portanto, a relação direta caracteriza um signo indicial ou um índice. O índice é um signo que se refere ao objeto, porque é realmente afetado por este, apresentando as marcas do objeto dinâmico (SANTAELLA, 2002, p. 20).

Um último exemplo diz respeito à sensação de uma palavra escrita, que, ao ser associada a lembranças passadas, pode ser interpretada como um nome específico e relacionada à coisa “mão”, promovendo a ideia relacionada à mão. Mais uma vez, há um representâmen, que é a sensação da palavra; um objeto decorrente da interpretação do nome lido na palavra, e um interpretante, que é a ideia de “mão”.

Nesse terceiro exemplo, a relação entre representâmen e objeto é convencional, não havendo semelhança de sensações ou relação material entre esses elementos. Isso determina uma relação indireta ou arbitrária entre o representâmen escrito e seu objeto. Portanto, esse tipo de convenção arbitrária caracteriza um signo simbólico ou um símbolo.

O processo de semiose é mental, porque todo fenômeno acontece na mente. Todavia, a mente consciente tem condições de avaliar sua relação com a realidade material. Essa realidade é fonte constante de embates físicos, que persistem e resistem, opondo-se à vontade da mente. A imagem mental da coisa externa



percebida expressa estímulos que a mente interpreta como as características materiais de sua aparência e composição, identificando o objeto imediato e o objeto dinâmico (Peirce, 2008, p. 179).

A materialidade que define a imagem indica formas, cores e tonalidades, configurando o campo estético, fonte das sensações. As experiências anteriores vivenciadas pelo indivíduo e os códigos culturais estabelecem codificações, associações ou significações, que são estabelecidas por convenções, por hábitos ou por analogias (PERASSI, 2005, p. 28). Essas associações estabelecidas entre as sensações, como componentes do campo estético, e as ideias, como componentes do campo semântico, determinam os processos de significação ou a semiose.

Além de expressar suas próprias características, promovendo no observador sensações visuais, uma imagem pode, ainda, representar ou significar outras coisas materiais ou conceituais, quando é associada a lembranças. Ao representar uma outra coisa, a imagem ou sensação de uma palavra, de um objeto ou de um sinal, atua como um signo para a mente, porque esta é capaz de perceber e associar.

Para Santaella (2002, p. 5), a teoria semiótica propõe que se olhe para a imagem, procurando identificar nela:

1. O modo de ser dela própria, suas características qualitativas, que são dela independentemente de qualquer relação de representação;
2. Os modos de relação entre essa imagem e seus objetos (entre a imagem e o que ela está apta a representar);
3. Os modos de relação entre essa imagem e seus interpretantes (interpretações de fato ou potenciais).

A mente é repleta de sensações próprias e de sensações determinadas por estímulos do corpo ou perturbações do mundo. Em princípio, todas as sensações aparecem como sendo próprias da mente. Por isso, as sensações são indicadas por Peirce (2008, p. 63) como sendo típicas da primeiridade ou da primeira categoria. Ao observar suas próprias sensações, a consciência se separa dessa sensação, constituindo um fenômeno de secundidade e estabelecendo a relação entre o sujeito, como campo do representâmen, primeiridade, e o objeto, como campo de um outro ou de um segundo, secundidade. As ideias são os elementos que foram produzidos pela mente em interação com outras mentes, servindo para interpretar as relações entre o campo do sujeito e o campo do objeto. Assim, foi composto um terceiro campo, que é do interpretante, terceiridade.

#### 4. Uma reflexão semiótica sobre a interface *Picasso Head*

A interface gráfico-digital *Picasso Head* se apresenta como campo de interação digital e cultural, sendo um objeto de aprendizagem que propõe ao usuário a composição de desenhos de cabeças humanas, expressando o estilo característico do artista Pablo Picasso. Para tanto, os desenhos devem ser compostos a partir de figuras e traços predeterminados, que estão disponibilizados na página interativa *Create*. Essa página dispõe, também, de ferramentas digitais para interagir com o usuário, como se fosse um tipo de ateliê gráfico.

