

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

DESIRÉE PASCHOAL DE MELO

DESIGN GRÁFICO E OS POSSÍVEIS DIÁLOGOS COM A ARTE

Campo Grande-MS
Agosto, 2009

DESIRÉE PASCHOAL DE MELO

DESIGN GRÁFICO E OS POSSÍVEIS DIÁLOGOS COM A ARTE

Dissertação apresentada para obtenção do título de Mestre ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, sob a orientação da Prof^a Dr^a Eluiza Bortolotto Ghizzi.

Área de Concentração: Lingüística e Semiótica

Campo Grande-MS
Agosto, 2009

DESIRÉE PASCHOAL DE MELO

DESIGN GRÁFICO E OS POSSÍVEIS DIÁLOGOS COM A ARTE

APROVADA POR:

ELUIZA BORTOLOTTI GHIZZI, DOUTORA (UFMS)
(ORIENTADORA)

HÉLIO AUGUSTO GODOY DE SOUZA, DOUTOR, DOUTOR (UFMS)
(EXAMINADOR INTERNO)

SYLVIA VALDÉS, DOUTORA (UNIVERSIDADE DE BUENOS AIRES)
(EXAMINADORA EXTERNA)

Campo Grande, MS, 31 de Agosto de 2009.

DEDICATÓRIA

Aos meus pais que, com dedicação e rigor, me possibilitaram um passado, presente e futuro construídos por escolhas.

Ao meu esposo, parceiro de trabalho e amigo que, com responsabilidade, amor e verdade, se propõe ser meu dois, ao avesso.

AGRADECIMENTOS

À orientadora Prof^a Dr^a Eluiza Bortolotto Ghizzi que, nesses anos de convivência, muito me ensinou e incentivou, contribuindo para meu crescimento intelectual, profissional e pessoal.

Ao Prof. Dr. Richard Perassi Luiz de Souza que apontou leituras relevantes para a concepção deste trabalho.

Ao Prof. Dr. Hélio Augusto Godoy de Souza e à Prof^a Dr^a Sylvia Valdés pelas precisas contribuições apresentadas na banca de qualificação e na banca de defesa desta Dissertação.

RESUMO

Esta dissertação aborda, por meio de uma revisão bibliográfica, questões que proporcionam, em uma perspectiva ampla, a investigação dos possíveis diálogos entre o design gráfico e a arte. Em complemento à revisão bibliográfica, realiza uma análise de projetos gráficos que apresentam em sua linguagem a predominância da função poética, tendo como corpus os projetos gráficos do designer Chris Ro. A revisão bibliográfica deteve-se, principalmente, no estudo da etimologia das palavras desenho e design, na origem e formação da atividade de design, no percurso histórico do design gráfico e da arte e nas funções de linguagem no design gráfico; a análise dos projetos de Chris Ro buscou salientar como esse designer trabalha a função poética das peças gráficas. Ao término esta pesquisa constatou que o design gráfico se estabelece naturalmente por diálogos com a arte e, ainda, que esses diálogos não são exclusivos da contemporaneidade e das influências das tecnologias digitais sobre os modos de produção. Constatou, também, que esses diálogos não são apenas identificáveis, colocam em questão a necessidade de uma definição mais ampla de design gráfico uma retomada de conceitos que são compartilhados por essas áreas.

Palavras-chave: design gráfico; arte; desenho; função poética.

ABSTRACT

This dissertation approaches, through a bibliographical revision, questions that enable, in an ample perspective, the investigation of the relations of dialog between the graphic design and the art. In complement for the bibliographical revision, it accomplishes an analysis of graphic projects that have in your language the predominance of the poetic function, having as corpus the graphic projects of the designer Chris Ro. The bibliographical revision it detained, mostly, in the study of the etymology of the words draw and design, in the origin and formation of the design activity, in the historical route of the graphic design and of the art and in the language functions in the graphic design; the analysis of Chris Ro projects searched for to point out how this designer works the poetic function of the graphic pieces. At the end of this research could verify that the graphic design establishes naturally for the relations of dialog with the art and that those dialogs are not exclusive of the contemporary and of the influences of the digital technologies on the production manners. These dialogs are not only pertinent and identifiable, as they place in question the necessity of an ampler definition about the theme of graphic design and of a retaking to concepts that are shared by these areas.

Key words: graphic design; art; draw; poetic function.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Exemplos de projetos gráficos de Rudy Vanderlans (nascido em 1955, Holanda)	12
Figura 2: Exemplos de projetos gráficos de David Carson (nascido em 1952, Estados Unidos)	13
Figura 3: Exemplos de projetos gráficos de Neville Brody (nascido em 1957, Inglaterra)	13
Figura 4: Exemplos de projetos gráficos de April Greiman (nascida em 1948, Estados Unidos)	14
Figura 5: Exemplos de projetos gráficos de Ladislav Sutnar (República Tcheca, 1897-1976)	15
Figura 6: Exemplos de projetos gráficos de Paul Schuitema (Holanda, 1897-1973)	15
Figura 7: Exemplos de projetos gráficos de Paul Ran (Estados Unidos, 1916-1996)	16
Figura 8: Exemplos de projetos gráficos de Piet Zwart (Holanda, 1885-1977)	16
Figura 9: Exemplo de projeto gráfico de El Lissitzky (Rússia, 1890-1941)	17
Figura 10: Exemplo de projeto gráfico de Moholy Nagy (Hungria, 1895-1946)	17
Figura 11: Exemplo de projeto gráfico de Ardengo Soffici (Itália, 1879-1964)	18
Figura 12: Exemplo de projeto gráfico de Kurt Schwitters (Alemanha, 1887-1919)	18
Figura 13: Exemplo de projeto gráfico de Roman Cieslewicz (Ucrânia, 1930-1996)	19
Figura 14: Exemplo de uma gravura erótica Japonesa: “Dois Amantes” de Katsushika Hokusai	24
Figura 15: Exemplo de uma página dos quadrinhos “Spirit” de William Erwin Eisner	24
Figura 16: Artesanato Indígena - Cerâmica Marajoara	25
Figura 17: Projeto de Raymond Loewy	26
Figura 18: Exemplo de cartaz de campanha política “Barack Obama” de Shepard Fairey	45
Figura 19: Exemplo de cartaz de divulgação de exposição “27ª Bienal de São Paulo de 2006” de Jorge Macchi	45
Figura 20: Exemplo de cartaz de filme “The Man With the Golden Arm” de Saul Bass	46
Figura 21: Exemplo de cartaz artístico “O retrato de Fellini” de Dani Bembibre Belda	46
Figura 22: Exemplo de cartaz de banda musical “Dusty Brown” de Scott Hansen	47
Figura 23: Exemplo de cartaz de atriz “Marilyn at the Beach” de Bert Reisfeld	47
Figura 24: Exemplo de cartaz de anúncio de produto “Diet Coke” de Luca Brena	48
Figura 25: Fragmento de uma inscrição suméria	52
Figura 26: Fragmento de uma inscrição de Urukagina no Museu do Louvre - França	52
Figura 27: Fragmento de uma inscrição de Lagash no Museu do Louvre - França	52
Figura 28: Petrogramas em Lascaux - França	54
Figura 29: Petroglifos no Canyon Lands National Park, Utah, Estados Unidos	55
Figura 30: Pedra de Moabite no Museu Louvre - França	56
Figura 31: Pedra Rosetta no Museu Britânico em Londres - Inglaterra	57
Figura 32: Graffiti Pompeiano	58
Figura 33: Obelisco de Luxor, na Praça da Concórdia, em Paris, França	60

Figura 34: Papiro de Rhind	63
Figura 35: “The Pyes of Salisbury Use”, William Caxton, 1480	67
Figura 36: Detalhe da Bíblia Pauperum	68
Figura 37: Exemplo de projeto gráfico de Jules Chéret, “Folies Bergere - La Loie Fuller” de 1897	71
Figura 38: Exemplo de projeto gráfico de Henri Toulouse-Lautrec, “Jane Avril” de 1899	71
Figura 39: Exemplo de projeto gráfico de Alphonse Mucha, “La Dame aux Camélias” de 1896	72
Figura 40: Exemplo de projeto gráfico de Wilhelm Liszt, “Sacrum Kalender” de 1903	72
Figura 41: “Valentino” de Jules Chéret, 1872	73
Figura 42: “Champfleury – Les Chats” de Edouard Manet	73
Figura 43: Exemplo de signage digital	76
Figura 44: “Napoleão no Passo de Saint-Bernard” de Jaques Louis David, 1801	89
Figura 45: Designer Chris Ro	97
Figura 46: Cartaz “Muscle” de Chris Ro	98
Figura 47: Detalhes do cartaz “Muscle” de Chris Ro	99
Figura 48: Detalhes do cartaz “Muscle” de Chris Ro	99
Figura 49: Detalhes do projeto gráfico “Dialogue” de Chris Ro	103
Figura 50: Detalhes do projeto gráfico “Efface” de Chris Ro	104
Figura 51: Detalhes do projeto gráfico “Solitude” de Chris Ro	105
Figura 52: Detalhes do projeto gráfico “Form/Form Giving” de Chris Ro	106

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1	
QUESTÕES QUE DEVEM SER CONSIDERADAS	22
1.1 A NECESSIDADE DE UM DEBATE MAIS APROFUNDADO SOBRE O DESIGN GRÁFICO	23
1.2 OS TERMOS DESENHO E DESIGN: DISTINÇÃO OU APROXIMAÇÃO?	28
1.3 A ORIGEM DO DESIGN GRÁFICO	40
1.4 COMUNICAÇÃO EXTERIOR E A FORMAÇÃO DO CARTAZ	44
1.4.1 OS SUPORTES INSCRITOS	51
1.4.2 OS SUPORTES ESCRITOS	62
1.4.3 OS SUPORTES IMPRESSOS	65
1.5 O DESIGN GRÁFICO E AS FUNÇÕES DA LINGUAGEM	76
1.5.1 A FUNÇÃO POÉTICA	82
CAPÍTULO 2	
A DISTINÇÃO DAS ARTES: O OFÍCIO, A UTILIDADE E O MODO DE PRODUÇÃO	85
2.1. A DISTINÇÃO DAS ARTES PELO OFÍCIO	86
2.2. A DISTINÇÃO DAS ARTES PELA UTILIDADE	88
2.3. A DISTINÇÃO DAS ARTES PELO MODO DE PRODUÇÃO	90
CAPÍTULO 3	
A FUNÇÃO POÉTICA NO DESIGN GRÁFICO DE CHRIS RO	93
3.1. A METODOLOGIA DE ANÁLISE	94
3.2. O CARTAZ “MUSCLE”	96
3.3. ASPECTOS GERAIS DOS PROJETOS GRÁFICOS DE CHRIS RO	102
CONSIDERAÇÕES FINAIS	110
REFERÊNCIAS	111
ANEXO	115

INTRODUÇÃO

O projeto de estudo desta Dissertação teve como preocupação inicial dar continuidade e aprofundamento às pesquisas realizadas anteriormente¹ e, como ponto de partida, o objetivo geral de compreender os limites existentes entre o design gráfico e a arte, a partir da identificação de projetos gráficos de designers contemporâneos – como Rudy Vanderlans (Figura 1), David Carson (Figura 2), Neville Brody (Figura 3) e April Greiman (Figura 4) – que apresentam em seus trabalhos a valorização dos aspectos formais da mensagem, isto é, de sua função poética, em detrimento dos aspectos referenciais ou de sua função referencial.



Figura 1: Exemplos de projetos gráficos de Rudy Vanderlans (nascido em 1955, Holanda)
Fonte: <http://www.emigre.com/>

1 Monografia intitulada “Rupturas e aproximações entre o design gráfico e arte na contemporaneidade” apresentada à banca examinadora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do grau de Especialista em Imagem e Som. Campo Grande-MS, UFMS, 2006.



Figura 2: Exemplos de projetos gráficos de David Carson (nascido em 1952, Estados Unidos)
 Fonte: <http://www.davidcarsondesign.com>

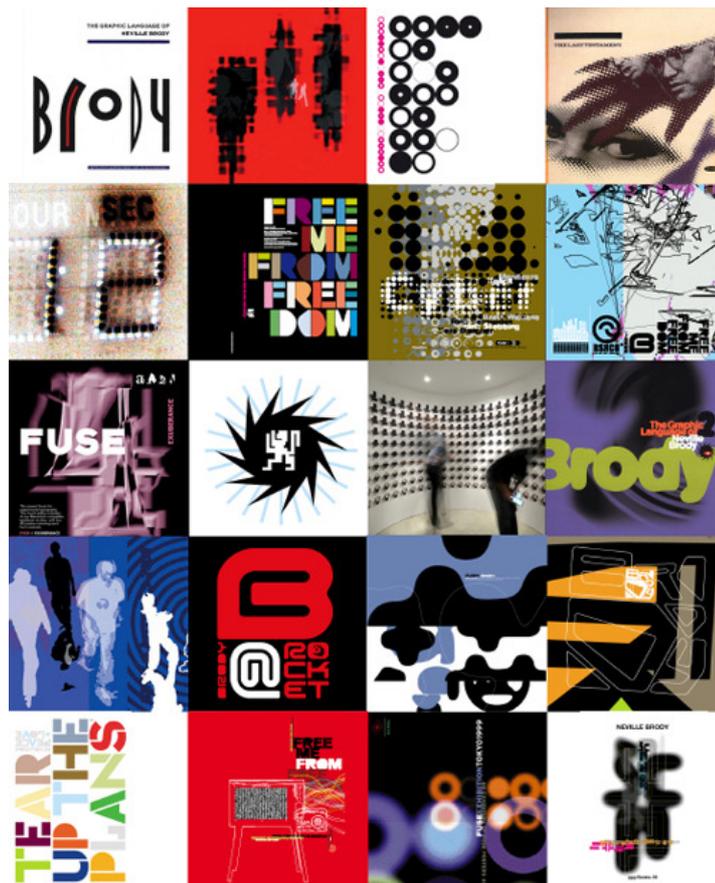


Figura 3: Exemplos de projetos gráficos de Neville Brody (nascido em 1957, Inglaterra)
 Fonte: <http://www.researchstudios.com/neville-brody>



Figura 4: Exemplos de projetos gráficos de April Greiman (nascida em 1948, Estados Unidos)
Fonte: <http://www.aprilgreiman.com/>

Inicialmente, foi determinado como objeto geral de estudo a visualidade desses “novos produtos” de design gráfico e como corpus de análise, as peças gráficas do designer norte-americano David Carson. Este designer foi selecionado por seus projetos pertencerem ao período contemporâneo e, desta forma, aparentemente, apresentarem em sua linguagem a valorização da função poética como resultado das

experimentações próprias das tecnologias digitais e das influências da “estética pós-moderna”.

Contudo, ao iniciarmos os estudos desta Dissertação detectamos, ao longo da história da arte e do design gráfico, projetos – como os trabalhos de Ladislav Sutnar (Figura 5), Paul Schuitema (Figura 6), Paul Ran (Figura 7), Piet Zwart (Figura 8), El Lissitzky (Figura 9), Moholy Nagy (Figura 10), Ardengo Soffici (Figura 11), Kurt Schwitters (Figura 12) Roman Cieslewicz (Figura 13), entre outros –, cujas características visuais são tão expressivas e poéticas quanto os atuais, o que nos levou à necessidade de um estudo mais cuidadoso sobre este tema.



Figura 5: Exemplos de projetos gráficos de Ladislav Sutnar (República Tcheca, 1897-1976)
Fonte: <http://www.sutnar.cz>

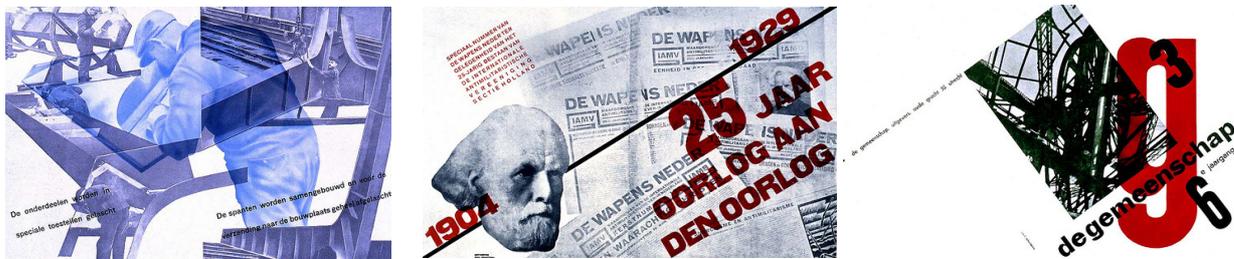


Figura 6: Exemplos de projetos gráficos de Paul Schuitema (Holanda, 1897-1973)
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Schuitema



Figura 7: Exemplos de projetos gráficos de Paul Rand (Estados Unidos, 1916-1996)
 Fonte: <http://www.paul-rand.com>



Figura 8: Exemplos de projetos gráficos de Piet Zwart (Holanda, 1885-1977)
 Fonte: <http://tipografos.net/designers/zwart.html>

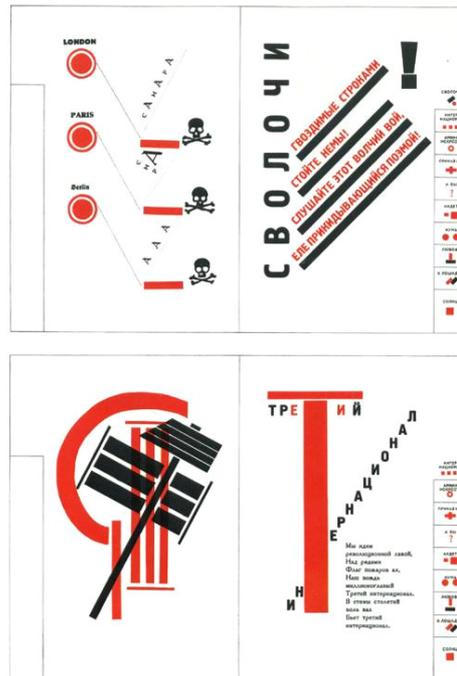


Figura 9: Exemplo de projeto gráfico de El Lissitzky (Rússia, 1890-1941)
 Fonte: <http://tipografos.net/designers/lissitzky.html>



Figura 10: Exemplo de projeto gráfico de Moholy Nagy (Hungria, 1895-1946)
 Fonte: <http://www.moholy-nagy.org/>



Figura 13: Exemplo de projeto gráfico de Roman Cieslewicz (Ucrânia, 1930-1996)
 Fonte: www.polish-poster.com/roman-cieslewicz.htm

Ao rever as pesquisas anteriores, identificamos algumas afirmações que prejudicariam o andamento desta Dissertação se não fossem diagnosticadas, principalmente as que valorizam exacerbadamente a influência das tecnologias digitais, bem como de suas experimentações, no desenvolvimento dos projetos gráficos atuais, desconsiderando a influência, a evolução e os percursos históricos anteriores. Essas afirmações identificam, na relação entre a arte e o design gráfico, os valores de rupturas de fronteiras, desconsiderando os constantes diálogos existentes anteriormente na história.

Tendo chegado a essas conclusões, redirecionamos o objetivo inicial da pesquisa; nossa preocupação agora, mais do que compreender se há delimitações rígidas entre o design gráfico e a arte, está em refletir sobre as possibilidades do design gráfico se estabelecer naturalmente por diálogos com a arte. Assim, redefinimos o corpus de análise e a ênfase de nosso objeto de estudo.

Partimos de duas hipóteses que são complementares: 1. Que o design gráfico se estabelece naturalmente por diálogos com a arte; 2. Que esses diálogos não são

exclusivos da contemporaneidade e das influências das tecnologias digitais sobre os modos de produção, apesar de serem mais facilmente identificados hoje. Com base nessas idéias, a ênfase da nossa pesquisa foi dada a uma revisão da bibliografia, de modo a levantar questões que nos pareceram pertinentes para compreendermos o diálogo entre o design e a arte de uma perspectiva ampla. Paralelamente, mantivemos uma parte dedicada à análise de projetos gráficos, contudo, decidimos por trabalhar com os projetos do designer e também pesquisador Chris Ro.

Chris Ro, apesar de ser um designer contemporâneo e desta forma utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação no desenvolvimento de seus trabalhos, concebe peças gráficas que, muito além de apresentarem a valorização da função poética, são resultantes de um processo de pesquisa, análise e experimentações plásticas próprias das artes. Seu objetivo é provocar em seus espectadores sensações e percepções a partir da manipulação e valorização dos elementos visuais, processo documentado pelo designer por meio de relatórios disponíveis em seu site pessoal².

Considerando os propósitos acima, dividimos esta Dissertação em três capítulos, duas dedicadas à pesquisa bibliográfica e uma ao trabalho de Chris Ro.

O Capítulo 1, intitulado “Questões que devem ser consideradas”, está organizado em cinco partes e nele levantamos algumas questões que acreditamos serem responsáveis pela formação de imprecisões acerca do que é design gráfico. Na primeira parte deste capítulo nós apresentamos os apontamentos que contribuíram para o ponto de partida da reflexão sobre a necessidade de um debate mais aprofundado acerca do design gráfico. Na segunda colocamos em foco a etimologia dos termos “design” e “design gráfico”. Na terceira apontamos as origens do tipo de atividade que é hoje conhecida como atividade de design e, mais especificamente, a de design gráfico. Na quarta traçamos o percurso histórico da comunicação exterior - em termos de suporte e mensagem - culminando no surgimento do cartaz impresso, nosso objeto de estudo. E na quinta tratamos das funções da linguagem segundo Roman Jakobson, com ênfase para a função poética, que pretendemos enfatizar como

²<http://www.adearfriend.com/>

caracterizadora de um diálogo íntimo entre o design em geral e a arte; bem como entre o design gráfico de Chris Ro e a arte, analisado no Capítulo 3 desta Dissertação.

No Capítulo 2, intitulado “A distinção das artes: o ofício, a utilidade e o modo de produção” levantamos, por meio de recortes no percurso histórico da arte, alguns apontamentos que corroboram para diagnosticar a forma de como vemos a atividade do design gráfico hoje, tendo referência central os escritos de Marilena Chauí (2000) e Santaella (2005). Na primeira parte apresentamos a relação de distinção das artes como ofício na Idade Média; na segunda apresentamos a relação de distinção das artes pela utilidade na Renascença; na terceira parte apresentamos a relação de distinção das artes pelo modo de produção no modernismo.

No Capítulo 3, intitulado “A função poética no design gráfico de Chris Ro”, organizado em três partes, apresentamos uma análise das possibilidades de diálogos entre o design gráfico e a arte por meio dos projetos gráficos do designer norte-americano Chris Ro. Com base nos nossos estudos, entendemos que a função de linguagem predominante em seus trabalhos é a função poética, tal como proposta por Jakobson. Na primeira parte apresentamos nosso referencial metodológico de análise; na segunda realizamos, com base nesse referencial, a leitura de um cartaz de autoria de Chris Ro; e na terceira analisamos um conjunto de quatro obras de Chris Ro. Com base tanto no cartaz quanto nessas quatro obras fazemos, nesta última parte, uma síntese das características das obras de Chris Ro que nos levam a apontá-las como representantes de um design que trabalha de forma predominante a função poética.

A bibliografia consultada e à qual nos referimos nesta Dissertação deve embasar de modo consistente o discurso teórico ao menos sobre um diálogo próximo entre o design gráfico e a arte, do qual tanto Chris Ro quanto muitos outros são protagonistas. Nossa análise desses trabalhos pretendeu, em complemento a esse discurso teórico, aproximar o leitor de como isso pode acontecer no campo da produção.

CAPÍTULO 1

QUESTÕES QUE DEVEM SER CONSIDERADAS

No desenvolvimento desta pesquisa foram identificadas algumas imprecisões na delimitação e na definição da área de abrangência do design gráfico, principalmente nas discussões sobre as relações existentes entre esta área e a de arte. Este capítulo levanta algumas questões que acreditamos serem responsáveis pela formação destas imprecisões. Nossa preocupação, mais do que compreender se há delimitações rígidas entre esses campos, está em refletir sobre as possibilidades do design gráfico se estabelecer naturalmente por diálogos com a arte.