Do ponto de vista semiótico, a interface propõe ao usuário a criação de ícones que, por semelhança, irão representar cabeças humanas e, também, irão assemelhar-se aos desenhos realizados por Pablo Picasso.

Primeiramente, a proposição icônica se justifica porque serão produzidas representações gráfico-visuais, em especial porque, na função perceptiva interna à mente, serão produzidas sensações visuais. Ao serem testadas, no âmbito da secundidade, em confronto com a realidade material, essas sensações serão consideradas índices gráficos. Mas não serão percebidas relações materiais específicas entre os desenhos e quaisquer cabeças de verdade.

Para serem consideradas signos ou representações de cabeças, as sensações decorrentes da percepção dos desenhos dos usuários da interface devem ser mentalmente associadas a lembranças relacionadas ao tema proposto. O tema em questão é composto por cabeças humanas ou por representações de cabeças humanas. Portanto, com relação ao objeto cabeça, os desenhos realizados pelos usuários da interface são percebidos como ícones ou signos icônicos. Isso é confirmado na medida em que os representâmens apresentados estabelecem relações meramente analógicas ou afetivas com os seus objetos de representação.

As sensações e as ideias que determinam o tema (cabeça) na mente do observador dos desenhos, que são produzidos e expostos na interface, não se confirmam no âmbito da secundidade, caracterizando um fenômeno típico de primeiridade. A partir dos desenhos, a percepção de cabeças é pura imaginação, sendo induzida apenas por relações de semelhança. Isso torna a experiência inventiva, deformadora e crítica, muito gratificante, porque não se trata de um trabalho sobre a realidade natural, mas diz respeito a um exercício de imaginação, que já havia sido realizado anteriormente e de maneira brilhante por Pablo Picasso.

Por outro lado, há um fascínio promovido pelos desenhos, tanto na mente dos usuários quanto na mente dos observadores. Neste caso, o sentimento de fascinação, que é um fenômeno típico de primeiridade,

tem sua origem em um fenômeno simbólico-cultural de terceiridade.

O dado simbólico que promove o fascínio pelos desenhos é decorrente do significado artístico-cultural atribuído de maneira massiva, pela crítica e pela mídia, ao artista e à sua obra. Portanto, há uma prévia convenção cultural que já foi largamente disseminada sobre o valor artístico e social de Picasso e de sua obra. Isso estabeleceu, há muito tempo, um paradigma estético diferente dos padrões clássicos naturalistas. Esse paradigma obriga todos à degustação e à apreciação das simplificações e das deformações figurativas que foram expressas nas obras de Picasso, em desacordo com os padrões naturalistas que compunham o gosto clássico.

Há, portanto, uma relação prévia e amplamente convencionalizada de que se deve apreciar a obra de Picasso. Assim, as obras do artista são percebidas como representâmens convencionalmente relacionados a diferentes objetos de valor, sejam esses artísticos, culturais ou financeiros. Sob diversos aspectos foi convencionalizado que Picasso e suas obras são símbolo de valor.

Em sua forma de atuação, a interface *Picasso Head* utiliza essa convenção de valor, para estabelecer uma transferência desse valor para os desenhos dos usuários. Atuando dessa forma, a interface aparece como objeto de aprendizagem, na medida em que permite o exercício da criatividade, com base em processos de aprendizagem, na utilização de recursos gráfico-digitais e na composição gráfico-visual. Além disso, atua educando culturalmente o usuário na convivência com símbolos culturais, relacionados à arte modernista do século XX. O processo de aprendizagem é avaliado na composição do desenho e complementado com a exposição dos desenhos realizados.

Além disso, a interface transfere para seu sítio *Picasso Head*, na Internet, a popularidade do artista, fazendo com que seu espaço cultural e virtual seja amplamente divulgado, conhecido e visitado, como um repositório de signos do artista, sejam esses simbólicos, icônicos ou indiciais.