Abaixo organizamos a apresentação dessa discussão em cinco fases, a fim de tornar o texto mais claro ao leitor; contudo, entendemos que, na prática, elas aparecem imbricadas. Na primeira fase apresentamos os apontamentos que contribuíram para o ponto de partida da reflexão sobre a necessidade de um debate mais aprofundado acerca do design gráfico. Na segunda fase colocamos em foco a etimologia dos termos “design” e “design gráfico”. Cabe dizer que, embora nosso objeto de estudo seja o design gráfico, toda discussão sobre a grande área de design é pertinente, já que o

design gráfico se constitui como uma de suas ramificações. Na terceira fase apontamos as origens do tipo de atividade que é hoje conhecida como atividade de design e, mais especificamente, a de design gráfico. Na quarta fase traçamos o percurso histórico da comunicação exterior - em termos de suporte e mensagem - culminando no surgimento do cartaz impresso, nosso objeto de estudo. Na quinta fase tratamos das funções da linguagem segundo Roman Jakobson, com ênfase para a função poética, que pretendemos enfatizar como caracterizadora de um diálogo íntimo entre o design em geral e a arte; bem como entre o design gráfico de Chris Ro e a arte, analisado no Capítulo 3 desta Dissertação.

1.1 A NECESSIDADE DE UM DEBATE MAIS APROFUNDADO SOBRE O DESIGN GRÁFICO

O ponto de partida para a reflexão sobre a necessidade de um debate mais aprofundado acerca do design gráfico foi a identificação de aspectos multifacetados na natureza, limites, incumbências e métodos do design gráfico, que sugerem diálogos existentes entre, principalmente, esta área e a de arte. Tais características foram identificadas tanto na prática – na linguagem dos seus produtos – quanto na teoria do design gráfico – nas divergências e imprecisões quanto à definição dos aspectos históricos e conceituais do tema.

Uma vasta variedade de concepções – sobre o que pode ser considerado como parte prática do design gráfico e também sobre quão longe no tempo pode-se identificar suas manifestações – é visto por Suzana Valladares Fonseca (2007), em meio a uma crítica à “história oficial” que ela considera elitista, descontextualizada e pouco incluyente, no sentido de que privilegia determinadas práticas e desconsidera outras. Para uma definição de design gráfico autora cita Tibor Kalman que propõe uma visão ampla do tema:

O design gráfico não é tão facilmente definido ou limitado. (Ao menos, não deveria ser). Design gráfico é o uso de palavras e imagens em mais ou menos tudo e todo lugar. Gravuras eróticas japonesas do século 16 [Figura 14] são design gráfico, tanto quanto publicações americanas do século 20 como Hooters e Wild Vixens. Hallmark tem tanto a ver com o design gráfico quanto Spirit [Figura 15]. A edição de Eden's Gate da Charter é tão parte da história do design gráfico quanto o livro de Neville Brody. O design gráfico não é tão rarefeito ou tão especial. Não é uma profissão, é um meio (a medium). É um modo de dirigir-se, um meio de comunicação. É usado através de toda a cultura em níveis variados de complexidade e com variados graus de sucesso [...] (apud FONSECA, 2007)



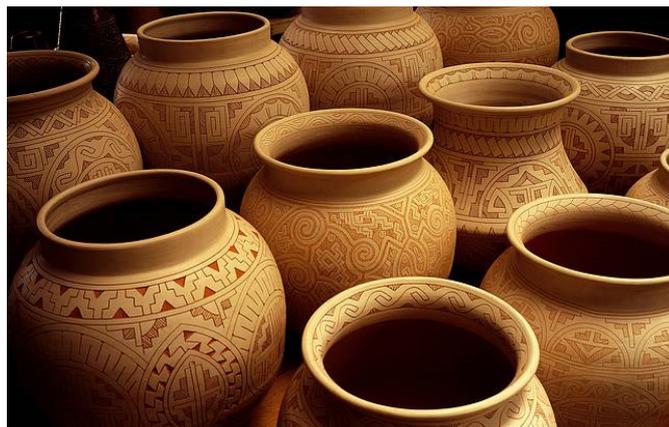
Figura 14: Exemplo de uma gravura erótica Japonesa: “Dois Amantes” de Katsushika Hokusai
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Shunga>



Figura 15: Exemplo de uma página dos quadrinhos “Spirit” de William Erwin Eisner
Fonte: <http://willeisner.com/spirit/index.html>

Washington Lessa (1987:19-20), consciente dessas diferentes concepções de design gráfico, explica que as imprecisões e divergências na bibliografia que trata do tema surgem a partir da confusão entre as definições dadas ao design, grande área onde está localizado o design gráfico. O autor explica que deve ser considerada a diferenciação entre a definição do design dada pela perspectiva sociológica e outra pela epistemológica, isto é, entre a institucionalização social do design como profissão e o design como forma de conhecimento, acionada pelo designer na sua prática, que surge antes de sua caracterização profissional. Lessa acredita que parte desta confusão vem das acepções demasiadamente generalizadas dadas ao termo design:

[...] inglês mas internacionalmente utilizado, *design*, [...] pode valer para toda a produção material do homem, em todos os tempos. Inegavelmente um *designer* está apto a aprender com objetos ou realizações de culturas pré-industriais [...]. Não há dúvida de que a inteligência projetual consegue apreciar genericamente raciocínios similares de outras condições histórico-econômicas. No entanto, esta operação, tecnicamente enriquecedora para o *designer*, não esclarece a relação dele com a sua prática. O modelo de um anônimo artesão indígena [Figura 16] não explica Raymond Loewy [Figura 17], um ulmiano, ou um *designer* italiano superstar. Para tal deve haver um mínimo de rigor histórico no exame da dialética entre o profissional e o epistemológico.



.Figura 16: Artesanato Indígena - Cerâmica Marajoara

Fonte: <http://www.feriasbrasil.com.br/pa/belem/comprarartesanatomarajoara.cfm>

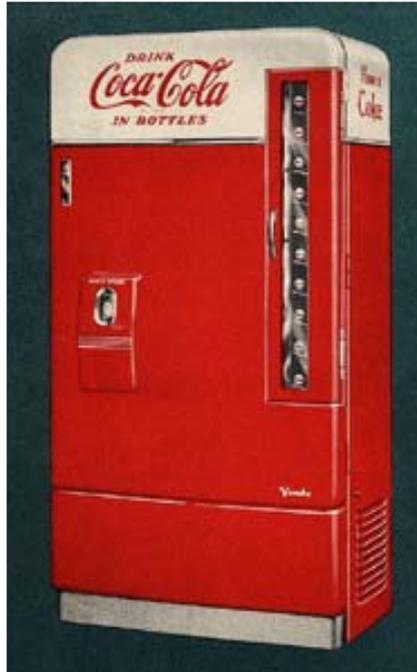


Figura 17: Projeto de Raymond Loewy
 Fonte: <http://www.raymondloewy.com/about/cocacola.html#>

De modo análogo, Junior e Nojima (2006) indicam a necessidade de um “debate mais aprofundado”, afirmando ser um erro a tentativa de determinar uma definição unidimensional, “já que esbarra no próprio delineamento conceitual de uma área abrangente e interdisciplinar que é o *Design*.” Nesse sentido, citam Couto e Oliveira que afirmam que:

[...] fertilizando e deixando fertilizar-se por outras áreas de conhecimento, o Design vem se construindo e reconstruindo em um processo permanente de ampliação de seus limites, em função das exigências da época atual. Em linha com esta tendência, sua vocação interdisciplinar impede um fechamento em torno de conceitos, teorias e autores exclusivos. Sua natureza multifacetada exige interação, interlocução e parceria.

Junior e Nojima (2006) concordam com esse caráter multifacetado e afirmam que construir uma definição para design é uma tarefa complexa, dadas suas interfaces interdisciplinares. As definições ficam, normalmente, muito limitadas ao exercício de uma “arte aplicada” e não à elaboração de uma possível teoria do conhecimento do

design, com uma metodologia própria e que tende a se consagrar como tal. Por isso, entender design é, sobretudo, raciocinar sobre a amplitude de uma atividade que permeia os mais variados campos do conhecimento e procurar estruturar sua identidade como campo de atuação e/ou reflexão.

Sobre essa multidisciplinaridade Richard Souza (2007) afirma que o

[...] design foi posicionado e se desenvolveu entre a Arte, a Engenharia e a Comunicação, atuando ainda na composição, e desenvolvimento das áreas de Propaganda e Marketing. Todas essas áreas, portanto, tangenciam, influenciam e colaboram diretamente na composição do acervo de conteúdos e práticas da área de Design.

Souza (2007) complementa que a amplitude do campo de atuação, o caráter multidisciplinar, a proximidade com outras atividades, a necessária interface com a arte, tecnologia e ciência, e ainda, a crescente absorção pelas esferas do marketing, cada vez mais dominante, facilitam uma aproximação exageradamente genérica que desloca o foco daquilo que tradicionalmente vem distinguindo esta categoria.

Em grande medida, o problema dessas imprecisões se desenvolveu devido ao processo de institucionalização da atividade de design. Fonseca (2007) explica que por se constituir formalmente da separação desta área de outras (como arquitetura, arte e publicidade), na intenção de se estabelecer uma profissão autônoma e em resposta a necessidades da revolução Industrial, o resultado é uma atividade que passa a se constituir por meio de uma rede de tecnologias, instituições e serviços que definem (ou passaram a definir) sua disciplina e seus limites. Para Ellen Lupton (apud FONSECA, 2007), a fragmentação do sentido do design está paradoxalmente relacionada a essa emancipação como um campo profissional, sendo que ela se dá de modo expressivo quando o discurso do design se apropria e pode ser apropriado pelos discursos que regulam e são regulados pelo sistema dominante.

Outro fator que reforça estas imprecisões da definição de design gráfico e, por conseqüência, a necessidade de um estudo aprofundado deste tema, é decorrente, de acordo com Fonseca (2007), das recentes e estruturais transformações por que

passamos nas últimas décadas do século 20 e que contribuíram consideravelmente para acentuar esta dificuldade. Cita Wild que afirma que a tecnologia tem desafiado muitos preceitos do ensino do design gráfico, como a perda de consenso sobre o que constitui “bom” design. A tecnologia modificou o modo como jovens designers ingressam neste campo, o modo como os projetos são conduzidos e os escritórios são dirigidos, e finalmente, o modo como o design é consumido.

A identificação desses apontamentos levou-nos à necessidade de um estudo mais cuidadoso desses assuntos. Nos itens a seguir aprofundamos duas questões – a relativa ao termo design e a relativa à sua origem. Em seguida apresentamos dados sobre a história do design que correspondem ao que entendemos como apropriado para a abrangência terminológica e para se conceber as origens do design.

1.2 OS TERMOS DESENHO E DESIGN: DISTINÇÃO OU APROXIMAÇÃO?

O Conselho Internacional de Sociedades de Design (ICSID, 2006) define design como a atividade criativa cuja finalidade é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e sistemas, em ciclos de vida completos. Essa definição é, todavia, demasiado genérica. No Brasil o termo é um vocábulo de importação muito recente na língua portuguesa, tendo sido empregado a partir da década de 1960. Além disso, o uso da palavra design está sujeito a diferentes conotações que levam a atividade de design a uma indeterminação quanto à sua definição, propósito e espaço de atuação.

Em sistemas dinâmicos como os das linguagens, em que as regras se constroem constantemente, os conceitos associados aos termos não são herméticos e investigar sua origem e transformações é de suma importância para a delimitação de seu uso e significado atual. No caso do termo design, esta investigação nos parece ser necessária ao observar, tanto por parte dos pesquisadores quanto por parte dos

acadêmicos e profissionais da área, que não há um consenso quanto ao seu significado. De modo geral, há um desacordo, principalmente, nas considerações sobre: a relevância do uso do termo na língua estrangeira, a tensão existente sobre uma adequada tradução deste termo.

Sobre essa problemática, Rafael Cardoso Denis (2004) aponta que, do ponto de vista etimológico, o termo design contém nas suas origens uma ambigüidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar.

Já Lucy Niemeyer (1997), sobre a atividade design, verifica que, ao longo do tempo, o design tem sido entendido segundo três tipos distintos de prática e conhecimento; atualmente estes conceitos tanto se sucederam como coexistem, criando uma tensão entre as diferentes tendências simultâneas:

[...] na primeira, o *design* é visto como atividade artística, em que é valorizado no profissional o seu compromisso como artífice, com a fruição do uso. [...] Na segunda, entende-se o *design* como um invento, um planejamento em que o *designer* tem compromisso prioritário com a produtividade do processo de fabricação e com a atualização tecnológica. Finalmente, na terceira, aparece o *design* como coordenação, onde o *designer* tem a função de integrar os aportes de diferentes especialistas, desde a especificação da matéria-prima, passando pela produção à utilização e destino final do produto. Neste caso a multidisciplinaridade é a tônica. [...]

No Brasil a aceitação do termo design é bastante generalizada, todavia, não para todos os casos; de um lado adotamos a expressão design gráfico, mas, de outro, usamos a expressão “desenho industrial” e não “design industrial”. Isso está na base de discussões que colocam em paralelo os termos “desenho” e “design”. Martins (2007) afirma que, apesar da questão dos significados dos termos, tanto do desenho quanto do design, em nosso meio ser constantemente abordada, não basta estudá-la apenas pelo olhar de uma única língua, já que as expressões e seus usos acompanharam movimentos sociais, econômicos e culturais distintos e que hoje se interpenetram. Mas, esta compreensão deve passar pela visão de conjunto de suas significações, tanto na origem do vocábulo como na dos provincianismos que mais exercem influência na

nossa cultura, como do inglês, do francês, do italiano e do espanhol. Para este autor, delinear o campo semântico coberto pelos termos desenho e design é crucial para entender o significado que este fazer assume, nas culturas mencionadas e no seu respectivo espaço intercultural, especialmente enquanto forma de pensamento e conhecimento. Segundo Martins (2007):

[...] a palavra *design* deriva da italiana *disegno*, vocábulo surgido em meados dos anos 1400, e que deu origem aos provincianismos usados em outras línguas tais como *dessein*, em francês; *diseño*, em espanhol; *design*, em inglês e em português desenho. As palavras em italiano e português conservaram, basicamente, um sentido mais amplo ligado ao conceito originário, aquele que se referia não só a um procedimento, um ato de produção de uma marca, de um signo (de-signo), como também, e principalmente, ao pensamento, ao desígnio que essa marca projetava. Em outras línguas, como o inglês, a existência de outras expressões como *drawing* com outra raiz etimológica “especializou” o sentido de cada um dos dois termos não apenas pela sua existência arraigada nos hábitos e usos presentes no quotidiano da língua, que não se dão isoladamente, diga-se, mas pelas ligações destas práticas com as necessidades do fazer, do conjunto das atividades humanas que se encontram presentes e produtivas num determinado universo sócio-cultural.

Em outras palavras, o autor constata que nos países de língua inglesa a necessidade do desenho, que se acentua com a revolução industrial, e o conseqüente desenvolvimento de práticas específicas para essa atividade, também contribuirão para essa divisão, pela necessidade de terminologias específicas. Esse processo acabará por influir, com a disseminação de uma prática manufatureira economicamente decisiva, para a adoção do termo, na grafia original inglesa, *design*, em muitas outras línguas.

No entanto, o mesmo autor (2007) ressalta que:

[...] essa distinção, em inglês, entre *drawing* e *design*, acentua, ainda outra vez, o sentido original de *disegno*, no que se refere ao ato conceitual, estruturador do pensamento visual e de sua comunicação projetiva, que a língua inglesa soube, pôde ou teve que destilar. *To draw* vem do inglês antigo *dragan*, relaciona-se ao antigo escandinavo e frígio, *draga*, ao saxão *draga* e ao antigo alto alemão, *tragan*, carregar. A palavra *drawing* é usada extensivamente, em inglês, para um grande número de conceitos e ações. Alguns dicionários trazem mais de quarenta acepções, das quais apenas um pequeno número (em média três ou quatro) tem relação direta (ou indireta) com o nosso desenhar. Grande parte destas definições estão ligadas aos

gestos de arrastar e puxar, extrair, atrair para si, sugar e que de uma certa forma também caracterizam o ato de arrastar determinado material sobre uma superfície com o fito de produzir uma marca, e assim, por extensão, desenhar, *to draw*.

Tudo isso, segundo Martins (2007), nos induziria a tomar como que praticamente estabelecida essa distinção entre o ato físico de desenhar, ligado a *to draw*, e o pensamento de produzir um plano. No entanto, enquanto essa segregação – que muitas vezes esteve ligada a certo anseio de melhor definir a palavra design – era coerente com o pensamento moderno e ligado à revolução industrial, hoje a significação dessas palavras precisa ser mais cuidadosamente considerada se quisermos compreender melhor o fenômeno que estudamos.

Sobre como outros sistemas de produção tomam importância na definição de design, Motta (*apud* MARTINS, 2007) constata que:

Acresce ainda que o desenho, como palavra, conheceu transformações reais e efetivas, dentro das condições (...) relações de produção (...). A palavra *design* significa entre “os povos da língua inglesa”, muito mais, projeto. Porém, essa noção de projeto nem sempre correspondeu à totalidade – das preocupações humanísticas. *Design* permanece graças a um projeto social ligado às transformações do viver dentro da assim chamada Revolução Industrial (...) *Drawing* e *draft* (...) deveriam refletir respectivamente a interpretação da realidade e a atividade manual, o trabalho artesanal, ainda presentes no processo industrial (...)

Contudo se use design para a atividade projetiva, segundo Martins (2007), a palavra *drawing* não pode deixar de se referir, de alguma forma, a um projeto, ou seja, a um desígnio, a um ato de pensamento, mesmo porque essa é a natureza do ato de desenhar. No ser humano – em qualquer língua – criar marcas sobre uma superfície sempre se deu com algum objetivo em mente. Seja um mero marcar, seja um representar, seja um determinar, o gesto revela uma intenção. Por conseguinte, Martins constata que as definições encontradas nos dicionários da língua inglesa não deixariam de registrar que, além de uma imagem, *drawing* se refere também a um plano, “uma

imagem ou um plano feito por meio de linhas sobre uma superfície”³ (COLLINS *apud* MARTINS, 2007), que tem como sinônimo além de *sketch*, ou *outline*, também *plan* (COLLINS *apud* MARTINS, 2007) e que, além de representar objetos, *drawing* se refere a idéia: “Uma representação gráfica por linhas de um objeto ou idéia”⁴ (WEBSTER’S *apud* MARTINS, 2007), o que remete o conceito para além, não só do “arrastar”, mas também da mera representação gráfica de aparências físicas do universo visível.

Ao mesmo tempo, a palavra *design*, com um campo semântico um pouco mais direcionado, mas de uso vasto, em todo tipo de expressão nas mais variadas circunstâncias, nunca deixou, por seu lado, de significar esboço, desenho, delinear, traçar, descrever (MEC *apud* MARTINS, 2007), evidenciando a origem de um procedimento intelectual mais amplo e que se origina desta forma de representação gráfica, *il disegno*. Então, “*design*: para fazer desenhos ou planos. [...] um traço, esboço ou plano”⁵ (WEBSTER’S *apud* MARTINS, 2007).

Desta forma, Martins (2007) afirma que esta multiplicidade de sentido não poderia deixar de ocorrer nesta e em outras línguas pelas razões explicitadas. Nota ainda que a observação feita por Motta (*apud* MARTINS, 2007), por exemplo, sobre o afastamento da palavra *desenho* do sentido de *desígnio*, “notadamente nos países latinos”, embora de forma geral correta, esquece curiosamente a divisão, que também existe, em espanhol, entre *dibujo* e *deseño*, que acompanha muito de perto as diferenças entre os dois significados em inglês para *drawing* e *design*. Martins ainda coloca que a Espanha não acompanhou o desenvolvimento industrial dos países do norte da Europa naquele período, e assim não há como notar certa simplificação na explicação para a existência dos dois termos em determinados países.

A verdade, para Martins (2007), é que os dois de uma forma ou de outra estão imbricados, se não etimologicamente, pelo menos pelas próprias características que engendram essas atividades (e refletem uma tendência da linguagem verbal em, muitas vezes, separar o que na realidade não tem uma fronteira tão nítida).

³ Texto original “a picture or plan made by means of lines on a surface”.

⁴ Texto original “a graphic representation by lines of an object or idea”.

⁵ Texto original “*design*: to make drawings or plans.[...] an outline, sketch or plan”.

Martins (2007) afirma que no português herdamos do espanhol a palavra *dibujo*, que em nossa língua permaneceu como a estranha e esquecida *debuxo*, sendo que *dibujo* vem do provincianismo francês antigo *deboissier* (século XII) “a madeira, esculpir”, cuja palavra foi formada por “de- + bossier”, e este vem da palavra *buschier* (século XII), no germânico *buschen* “bater, golpear, impressionar, cunhar moeda”; vocábulo comum às três línguas ibéricas desde os séculos XIII e XIV, bem como às línguas medievais da França.

Outro aspecto relevante é que Martins (2007) também constata que no caso da língua portuguesa no Brasil, esse esquecimento parece justificável não só pela lamentável sonoridade e conotações que esta propicia, como pela existência do termo correlato e com a mesma raiz, “bosquejo”, mas, principalmente, por essa palavra ter conservado os mesmos significados que damos para desenho, sem as especificidades que individualizaram o termo hispânico correspondente. Se, de um lado, *debuxo* é um “desenho que se representa pelos seus contornos gerais” também é obra projetada (CALDAS AULETE *apud* MARTINS, 2007). Se *debuxar* é “delinear, desenhar, traçar os contornos de”, também é “representar na idéia, figurar, imaginar” ou “planejar, determinar os tópicos e a disposição geral, formar o esqueleto de”. Trata-se, enfim, de um termo que pouco se diferencia do de desenho. Para Martins (2007),

[...] o desenho, ainda hoje, é muito freqüentemente e basicamente entendido como uma técnica figurativa de representação da realidade. Essa característica, que recebeu muitas vezes, ao longo da história, um sentido pejorativo por ser identificado com a imitação, ou por um aspecto meramente artesanal, não intelectual e mesmo pouco digno, pode ter influenciado na imputada equidade entre esse tipo de procedimento, do desenho, e o ato físico de marcar, arrastando um instrumento sobre uma superfície, como em *drawing*, enquanto que os atos de designar, idear, muitas vezes, separaram-se dele, como em *design*.

Assim como em *design*, *diseño* irá conservar a inevitável afinidade: “Idéia original de algo que se desenha ou projeta para depois elaborá-lo”⁶ (COLMEX *apud* MARTINS, 2007). “Desenho ou conjunto de linhas principais de uma coisa”⁷

⁶ Texto original: “Idea original de algo que se dibuja o proyecta para después elaborarlo”.

⁷ Texto original: “Dibujo o conjunto de líneas principales de una cosa”.

(SANTILLANA *apud* MARTINS, 2007). Notar a semelhança com *boceto*, “desenho ou esquema com os rasgos gerais de uma obra artística”⁸ e *esbozo*, “desenho ou pintura esquemática, mesmo que seja imperfeito, que serve de base a outro definitivo”⁹.

Para Martins (2007), olhar as variações internacionais e nacionais de um conceito expressado por um termo como desenho é se dar conta da precariedade e do convencionalismo das palavras que, sem pensar, acreditamos tão exatas e indistinguíveis da realidade.

Para Artigas (*apud* MARTINS, 2007) a palavra desenho teria aparecido no final do século XVI, quando, segundo Varnhagen, D. João III, “em carta régia dirigida aos patriotas brasileiros que lutavam contra a invasão holandesa no Recife”, assim teria se exprimido: “Para que haja forças bastantes no mar com que impedir os desenhos do inimigo...” indicação, portanto, da segura relação “desenho-desígnio: intenção, planos do inimigo”.

Segundo Martins (2007), os dois termos - desígnio e desenho - seriam provincianismos sob influência do italiano *disegnare*, de 1282 e *disegno*, de 1444. Outras formas em português foram encontradas sob a morfologia *dessenho* e *disenho* (1595). Estas formas são provenientes do latim *designare*, designar (*designas* > tu *designas*, *designatum* > *designado*), marcar, traçar, notar, desenhar, indicar, designar, dispor, ordenar (HOUAISS *apud* MARTINS, 2007), mais uma vez corroborando a superação de um pretense ato meramente físico ou imitativo. Diga-se ainda que outras expressões latinas sob as quais se pode encontrar o significado de desenhar estão, como veremos mais adiante, as de *figura*, *scribo*, *conceptio*, *conceptionis* (PERSEUS *apud* MARTINS, 2007).

Martins (2007) afirma que a palavra italiana conserva até hoje esse conjunto de acepções:

[...] desenho, projeto, idéia. *Disegnare* é “representare l’immagine di qualcosa per mezzo di linee e segni (...) senza ausilio di righe, squadre o altri

⁸ Texto original: “dibujo o esquema con los rasgos generales de una obra artística”.

⁹ Texto original: “dibujo o pintura esquemático, aunque sea imperfecto, que sirve de base a otro definitivo”.

strumenti”, é “ideare nelle linee essenziali, abbozzare nella mente”, é “avere in animo, proporsi”, é indicare, designare. Disegnare é “formare, raffigurare”, é “ideare nelle linee essenciais; abbozzare nella mente”, é “shema, abbozzo di un texto”, é “piano, propósito, intenzione” (UTET DIFFUSIONE- GARZANTI LINGÜÍSTICA *apud* MARTINS, 2007).

Um século mais tarde (final do século XVII), relata Artigas (*apud* MARTINS, 2007):

[...] o Padre Bluteau registra no seu vocabulário português e latino: “Dezenhar, dezenhar no pensamento, formar huma idéia, idear”. “Formam in animo designare.” “Quais as igrejas que dezenhava no pensamento” (Vida de Xavier de Lucena). Registrando também o significado técnico. “Dezenhar no papel”. “Formam in animo designatum lineis describere-delineare...” “Que desenhasse a fortificação”.

Mais recentemente, já na primeira metade do século XX, o dicionário Lello Universal (*apud* MARTINS, 2007) dava a palavra como:

[...] representação de objetos, de figuras, de paisagens etc., por meio de lápis, penna ou pincel... A arte, que ensina os processos do desenho... Desenho de *imitação*, *aquelle que reproduz figuras, paisagens, decorações*. *Desenho linear*, o desenho técnico, destinado especialmente à representação de decorações, objetos e machinas, concernentes à industria. Desenho de ornato, desenho de figuras de phantasia, florões, rosáceas, festões etc., que se empregam para ornar. Desenho do *natural*, *desenho copiado d'um modelo vivo, uma paisagem real: uma folha, uma flor*, um animal, um objeto. Desenho livre ou de imaginação, desenho executado sem régua nem compasso, deixando-se ao desenhista a máxima liberdade. Desenho de modelo, desenho representando um baixo relevo, uma estatueta etc. Desenho gráfico, desenho de cortes planos etc. aplicado às ciências exatas. Desenho geométrico, *aquelle que reproduz as proporções geométricas d'um objeto*. Desenho ou esboço cotado, gênero de desenho no qual se representa um objeto tal como é na realidade, indicando as dimensões de todas as peças que o compõem, e o modo de as reunir, de maneira que o operário utilizando esse desenho, possa construir o objeto representado. *Desenho arquitetônico, representação (segundo os processos do desenho linear) do plano, do corte e da elevação dum edificio* (V. Perspectiva). Plano de um edificio. Ornatos ou figuras de estampagem. Disposição das partes de uma obra literária, musical etc. As *artes do desenho, a arquitetura, a escultura, a pintura, a gravura*. *Mus. desenho melódico, disposição geral de uma linha melódica no que diz respeito ao ritmo e à sucessão das modulações principais* etc. (V. Phrase). Desus. Plano, projecto [...]

Ainda segundo Martins (2007) Em meados desse mesmo século, o Caldas Aulette (*apud* MARTINS, 2007) definia o verbete desenho como a representação dos objetos por meio de linhas e sombras: desenho linear, desenho de figura, a delimitação dos contornos das figuras, como também disposição, ordenação geral de um quadro. Desenho eram figuras de ornato, mas também plano de um edifício. Era projeto, plano, desígnio e trazia como exemplo mais uma citação que seria datada de 1651, em obra de Jacinto Freire de Andrade: “Sabendo D. João de Mascarenhas, por inteligências secretas, os desenhos de Coge Sofar, escreveu ao governador D. João de Castro os avisos que tinha”, citação que ilustra uso muito semelhante ao feito por D. João III, citado em Varnhagen e Artigas (*apud* MARTINS, 2007).

Atualmente, segundo o Aurélio (*apud* MARTINS, 2007), traçamos o desenho, delimitamos, damos relevo a, descrevemos, apresentamos caracterizando oralmente ou por escrito, tornamos perceptível, representamos, acusamos e também concebemos, projetamos, imaginamos, ideamos. Segundo esse dicionário outras acepções se referem tanto a “traçar desenho(s), apresentar-se com os contornos bem definidos, ressaltar, ressaltar, avultar, destacar(-se), aparecer, como a representar ou reproduzir na mente. Ainda nessa mesma fonte, desenho é “a representação de formas sobre uma superfície por meio de linhas, pontos, manchas, com objetivo lúdico, artístico, científico ou técnico” (talvez pudesse acrescentar comunicativo). Em segundo lugar, seria “a arte e a técnica de representar, com lápis, pincel, pena etc., um tema real ou imaginário expressando a forma e geralmente abandonando a cor. Seria ainda a versão preparatória de um desenho artístico ou de um quadro”. Ou seja esboço, estudo. E também, traçado, risco, projeto, plano e forma, feitura, configuração e delimitação, esboço, elaboração, mas igualmente intento, propósito, e, finalmente, desígnio.

Martins (2007) constata que não há, portanto, como separar, no uso que fazemos em nossa língua, a palavra desenho do próprio ato de formar, eventualmente representar, figurar por meio da observação da realidade ou da imaginação, e, ainda, do ato de pensar, estudar, planejar, determinar, designar; o ato físico de riscar, delimitar, criar uma marca sobre uma superfície, ato que transporta, mesmo enquanto puro arabesco, rabisco ou caligrafia, um sentimento, um elemento anímico. Essa separação não é possível, em nossa língua, e em outras, tanto hoje como no passado, porque a

natureza, a essência do ato de desenhar integra essas ações que as palavras e outros artifícios interdependentes de linguagem e pensamento procuram freqüentemente apartar.

Mesmo no caso do francês, para dar um último exemplo, que é a língua latina em que o verbete se tem apresentado mais impermeável às idéias de ideação e desígnio, são inúmeras as interligações lingüísticas que se estabelecem entre estes conceitos. Em primeiro lugar, sabemos que até o final do século XVII, “em todos os discursos e tratados sobre o Belo e Pintura, encontramos a palavra desenho – *dessin* – grafada como *dessein* – desígnio, gerando uma forte ambigüidade semântica” (MELLO *apud* MARTINS, 2007).

Hoje, consultando uma fonte como o *Dictionnaire Universel Francophone* (*apud* MARTINS, 2007) podemos encontrar entre as palavras que compõem a representação semântica de *dessiner* exemplos significativos tais como:

esquisser em cujo conjunto de componentes conexos encontra-se *projeter*; *figurer* que nos remete a *indiquer*, *modeler*, *préfigurer*; *former* com *concevoir*, *constituer*, *construire*, *fabriquer*, *faire*, *imaginer*, *produire*; *indiquer*, cujos sinônimos abrangem *définir*, *dénoter*, *désigner*, *déterminer*, *expliquer*, *exposer*, *faire connaître*, *faire savoir*, *montrer*, *révéler*, *signaler*, *signifier*, *supposer*, *témoigner* ; *matérialiser* com *rendre visible*, *rendre sensible*, *schématiser*; *montrer*, *découvrir*, *décrire*, *démontrer*, *développer*, *exhiber*, *expliquer*, *faire voir*, *instruire*, *laisser deviner*, *manifester*, *marquer*, *mettre un phénomène en évidence*, *offrir*, *peindre*, *proposer*, *présenter*, *raconter*, *relater*, *reproduire*; *représenter* que conota-se a *simuler*, *symboliser*, *évoquer*.

Segundo Martins (2007) não é preciso dizer que muitas dessas palavras, as quais se procurou não reproduzir mais de uma vez, encontram-se presentes simultaneamente na relação dos componentes conexos dos termos citados, e, em muitos outros não mencionados, reforçando e criando uma malha de significação em torno do conceito principal. Martins conclui afirmando que se encontram representados, acima, apenas algumas das reais funções do desenho; daquelas palavras que entraram na lista acima, não há uma sequer que não indique algum dos empregos desta atividade básica, estratégica, ancestral.

No dizer de Artigas (*apud* MARTINS, 2007):

[...] o conteúdo semântico da palavra desenho desvenda o que ela contém de trabalho humano acrisolado durante o nosso longo fazer histórico. Atividades como projetar, prefigurar, conceber, imaginar, definir, designar, determinar, explicar, fazer conhecer, fazer saber, significar, supor, testemunhar, tornar visível, tornar sensível, esquematizar, descobrir, demonstrar, explicar, fazer ver, instruir, colocar um fenômeno em evidência, relatar, simular, simbolizar, evocar, para nos referirmos apenas às mais conspícuas da última lista e que se encontram presentes na atividade de desenhar, em qualquer língua, são também sinônimas e componentes daquilo que, no espírito humano, se pode reconhecer como pensamento e como conhecimento.

O que nos interessa aqui propor – com base nas afirmações de Martins, que constata as questões de origem, a amplitude de significados e as conseqüentes similaridades entre os significados dos termos desenho e design – é que as imbricações entre seus significados são, extensivamente, imbricações entre o traçar do desenho e o projetar do design. Se tomarmos como referência o desenho artístico especificamente, isso se traduz em um imbricamento de fronteiras entre a arte de desenhar e o design. Essa relação é, talvez, ainda mais evidente quando tratamos do design gráfico em específico.

A área de atuação de design, como conhecemos hoje, devido às necessidades de demanda e serviço do mercado, é dividida em subáreas, de acordo com as particularidades de seus produtos, propósitos e espaços de atuação. Nestes casos o termo design é acompanhado por um segundo que determina a especialidade de sua atuação, como as subáreas de design de interiores, o design de moda, design de superfícies, o design gráfico, o web design, etc.

O objeto de estudo desta pesquisa é a subárea de design gráfico; e um ponto relevante para a continuidade da compreensão do significado atual do design, bem como da reflexão das relações de proximidade entre design e desenho ou entre design e arte, é considerar o sentido da palavra complementar: gráfico.

Segundo Rafael Cardoso Denis, gráfico é uma palavra antiga, cujo uso em português data do século XIX. Em sua origem remota, gráfico deriva do grego *graphein*, que quer dizer escrever, descrever, desenhar, e está ligada a outras palavras, como

grafar, grafismo, grafite, grafologia, bem como a toda uma série de palavras que termina no sufixo -grafia (por exemplo, geografia, fotografia, tipografia). Na sua acepção mais imediata, o adjetivo gráfico costuma ser usado para nomear as atividades desenvolvidas dentro do âmbito das oficinas, fábricas ou outras instalações que se dedicam à produção de materiais impressos – popularmente chamadas de gráficas. Tal nomenclatura deriva, por sua vez, do processo tipográfico que dominou a confecção de impressos desde a invenção da prensa para imprimir com tipos móveis, no século XV. O termo gráfico está associado, historicamente, a uma série de processos de impressão de texto e imagens que incluem a gravura em madeira e em metal, a litografia, a serigrafia, o *offset*, o clichê a meio-tom e diversos outros métodos fotomecânicos.

Rafael Cardoso Denis (2004) conclui que o designer gráfico se propõe a gerir a informação visual por meio do uso criativo dos elementos compositivos, das técnicas e das ferramentas ao seu alcance, visando sua comunicação. Richard Hollis (2000:01-03), outro historiador do design gráfico, reafirma a ênfase do design gráfico nos aspectos visuais dos produtos, dizendo que design gráfico é a atividade de criar e/ou escolher elementos visuais sobre um "objeto" (que pode ser um produto, pessoa, evento, lugar, etc.), combinando-os entre si em um suporte qualquer que, dependendo de sua disposição e contexto, transmite uma idéia específica. E é essa ênfase nos aspectos visuais que vai aproximar o design gráfico, por sua vez, das artes visuais; se não de todas, ao menos daquelas do desenho. Abaixo, quando tratamos das origens do design gráfico, especialmente com base em Philip Meggs, aspectos dessa aproximação vão se tornar mais claros.

Para finalizar este item cabe dizer que nesta pesquisa são adotados os termos já estabelecidos, de modo geral, pelas instituições brasileiras: o de design, para a área de atuação e de design gráfico para a subárea. Contudo, para os significados desses termos entendemos estarem embutidos desde então todos os conceitos relacionados à palavra de desenho, conforme as arguições de Martins (2007).

1.3 A ORIGEM DO DESIGN GRÁFICO

A origem do design gráfico é um assunto de opiniões divergentes entre os estudiosos deste tema. De um lado, há autores há autores - como André Villas-Boas - que se referem ao design gráfico como atividade exclusiva da comunicação de massa, definição que associa seu surgimento à emergência da sociedade de massas advinda do processo de industrialização e às características de seus produtos, determinadas necessariamente pela reprodução em série, a persuasão e a venda. De outro lado, há autores - como Philip Meggs - que se referem ao design gráfico como linguagem dinâmica relacionada a um contexto, cujas características são determinadas pelos valores culturais, sociais, políticos e econômicos de seu tempo e, assim, uma linguagem em constante reflexão e (re)definição. Como tal, seu surgimento pode ser localizado muito antes da industrialização.

Tais divergências dos autores nos parecem ser posturas assumidas em decorrência de divergências no entendimento do que são os produtos de design gráfico. Enquanto para Meggs esse é constituído por um amplo leque de objetos que mantêm entre si certos vínculos de continuidade histórica, para Villas-Boas estão limitados a um conjunto restrito de objetos que são posteriores a uma ruptura nessa continuidade. Isso define seus pontos de vista em relação ao seu surgimento e à sua modificação ao longo da história. Abaixo apresentamos a argumentação desses autores, a começar por Villas-Boas. Em seguida, apresentamos outros que devem complementar a discussão.

Para André Villas-Boas (2003:07-10), de forma sintética, design gráfico se refere “à área de conhecimento e à prática profissional específica e relativa ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo comunicacional.” Sua delimitação envolve quatro aspectos básicos: formais, funcionais-objetivos, metodológicos e funcionais-subjetivos (simbólicos). Um objeto só pode ser considerado fruto de design gráfico se responder a estas quatro delimitações.

Do ponto de vista formal, para Villas-Boas (2003:13) um produto de design gráfico reúne elementos estético-formais ordenados numa perspectiva projetual, é

reprodutível e efetivamente reproduzido a partir de um original (ainda que digital). Do contrário, segundo o autor, é uma peça única circunscrita ao campo da arte (o manuscrito medieval, por exemplo), do artesanato (uma tabela de preços de uma pequena lanchonete) ou do design informacional (uma placa indicando que o motorista deve virar na próxima esquina para chegar a um determinado local).

Já no aspecto funcional objetivo, o autor afirma serem peças de design gráfico todos aqueles projetos gráficos que têm como fim comunicar através de elementos visuais (textuais ou não) uma dada mensagem, para persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto.

Sobre o aspecto metodológico, Villas-Boas (2003:17) constata que, para que uma atividade seja considerada de design gráfico é preciso que a metodologia projetual seja expressamente considerada, ainda que não formalmente. Sua função primária necessariamente deve ser intencional e comunicacional.

Sobre o aspecto funcional e subjetivo (simbólico), Villas-Boas (2003:28) se refere à relação entre o usuário, o contexto da sociedade de massas e o fenômeno do fetichismo, na concepção de Marx. O autor afirma que o design gráfico está diretamente ligado ao estabelecimento do valor de troca, tanto daqueles que visam vender uma mercadoria quanto daqueles que visam persuadir ou guiar a fruição do material pelo usuário.

Dessa forma, Villas-Boas (2003:32) defende que a noção de design se refere diretamente ao advento da industrialização, sendo que o produto de design gráfico deve ser fruto deste processo. Segundo este autor, foi somente com o surgimento da sociedade de massas que surgiu a necessidade (e, daí, a possibilidade) da produção em alta escala de materiais gráficos objetivos e estratégicos, para os quais a aplicação de leis para projetá-los é justamente o que acabou por caracterizar o que denominamos design gráfico.

Assim, Villas-Boas (2003:32-33) não considera os produtos anteriores à industrialização como produto de design gráfico, bem como os produtos que não foram desenvolvidos em um contexto urbano, afirmando:

[...] não há sentido numa produção de design endógena realizada fora de um universo caracteristicamente urbano: o design gráfico é essencialmente urbano porque só tem sentido numa formação social cuja comunicação interna não se resolva de forma comunitária. Nada justifica que uma instituição (seja qual for sua natureza – industrial, comercial, escolar, artística etc) restrita a uma área rural ou uma pequena cidade elabore peças de design gráfico – exceto se o objetivo for alcançar um público exógeno e umbilicalmente habituado à comunicação de massas (turistas, por exemplo) [...]

Philip Meggs (1991:12), por sua vez, afirma que desde a pré-história as pessoas procuram maneiras de dar forma visual às suas idéias e conceitos, de armazenar o conhecimento de uma forma gráfica e de trazer ordem e clareza à informação. O autor mostra que ao longo da história várias pessoas perseguiram este objetivo, desde escribas, impressores e artistas. Assim, embora apenas em 1922 o designer William Addison Dwiggins tenha “criado” o termo *graphic design* para descrever as atividades de um indivíduo que trazia esta ordem estrutural e forma visual à comunicação impressa, o designer gráfico contemporâneo é herdeiro de uma ancestralidade.

Segundo Meggs (1991), os escribas sumérios que inventaram a escrita, os artesãos egípcios que combinaram palavras e imagens em manuscritos de papiro, os impressores chineses que inventaram os tipos móveis e o papel, os ilustradores medievais e impressores do século XV, os compositores que projetaram os primeiros livros impressos na Europa; todos se tornaram parte desta rica herança e história do design gráfico.

Souza (2007), concordando com Meggs (2001), também defende a localização da origem do design em tempos remotos e o responsabiliza pela evolução e formação gráfico-formal das linguagens. Este autor explica que o processo de design vem evoluindo “desde os tempos pré-lingüísticos, [cujos] homens e mulheres recolheram e utilizaram, culturalmente, porções de matérias naturais, atribuindo-lhes funções e significações, de acordo com suas [necessidades e] possibilidades práticas e expressivas”, dos utensílios práticos aos instrumentos simbólicos. Portanto, para este autor, as atividades criativas e gráfico-representativas, que hoje são reconhecidas na área design, deram origem ao processo de composição das linguagens: da

consolidação das escritas matemáticas à escrita fonética, compondo pictogramas, ideogramas, fonogramas e outros.

Meggs (1997) constata que muitos dos que foram artistas criativos de extraordinária inteligência e visão não foram reconhecidos. Infelizmente, segundo este autor, a história é em grande parte um mito, já que quando se trata de recapitular os lucros do passado, o fazemos a partir do ponto de vista do nosso tempo. Neste sentido, a história se volta para uma reflexão das necessidades, sensibilidades e atitudes do tempo no qual vive o historiador, sendo este posicionamento um grande equívoco para a investigação de qualquer história.

Aqui vamos concordar com essa visão mais ampla da história proposta por Meggs e afirmada também por Souza. Vamos evitar, portanto, aderir às afirmações que creditam a tudo uma única causa: a revolução industrial, o mercado, a revolução tecnológica. Antes vamos considerar que, a seu modo e em diferentes graus, todas essas transformações exercem alguma influência na história e na nossa concepção de design nas épocas em que se apresentam, o que permite conceber o design como campo de conhecimento altamente dinâmico no que se refere à sua relação com determinantes de tecnologia, de mercado e outras.

Dada nossa concordância com a visão de Meggs da história do design, que o coloca em uma perspectiva que não reconhece origens limitadas a um único fenômeno como a industrialização, mas, mais intimamente ligada, parafraseando Souza, à evolução dos nossos processos de construção de linguagem gráfico-formal, decidimos por organizar o texto abaixo. Este se constitui em uma rápida revisão na bibliografia da história da comunicação exterior, culminando no cartaz, uma das peças mais trabalhadas até hoje pelos designers gráficos e, também, uma das em que a relação com a arte parece mais evidente, dada a grande importância que se dá no cartaz à imagem.

1.4 COMUNICAÇÃO EXTERIOR E A FORMAÇÃO DO CARTAZ

Este item coloca em foco a evolução da comunicação exterior ao longo da história – em termos de suporte e mensagem – culminando no surgimento do cartaz impresso, por meio do qual pensamos as questões relativas à aproximação entre design e arte para o design gráfico como um todo. De acordo com Richard Hollis (2001), o cartaz, como o conhecemos hoje, é em termos técnicos: uma peça gráfica que pertence à categoria de apresentação e promoção, tido como a peça mais simples dos veículos gráficos: uma folha avulsa, sem dobras e impressa de um só lado.

Apesar dessa estrutura simples, Regina Cunha Wilke (2007), atentando para os aspectos de linguagem e de comunicação, ressalta que o cartaz é um item de grande ressonância. Em um espaço que reúne de forma sintética os elementos essenciais do design gráfico, como suporte, tipografia, imagem, espaço, cor e outros elementos e recursos gráficos; a dinâmica de comunicação deve operar à distância e de perto; o resultado é determinado pelas soluções formais, pelo seu formato, escala e pelos processos de impressão.

Essa grande ressonância é dada, também, à variedade de possibilidades de atuação dos cartazes, conforme o objetivo de sua comunicação. As principais áreas de atuação dos cartazes são: os cartazes de campanhas políticas (Figura 18), religiosas, sociais e culturais; os cartazes de divulgação de eventos, espetáculos e exposições (Figura 19); os cartazes de filmes (Figura 20), bandas musicais (Figura 21), modelos e atores (Figura 22); os cartazes artísticos/decoração (Figura 23); cartazes de anúncios publicitários de produtos ou serviços (Figura 24), entre outros.



Figura 18: Exemplo de cartaz de campanha política “Barack Obama” de Shepard Fairey
 Fonte: <http://obeygiant.com/about>



Figura 19: Exemplo de cartaz de divulgação de exposição “27ª Bienal de São Paulo de 2006” de Jorge Macchi
 Fonte: <http://www.jorgemacchi.com/eng/obra23.htm>



Figura 20: Exemplo de cartaz de filme “The Man With the Golden Arm” de Saul Bass
 Fonte: <http://saulbass.tv/>



Figura 21: Exemplo de cartaz artístico “O retrato de Fellini” de Dani Bembibre Belda
 Fonte: <http://www.danielbembibre.com/others/work/>



Figura 22: Exemplo de cartaz de banda musical “Dusty Brown” de Scott Hansen
Fonte: <http://blog.iso50.com/>



Figura 23: Exemplo de cartaz de atriz “Marilyn at the Beach” de Bert Reisfeld
Fonte: http://www.allposters.com/-sp/Marilyn-at-the-Beach-Posters_i4319651_.htm

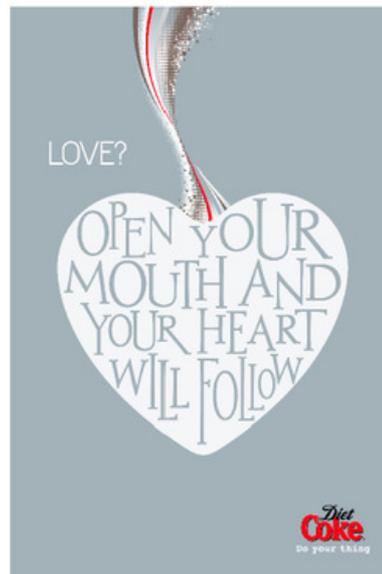


Figura 24: Exemplo de cartaz de anúncio de produto “Diet Coke” de Luca Brena
 Fonte: <http://www.behance.net/lucabrenna>

Embora sempre projetados para a exibição pública, afixados em paredes, muros, placas, se analisados diacronicamente, os cartazes representam os diferentes procedimentos usados para sua concepção e execução no decurso de sua história. Cada peça apresenta conjuntos de traços particulares, características que revelam um autor, uma época, estilos e gêneros. Dessa forma, Wilke (2007) afirma que os cartazes refletem as tendências no design gráfico, acusam as revoluções na linguagem que se sucedem e espelham os contextos em que foram produzidos, fornecendo um panorama das atividades econômicas, sociais, culturais e políticas.