O processo de transferência de valor ocorre na medida em que os desenhos dos usuários podem ser esteticamente associados aos desenhos de Picasso. A associação é determinada por analogia, uma vez que há semelhanças icônicas ou de sensações entre os desenhos dos usuários e as obras de Picasso. Portanto, cada desenho realizado pelos usuários é percebido, por comparação afetiva no âmbito da primeiridade, como signo icônico ou ícone da obra do artista.

É interessante observar que, a despeito da grande quantidade e da ampla diversidade de ícones ou desenhos realizados por usuários de diferentes lugares, o estilo Picasso persevera em cada desenho. Por vezes, o estilo aparece como uma marca bastante evidente e, outras vezes, subsiste de maneira sutil. Contudo, per-

severa de maneiras diferenciadas e de modo recorrente em todos os desenhos dos usuários.

A evidência propõe que é falso considerar o caráter icônico ou afetivo como o motivo da permanência do estilo nos desenhos mais diversificados. Pois todos os diferentes ícones produzidos são sustentados por uma base indicial. Essa base é determinada pelo fato de que são índices todas as figuras e todos os traços que estão, em ambos os casos, disponíveis na interface para a realização de novas composições. O caráter indicial é determinante, porque todos os elementos parecem ter sido retirados diretamente das obras do artista. Esses elementos são marcas de seu trabalho, de maneira semelhante a impressões digitais, que são as marcas de suas mãos.

## Considerações finais

A interface *Picasso Head* se apresenta na Internet como um espaço interessante e estimulante para usuários de todas as partes. As razões disso foram abordadas no desenvolvimento deste texto e podem ser resumidas da seguinte maneira:

1. A interatividade da interface permite que o usuário participe da composição e do desenvolvimento do sítio, produzindo imagens e disponibilizando essas imagens na rede, devido ao suporte tecnológico oferecido pela interface;
2. O interesse e a participação dos usuários são estimulados pela força simbólica do nome Picasso e das imagens de suas obras de arte, que são reconhecidas e difundidas como marca cultural popular, atraente e abrangente;
3. Há um processo de transferência do valor cultural da marca Picasso para a interface e para seus usuários, na medida em que os elementos disponibilizados permitem a inclusão de ambos no estilo consagrado do artista e na cultura composta em torno de sua vida e de sua obra;
4. Tudo isso é composto e funciona com simplicidade, elegância e eficiência, devido à qualidade tecnológica da plataforma digital e à qualidade estético-funcional do projeto gráfico da interface interativa.
5. Por fim, o sucesso da proposta estético-comunicativa, garantindo ao usuário a composição de desenhos que expressam o estilo Picasso, decorre de uma estratégia semiótica. Essa estratégia prevê a composição de relações icônicas ou de semelhança entre os desenhos dos usuários e as obras do artista. Porém, isso é determinado pelo uso de elementos gráfico-indicativos ou indiciais, que foram previamente retirados de parte das obras já existentes e disponibilizados para

serem selecionados e compostos pelos usuários na página de criação da interface.

Por meio de combinações entre setenta e duas opções de elementos pré-determinados, que podem ser repetidos indiscriminadamente, com variações de tamanho e de posição, entre outras, existe um número inesgotável de possibilidades para se descobrir uma nova maneira de compor uma imagem. Essas possibilidades continuam inesgotáveis, mesmo que o tema da composição já esteja previsto, como no caso da interface em estudo, cujo tema proposto é “cabeça” (“head”). Apesar dessa infinidade de possibilidades criativas, há um elemento constante que permanece dando unidade à multiplicidade. Esse elemento constante é a analogia com o estilo Picasso de representação gráfica. Assim, é estabelecido um paradoxo interessante, que reúne em um mesmo evento uma multiplicidade infinita e uma constância permanente.