Assim como Wilke (2007), e em concordância com os apontamentos desta pesquisa, consideraremos o cartaz como um produto técnico-artístico; uma obra que dialoga com a história e com a cultura em que vive; uma peça gráfica datada, portadora e anunciadora de um valor expressivo, projetada no seu ambiente histórico e vinculada a um tempo e a uma sociedade.

Francisco Mesquita (2006) apresenta em sua pesquisa um cuidadoso levantamento da evolução das peças de “comunicação exterior”, isto é, das peças de divulgação que tiveram o propósito de serem veiculadas “fora de portas”. Segundo o

autor, devido a falta de extensões de comunicação capazes de transmitir a mensagem em múltiplos canais, como vemos hoje, o espaço público exterior foi durante milênios o palco de visibilidade por excelência das civilizações:

Aí eram divulgados os grandes acontecimentos do império ou reino, suas vitórias, feitos gloriosos, cultos religiosos, tratados legislativos, etc. Eram, por assim dizer, espaços de grande relevância social, determinados pelas autoridades, uma vez que só aí se tornava possível acompanhar as novidades do tempo. (MESQUITA, 2006:17).

Mesquita (2006) explica que o homem sempre sentiu necessidade de divulgar, afirmar e perpetuar as suas faculdades imaginativas e experiências; fê-lo usando as possibilidades técnicas disponíveis em cada momento histórico. Dessa forma, todas as civilizações, da Antiguidade aos nossos dias, tiveram os seus processos de registros visuais, mais ou menos elaborados, com maior ou menor durabilidade, dependendo do suporte usado e da forma como foi trabalhado. E são esses fatores de ordem tecnológica, sócio-econômica e estética que possibilitaram o desenvolvimento do design gráfico, como o entendemos hoje.

Segundo Mesquita (2006), em um primeiro momento, o homem utilizou o próprio corpo para comunicar com o seu semelhante estados de espírito e formas de ver o mundo. Mais tarde, e à medida que progride tecnologicamente, vai controlando o espaço onde vive e dominando o que tem mais à mão: pedras, ossos, pedaços de madeira e cerâmica tornaram-se suportes abundantes e determinantes no registro do seu pensamento e ação. O domínio do homem sobre a natureza e o mundo acentua-se e as formas de registro e de suportes vão evoluindo gradativamente.

Mesquita (2006) afirma que toda a vivência do “*homo sapiens*”, que se tornou progressivamente “*homo faber*” e “*homo loquens*”, era determinada por uma comunicação interpessoal, sendo a visão e o ouvido, nesta fase, os dois principais sentidos. O autor apresenta o homem como suporte mais importante neste período, na medida em que apenas consegue manipular o seu próprio corpo; torna-se, assim, o seu único meio durante milhares de anos.

No período seguinte, o autor apresenta a “comunicação de elite”, marcada pela “determinação de se libertar de si mesmo”:

Em termos de audiovisual, estabelece convenções como a dança, o canto e o próprio exercício físico como espetáculo. Gradativamente, separa os olhos do ouvido e estabelece sistemas de comunicação gráfica cada vez mais elaborados. Nas paredes das cavernas onde vive, esquematiza a sua realidade através de desenhos que evoluem para ideogramas, associando idéias abstratas a objetos. (MESQUITA, 2006:26)

Neste período “o Homem era ainda “homem-media” para transmitir parte das suas mensagens; mas libertar-se-á, pouco a pouco, à medida que vai inventando suportes de transposição espacial, como por exemplo, a placa de argila” (MESQUITA, 2006:26).

O autor observa que, simultaneamente a este período, surge a linguagem: “Através dela [o homem] tornou possível estabelecer relações sociais, alcança um maior desenvolvimento intelectual e, sobretudo, começa a sedimentar uma ordem social depositária de todas as experiências e conhecimentos previamente adquiridos, ainda que feito oralmente.”

Ainda de acordo com o autor, a descoberta do fogo pelo “*homo erectus*”, há cerca de 7 mil anos a.C., é outro elemento crucial para o desenvolvimento da inteligência humana:

É graças a esta descoberta que o Homem estimula os sentidos e se enriquece com novas sensações, base importante para novas formas de conhecimento. O domínio do fogo provocou profundas alterações nos materiais. Trabalhar a cerâmica, que por natureza liga a arte do fogo à modelagem da argila, é um exemplo de origem muito antiga. (MESQUITA, 2006:26)

Mesquita (2006:27) chega à conclusão dizendo que, finalmente a associação de todas estas ferramentas tornou possível o desenvolvimento de múltiplas manifestações culturais, políticas e econômicas. Por meio do seu registro e exposição no exterior, espaço de visibilidade pública, configurou-se o ponto seguinte, imagens que refletem as sociedades que as criaram.

1.4.1 OS SUPORTES INSCRITOS

Francisco Mesquita (2006:27) analisa a argila, a madeira, a pedra e os metais, apresentando referências relativas ao seu uso no que considera ser a comunicação exterior de suportes inscritos - como o próprio nome sugere, suportes que “requerem uma incisão, através de uma ponta seca, a exemplo do cinzel ou qualquer outra ferramenta, dependendo da dureza do material a gravar” - nomeada por ele como “paleo-publicidade” (imagens expostas fora de portas, ao longo da história do Homem, antes do nascimento da publicidade moderna).

De acordo com o autor (2006:28) **a argila** é o material mais antigo enquanto suporte de registro:

Há exemplos da escrita pictográfica suméria do quarto milênio, antes da nossa era. Este povo, cuja história está envolta numa certa obscuridade, possuía um intelecto lógico científico que, além de desenvolvimentos espirituais, científicos e econômicos, permitiu criar as bases da escrita utilizando a comunicação exterior.

Mesquita (2006:28) cita Thompson, que afirma que as elaboradas inscrições sumérias (Figura 13) eram feitas para lugares públicos com o fim de glorificar as novas dinastias e diminuir os seus antecessores, como exemplo a de Urukagina (Figura 14) e de Lagash (Figura 15), de 2.350 a.C.. Mesquita (2006:28) afirma que:

[...] a argila era normalmente trabalhada como suporte, fazendo placas com tamanhos semelhantes, cantos redondos e uma frente muito lisa, onde se desenhava ou escrevia, através da incisão com um material mais duro. O verso, normalmente de forma convexa, tinha a forma indicada para melhor se manejar. Tal como a argila também a cerâmica, a terracota e o vidro, este último especialmente com a civilização egípcia, eram usados como suportes de comunicação.



Figura 25: Fragmento de uma inscrição suméria
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Suméria>



Figura 26: Fragmento de uma inscrição de Urukagina no Museu do Louvre - França
Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Urukagina>



Figura 27: Fragmento de uma inscrição de Lagash no Museu do Louvre - França
Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Lagash>

A madeira, conforme Mesquita (2006:29), é outro dos suportes que:

[...] usados com profusão na antiguidade e que têm uma utilização transversal na história do Homem. Teria sido utilizada pelos sumérios, mas foi com os egípcios que, juntamente com o papiro, teve uma utilização considerável. Além da vantagem de facilmente ser encontrada, era barata e fácil de trabalhar. Embora pudesse ser utilizada para gravar mensagens sem qualquer tratamento, era geralmente recoberta de cera ou estuque e branqueada com verniz.

Mesquita afirma que são múltiplas as referências de autores gregos e romanos às *tabulae*, que usualmente assinalavam as tabernas, usando a pinha como símbolo, numa alusão ao uso da resina no tratamento do vinho.

Uma das aplicações da madeira foi como suporte móvel de informação. Juntando-as, faziam-se dípticos e trípticos, os quais podiam formar polípticos, os denominados *cáudices*, precursores do livro, séculos mais tarde. Nestas duas civilizações, a madeira foi um dos suportes de escrita mais utilizado. Chegaram até nós vários documentos com fábulas e poemas da época.

Outro meio importante para veicular informação no império romano é o *álbum*, colocado em locais de grande concentração e passagem de pessoas. Tratava-se de uma superfície em madeira, esbranquiçada com cal, na qual se faziam inscrições pintadas em cores preto ou vermelho, que facilmente se podiam apagar. Davam informações diversas, levando, nomeadamente, ao conhecimento público decisões das autoridades. Forneciam, também, informação de carácter comercial como a venda e aluguéis de bens, tratando-se de uma espécie de jornal oficial (VICTOROFF *apud* MESQUITA, 2006:30).

O *libellus*, meio mais próximo de nosso cartaz, informava sobre determinado anúncio público: ocasião, data, nome da cidade e breve descrição. Um *libellus* encontrado em Pompéia dizia “vinte pares de gladiadores fornecidos por D. Lucretus Satrius Valeus, filho, combaterão em Pompéia a partir do dia 4 de Abril. Haverá uma venatio - combate entre homens e animais selvagens” (VICTOROFF *apud* MESQUITA, 2006:30).

Segundo Mesquita (2006:30), pode dizer-se que **a pedra**, além da madeira, também foi um dos materiais mais usados pelos greco-romanos, para “divulgar e perpetuar a informação”:

Trata-se de um dos suportes mais resistente e sem necessidade de qualquer tratamento prévio, tornando-se, nesta perspectiva, sempre disponível. Todavia, a dificuldade de a trabalhar, exigindo sempre o cinzel e ferramentas afins, transformou-a num material ao serviço do poder imperial ou religioso. Assim sendo, a informação veiculada era geralmente de caráter institucional, fazendo a apologia do império, conquistas efetuadas, louvor ao Deus venerado, legislação, etc.

Por conseguinte, a pedra foi a essência como matéria-prima de monumentos, templos, obeliscos, estátuas e outras manifestações que mais não eram do que a manifestação e a propagação do poder. O mármore, uma das mais apreciadas e nobres, foi abundantemente utilizado na era imperial dos romanos. Mesquita cita alguns exemplos de utilização deste material como suporte, referências nas quais o material foi usado como suporte de registro, excluindo obras no domínio da escultura e arquitetura.

A arte rupestre é um dos exemplos mais eloquentes e misteriosos dos nossos antepassados pré-históricos. É comum que se aceitem muitos destes desenhos, designados *Petrogramas* (Figura 16) se desenhados ou pintados, e *Petroglifos* (Figura 17), se gravadas ou entalhados, como aquilo a que se chama “os precursores de nuestra escritura” (FRUTIGER *apud* MESQUITA, 2006:31).

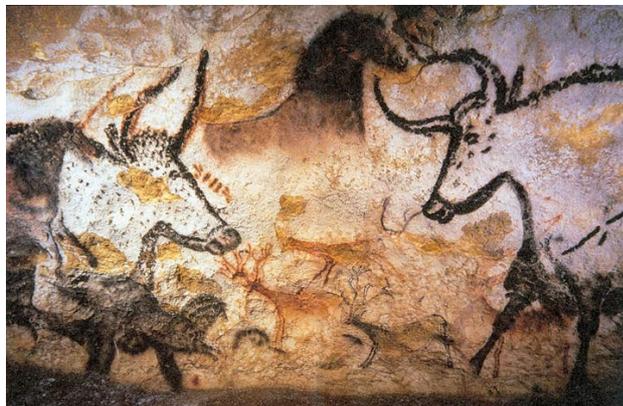


Figura 28: Petrogramas em Lascaux - França
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Lascaux>



Figura 29: Petróglifos no Canyon Lands National Park, Utah, Estados Unidos
 Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Petr%C3%B3glifo>

Independentemente do seu significado, religioso ou profano, transmitiram informações sociais e culturais de grande importância, por meio das representações de animais, cenas de caça, luta, dança, entre outras atividades importantes, e algumas decisivas na sobrevivência do grupo. Silva (*apud* MESQUITA, 2006:31) aponta a arte rupestre como uma valorização de conteúdo artístico a vários níveis:

- a. o pictóglifo** - uma escrita pintada, que remete à grafologia (conjunto de estudos teóricos e práticos sobre a escrita);
- b. figura** - denota exemplos figurativos, ícones;
- c. grafismos** - como sinais gráficos, discurso, mais usual para os murais urbanos. Implica um abstracionismo não cognificável;
- d. gráfico-icônico** - como se a representação quisesse descrever aquilo que se vê, destituída de simbolismos que a sociedade, autora dessas pinturas, quisera representar.

De acordo com o autor, estes significantes traduzem o valor determinante que estas imagens tiveram ao longo da história dos homens que as criaram, mas também de todos quantos no decorrer dos milênios seguintes, com elas se cruzaram.

Um outro exemplo de registro em pedra, data do ano 850, a.C.; é um documento emitido pelo rei *Moabita, Mesha*. Trata-se de uma tabuleta, em pedra basalto, com aproximadamente 1,15 m de altura por 65 cm de largura, a pedra de Moabite (Figura 18):

O conteúdo deste documento relaciona-se com a apologia dos feitos do rei Mesha, usando expressões como “construí o palácio real, e construí o reservatório (para água)” e “edifiquei”. Dá também conta das suas atrocidades utilizando expressões como “derrota de todos os meus inimigos”, “eu invadi a cidade e subjuguéi-a” ou, ainda, “matei todo o povo da cidade”.

A importância deste registro está na sua longevidade, com aproximadamente 3.000 anos e no que este aspecto simboliza, à luz dos nossos dias, segundo os seguintes aspectos: emissão de uma mensagem devidamente organizada; persuasão do seu conteúdo, de forma não só a informar, mas também a sensibilizar e condicionar o pensamento à época.



Figura 30: Pedra de Moabite no Museu Louvre - França
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Mesha_Stele

Em uma curta história do cartaz, May (*apud* MESQUITA, 2006), considera a pedra de Moabite (Figura 18) como tendo sido o primeiro cartaz.

Mesquita apresenta outra referência, a Pedra *Rosetta* (Figura 19), em basalto preto, que, de acordo com o autor:

[...] foi encontrada em 1799, durante a ocupação do Egito, por um engenheiro francês, em escavações perto de uma cidade, denominada Rosetta, à qual deve o nome. Tem aproximadamente 92 cm de largura, 75

cm de altura e 28 cm de espessura e a sua gravação (coberta de pequenas fissuras) data do ano de 196 a. C. Foi escrita por um grupo de sacerdotes egípcios e nela se relatam os feitos do faraó.

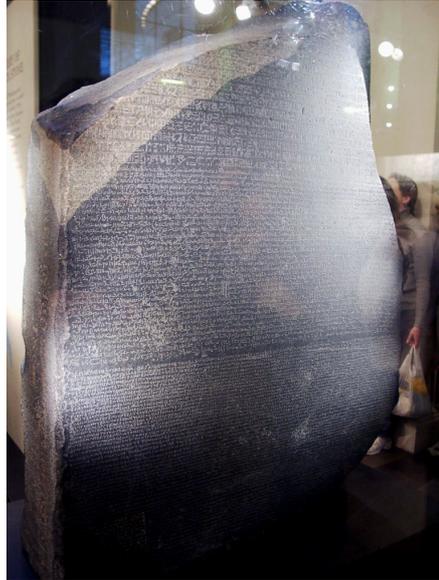


Figura 31: Pedra Rosetta no Museu Britânico em Londres - Inglaterra
 Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pedra_de_Roseta

O autor ressalta o valor extraordinário dessa peça em uma perspectiva de *meio* publicitário, parecendo indiciar já os tempos modernos, pelo fato de estar entalhada com três formas de escrita: hieroglífica egípcia, demótica egípcia e grega. Assim, facilmente poderia ser compreendida pelos colonizadores gregos e pela restante população que falava egípcio.

Mesquita (2006:32) afirma que:

[...] o Egito foi uma das mais prósperas e criativas civilizações da antiguidade que dará um contributo decisivo para o crescimento da comunicação exterior. Com efeito, será no delta do rio Nilo, fonte de abundância e riqueza, que cresce uma grande população. À volta desta massa humana, alimentada pelas cheias do Nilo, desenvolve-se uma rede complexa de atividades. Prestar informação pública sobre variados assuntos (leis, tratados, decretos, advertências, fronteiras, etc.), era prática corrente. Faziam-no através de blocos ou placas de pedra, bronze ou madeira, com dimensões variadas, denominadas stele, colocadas ao longo das ruas, em locais criados para o efeito.

Com estes dois documentos, *Moabite* e *Rosetta*, Mesquita (2006:32) representa simbolicamente muitos outros produzidos, afirmando:

Nos casos que analisamos, estamos perante exemplos evidentes de propaganda político - religiosa. O suporte usado, a pedra, como já aludimos, era um dos materiais mais resistentes estando, regra geral, associado a informação de grande importância, textos legais e comemorações de triunfos militares, emitidos pelo poder. Do exposto, se conclui da importância da pedra, nas suas múltiplas variantes, como suporte de registro das primeiras civilizações.

O outro exemplo citado é o *graffiti pompeiano* (Figura 20), uma forma de expressão que se manifesta em paredes, muros e outras superfícies de locais públicos (pedra, madeira, etc.), através de escrita ou desenhos que são riscados, pintados ou pulverizados. O conteúdo é diversificado e vai desde mensagens políticas, sexuais e humorísticas, até a aparente ausência de sentido. Trata-se de uma escrita (não oficial, alternativa, marginal e de protesto) que existe desde que o “Homem dispõe de algum tipo de comunicação visual, como gravuras, pinturas, símbolos pictóricos, ideogramas e, principalmente, desde que domina a escrita da linguagem humana” (RODRÍGUEZ *apud* MESQUITA, 2006:33).



Figura 32: Graffiti Pompeiano
<http://www.cs.iupui.edu/~vkilmer/pompeii/03people.html>

Mesquita (2006:33) afirma que:

Os *graffitis* de Pompeia não serão os primeiros da história da Humanidade. A sua importância reside no fato de serem muito estudados e terem permitido obter conhecimentos daquela sociedade, não patentes em documentos oficiais. Tratando-se de uma manifestação marginal e popular, não controlada pelo poder, o seu estudo deu a conhecer certas particularidades, como o melhor conhecimento do latim vulgar, não utilizado à época pelos eruditos.

As mensagens eram sintéticas e escritas em carvão ou noutro tipo de material de curta duração. As paredes com maior visibilidade da cidade de Pompéia na sua parte mais nobre, como o Fórum, funcionavam como jornais murais, onde os “grafiteiros” colocavam *slogans* sobre política, produtos à venda e outro tipo de anúncios e informação mais pessoal.

Outro exemplo que Mesquita (2006) cita é o obelisco que se define:

[...] como sendo um monumento delgado e retangular que termina em pirâmide, na sua parte mais alta, tendo sido, os mais antigos, apenas talhados numa só peça de pedra (monolito). A civilização egípcia é uma referência incontornável, dada a profusão deste tipo de manifestação. O Obelisco de Luxor [Figura 21] é um dos mais famosos, na perspectiva simbólica de enquadrarmos este tipo de obra no nosso interesse de estudo, a comunicação exterior. A coluna, pode ser considerada como uma oferenda ao Deus do sol da mitologia egípcia, Ra; a pirâmide como o símbolo dos seus raios quando chegam à terra. Virilidade, fertilidade e força criativa estavam associadas a este Deus. À época pensava-se mesmo que o Deus existia dentro da sua estrutura, o que não deixa de ser curioso, na medida em que determinava o poder místico desta civilização, mas também, comparativamente ao que se passa nos nossos dias, o fascínio que algumas imagens da publicidade sobre nós exercem.



Figura 33: Obelisco de Luxor, na Praça da Concórdia, em Paris, França
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Obelisco>

O autor ressalta que, além de outras conotações, em conformidade com a fonte produtora/emissora, os obeliscos simbolizavam estabilidade (equilíbrio). Cita Arnheim que foca a importância deste aspecto que está geralmente relacionado com o equilíbrio do olho e diz que “el sentido de la vista experimenta el equilibrio quando las correspondientes fuerzas fisiológicas del sistema nervioso se distribuyen de tal modo que queden compensadas entre si”.

As civilizações seguintes, com particular destaque para a grega e romana, viram no obelisco uma das formas de elevação do seu poder. As mensagens que difundiam, rasgadas a cinzel na própria pedra, faziam, regra geral, a apologia dos feitos heróicos do império, personalizado na pessoa do rei, imperador ou sacerdote.

Mesquita (2006) explica que a descoberta da forja, que põe em jogo as percussões (martelo), o fogo (fornalha), a água (têmpera), o ar (fole) e os princípios da alavanca, possibilitou a manipulação destes **metais** na moldagem de novos e melhores utensílios, como vasos, serras, espadas, escudos, machados, trombetas, sinos, etc. Todavia, nos primeiros tempos apenas eram forjadas armas, devido à raridade destes metais. Os utensílios correntes continuaram a ser feitos fundamentalmente à base de pedra e madeira. Só passados cerca de 2 000 anos, após o surgimento do cobre, o ferro é descoberto, começando a ser amplamente utilizado na Europa, por volta de 500 a. C. O vestígio mais remoto deste metal é um conjunto de quatro esferas de ferro, datadas de 4 000 a.C., encontradas em El-Gezivat, Egito.

Mesquita (2006:35) afirma que:

[...] a descoberta dos metais possibilitou que a Humanidade pudesse dispor de materiais mais resistentes, duráveis e eficazes. Na verdade todos os povos do Neolítico, fizeram acidentalmente uso dos metais nativos que encontravam na natureza, com especial destaque para o ouro. O cobre era utilizado com alguma profusão no Médio Oriente e no Egito, já no quinto milénio antes de Cristo, tal como acontecia com o bronze no Oriente, no quarto milénio, da mesma era. O Homem aprendeu, ao mesmo tempo, a fundir o ouro, prata e chumbo.

De acordo com o autor, à semelhança do que ainda hoje acontece, especialmente com os metais mais raros associados ao poder e riqueza, em tempos mais recuados eram utilizados para fins nobres, a que apenas uma minoria tinha acesso. Nos primórdios, os metais eram aplicados essencialmente em artefactos de guerra. À medida que se tornam mais comuns, passaram a ter outras aplicações e a ser utilizados pelos mais poderosos, nomeadamente na estatuária, numismática e culto religioso, enfatizando mensagens scripto-visuais.

O fato do chumbo não necessitar de procedimentos prévios e da incisão ser fácil de operar, dado que qualquer ponta metálica ou uma pedra mais dura o podia trabalhar, adequava-se perfeitamente ao uso privado, tendo sido usado para mensagens de maldição e conjuros contra pessoas. O ouro, entalhado noutros materiais, era usado especialmente para fins domésticos, enquanto elemento decorativo como no caso da escultura, etc., mas também com aplicação frequente em bijuteria. A China, nos seus

primórdios, utilizou todos estes suportes. O período Zhou ocidental (1028 – 771 A.C.) legou-nos diversas inscrições e desenhos em pedras, bronze e metais diversos. Todas as culturas subsequentes fizeram uso de uma forma mais ou menos profusa de metais (MESQUITA, 2006:36).

Em Roma, César começou muito cedo a cunhar moeda para celebrar as suas próprias vitórias, e este meio transformou-se, a partir de então, em um veículo comum de propaganda no Império Romano, constituindo o único meio de comunicação de massas (THOMPSON *apud* MESQUITA, 2006).

Com o decorrer dos tempos, a metalurgia terá um papel cada vez mais acentuado na atividade humana e, por conseguinte, na materialização de mensagens.

1.4.2 OS SUPORTES ESCRITOS

Os chamados suportes escritos em sentido estrito são manipulados por meio de substâncias fixadoras, as tintas e os pigmentos, com as quais se escreve, desenha ou pinta, na superfície geralmente trabalhada para o efeito. De acordo com Mesquita (2006) todos os materiais referidos anteriormente foram também suportes usados para neles se escrever ou pintar, destacando-se, entre eles, a madeira. Para tal, bastava que se substituíssem os cinzéis, martelos e pontas afiadas por pincéis, tintas, fixadores e existissem superfícies lisas. Ou então, no caso da madeira, que fosse previamente trabalhada de forma a poder receber a tinta. Há, no entanto, suportes que pelas suas características melhor se adequam à categoria dos suportes escritos, como o papiro, o pergaminho e o papel.

Mesquita (2006) constata que um dos legados mais importantes do **papiro**, antepassado do papel, usado a partir de 2 200 a.C., foi ter contido o registro, para a posterioridade, em rolos encontrados nos túmulos dos faraós, de muita da história do Egito, tendo-se verificado a sua utilização até a introdução do papel, cerca do século VII d.C. Um dos papiros mais famosos, no âmbito da história da matemática, é o papiro de

Rhind (Figura 22), estando nele contidas uma série de tabelas e 84 problemas com as respectivas soluções.

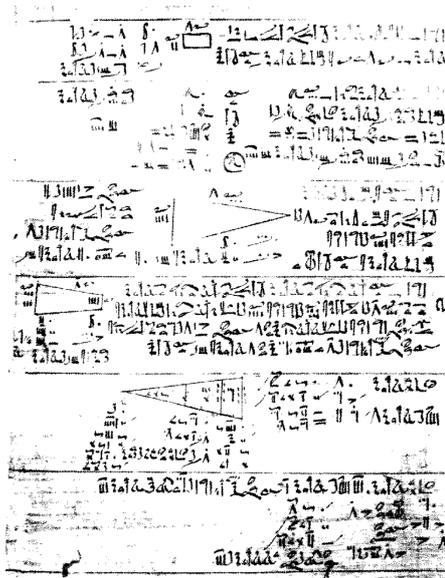


Figura 34: Papiro de Rhind

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Papiro_de_Rhind

De acordo com Mesquita (2006:37):

[...] papiro é uma planta aquática frequente no delta do Nilo, no Egito. Das suas múltiplas utilizações, destaca-se a produção do papel, como mais importante. Porém, é de assinalar a sua utilização como alimento, uma vez que é um produto bastante rico em fécula, substituindo a batata; ou como excelente matéria-prima para fazer cestas, cordas, roupas e calçado e produção de pequenas embarcações fluviais, bem como a sua utilização no fabricação de unguentos e como planta aromática.

Mesquita ressalta que, durante algum tempo, o papiro foi exportado para outros reinos, nomeadamente para o rei Eumenes de Pergamon. Todavia, cerca do ano 150 a. C. Ptolomeu V recusou-se a continuar a fazê-lo, receoso que as bibliotecas do outro

reino atingissem a qualidade em volume das existentes no Egito. Restou, assim, ao rei Eunemes recorrer ao pergaminho como suporte de escrita, para continuar a sua tarefa.

Entre várias referências do uso do papiro, Mesquita (2006) apresenta a encontrada em *The Poster*, “há um papiro no Louvre que oferece uma recompensa para a captura de dois escravos datado em 146 D. C.. O estilo e a descrição deste anúncio o coloca na classe de um cartaz”¹⁰.

Existem inúmeros outros papiros espalhados pelos museus do mundo. Embora a maioria não tenha uma vertente marcadamente publicitária como a do Louvre, eles mostram a importância deste suporte na Antiguidade Clássica.

Nos séculos seguintes, os processos tecnológicos evoluíram de forma a facilitar e melhorar a produção do **papel**. Devido a esta extraordinária descoberta e à imprensa com caracteres móveis, os chineses foram os primeiros a produzir livros muitos séculos antes de Gutenberg. Mesquita (2006:37) afirma que:

Coube aos chineses a descoberta do papel no ano de 105 a. C. por Ts'ai Lun, alto funcionário da corte do imperador Chien-Ch'u, da dinastia Han (206 A.C. a 202 d.C.). Fê-lo a partir de cascas de árvores, extremidades de cânhamo, farrapos de algodão e redes de pesca rasgadas. O papel vulgarizou-se, então, passando a ser conhecido pelo nome do inventor *Ts'ai Lun*. Apesar disso, o bambu continuará a ser um suporte comum, durante muito tempo.

O monopólio da descoberta do papel predominou até ao ano 751 d. C., ano em que uma batalha com os árabes permitiu que estes capturassem chineses familiarizados com a sua técnica de produção. Assim, em meados do século X o papiro foi substituído pelo papel em todo o território de domínio árabe.

Foi também através dos árabes que o papel chega à Europa. O seu percurso e desenvolvimento foi sinuoso e ainda pouco claro, mas foi certamente influenciado por lutas de poder imperiais, conquistas e interesse

¹⁰ Texto original: “there is a papyrus in the Louvre offering a reward for the capture of two slaves which is dated 146 B. C. The style and the description of this announcement places it in the class of a poster”

econômicos. O certo é que em alguns locais o papel cedo atingiu grandes desenvolvimentos. Por exemplo, no ano de 1035 a.C., as lojas do Cairo usavam já papel para embrulhar as compras, o que significa que à época era um material comum (Laufer, 1931, p. 17). A sua descoberta é um marco fundamental na história do Homem. Segundo o mesmo autor, “Without paper there would be no adequate record of the past, no history, no science, no progress. The manufacture of paper denotes a land-mark in the intellectual development of mankind; it sets off civilization from the stage of savagery”¹¹. (MESQUITA, 2006:39)

Mesquita afirma que em termos de comunicação exterior, e após a invenção da imprensa com caracteres móveis no mundo ocidental, foi o suporte de registro massivamente utilizado. Apenas recentemente, com o incremento de suportes de base têxtil e PVC, essa situação se alterou. Mesmo assim, continua a ser usado profusamente na difusão da mensagem publicitária, particularmente, no cartaz.

1.4.3 OS SUPORTES IMPRESSOS

De acordo com Mesquita (2006:40) a redescoberta da imprensa móvel, por Gutenberg, é um marco indelével e decisivo na história do Homem moderno. Fruto da coragem, persistência e determinação de um só homem, este ato espelha, contudo, o clima econômico-social de “abertura a novos mundos” que caracterizam a Renascença. Nesta medida, esta descoberta é o reflexo da sociedade que a desenvolveu, caracterizada por uma explosão e inovação nas artes, literatura, filosofia e política. Em síntese, uma sociedade que em contra-ponto com a anterior, a Idade Média, colocava o Homem no centro do mundo. Das múltiplas transformações que se processaram, Mesquita salienta de forma esquemática, as que lhe parece mais importantes e que, de alguma forma, criaram os alicerces da atual sociedade:

¹¹ Tradução: Sem papel não existiria nenhum registro adequado do passado, nenhuma história, nenhuma ciência, nenhum progresso. A manufatura do papel denota um marco no desenvolvimento intelectual da humanidade; põe fora a civilização do estágio de selvageria.

- a) Assistiu-se a uma grande aceleração na produção de material impresso. Note-se que “During the first fifty years of the press over eight million books were printed, probably far more than all Europe had produced throughout the whole medieval period” (Butler, s/d.);
- b) Foram publicadas e disseminadas várias obras de carácter científico, até aí apenas acessíveis a um grupo muito restrito de pessoas. Estas obras permitiram divulgar novas posturas, na medida em que difundiam diferentes formas de ver o mundo. Refira-se, no entanto, que até cerca de 1700, metade dos livros impressos eram clássicos ou medievais (McLuhan, 1995, p. 195);
- c) Permitiu a disseminação de ideias e informação padronizada, com base numa só fonte e para grandes audiências, o que apenas acontecia a um nível muito restrito com obras anteriormente produzidas pelos copistas da Idade Média;
- d) Possibilitou acentuadas mudanças nas ideias, pensamentos e ações do Homem de então.

Do exposto, esse autor (2006:41) conclui que sem a imprensa não teria existido o legado dos últimos 500 anos de história do Homem. Se nenhuma civilização pós oralidade vive sem livros, revistas, jornais e outros meios impressos, é de crer que a impressão tenha sido e continue a ser, o fator supremo de progresso das civilizações.

Particularmente interessante parece-nos o referido na alínea d), uma vez que indicia, além do mais, a possibilidade da tipografia e a sua linearidade poderem provocar profundas alterações nas sociedades. McLuhan (*Ibidem*, p. 29) refere que “os franceses se tornaram a mesma espécie de gente, do norte ao sul. Os princípios tipográficos da uniformidade, da continuidade e da linearidade se haviam superposto às complexidades da antiga sociedade feudal e oral. A revolução (1789) foi empreendida pelos novos liberais e bacharéis”. Esta referência, com base no pensamento de Tocqueville, pretende acentuar como a palavra impressa tinha homogeneizado a nação francesa, contrariamente ao que se passava em Inglaterra, mais arreigada à força das antigas tradições orais.

Relativamente ao período precedente, a Idade Média, e à qualidade do trabalho dos seus copistas, havia uma limitação. Esteticamente falando, as novas obras, nos seus títulos de página, ilustrações, mapas, índices, etc., não tinham a riqueza gráfica das produzidas manualmente. Diz-nos McLuhan (*apud* MESQUITA, 2006) que quando do surgimento da imprensa, “em suas primeiras décadas mal compreendida e mal aplicada, não era raro que o comprador de um livro impresso o levasse a um copista

para copiá-lo e ilustrá-lo”. Será necessário esperar alguns séculos, até à descoberta da litografia, para que esta situação se altere em termos gerais.

Mesquita afirma que a utilização da imprensa permitiu grandes desenvolvimentos no folheto e no cartaz, dois meios que na origem estiveram fundidos em um só. As diferenças que hoje acentuamos, dizendo que o primeiro, de grandes tiragens, se destina a ser consumido individualmente e que o segundo, de tiragens menores, se destina “às massas” e, por isso, é consumido socialmente, eram até então inexistentes ou pouco significativas.

Conforme Mesquita (2006:42), um dos primeiros cartazes impressos foi *The Pyes of Salisbury Use* (Figura 23) de 1480, produzido pelo inglês William Caxton, contemporâneo de Gutenberg e o introdutor da imprensa móvel no Reino Unido. Tratava-se de uma mensagem, colocada à porta das igrejas, destinada a promover o livro religioso. Eram ainda, formas incipientes do cartaz policromático surgido mais tarde. Toda a mensagem assentava no elemento linguístico, o texto. Nesta época, o cartaz era basicamente formado por folhas com texto impresso em preto.

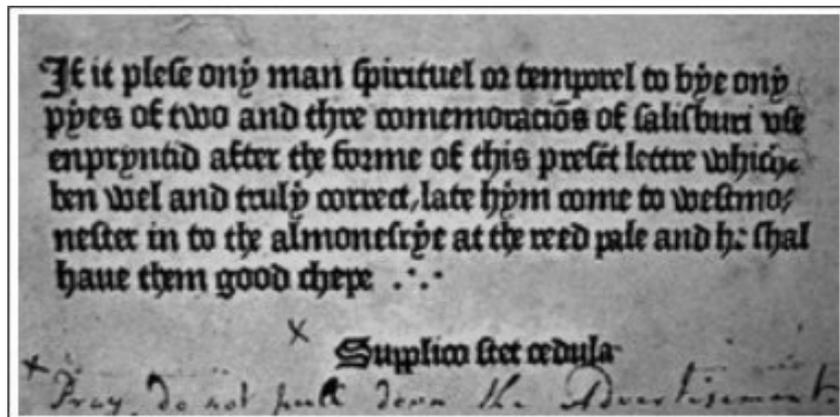


Figura 35: “The Pyes of Salisbury Use”, William Caxton, 1480
Fonte: MESQUITA, Francisco. 2006:42

Mesquita explica que imprimir imagens era um processo complexo, muito moroso e caro. Só em assuntos de elevado interesse isso acontecia. A *Biblia Pauperum*, pela primeira vez impressa em 1465, é um caso paradigmático e,

provavelmente, o único. Este livro produzido integralmente com imagens, permitia que todos os que não sabiam ler, o que à época era a esmagadora maioria, conseguisse reconhecer e ler as imagens bíblicas veiculadas, induzindo, assim, um sentimento de partilha com os sábios, sobre os ensinamentos de Deus. Mesquita cita Umberto Eco, segundo quem a *Bíblia Pauperum* (Figura 24) é, de certa forma, a precursora dos modernos meios de massa, na medida em que adequa o gosto e a linguagem às capacidades receptivas, do próprio meio de comunicação.

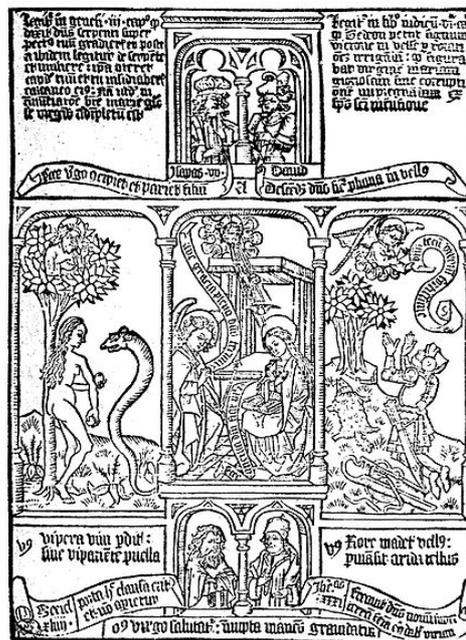


Figura 36: Detalhe da Bíblia Pauperum
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Biblia_pauperum

Segundo Mesquita (2006:43):

[...] em 1796 Aloys Senefelder inventa a litografia (do grego *lithos*, pedra e *grapho* escrever). Esta técnica utiliza uma pedra calcária de grão muito fino de cor azulada/amarelada e baseia-se na repulsão entre a água e substâncias gordurosas. Consistia basicamente em desenhar, através de pincéis, compasso, penas e outro material de desenho, sobre a respectiva pedra litográfica, com uma tinta pastosa composta por cera, sabão e negro de fumo. Posteriormente era gravado com uma solução nítrica. Este ácido não atacava as partes “escritas”, que estavam protegidas pela tinta, mas somente as zonas a descoberto. Deste modo, obtinha um ligeiro alto relevo,

onde se colocava tinta, procurando não sujar as zonas não impressas, após o que se procedia à impressão. Atualmente, embora o princípio seja o mesmo, em vez de pedra utilizam-se chapas metálicas, matérias plásticas ou outras devidamente preparadas.

A descoberta da litografia vai permitir, décadas mais tarde, desenvolvimentos sem precedentes na história da impressão. O mais revolucionário de todos é o uso da cor, até então praticamente inexistente. Quando presente e relativamente à comunicação exterior, as peças eram pintadas à mão, prática que vigorou durante um longo período. Mesquita (2006:43) cita uma nota interessante de Benjamin sobre esta tecnologia: “a litografia permitiu às artes gráficas irem ilustrando o quotidiano”. O autor Mesquita (2006:44) analisa, ainda, que em termos de concepção do cartaz, e do ponto de vista artístico, a litografia trazia as seguintes novidades:

- a) O uso da cor sem limitações;
- b) A possibilidade do artista poder desenhar diretamente na pedra permitindo, assim, que ele próprio tivesse controlo absoluto sobre a sua obra, até à entrega para impressão;
- c) O uso de diferentes ferramentas de desenho que lhe permitiam trabalhar todos os elementos gráficos (ponto, linha, texturas, etc.) de forma mais livre e com resultados cromáticos muito mais interessantes.

Estas vantagens teriam permitido grandes desenvolvimentos na comunicação exterior e, particularmente, no cartaz. Por outro lado, do ponto de vista da difusão, a litografia, método rápido, prático e eficiente, permitiu índices de reprodução até a data impensáveis. Por volta de 1848, já se imprimiam cerca de 10 000 folhas por hora e, no final do século, em 1899, só em França, foram impressos 1 200 000 cartazes (ESPADA *apud* MESQUITA, 2006:44).

Com essas inovações, estavam criadas as condições tecnológicas necessárias ao nascimento do cartaz moderno. Mesquita (2006:44) afirma que esse atributo deve-se a Jules Chéret (1836 – 1933), considerado o pai do cartaz moderno que, a partir de finais da década de sessenta do século XIX, desenvolve e credibiliza com a sua própria prensa a arte de cartezista.

A intervenção direta na pedra transformou a litografia num meio de grande criação artística. Esta atitude teve enormes reflexos na obra acabada e impulsionou as empresas a apostar neste novo *meio*.

Chéret trabalhou para as grandes marcas da época, produzindo cartazes para a indústria farmacêutica e de perfumes, para óperas, museus, ballets, bebidas, entre muitas outras.

Todavia, convém frisar que a sua ascensão e notoriedade se deve em grande parte ao incremento da vida social nocturna. Como é referido na *Gazette des Beaux-arts*, (s/d), "his success was conneted with the growth of night – life in Montemartre. The increasing demands from music-halls and cabarets also encouraged a number of followers..." the poster movement and "Art nouveau".

Além disso,

durante as primeiras décadas do cartaz moderno, havia grande cumplicidade com a pintura, o que denota grande envolvimento das correntes artísticas da época. Com efeito, a Arte Nova e seus artistas influenciaram decididamente os primeiros tempos do cartaz moderno. Uma das razões era o fato dos artistas publicitários serem também artistas pintores, uma vez que a técnica do cartaz assentava na perícia em trabalhar a pedra litográfica. Aliás, trabalhar manualmente objectos artísticos, mas também industriais, decorativos, etc., era então tenazmente defendida por muitos. Refira-se, a título de exemplo, William Morris, intelectual, arquitecto e *designer* que refutava em absoluto, o uso da máquina na produção.

De acordo com a análise de Mesquita (2006:45), as formas definidoras da Arte Nova, movimento que influenciará definitivamente os primórdios do cartaz moderno, assentavam no seguinte:

- a) Ornamento como forma definidora e diferenciadora, por regra com o recurso às formas orgânicas;
- b) Utilização da silhueta feminina, sempre muito estilizada, como tema principal, acompanhada, por vezes, de imagens de cisnes e gatos;
- c) Influência dissimulada do estilo gótico, reflectindo implicitamente a paixão pelo espiritual;
- d) Grande domínio da linha, elemento gráfico por excelência.

As palavras de Maurice Denis, pintor e cartezista destacado, descreviam assim o cartaz moderno: "o importante é encontrar uma silhueta que seja expressiva, um símbolo que, simplesmente por sua forma e cor, possa atrair a atenção de uma multidão e dominar os transeuntes".

As obras de Jules Chéret (Figura 37), mas também as de Henri Toulouse-Lautrec (Figura 38), Alphonse Mucha (Figura 39) e Wilhelm Liszt (Figura 40), citando

apenas alguns dos cartezistas que à época se evidenciaram, são, a esse nível, paradigmáticas. A título de exemplo reproduzimos o que terá sido o primeiro cartaz impresso vindo a público, de Chéret, denominado “Valentino” (Figura 41).



Figura 37: Exemplo de projeto gráfico de Jules Chéret, “Folies Bergere - La Loie Fuller” de 1897
 Fonte: <http://www.jules-cheret.org/>



Figura 38: Exemplo de projeto gráfico de Henri Toulouse-Lautrec, “Jane Avril” de 1899
 Fonte: <http://www.toulouse-lautrec-foundation.org/>



Figura 39: Exemplo de projeto gráfico de Alphonse Mucha, “La Dame aux Camélias” de 1896
<http://www.muchafoundation.org>



Ein Sacrum Kalender 1903

Figura 40: Exemplo de projeto gráfico de Wilhelm Liszt, “Sacrum Kalender” de 1903
 Fonte: <http://www.merlinprints.com/>



Figura 41: “Valentino” de Jules Chéret, 1872
 Fonte: MESQUITA, Francisco. 2006:46

De acordo com Mesquita, trata-se de um trabalho que indicia o elevado caráter dinâmico da sua obra: o palhaço e as raparigas parecem saltar para fora do cartaz, efeito que acentua a inscrição curvada e nos sugere um cartaz tridimensional.

No ano de 1896 surge um cartaz de Edouard Manet, denominado “Champfleury – Les Chats” (Figura 42), completamente à margem da corrente dominante da época. Tem um tipo de composição que se diferencia dos restantes, bastando para tal compará-lo com o cartaz anterior.

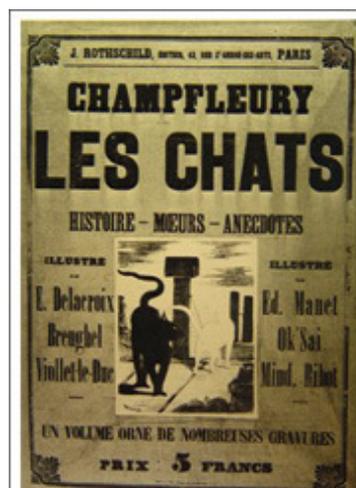


Figura 42: “Champfleury – Les Chats” de Edouard Manet
 Fonte: MESQUITA, Francisco. 2006:46

Uma das diferenças está no fato de o cartaz “Les Chats” reter com facilidade a memória, usando exclusivamente formas planas. De alguma forma, parece-nos o prelúdio do cartaz de hoje, como analisa Barnicoat (*apud* MESQUITA, 2006:47), ao dizer que todos os aspectos que caracterizam este cartaz “transformar-se-ão depois nas características essenciais dos cartazes”. Esses aspectos diferenciadores são os seguintes:

- a) Grande enfoque no motivo principal a comunicar, para que num primeiro olhar se capte a mensagem;
- b) Redução dos detalhes ao mínimo, de modo a não criar dispersão por elementos meramente decorativos;
- c) Integração de texto e imagem fazendo uma unidade visual integradora de todos os elementos gráficos;
- d) Contornos bem definidos, acentuando um bom contraste com o fundo da composição;
- e) Limitação de cores apenas ao necessário, de forma a não criar zonas de dispersão visual;
- f) Texto de fácil leitura, com utilização mínima de palavras e uso de caracteres bem definidos a negrito e sem serifa.

De acordo com Barnicoat (*apud* MESQUITA, 2006:47), estas são, em síntese, as características do cartaz moderno, um objeto de comunicação que dá uma resposta eficaz em um tempo de grande mobilidade e circulação. Já não vemos, olhamos apenas; e nesse olhar deverá ser captada a mensagem.

Outro dos processos milenares que Mesquita (2006:47) cita é a serigrafia, inventada há muitos séculos pelos chineses. Só nos finais do século XIX chega à Europa. Esta técnica caracteriza-se pela impressão cor a cor, ou seja, cada cor é tratada separadamente. O processo de transferência da tinta faz-se bloqueando, com material impermeável, as zonas sobre as quais não se pretende que passe tinta. Continua a ser um dos processos de reprodução de imagens muito difundido, especialmente desde que foi possível incorporar a fotografia. A garantia de uniformidade de cor, linhas, desenhos e todos os elementos gráficos é uma importante mais valia. Além destas vantagens, acentua-se o permitir a impressão em qualquer suporte: papel, plástico, tecido e superfícies tridimensionais. Este processo não tem os limites de formato de impressão rígido, como na litografia. Tratando-se o material de

transferência de uma tela, é possível aumentar o seu tamanho até um limite humanamente aceitável.