Essa situação paradoxal coloca todos os usuários em uma situação confortável, que muito raramente é possível de ser vivenciada. Pois, pode-se representar toda a variedade sem perder a unidade e o valor moral ou cultural. Isso confirma a marca da obra de Pablo Picasso, que consiste em toda inventividade e variedade de composições, independentemente de parâmetros, sejam esses naturalistas, sejam outros quaisquer. Pois é caracterizada por um estilo pessoal inconfundível, que ofereceu unidade a tudo que ele produziu artisticamente. Picasso (*apud* Coelho, 2009, p. 1) disse que “Deus é, sobretudo, um artista. Ele inventou a girafa, o elefante, a formiga. Na verdade, Ele nunca procurou seguir um estilo – simplesmente foi fazendo tudo aquilo que tinha vontade de fazer”. Picasso fez tudo que teve vontade de fazer como artista. Mas, imprimiu um forte estilo pessoal em tudo que fez. Atualmente, esse estilo é ainda multiplicado em

todos os desenhos produzidos e divulgados através da interface *Picasso Head*. ●

## Referências

- Coelho, Paulo  
2009. A arte de pensar. *Diário do Grande ABC*. Disponível em (<http://www.dgabc.com.br/Columnists/Posts/20/2511/a-arte-de-tentar.aspx>). Acessado em 3 de novembro de 2010.
- Fabris, Annateresa  
1996. *Cândido Portinari*. São Paulo: Edusp.
- Joly, Martine  
1996. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus.
- Nöth, Winfried  
1995. *Panorama de semiótica: de Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume.
- Nunes, Hélio Alvarenga  
2004. Picasso na oca. *Dedalu*. [on-line]. Disponível em (<http://www.dedalu.art.br/artigos/200402.php>). Acessado em 3 de novembro de 2010.
- Peirce, Charles Sanders  
2008. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Perassi, Richard  
2005. *Roteiro da arte na produção do conhecimento*. Campo Grande, MS: Edufms.
- Santaella, Lúcia  
2002. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning.

---

## Dados para indexação em língua estrangeira

---

Costa, Ângela Ribas Cleve; Bortolato, Márcia Melo;  
Sousa, Richard Perassi Luiz de

Semiotic Study of the Digital-Graphic Interactive Interface Picasso Head

*Estudos Semióticos*, vol. 7, n. 1 (2011), p. 114-125

ISSN 1980-4016

---

**Abstract:** *The Semiotic Theory proposed by Charles Sanders Peirce (1839-1914) is partially presented in the text, indicating a theoretical resource for reflection on the digital interface Picasso Head. It is an interactive, graphical, multimedia and hypertext interface, which offers users the possibility of composing drawings. To do it, the interface provides a predetermined graphic collection, with different traits, with an expression similar to the graphic expression of the drawings by Pablo Picasso. The renown of the artist justifies the proposal of the interface that invites the user to compose drawings of human heads, with features previously chosen in the repertoire of expressions of the artist. The pre-existing traits and indexes are available on the digital interface, enabling the user to compose drawings as iconic signs because, given the proper proportions, they will turn out similar in some aspects to the portraits produced by the artist. The plasticity of the digital media allows the free exercise of new forms of composition, starting from the choice of predetermined elements. This characterizes the interface as a playful-interactive environment, designed and intended for entertainment, creation, information and knowledge, introducing several different aspects and meanings that go beyond what is immediately perceived, because it is presented as a field of possibilities to the user.*

**Keywords:** *graphic-digital interface, drawing, fun, knowledge.*

---

### Como citar este artigo

Costa, Ângela Ribas Cleve; Bortolato, Márcia Melo; Sousa, Richard Perassi Luiz de. Estudo semiótico da interface gráfico-digital interativa *Picasso Head*. *Estudos Semióticos*. [on-line] Disponível em: ( <http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es> ). Editores Responsáveis: Francisco E. S. Merçon e Mariana Luz P. de Barros. Volume 7, Número 1, São Paulo, junho de 2011, p. 114-125. Acesso em “dia/mês/ano”.

Data de recebimento do artigo: 15/11/2010

Data de sua aprovação: 11/04/2011

---