Segundo Mesquita (2006:48), apesar do crescimento sustentado da comunicação exterior, durante um longo período, as inovações que foram sendo efetuadas melhoravam o setor, mas eram pouco surpreendentes, dado que levavam muito tempo para serem implementadas. Foi preciso esperar pelo último quartel do século XX para que as coisas se alterassem significativamente com a introdução da tecnologia digital.

Relativamente à impressão digital, vários fatores estão na sua gênese. No que diz respeito aos fatores de ordem económico-sociais, culturais e estéticos, estavam determinados e solidificados por largas décadas do século XX, recheadas de dinamismo, consolidação da sociedade de massas, vivências estético-culturais diversas e o domínio da fotografia em todos os campos do saber.

Os fatores de ordem tecnológica que, a bom rigor, se inter-relacionam com todos os anteriores, foram determinantes. Houve, todavia, dois aspectos decisivos nos desenvolvimentos da comunicação exterior. Por um lado, a introdução no mercado de máquinas de impressão digital de grande formato, capazes de imprimir com elevada qualidade em vários suportes; por outro, a peculiaridade desses mesmos suportes, no que diz respeito à sua elasticidade, resistência e durabilidade. De alguma forma, ambos os aspectos estão relacionados com o aparecimento do computador moderno na década de 40, do século XX e de tecnologias daí resultantes.

Outro recente suporte, utilizado para o cartaz é a signage digital (Figura 43), trata-se de uma forma de exibição eletrônica encontradas em espaços públicos e ambientes privados, como lojas de varejo e edifícios corporativos. Os benefícios de signage digital são que o conteúdo pode ser permutado mais facilmente, animações podem ser mostradas, e os sinais podem adaptar para o contexto e público, até a interatividade.



Figura 43: Exemplo de signage digital
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_signage

Ao longo deste item, a partir dos estudos de Mesquita, apontamos a evolução da comunicação exterior, apresentando um percurso iniciado nos tempos mais remotos e que se prolongou até à atualidade. A tecnologia disponível a cada momento, as condições econômicas, a configuração das sociedades e os gostos estéticos predominantes, foram os fatores que influenciaram a formação do cartaz impresso. A relação entre os percursos históricos do cartaz e o percurso histórico da arte é visto, em vários momentos, como uma relação de diálogo. Desconsiderar essas relações, além de uma ação redutora, compromete a compreensão e o estudo dos objetos (seja de arte ou de design gráfico) da atualidade.

1.5 O DESIGN GRÁFICO E AS FUNÇÕES DA LINGUAGEM

Entendemos como definição de linguagem todo campo de significação composto por um sistema dinâmico de geração, organização e interpretação de signos que se

caracteriza pela existência de um princípio lógico, ordenador dos sentidos, sujeito a (re)formulações comunitárias do conjunto de convenções que a compõe.

Segundo Souza (2005:02), este campo de significação se estabelece pela relação de dois conjuntos complementares: o primeiro é o conjunto de expressão que agrupa as coisas ou sinais percebidos e o segundo é o conjunto composto por lembranças associadas ao primeiro conjunto. Em outras palavras, a linguagem se estabelece na associação entre as coisas que são percebidas e as lembranças de sensações, sentimentos e idéias suscitadas por essa percepção.

A necessidade de representar sensações, sentimentos e idéias, e outras coisas que não são perceptíveis ou estão disponíveis em um dado momento, motivou as populações de todas as culturas a desenvolverem sistemas de representação para comunicar idéias e sentimentos, como lembranças ou imaginações recorrentes de suas vivências no mundo, construindo e reformulando as linguagens.

Souza (2005:03) afirma que as linguagens são divididas em dois grupos: as linguagens informais e as formais. As linguagens formais são decorrentes do esforço histórico de se estabelecer códigos precisos e bastante divulgados para se obter também uma comunicação precisa e de grande amplitude. O código é o fator que estabelece a associação entre um sinal e uma lembrança. Há códigos por semelhança, hábito ou convenção. As linguagens com códigos formais, convencionais, apresentam mensagens ou textos muito comunicativos, predominantemente semânticos, porque se dedicam a representar idéias sobre coisas e acontecimentos. As linguagens informais, mais expressivas ou poéticas, apresentam mensagens ou textos que priorizam a expressão de sentimentos vividos diante dos fatos ou durante os acontecimentos.

Na linguagem do design gráfico, esta relação de dualidade está presente fortemente por se tratar de um campo de significação cujo sistema de signos se estende desde as relações existentes entre o campo poético, simbólico e expressivo até o campo lógico, ordenador, utilitário, semântico e referencial. Sua jurisdição se estende do poético ao prático, sempre externando em dois sistemas diferentes de valores: um advindo da arte e outro da ciência e da tecnologia.

O que parece determinar a predominância de um ou de outro campo, seja poético ou semântico, na linguagem do design gráfico é a maneira como o designer gráfico organiza visualmente as informações. Isto é, a forma como o designer otimiza a composição dos elementos estruturais e expressivos (os pontos, as linhas, os planos, as cores, as tonalidades, os volumes, as texturas, etc) na seleção e/ou criação das mais variadas possibilidades como: de estrutura, de peso, de tamanho e de forma das tipografias; de técnicas e de materiais das ilustrações e das fotografias; de tamanho, de forma e de espessura dos formatos e dos suportes; de qualidade e de refinamento dos tipos de impressão e de acabamentos.

Sobre a organização destes elementos estruturais e expressivos do design gráfico, Rafael Cardoso Denis (2004) preocupa-se com a eficácia dos resultados, ressaltando que “o desafio essencial envolve a disposição eficaz e criteriosa desses elementos de modo a gerar uma comunicação inteligente e propositada dos significados que se deseja transmitir”.

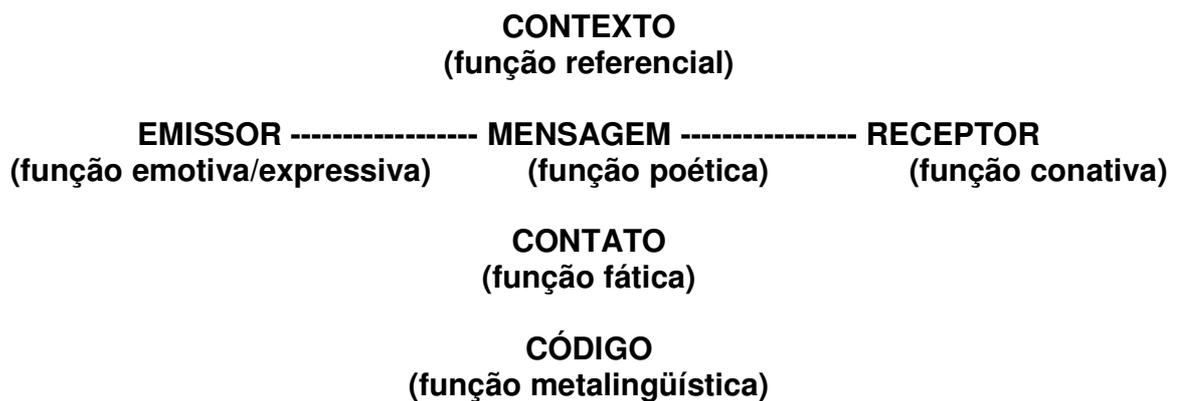
Desta forma, o designer gráfico deve se preocupar em ser consciente em suas escolhas e ter o domínio no efeito dos resultados das mesmas, pois ao organizar os elementos estruturais e expressivos de uma mensagem, além de determinar a predominância de um ou de outro campo, ele também estará influenciando o processo de comunicação, determinando a sua função.

De acordo com Winfried Nöth (2006:85) “Função é um termo-chave das ciências humanas. De modo geral, ele aparece relacionado a conceitos tais como relação, objetivo ou finalidade. O termo pode ser encontrado também nas ciências biológicas e sociais, na matemática e na lingüística.”

Roman Jakobson, em sua obra “Lingüística e Comunicação”, desenvolveu um modelo das funções da linguagem. Na base dessa teoria está o seu modelo dos seis fatores que constituem os processos de comunicação: 1. o emissor, 2. a mensagem, 3. o receptor, 4. o contexto, 5. o código e 6. o contato. A cada um desses fatores corresponde uma função: 1. função referencial, 2. função emotiva/expressiva, 3. função poética, 4. função conativa, 5. função fática e 6. função metalingüística. O esboço que Jakobson apresentou desse modelo é o seguinte (*apud* NÖTH, 1996: 104-5):

O EMISSOR envia uma MENSAGEM ao RECEPTOR. Para ser operativa, a mensagem requer um CONTEXTO referido (“referente”, numa outra terminologia um pouco ambígua). Este contexto deve ser acessível ao emissor verbal e/ou capaz de ser verbalizado. O outro fator requerido é o CÓDIGO, completamente ou pelo menos parcialmente, comum ao emissor e ao receptor (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem). Finalmente, um CONTATO é requerido, ou seja, um canal físico e uma conexão psicológica entre emissor e receptor, capaz de fazer com que ambos entrem e permaneçam em comunicação.

O diagrama no qual Jakobson representa os seis fatores, e as correspondentes funções da linguagem, está representado a seguir:



De acordo com Jakobson (1969:123):

[...] cada um desses seis fatores determina uma diferente função da linguagem. Embora distingamos seis aspectos básicos da linguagem, dificilmente lograríamos, contudo, encontrar mensagens verbais que preenchessem uma única função. A diversidade reside não no monopólio de alguma dessas diversas funções, mas numa diferente ordem hierárquica de funções. A estrutura verbal de uma mensagem depende basicamente da função predominante.

O autor afirma, ainda, que há uma tendência para o referente, uma orientação para o CONTEXTO - em suma, que a chamada função REFERENCIAL, "denotativa", "cognitiva" - é a tarefa dominante de numerosas mensagens: e que a participação adicional de outras funções em tais mensagens deve ser levada em conta pelo lingüista atento.

A chamada função EMOTIVA ou "expressiva", centrada no REMETENTE, Jakobson (1969:123-124) afirma que visa a uma expressão direta da atitude de quem fala em relação àquilo de que está falando. Tende a suscitar a impressão de certa emoção, verdadeira ou simulada.

A orientação para o DESTINATÁRIO, a função CONATIVA, Jakobson (1969:125) constata que encontra sua expressão gramatical mais pura no vocativo e no imperativo, que sintática, morfológica e amiúde até fonologicamente, se afasta das outras categorias nominais e verbais. As sentenças imperativas diferem fundamentalmente das sentenças declarativas: estas podem e aquelas não podem ser submetidas à prova de verdade.

De acordo com Jakobson (1969:125-126), o modelo tradicional da linguagem, tal como o elucidou Bühler particularmente, confinava-se a essas três funções - emotiva/expressiva, conativa e referencial - e aos três ápices desse modelo - a primeira pessoa, o remetente; a segunda, o destinatário; e a "terceira pessoa" propriamente dita, alguém ou algo de que se fala. Certas funções verbais adicionais podem ser facilmente inferidas desse modelo triádico.

Segundo o autor (1969:126) há mensagens que servem fundamentalmente para prolongar ou interromper a comunicação, para verificar se o canal funciona ("Alô, está me ouvindo?"), para atrair a atenção do interlocutor ou afirmar sua atenção continuada ("Está ouvindo?" ou, na dicção shakespereana, "Prestai-me ouvidos!" - e, no outro extremo do fio, "Hm-hm!"). Segundo ele, este pendor para o CONTATO ou, na designação de Malinowski, para a função FÁTICA, pode ser evidenciado por uma troca profusa de fórmulas ritualizadas, por diálogos inteiros cujo único propósito é prolongar a comunicação.

Jakobson (1969:127) afirma que uma distinção foi feita, na Lógica moderna, entre dois níveis de linguagem, a "linguagem-objeto", que fala de objetos, e a "metalinguagem", que fala da linguagem. Mas a metalinguagem não é apenas um instrumento científico necessário, utilizado pelos lógicos e pelos lingüistas; desempenha também papel importante em nossa linguagem cotidiana. Sempre que o remetente e/ou o destinatário têm necessidade de verificar se estão usando o mesmo código, o discurso focaliza o CÓDIGO; desempenha uma função METALINGÜÍSTICA.

Separadamente Jakobson (1969:127-128) apresenta a função que estuda a MENSAGEM como tal, o enfoque da mensagem por ela própria, eis a função poética da linguagem:

Essa função não pode ser estudada de maneira proveitosa desvinculada dos problemas gerais da linguagem e, por outro lado, o escrutínio da linguagem exige consideração minuciosa de sua função poética. Qualquer tentativa de reduzir a esfera da função poética à poesia ou de confinar a poesia à função poética seria uma simplificação excessiva e enganadora. A função poética não é a única função da arte verbal, mas tão somente a função dominante, ao passo que, em todas as outras atividades verbais, ela funciona como um constituinte acessório, subsidiário.

De acordo com Jakobson (1969), a análise do verso é inteiramente da competência da Poética, e esta pode ser definida como aquela parte da Lingüística que trata a função poética em sua relação com as demais funções da linguagem. A Poética, no sentido mais lato da palavra, se ocupa da função poética não apenas na poesia, onde tal função se sobrepõe às outras funções da linguagem, mas também fora da poesia, quando alguma função se sobreponha à função poética.

Alexandre Mendes (2006:12) explica que:

[...] os formalistas russos estavam preocupados em descobrir o que diferenciava uma comunicação ordinária (que segue uma ordem previamente estabelecida, uma mensagem cotidiana) de uma comunicação extraordinária (que não possui uma organização predeterminada, transformando-se, porventura, em uma mensagem poética). Nesse sentido, Jakobson (1969, p.118, grifo do autor) procura responder a uma pergunta fundamental: "Que é que faz de uma mensagem verbal uma obra de arte?"

Mendes (2006:12) cita Ferrara que, ao comentar o trabalho de Jakobson afirma:

[...] a questão estudada não se refere tão somente à poesia, mas sobretudo, à natureza de organização das estruturas verbais. Porém, dada a natureza lógica do enfoque do autor, suas considerações podem e devem ser ampliadas para todas as linguagens, verbais e não verbais; portanto, atingem, também, a produção da imagem, visto que é de linguagem que se trata.

Richard Souza (2001) em sua tese de doutorado “A visualidade das marcas comerciais como campo de significação” apresenta um estudo que toma como base as funções da linguagem de Roman Jakobson e os processos de comunicação em geral.

Souza (2001) cita Wearver segundo quem, no seu sentido mais amplo, a comunicação consiste na troca de informações por meio de “todo processo pelo qual uma mente (ou organismo, ou mecanismo) influi sobre a outra (ou outro organismo ou mecanismo)”, englobando não só as formas orais ou escritas, mas também as musicais, corporais, pictóricas, orgânicas, mecânicas, eletrônicas, etc. Souza (2001) constata que Jakobson, apesar de sua origem na linguística, fornece um instrumento teórico eficaz também para o objeto de estudo da comunicação visual.

1.5.1 A FUNÇÃO POÉTICA

Mendes (2006) afirma que a função poética de Jakobson é a dominância da mensagem, ou seja, momento no qual “a mensagem volta-se para si mesma, para a sua própria estrutura, para sua própria produção de sentidos”. (BIGAL *apud* MENDES, 2006).

Segundo Souza (2001) a função referencial e a função poética tendem a uma oposição recíproca, porque quanto mais a mensagem se referir a si mesma menos referência ao objeto ela fará e vice-versa. Segundo este autor, a polaridade entre

objetividade e subjetividade é tida como a dupla função da linguagem, tendo em conta o que é compreendido e o que é sentido.

Souza (2001) observa que, no processo de comunicação do design gráfico é cada vez maior o predomínio da função poética. Os textos cognitivos e objetivos clamam atenção, enquanto os textos poéticos e subjetivos induzem à participação. O fator poético nos atos perceptivos promove afecções, cuja principal via de acesso é a participação perceptivo-afetiva do espectador, sua vivência sensível.

De acordo com Humberto Eco (2007:223) a definição operativa mais útil já formulada do texto poético é a fornecida por Jakobson quando, com base na bem conhecida sub-divisão das funções lingüísticas, definiu a mensagem com função poética como ambígua e auto-reflexiva. Esta ambigüidade e auto-reflexibilidade são atributos próprios de mensagens cuja predominância é a função poética. A função poética coloca o centro de gravidade na própria configuração da mensagem.

Humberto Eco (2007) define a ambigüidade como um artifício muito importante, porque funciona como vestibulo à experiência estética: quando, em vez de produzir mera desordem, ela atrai a atenção do destinatário e o põe em situação de “orgasmo interpretativo”, o destinatário é estimulado a interrogar as flexibilidades e as potencialidades do texto que interpreta, como as do código a que faz referência. Desse modo o texto se torna auto-reflexivo porque atrai a atenção, sobretudo pela sua organização semiótica. Afirma que é o efeito de estranhamento que desautomatiza a linguagem, explicando que:

Um artista, para descrever-nos algo que porventura sempre vimos e conhecemos, emprega as palavras de maneira diferente, e a nossa primeira reação se traduz num sentido de desorientação, quase de uma incapacidade de reconhecer o objeto (efeito devido à organização ambígua da mensagem em relação ao código) que nos leva a olhar de forma diversa a coisa representada, mas ao mesmo tempo, como é natural, também os meios de representação, e código a que se referem. A arte aumenta a “dificuldade e a duração da percepção”, descreve o objeto “como se o visse pela primeira vez” e o “fim da imagem não é de tornar mais próxima da nossa compreensão a significação que veicula, mas criar uma percepção particular do objeto”; isto explica o uso poético dos arcaísmos, a dificuldade e a obscuridade das criações artísticas que apresentam pela primeira vez, a um público não adestrado, as próprias violações rítmicas que a arte se opõe em ação no momento mesmo em que parece eleger suas regras áureas: “Em

arte há 'ordem'; no entanto, não há uma única coluna do templo grego que a siga exatamente, e o ritmo estético consiste num ritmo prosaico violado... trata-se, não de um ritmo complexo, mas essa violação do ritmo, e de uma violação tal que não se pode prevê-la; se essa violação, se torna cânone, perde a força que tinha como procedimento-obstáculo" (SLOVSKIJ apud ECO, 2007:224)

Jakobson (1969:129) questiona “*Qual é o característico indispensável, inerente a toda obra poética?*” Mendes redireciona a mesma pergunta “O que torna determinados atos de comunicação tão extraordinários que passam a ser classificados como Arte?”. Jakobson afirma:

Para responder a esta pergunta, devemos recordar os dois modos básicos de arranjo utilizados no comportamento verbal, *seleção* e *combinação*. [...] A seleção é feita com base de equivalência, semelhança e dessemelhança, sinonímia e antonímia, ao passo que a combinação, a construção da seqüência, se baseia na contigüidade. *A função poética projeta o princípio de equivalência do eixo de seleção sobre o eixo de combinação*. A equivalência é promovida à condição de recurso constitutivo da seqüência. (1969:129-130, grifos do autor)

A problemática descrita acima mostra o que diferencia a linguagem ordinária da linguagem artística. A função poética está centrada nas características materiais do signo, na estrutura de organização da própria mensagem. Isto leva Jakobson a afirmar que arte é todo e qualquer ato de comunicação no qual prevalece a função poética. Esse entendimento é justamente que nos faz levantar o problema de uma oposição entre arte e design, especialmente diante de casos como o trabalho de Chris Ro que analisamos no terceiro capítulo desta Dissertação.

CAPÍTULO 2

A DISTINÇÃO DAS ARTES: O OFÍCIO, A UTILIDADE E O MODO DE PRODUÇÃO

De modo geral, a relevância de qualificar o objeto do design gráfico e, portanto, o resultado do trabalho nesse campo, como área desassociada das formas artísticas, nos parece que se fundamenta em bases que não abarcam uma observação direta de como as linguagens tradicionais da arte surgiram, de como elas se apresentam na contemporaneidade, bem como a possibilidade de discursos que tratam da arte no âmbito conceitual, o que possibilita outra forma de leitura do design gráfico.

Este capítulo, dividido em três partes, levanta, em recortes no percurso histórico da arte, alguns apontamentos que corroboram para diagnosticar a forma de como vemos a atividade do design gráfico hoje, tendo referência central os escritos de Marilena Chauí (2000) e Santaella (2005). Na primeira parte apresentamos a relação de distinção das artes como ofício na Idade Média; na segunda, a relação de distinção das artes pela utilidade na Renascença; na terceira parte, a relação de distinção das artes pelo modo de produção no modernismo.

2.1. A DISTINÇÃO DAS ARTES PELO OFÍCIO

De acordo com Marilena Chauí (2000):

a palavra *arte* vem do latim *ars* e corresponde ao termo grego *techne*, técnica, significando: o que é ordenado ou toda espécie de atividade humana submetida a regras. Em sentido lato, significa habilidade, destreza, agilidade. Em sentido estrito, instrumento, ofício, ciência. Seu campo semântico se define por oposição ao acaso, ao espontâneo e ao natural. Por isso, em seu sentido mais geral, arte é um conjunto de regras para dirigir uma atividade humana qualquer.

Para Platão, não havia distinção entre a arte, as ciências e a filosofia, uma vez que estas, são atividades humanas ordenadas e regradas. A distinção platônica era feita entre dois tipos de artes ou técnicas: as judicativas, isto é, dedicadas apenas ao conhecimento, e as dispositivas ou imperativas, voltadas para a direção de uma atividade, com base no conhecimento de suas regras.

Aristóteles, porém, estabeleceu duas distinções que prevaleceram por séculos na cultura ocidental. Numa delas realiza a distinção entre ação e fabricação, isto é, entre *praxis* e *poiesis*. A política e a ética são ciências da ação. As artes ou técnicas são atividades de fabricação.

Plotino completa essa distinção, separando teoria e prática e distinguindo as técnicas ou artes cuja finalidade é auxiliar a Natureza – como a medicina, a agricultura – daquelas cuja finalidade é fabricar um objeto com os materiais oferecidos pela Natureza – o artesanato. Distingue também um outro conjunto de artes e técnicas que não se relacionam com a Natureza, mas apenas com o próprio homem, para torná-lo melhor ou pior: música e retórica, por exemplo.

É interessante observar, e assim entender que a necessidade destas distinções e classificações das técnicas ou artes, segundo Marilena Chauí (2000), foi pautada por um padrão determinado pela sociedade antiga e, portanto, pela estrutura social fundada na escravidão, isto é, uma sociedade que despreza o trabalho manual. Chauí (2000), cita uma obra, *As núpcias de Mercúrio e Filologia*, escrita pelo historiador romano

Varrão, que oferece a classificação que perdurará do século II d.C. ao século XV, dividindo as artes em liberais (as dignas do homem livre) e servis ou mecânicas (próprias do trabalhador manual).

Portanto, o sistema em que as artes estavam divididas baseava-se, de um lado, à organização social medieval, em que o trabalho é considerado algo desprezível e, de outro, ao entendimento de arte como conhecimento de regras cuja produção se dá a partir desse conhecimento.

Neste sentido, Chauí (2000) apresenta as atividades que foram tidas como artes liberais, como: a gramática, a retórica, a lógica, a aritmética, a geometria, a astronomia e a música, compondo o currículo escolar dos homens livres. E às todas atividades técnicas foram consideradas como artes mecânicas: a medicina, a arquitetura, a agricultura, a pintura, a escultura, a olaria, a tecelagem, etc.

Conforme as arguições de Chauí (2000), essa classificação diferenciada será justificada por santo Tomás de Aquino durante a Idade Média como diferença entre as artes que dirigem o trabalho da razão e as que dirigem o trabalho das mãos. Visto que, somente a alma é livre e o corpo é para ela uma prisão, dessa forma as artes liberais eram vistas como superiores às artes mecânicas.

Portanto, no mundo antigo e na Idade Média, o que hoje chamamos de artes visuais era considerado como arte “menor”, dentro do mesmo paradigma do fazeres mecânicos. Esse contexto apenas irá se modificar no Renascimento, quando intencionalmente os artistas buscaram a autonomia do status das artes ao colocar em destaque seu caráter intelectual e teórico.

Aqui cabe refletir que as colocações apresentadas acima, se forem analisadas no contexto atual, são tidas como generalistas, uma vez que reconhecemos nos trabalhos práticos o seu caráter intelectual e teórico. Contudo, um viés que permeia constantemente o embate entre a arte e o design gráfico, diferenciando essas áreas, se caracteriza, exatamente, sobre a identificação desse fazer prático na atividade do design gráfico como ofício. O ofício, como aqui empregamos, está associado a esse trabalho físico, laboral, que se articula sobre o fazer de natureza mecânica. E levando em consideração os valores embutidos destas distinções, portanto, o design gráfico

hoje parece que se apresenta, em relação às artes visuais, na mesma posição onde as artes visuais se encontravam na Idade Média.

2.2. A DISTINÇÃO DAS ARTES PELA UTILIDADE

De acordo com Marilena Chauí (2000), a partir da Renascença trava-se uma luta pela valorização das artes mecânicas, pois o humanismo renascentista dignifica o corpo humano e essa dignidade se traduz na batalha pela dignidade das artes mecânicas para convertê-las à condição de artes liberais. Além disso, à medida que o capitalismo se desenvolve, o trabalho passa a ser considerado fonte e causa das riquezas, sendo por isso valorizado. A valorização do trabalho acarreta a valorização das técnicas e artes mecânicas.

Chauí (2000) coloca que a primeira dignidade obtida pelas artes mecânicas foi sua elevação à condição de conhecimento, como as artes liberais. A segunda dignidade para as artes, e também a construção de um novo paradigma, foi alcançada no final do século XVII e a partir do século XVIII, quando se distinguiram as finalidades das várias artes mecânicas, isto é, as que têm como fim o que é útil aos homens – medicina, agricultura, culinária, artesanato – e aquelas cujo fim é o belo – pintura, escultura, arquitetura, poesia, música, teatro, dança. Com a idéia de beleza surgem as sete artes ou as belas-artes, modo pelo qual nos acostumamos a entender a arte.

Contudo, ao analisar esse período, constatamos uma prioridade utilitária, também, nas origens das belas artes. A relação destas produções com as questões estéticas descendentes dos estudos gregos e romanos é evidente, porém é explícito o valor utilitário apresentado na mensagem das imagens desenvolvidas a partir da renascença. A funcionalidade utilitária da obra, como um registro histórico manipulável, surge como uma qualidade paralela à busca do artista em desenvolver a harmonia em termos estéticos.

Um exemplo de paralelismo entre a busca pela beleza e implicação utilitária do registro histórico pode ser observado nas obras de Jaques Louis David, principalmente nos seus retratos de Napoleão Bonaparte (Figura 44). Estas obras, de magnífica precisão técnica, registram momentos da vida de Bonaparte de forma a manipular os fatos sobre a atmosfera neoclássica, a fim de maximizar um efeito político da imagem. O fator utilitário da obra de David se dá em forma de benefício na construção da imagem imperial que Napoleão deixa como legado. O que coloca a natureza da representação sempre em um plano ficcional e a inspiração artística como algo subjetivo que oculta na estética um possível discurso alienado.



Figura 44: “Napoleão no Passo de Saint-Bernard” de Jaques Louis David, 1801
Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Jacques-Louis_David

A questão da função utilitária da imagem é um dos argumentos mais comuns para justificar a distância do design gráfico como produção artística; frente a isso constantemente devemos levar em consideração o discurso narrativo inerente a qualquer representação, e, mesmo que a imagem não seja manipulada diretamente na sua composição, esta sempre induz uma leitura a partir do ângulo de um observador (além das limitações técnicas da forma escolhida) e é, portanto, sempre limitada como uma tradução feita pelo autor. Não é pretensão deste trabalho apresentar o design

gráfico como arte, muito menos definir o que é arte, mas discutir a relação entre estes dois conceitos em um plano maior.

2.3. A DISTINÇÃO DAS ARTES PELO MODO DE PRODUÇÃO

De acordo com Santaella (2005), as mudanças trazidas pela Revolução Industrial, pelo desenvolvimento do sistema econômico capitalista e pela emergência de uma cultura urbana e de uma sociedade de consumo alteraram o contexto social no qual as belas artes operavam. Desde então e cada vez mais, nossa cultura foi perdendo a proeminência das “belas-artes” para ser dominada pelos meios de comunicação.

Já é fato, exaustivamente discutido, que o modelo de representação do renascimento, bem como os suportes determinados pela arte renascentista, perpetuaram como modelos durante os quatro séculos seguintes, sendo que, durante o início do século vinte, na necessidade modernista de ruptura com estes modelos, desenvolveram-se novas concepções que abarcam as diferentes práticas de representação e expressão.

A revolução Industrial foi um fator preponderante para o modernismo; com relação às práticas artísticas, veio desintegrar as normas que deixavam apenas a encargo do artista o conhecimento sobre suas próprias práticas. Gombrich afirma:

Aquilo que chamei de “ruptura na tradição”, que marca o período da Grande Revolução na França, iria inevitavelmente mudar toda a situação em que viviam e trabalhavam os artistas. As academias e exposições, os críticos e *connoisseurs*, tinham-se esforçado por introduzir uma arte com A maiúsculo e o mero exercício de um ofício, fosse o de pintor e ou construtor. Agora, os alicerces em que a arte assentara durante toda sua existência estavam sendo abalados de um outro modo. A revolução industrial começou a destruir as próprias tradições do sólido artesanato; o trabalho manual cedia lugar à produção mecânica, a oficina cedia passo à fábrica. (GOMBRICH, 1996:499)

No mesmo passo que a afirmação de Gombrich (1996), podemos ainda constatar que o artista, que antes também confeccionava suas matérias primas (na pintura, tintas e suportes), não necessitava mais ser o retentor de toda sua prática; logo as tintas e os suportes artísticos também poderiam ser desenvolvidos de forma industrial. Neste aspecto, o artista mantém seu status de criador, porém não mais é retentor das técnicas que envolvem o processo total. Esta característica é visível até na contemporaneidade, visto que, como exemplo, é muito raro um ilustrador que saiba e que confeccione todas suas matérias primas com a mesma qualidade que o produto industrial.

A não necessidade do artista de confeccionar suas próprias matérias primas, aliada às formas de reprodução de imagem, desenvolvidas a partir das técnicas de impressão presentes nas oficinas de gravuras e aperfeiçoadas por Guttemberg e pela indústria gráfica, foram preponderantes na mudança do ser artista e seu *status quo*. Santaella (2005) coloca que “a reprodutibilidade, a replicação massificada por meio de métodos maquinais de produção de imagem minou, de um só golpe, toda a estrutura valorativa das “belas artes”. A mecanização destrói sua mística.” (2005:21)

De acordo com Lúcia Santaella (2005), com a expansão, desenvolvimento e popularização desses recursos tecnológicos (tanto recursos analógicos e quanto os digitais), profissionais apropriam-se dos variados suportes capazes de reproduzir, gravar, editar, manipular e disseminar informações de uma forma economicamente barata, de fácil acesso e de distribuição rápida. Esta comunicação massiva permitiu a continuidade e solidificação, principalmente, de um processo que já estava destinado a se tornar cada vez mais absorvente: o reconhecimento e o incentivo às relações já existentes entre as áreas de design gráfico e a de arte.

Em todo percurso da arte se fez possível observar as transformações em suas produções, sendo um dos fatores influentes a utilização e adequação às novas técnicas de reprodução e/ou, até mesmo, a reflexão sobre os conceitos associados a essas técnicas. Sobre as modificações apresentadas na arte do século XX, Walter Benjamin (1993:172-174) afirma que “a arte deixa de possuir uma existência única para ser substituída por uma existência serial, perdendo o seu “valor de culto” para o “valor de

exposição". Fato que está intimamente ligado aos movimentos de massa, cuja preocupação é de se tornar cada vez mais próximo, romper a distância, livrar-se do caráter de ritual, mágico, religioso, inacessível e privilegiado, o que possibilitou um diferente campo de criação.

A arte, cada vez mais, passa a ser democratizada, acessada não apenas em lugares privilegiados, mas também em locais nos quais pode ser vista por uma quantidade maior de pessoas, apropriando-se dos meios de comunicação para sua produção e divulgação. Em busca do experimentalismo na arte, ao fazerem o uso das técnicas utilizadas por outras áreas como a do design, publicidade, cinema, televisão, moda e vídeo, os artistas assumem definitivamente os diálogos entre estas áreas.

Já no design gráfico, as representações e seus signos ganham novos veículos de divulgação, sendo que o número de seus suportes vem aumentando cada vez mais, tornando os diferentes signos, cada vez mais próximos, atuando em ambientes que antigamente não eram destinados a eles.

Neste contexto, se faz possível observar, com um pouco mais de clareza, a existência de diálogos, em diversos níveis, entre a arte e o design gráfico. Contudo, devemos entender que a existência de projetos, tanto de design gráfico quanto de arte, que constroem relações de diálogos entre si, não é uma exclusividade de nosso tempo. De modo geral, estes se apresentam mais evidentes devido a dois fatores que possibilitaram uma maior divulgação e visibilidade. O primeiro fator refere-se ao compartilhamento técnico e estético dos mesmos suportes e recursos tecnológicos. O segundo fator refere-se à mudança dos resultados visuais dos produtos gráficos, em decorrência do processo de rejeição, por parte dos jovens designers, aos conceitos de racionalidade, legibilidade e funcionalidade incentivados pelas instituições formais de ensino, como a escola de Bauhaus, em favor do incentivo e valorização dos conceitos de intuição, criatividade e subjetividade.

É nesse contexto que identificamos os trabalhos do designer norte-americano Chris Ro, que aparentemente desejam transformar os elementos visuais, como linhas, cores e texturas, em interessantes experiências de percepção visual, como veremos no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3

A FUNÇÃO POÉTICA NO DESIGN GRÁFICO DE CHRIS RO

Este capítulo apresenta uma análise das possibilidades de diálogos entre o design gráfico e a arte por meio dos projetos gráficos do designer norte-americano Chris Ro. Com base nos nossos estudos entendemos que a função de linguagem predominante em seus trabalhos é a função poética, tal como proposta por Jakobson e trabalhada em item anterior desta Dissertação. O texto encontra-se dividido em 3 partes: na primeira parte apresentamos nosso referencial metodológico de análise; na segunda realizamos, com base nesse referencial, a leitura de um cartaz de autoria de Chris Ro e na terceira analisamos um conjunto de quatro obras de Chris Ro. Com base tanto no cartaz quanto nessas quatro obras fazemos nesta última parte uma síntese das características das obras de Chris Ro que nos levam a apontá-las como representantes de um design que trabalha de forma predominante a função poética.

3.1. A METODOLOGIA DE ANÁLISE

Lúcia Santaella (2002:XIV) afirma que a proliferação ininterrupta desses signos vem criando cada vez mais a necessidade de que possamos lê-los, dialogar com eles em um nível mais profundo do que aquele que nasce da mera convivência e familiaridade. Analisa ainda que o aparecimento da ciência semiótica desde o final do século XIX coincidiu com o processo expansivo das tecnologias de linguagem e que a própria realidade está exigindo de nós uma ciência que dê conta dessa realidade dos signos em evolução contínua.

Santaella (2002:XII) constata que a semiótica de Charles S. Peirce (1839-1914) é uma ciência geral, formal e abstrata dos métodos de investigação dos signos, membro da tríade das ciências normativas – estética, ética e lógica ou semiótica – estas antecedidas pela quase-ciência da fenomenologia e seguidas pela metafísica. Essa Semiótica Geral tem três ramos, a gramática especulativa, a lógica crítica e a retórica especulativa.

As classificações peirceanas de signos não aparecem como meras classificações estrito senso, mas como padrões que incluem todos os aspectos ontológicos e epistemológicos do universo sógnico: o problema da referência, da realidade e ficção, a questão da objetividade, a análise lógica do significado e o problema da verdade. (Santaella, 2002: XVIII)

Santaella (2002:XIX) afirma que podemos encontrar na gramática especulativa uma fonte de inestimável valor para enfrentarmos essa exigência, pois além de nos oferecer definições rigorosas do signo e do modo como os signos agem, a gramática especulativa contém um grande inventariado de tipos de signos e de misturas sógnicas, nas inúmeras gradações entre o verbal e o não verbal até o limite do quase-signo. Desse manancial conceitual, podemos extrair estratégias metodológicas para a leitura e análise de processos empíricos de signos: música, imagens, arquitetura, rádio, publicidade, literatura, sonhos, filmes, vídeos, hipermídia etc.

A gramática especulativa (Santaella, 2002:XIX) é o estudo de todos os tipos de signos e formas de pensamento que eles possibilitam, das suas propriedades e seus

comportamentos, dos seus modos de significação, de denotação de informação e de interpretação. Na gramática especulativa (Santaella, 2002:4) seus conceitos são gerais, mas contêm, no nível abstrato, os elementos que nos permitem descrever, analisar e avaliar todo e qualquer processo existente de signos verbais, não-verbais e naturais.. As diversas facetas que a análise semiótica apresenta podem assim nos levar a compreender qual é a natureza e quais são os poderes de referência dos signos, que informação transmitem, como eles se estruturam em sistemas, como funcionam, como são emitidos, produzidos, utilizados e que tipos de efeitos são capazes de provocar no receptor.

A gramática especulativa nos fornece as definições e classificações para a análise de todos os tipos de signos e de tudo que está implicado nele: a representação e os três aspectos que ela engloba, a significação, a objetivação e a interpretação. O signo pode ser analisado em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar; na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa; e nos tipos de efeitos que está apto a produzir nos seus receptores, isto é, nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários.

Em síntese, a semiótica (Santaella, 2002:6) permite um percurso metodológico-analítico que promete dar conta das questões relativas às diferentes naturezas que as mensagens podem ter; entretanto, por se uma teoria muito abstrata, a semiótica só nos permite mapear o campo das linguagens nos vários aspectos gerais que as constituem. Devido a essa generalidade, para uma análise refinada, a aplicação semiótica reclama pelo diálogo com teorias mais específicas dos processos de signos que estão sendo analisados.

Por isso, sem conhecer a história de um sistema de signos e do contexto sociocultural em que ele se situa, não se podem detectar as marcas que o contexto deixa na mensagem. No nosso caso essa história e contexto são supridos pela discussão encaminhada nos capítulos anteriores. Além disso, a autora propõe que uma leitura dos signos que tome por base a semiótica prossiga sob orientação de um modelo triádico de análise. Esse modelo inclui três passos que podem ser descritos em linhas gerais como:

1º Abrir-se para o fenômeno e para o fundamento do signo

Nesse momento devem-se observar os aspectos qualitativos, os aspectos singulares e gerais do signo em si mesmo.

2º Explorar o poder sugestivo, indicativo e representativo do signo

Neste momento devem-se observar a relação do signo com objeto.

3º Acompanhar os níveis interpretativos do signo

Neste momento devem-se observar a relação do signo com o interpretante.

Nossa análise não vai seguir essa metodologia em todos os detalhes propostos pela autora na obra supracitada, o que exigiria detalhar os níveis de signos de cada etapa. Toma-a como referência apenas na sua estrutura triádica apresentada acima, que consideramos suficiente para garantir uma sistematização na leitura.

3.2. O CARTAZ “MUSCLE”

Chris Ro (Figura 45) é um jovem designer norte-americano nascido na cidade de Seattle no estado de Washington em 29 de dezembro de 1975 e que atualmente vive na cidade de Nova York nos Estados Unidos. Graduado em Arquitetura pela Universidade da Califórnia – Berkely (1999) e Mestre em Design Gráfico pela Escola de Design de Rhode Island (2008), Chris Ro, membro da Associação profissional de design (AIGA¹²), desde 2000 desenvolve trabalhos em design gráfico, atuando em estúdios internacionais de Design, como a “ATTIK” de São Francisco, Nova York e Leeds, “*Fork Unstable Media*” de Hamburgo e Berlim e “*Fluid*” em São Francisco.

¹² AIGA é uma Associação Profissional do Design cuja missão é promover o design como um ofício profissional, instrumento estratégico e força cultural vital. Fundado em 1914, AIGA permanece como a maior e mais antiga organização de profissionais do design.



Figura 45: Designer Chris Ro
Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)

O cartaz “Muscle” (Figura 46, 47 e 48) constitui-se, de modo geral, de uma folha avulsa, impressa de um lado só, cujos elementos visuais utilizados em sua composição são: imagens fotográficas, ilustrações, textos de frases curtas, letras alfabéticas, circunferências e linhas.

Preenchendo todo o espaço da página, encontra-se uma imagem de tonalidades escuras que variam entre a cor marrom, o vermelho escuro, o amarelo, o cinza e o branco. Nesta imagem, percebe-se claramente a distinção entre o lado direito e lado esquerdo da imagem. O lado direito apresenta um conjunto de cores mais escuras, o que sugere um sentimento de incômodo, mais denso e obscuro. O lado esquerdo apresenta um conjunto de cores mais claras, o que remete a um sentimento de segurança, mais sereno e tranquilo. Neste sentido, identifica-se uma relação de dualidade entre os sentimentos de densidade x leveza e insegurança x segurança.



Figura 47: Detalhes do cartaz "Muscle" de Chris Ro
Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)



Figura 48: Detalhes do cartaz "Muscle" de Chris Ro
Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)

Esta primeira imagem descrita refere-se à imagem de um céu formada por um conjunto de nuvens. O lado direito apresenta um conjunto de nuvens que sugere a existência de um mau tempo, de uma tempestade ou de um vendaval. O lado esquerdo apresenta um conjunto de nuvens que sugere a vinda de um bom tempo e o surgimento do sol, evidenciando e enfatizando, assim, a existência da passagem e mudança do tempo, de um clima chuvoso a um clima próspero. Neste sentido, podemos realizar as relações referenciais entre os conceitos de problemas x solução, trabalho x recompensa, pergunta x resposta, etc.

Sobreposto a esse fundo podemos identificar outras imagens fotográficas. Na parte inferior-central da página, há imagens escuras, retilíneas e inclinadas em direção ao topo do cartaz, o que nos sugere força, agressividade e tensão. Este segundo grupo de imagens descritas, por não ser possível visualizá-las em sua totalidade, torna difícil identificar a que se refere (bem como a noção de proporção e distanciamento entre os objetos representados), o que nos induz a pensar que a imagem se constitui por uma montagem fotográfica.

Na parte inferior-central da página, há imagens que se parecem com três estruturas de ferro cujas funções sugeridas são, as duas primeiras, de suspensão de objetos (uma suspende uma caixa ou container e a outra suspende uma estrutura plana) e, a terceira, de demolição, como guindastes, o que sugere a execução de uma demolição, construção e/ou reforma. Identificamos que na parte superior esquerda do projeto há repetição das mesmas imagens, mas estas foram colocadas em um sentido de direção verticalmente inverso, o que indica a representação de um contexto cujas leis físicas ou não existem ou podem ser desrespeitadas.

Distribuídos na página, há aproximadamente, 25 letras alfabéticas seguidas de traços horizontais de cor branca, acompanhadas por pequenas circunferências construídas pelo fechamento de linha e pelo preenchimento de cores, amarela e branca. Estes elementos sugerem um estado que varia entre o que está inacabado, incompleto, imperfeito e o que está em formação.

Estas imagens descritas indicam que há uma ação sendo desenvolvida, as circunferências remetem a pontos que demarcam áreas importantes de um mapa e as letras seguidas de traços lembram os textos construídos nas antigas plataformas do computador, como as iniciais do início de um texto que está em formação, além de que linhas em branco sugerem que devem ser preenchidas.

Há, também distribuídos na página, 9 curtos textos, dispostos verticalmente na cor vermelho escuro, e uma frase, localizada horizontalmente, no centro da página na cor branca. Devido a estes elementos e a sua disposição, os textos verticais demonstram que são secundários e o texto central horizontal primário. Estes elementos sugerem um estado que varia entre o que está em formação e o formado. Os aspectos plásticos das formas desses textos sugerem simplicidade e sofisticação.

Estas imagens descritas apresentam as seguintes afirmações: “Construção de um bom cérebro”, “coração mais forte”, “dentes mais fortes”, “músculos mais fortes”, “trabalhando com garra” e “desenvolvimento de sorriso”¹³ e a frase no centro da página com a afirmação “Desenvolvimento muscular”. As letras e as afirmações das frases dão sentidos as imagens descritas anteriormente, como um processo árduo de formação e construção.

Nesta composição há dois tipos de ilustração, localizada no centro da parte inferior da página e sobrepostas aos demais elementos descritos, há a ilustração de tamanho maior e de elementos mais complexos na cor branca e a ilustração menor, de elementos mais simples na cor vermelho escuro. Novamente há um estado que sugere a algo que está em formação e o formado. Os aspectos plásticos dessas formas assim como os textos sugerem simplicidade e sofisticação.

Em todos os elementos há o constante uso da dualidade entre simplicidade x sofisticação; inacabado, incompleto e imperfeito x o que está em formação ou formado; força, agressividade e tensão x leveza, suavidade e segurança. Os elementos o constante uso de referências sobre o processo de construção, reforma, formação e recompensa. Este cartaz é a representação visual do sentimento atuante de um

¹³ Textos em inglês: “muscle development”, “building a good brain”, “stronger heart”, “stronger teeth”, “stronger muscles”, “working with guts”, “smile development”.

indivíduo que está imerso a uma ação e busca de criação, formação, conhecimento, ou interpretação, compreendendo o processo *ad infinitum* que abrange os estados de “não formado, em formação e formado”; o resultado de algo que está inacabado e imperfeito, porém apto a aprendizagem, construção, reforma e até mesmo demolição; e as relações complementares que envolvem trabalho árduo, pesado, agressivo, denso, contudo sempre apto a ser recompensador.

3.3. ASPECTOS GERAIS DOS PROJETOS GRÁFICOS DE CHRIS RO

Para essa parte da análise selecionamos quatro projetos gráficos do designer Chris Ro, não necessariamente cartazes, nos quais está em evidência a sua preocupação na construção dos elementos expressivos e estruturais que determinam a mensagem. Aqui, nossa preocupação é – em associação com os resultados da análise do cartaz Muscle - traçar um perfil dos trabalhos deste designer, observando e analisando esses elementos. No primeiro momento apresentamos descrições das peças individualmente, e em um segundo momento as considerações gerais, resultantes da análise do conjunto.

De acordo com o designer Chris Ro, o projeto gráfico “Dialogue” (Figura 49), é um editorial que investiga a relação entre a simplicidade e a complexidade, na intenção de verificar como esta relação pode efetuar e formar o projeto gráfico. Referindo-se às qualidades espaciais de arquitetura e às qualidades atmosféricas da fotografia, esta publicação reflete como essas qualidades táteis podem informar uma experiência mais dimensional no projeto gráfico. O designer explora as particularidades e possibilidades de atuação não convencional da fotografia, da tipografia, da ilustração, bem como a disposição destes elementos na página.



Figura 49: Detalhes do projeto gráfico "Dialogue" de Chris Ro
Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)

Já o projeto gráfico “Efface” (Figura 50), refere-se a um editorial que trabalha com a imagem de rostos humanos e de suas variadas possibilidades visuais. São catorze rostos que sofreram manipulações em sua montagem na intenção de criar experiências visuais simultaneamente simples e ainda muito complexas.



Figura 50: Detalhes do projeto gráfico “Efface” de Chris Ro
 Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)

No projeto gráfico “Solitude” (Figura 51) Chris Ro explora o uso da repetição da fotografia e da redução progressiva de seus elementos visuais.

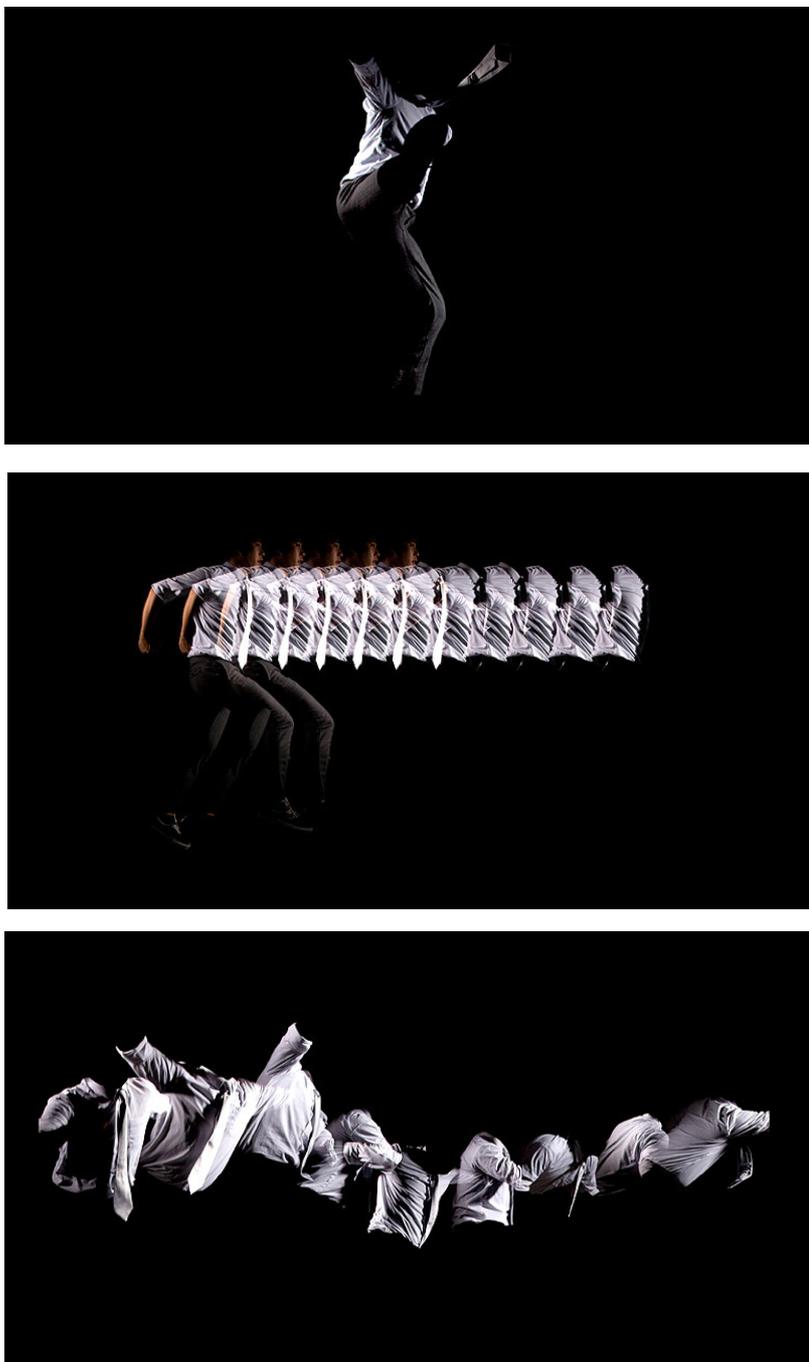


Figura 51: Detalhes do projeto gráfico “Solitude” de Chris Ro
Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)

No projeto gráfico “Form/Form Giving” (Figura 52), Chris Ro realiza uma investigação dos elementos estruturais da linguagem visual, como ponto, linha e forma. Os resultados emergem da repetição e da exploração, culminando em uma variedade extensa e diversa de criação e meio. Este projeto exige um processo interativo e generativo; o espectador deve ingressar em uma investigação predominantemente formal.

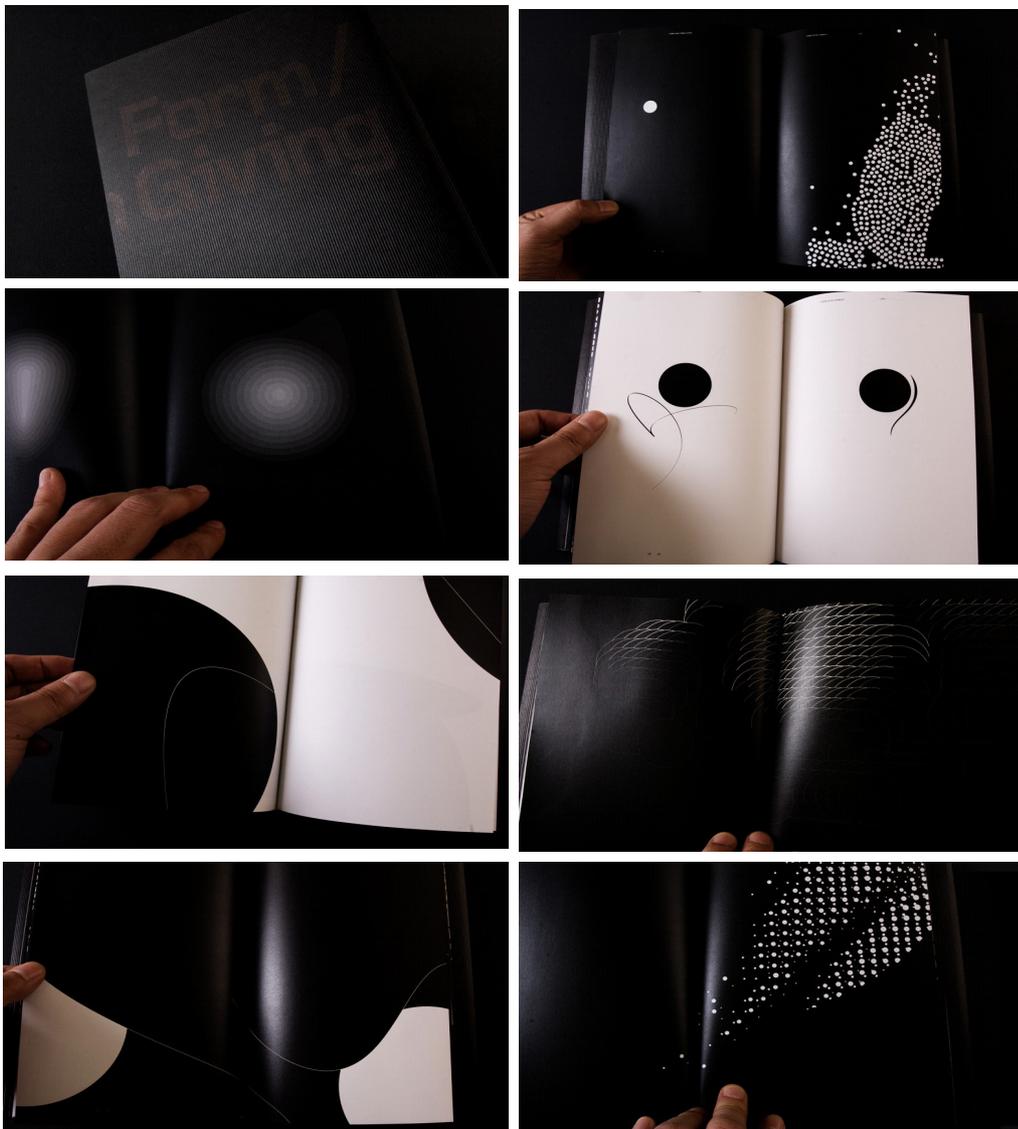


Figura 52: Detalhes do projeto gráfico “Form/Form Giving” de Chris Ro
Fonte: [http:// www.adearfriend.com/](http://www.adearfriend.com/)

Após analisar o cartaz (Figura 46, 47 e 48) e esses quatro trabalhos (Figura 49 a 52) de Chris Ro, expostos no seu site pessoal “A Dear Friend”¹⁴, além dos depoimentos dados em entrevistas, como no site “Design Feast”¹⁵, pudemos observar que seus trabalhos buscam zelar, valorizar, apreciar e investigar:

- A experimentação, pela manipulação dos elementos visuais (da fotografia, da ilustração, da tipografia, das cores e das formas), em extrair a referência direta das representações, a fim de valorizar os seus elementos formais internos, o que sugere uma desconstrução formal da imagem convencional;
- Os elementos visuais casuais do cotidiano. Extrair do cotidiano imagens e formas, normalmente despercebidas, e buscar valorizá-la, não pela suas relações referencias, mas pelos seus aspectos formais;
- Trabalhos que busquem, pelos seus aspectos visuais, a construção de relações de percepção primeira, de sentimentos e de sensações;
- sentimento e a individualidade do designer na busca de soluções;
- uso de elementos não-verbais substituindo os verbais;
- A construção de jogos interpretativos, que incentivem a participação do leitor na interpretação do projeto;
- uso dos sentidos, principalmente tato e visão (e a sincronia deles), no processo criativo do designer e no processo interpretativo do espectador;
- Resultados que trabalhem com a sensibilidade e com os sentimentos e, ao mesmo tempo, que sejam lógicos conforme as exigências do mercado industrial, encarado pelo designer como um problema irônico e contraditório da área;
- fazer artesanal e artístico no processo criativo;
- A necessidade da prática e da investigação diária, por meio de exercícios de experimentações de técnicas e de poéticas (seja moldar, esculpir, pintar, desenhar ou projetar);

¹⁴ <http://www.adearfriend.com>

¹⁵ <http://www.designfeast.com/designer-quest/Chris-R.htm>

- A vivência e o envolvimento do designer no fazer, que deve ser necessariamente pessoal, particular, individual e crítico;
- A construção de uma carreira profissional como consequência natural da necessidade do seu fazer;
- Os efeitos do acaso no desenvolvimento do processo criativo;

Desta forma, o designer constrói mensagens cuja linguagem é inteiramente dependente de suas relações internas, sendo que a comunicação deixa de se preocupar com o objeto direto referenciado e volta-se para si mesma, para a sua própria estrutura, para sua própria produção de sentidos, predominando, assim a função poética, centrada na mensagem. Porém, estes projetos gráficos não se caracterizam em absoluto pela ausência das demais funções comunicativas; apenas neles estas últimas passam a ser subordinadas e a função poética torna-se dominante. É notável também, mas com menos dominância, a função emotiva em seus projetos, isto é, a mensagem que se volta para o emissor.

Observa-se, em seus projetos, que essa criação de um jogo com as mensagens (principalmente a ação intencional de eliminar todos os vestígios diretos do objeto referenciado e de explorar as sensações primeiras, causadas pela valorização e uso das qualidades dos elementos visuais) exige uma participação atuante do espectador, cuja relação entre seus elementos visuais aponta para um “estranhamento”, propondo um novo olhar, que permite e exige do espectador um mergulhar no processo da recepção e interpretação de sua mensagem.

O espectador desses projetos gráficos não deve possuir uma postura passiva que apenas acumula informações, como acontece com as criações que oferecem respostas prontas e acabadas, mas nesse constante jogo, deve ser atuante e investigativo, sendo que a qualidade desse processo de percepção e interpretação é proporcional ao seu envolvimento.

De acordo com Arthur Valle (2002), que cita Jakobson, a função poética “promove o caráter palpável do signo” e, assim sendo, “aprofunda a dicotomia de signo e objetos”; isso significa que os elementos que constituem um projeto gráfico, onde

predomina a função poética não devem ser experimentados como simples substitutos dos objetos representados, nem como manifestação de pulsões subjetivas do seu realizador; eles deixam de ser indícios inertes da realidade (exterior ou interior) para possuírem o seu próprio peso e o seu próprio valor.

O autor (2002) também cita Mukarovsky que diz “a supremacia da função poética converte a coisa ou o ato em que se manifesta, num signo autônomo e desprovido de ligação unívoca com a realidade a que alude e com o sujeito de que provém ou a que se dirige” (autor e receptor da obra artística, respectivamente). Para Mukarovsky, é justamente quando a mensagem centra-se na sua própria elaboração que temos aquilo que caracteriza as obras poéticas, sejam literárias ou plásticas.

Essas afirmações são pertinentes e cabíveis aos projetos de Chris Ro, mas, não apenas aos dele. A bibliografia consultada e à qual nos referimos nesta Dissertação deve embasar de modo consistente o discurso teórico ao menos sobre um diálogo próximo entre o design gráfico e a arte, do qual tanto Chris Ro quanto muitos outros são protagonistas. Nossa análise desses trabalhos pretendeu, em complemento a esse discurso teórico, aproximar o leitor de como isso pode acontecer no campo da produção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a investigação da etimologia das palavras desenho e design; da origem e formação da atividade de design; do percurso histórico do design gráfico e da arte; das funções de linguagem no design gráfico e da análise dos projetos de Chris Ro; percebemos que os diálogos entre o design gráfico e a arte não são apenas possíveis de serem analisados pelos seus aspectos visuais, mas também, que arte e design compartilham uma estrutura muito próxima entre os códigos e canais de sua linguagem, os percursos históricos e a definição de seus termos (desenho e design), de forma que os chamados diálogos vão se estabelecendo ao longo de sua formação.

Os diálogos atuais, dentre os quais aqui destacamos os projetos gráficos de Chris Ro, são identificáveis nas obras de muitos outros protagonistas, tantos nas artes visuais quanto no design gráfico, como se podem ver nas obras citadas em anexo desta Dissertação.

Contudo, a identificação desses diálogos coloca em questão a necessidade de uma definição mais ampla sobre o tema design gráfico, de uma retomada de conceitos que são compartilhados por essas áreas e, ainda, de um estudo sobre a visualidade destes produtos. Vale ressaltar que, aqui, não se devem desconsiderar as especificidades do design gráfico, de um lado, e da arte, de outro, mas perceber as relações naturais e construtivas inseridas nos seus diálogos.

Parafraseando Santaella (2005), estimular o separatismo entre o design gráfico e a arte conduz a severas perdas, tanto para o lado da arte, quanto para o lado do design gráfico. A arte fica engessada pelo olhar do observador que leva em consideração exclusivamente a tradição de sua face artesanal. O design gráfico fica confinado aos estereótipos da comunicação de massa.

Terminamos esta dissertação com uma certeza da necessidade de dar continuidade a estes estudos, a fim de desenvolver uma pesquisa que dê conta de modo mais aprofundado das imprecisões aqui apenas apontadas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JUNIOR, Licinio Nascimento; NOJIMA, V. L. M. S. . **Contextualizar o design?** In: Anais do 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Curitiba, 2006.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** In: Magia e técnica, arte e política. Obras Escolhidas, São Paulo: Brasiliense, 1993.

CAUDURO, Flávio Vinicius. **Design gráfico e pós-modernidade.** Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 13, dezembro 2000. Disponível em rede: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/13/cauduro.pdf>> acesso em abril de 2005.

_____. **Design e transgressão.** Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 16, dezembro 2001. Disponível em rede: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/16.htm>> acesso em abril de 2005.

_____. **Desconstrução e tipografia digital.** Revista Arcos: cultura material e visualidade. vol.1, nº único, RJ: ESDI, 1998. p. 23-31. Disponível em rede: <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1998/1998_fvc.pdf > acesso em abril de 2005.

_____. **Tipografia digital pós-moderna.** Trabalho apresentado no Núcleo de Pesquisa Semiótica da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BS, 04 e 05 de setembro de 2002. Disponível em rede: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxvci/np15/NP15CAUDURO.pdf>> acesso em abril de 2005.

CHAUÍ, Marilena. **Convite a filosofia.** São Paulo, SP. Ed. Ática, 2000

DENIS, Rafael Cardoso. In: **Artes visuais: cultura e criação.** Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2007.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 1991.

FARIAS, Priscila. **Tipografia digital - o impacto das novas tecnologias.** Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2001.

FONSECA, Suzana Valladares. **A tradição do moderno: uma reaproximação com valores fundamentais do design gráfico a partir de Jan Tschichold e Emil Ruder.** Rio de Janeiro: PUC, 2007. (Tese de Doutorado).

GOMBRICH, E.H. **A história da arte.** Rio de Janeiro: LTC, 1995.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível.** Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **O Design pós-Moderno e as vanguardas.** Trabalho apresentado no INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos da Comunicação – XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Campo Grande-MS Disponível em rede: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxiv-ci/np03/NP3GRUSZYNSKI.pdf>> acesso em abril de 2005.

_____. **Design gráfico, Tecnologia e Mediação.** In: III Seminário Internacional de Comunicação, 1999, Porto Alegre: PUCRS, 1999. Disponível em rede: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxii-ci/gt05/05g12.PDF>> acesso em abril de 2005.

GULLAR, Ferreira. **Argumentação contra a morte da arte.** Rio de Janeiro: Revan, 1993.

JACQUES, João Pedro. **Tipografia pós-moderna.** Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2002.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação.** São Paulo: Cultrix, 1969. (p. 118-132)

HOLLIS, Richard. **Design gráfico uma história concisa.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000.

LESSA, Washington. **O desenvolvimento do design e a questão estética.** In: Artes visuais: cultura e criação. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2007.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. **A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento.** Trabalho apresentado no XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.

MEGGS, Philip. **Historia del diseño gráfico.** México: Editorial Trillas, 1991.

MELO, Desirée Paschoal de. **"Obra-Aberta" - uma instalação.** Relatório apresentado à banca examinadora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais. Campo Grande-MS, UFMS, 2003.

_____. **Rupturas e aproximações entre a arte e do design gráfico.** Monografia apresentado à banca examinadora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do grau de Especialista em Imagem e Som. Campo Grande-MS, UFMS, 2005.

MENDES, Alexandre Luiz dos Santos. **Ideograma: A função poética e o Wabi-Sabi.** *In: Mangá: uma nova gênese - análise da história em quadrinhos Neon Genesis Evangelion.* São Paulo: UNESP, 2006. (Dissertação de Mestrado)

MESQUITA, Francisco Manuel Morais. **Um processo completo para a resposta rápida e personalizada na estamperia digital de grande formato: uma abordagem à publicidade e exterior.** Universidade do Minho - Portugal, 2006. (Tese de Doutorado).

MUNARI, Bruno. **A Arte como ofício.** Lisboa: Editorial Presença, 1978.

_____. **Artista e designer.** Lisboa: Editorial Presença, 1979.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação.** Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

_____. **Tipografia: uma apresentação.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

NÖTH, Winfried. **A semiótica no século XX.** São Paulo: Annablume, 1996. (p.85-107)

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

SOUZA, Richard. Perassi Luis de. **Áreas e atividades em design.** Florianópolis, SC: UFSC, 2007 (reprografia).

_____. **Fundamentos da linguagem visual.** Campo Grande, MS: UFMS, 2005 (reprografia).

_____. **A visualidade das marcas institucionais e comerciais como campo de significação.** São Paulo: PUC, 2001 (Tese de Doutorado).

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANTAELLA, L. e NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras, 1999.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento.** São Paulo: Iluminuras, 2001.

TAVARES, Mônica Batista Sampaio. **Diferenças do criar com o uso das novas tecnologias. O indivíduo e as mídias.** Revista COMPÓS. São Paulo, Editora Diadorim, 1996.

VALLE, Arthur. **A semântica da imagem estética: estrutura e relações de sentido na obra de Guttman Bicho.** Rio de Janeiro: Pós-Graduação da Escola de Belas Artes/UFRJ, 2002. (Dissertação de mestrado)

VERLE, Lenara. **Branca de neve e os sete pixels: um estudo sobre imagem digital.** Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 5, novembro 1996. Disponível em rede: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/5/lenara.pdf>> acesso em abril de 2005.

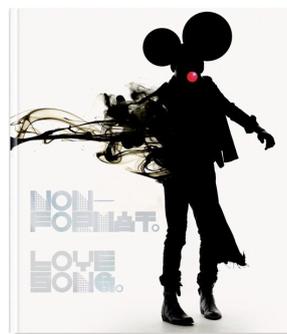
VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

WILKE, R. C.. **O processo cultural do design: acervo de cartazes.** In: 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design, Rio de Janeiro, 2007.

WITTKOWER, Rudolf. **A escultura.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ANEXO

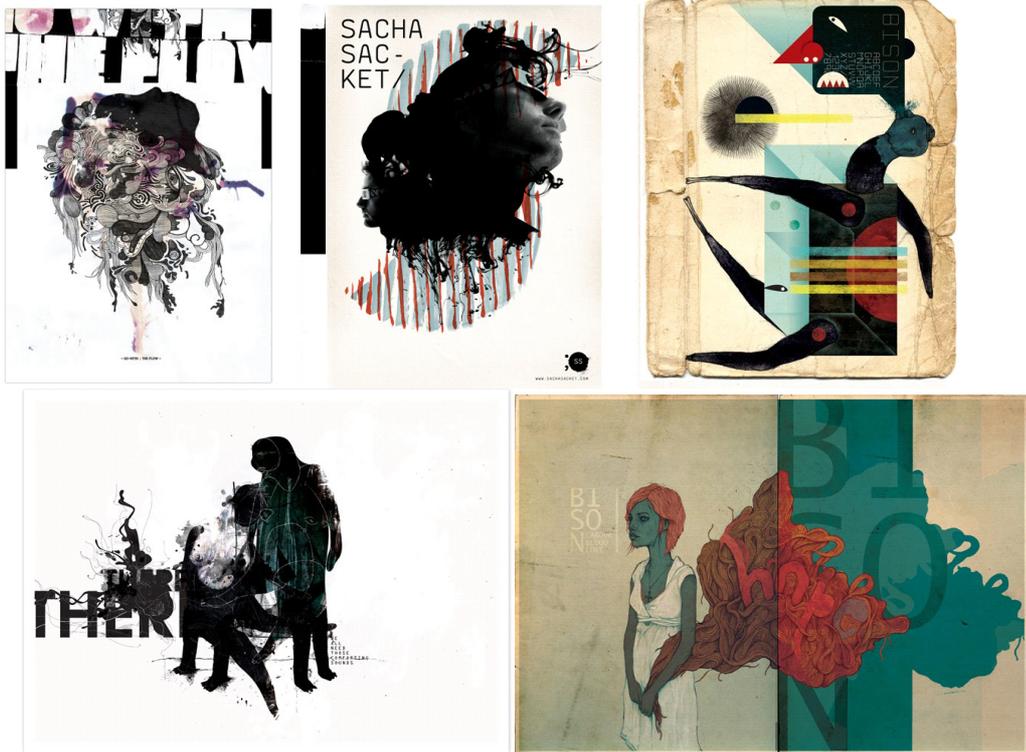
Projetos Gráficos de Kjell Ekhorn e Jon Forss, Eduardo Recife, Benjamin Savignac, Emmanuel Polanco, Linsey Levendall e Daniel Orme, Raul Theodoro, Beata Szczcinska, Andy Lohner, Oded Ezer, Julien Pacaud e Tarek Atrissi.



Projetos gráficos de Kjell Ekhorn e Jon Forss - Non-Format
 Fonte: <http://www.non-format.com/>



Projetos Gráficos de Emmanuel Polanco
Fonte: <http://www.emmanuelpolanco.net/>



Projetos Gráficos de Linsey Levendall e Daniel Orme
Fonte: <http://www.bisonart.co.za/>



Projetos Gráficos de Raul Theodoro
 Fonte: <http://www.mustaxd.com/>



Projetos Gráficos de Beata Szczcinska
 Fonte: <http://www.cityabyss.com/>



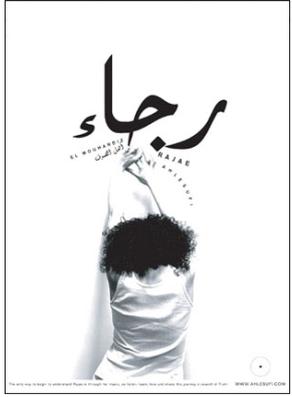
Projetos Gráficos de Andy Lohner
 Fonte: <http://andy.loslohbro.com/>



Projetos Gráficos de Oded Ezer
 Fonte: <http://www.odedezer.com/>



Projetos Gráficos de Julien Pacaud
 Fonte: <http://www.institutdrahomira.com/>



Projetos Gráficos de Tarek Atrissi
Fonte: <http://www.atrissi.com/>