

REVISTA SENHOR: A INFLUÊNCIA DA ILUSTRAÇÃO NA FORMAÇÃO DO DESIGN EDITORIAL NO BRASIL

Adilson Gonzales de Oliveira Junior¹

Milton Koji Nakata²

Resumo

O projeto editorial da Revista Senhor foi utilizado como base de estudo para inúmeros trabalhos científicos, pois seu conteúdo representa um momento de mudança na cultura nacional e marca a década de 60 como um dos projetos mais significativos da história do design gráfico no Brasil. O presente trabalho tem como objetivo analisar a influência da ilustração na formação do design editorial brasileiro e o objeto de análise é a Revista Senhor devido à relação significativa entre o design e a ilustração. Para isso foi realizada uma pesquisa bibliográfica que abordou a história do design editorial no Brasil, bem como a presença da ilustração nesses projetos. Conclui-se que a ilustração foi fundamental para formação do design editorial no Brasil e que essa relação foi estabelecida desde o início do século XX, mas somente na década de 60 teve seu reconhecimento, sendo que a Revista Senhor se tornou a maior representação desse momento.

Palavras-chave: ilustração, design, design gráfico, design editorial.

Abstract

Senhor Magazine's editorial project was used as basis for several scientific studies as its content represents a turning point to national culture and it marks the decade of 1960 as one of the most significant projects of graphic design in Brazil. The present paper aims to analyze the illustration's significance to the development of Brazilian's editorial design and its object of study is Senhor Magazine due to the relevant connection between design and illustration. Therefore, a literature research addressing the history of editorial design in Brazil, as well as the influence of illustration in these projects was conducted. It was concluded that illustration was crucial for editorial design evolution in Brazil, and this relationship has been established since the early twentieth century. Therefore, only in the sixties it was accepted, and Senhor Magazine has become the biggest representation of this period.

Keywords: illustration, design, graphic design, editorial design.

¹ Bacharel em Design Gráfico, Programa de Pós-graduação em Design - FAAC - UNESP, agonz.oliveira@gmail.com

² Professor Doutor, Departamento de Design - FAAC - UNESP, milton@faac.unesp.br

1. Introdução

A ilustração é um dos principais elementos presentes na história da comunicação visual da humanidade. Ao longo do tempo sofreu influência de vários movimentos artísticos e, naturalmente, evoluiu com o desenvolvimento tecnológico, mas sempre foi um importante recurso para se transmitir uma mensagem.

Dentro de um projeto gráfico editorial, a ilustração geralmente acrescenta ou complementa um determinado texto. De acordo com Lupton & Phillips (2008):

Uma imagem vista sozinha, sem nenhuma palavra, fica aberta a interpretações. Adicionando-se texto a ela, altera-se o sentido. A linguagem escrita torna-se um delimitador para a imagem, delimitando a compreensão do observador, tanto por meio do conteúdo das palavras como pelo estilo e pela localização da tipografia. Do mesmo modo, as imagens podem mudar o sentido do texto. (Lupton & Phillips, 2008, p. 108)

As primeiras ilustrações em revista no Brasil ocorreram muito antes do surgimento do design como profissão com as publicações: *Ilustração do Brasil*, *A Maçã*, *Careta*, *O Malho*, *Para Todos...* e outras. Em alguns casos eram tão essenciais quanto a literatura, e foram bastante difundidas pois a fotografia ainda era um recurso muito caro e pouco acessível.

Figura 1: Da Esquerda para a Direita, Sequência das Capas das Revistas *Ilustração do Brasil* de 1878, *A Maçã* de 1926, *Careta* de 1921, *O Malho* de 1927 e *Para Todos...* de 1927



Fonte: Cardoso (2005, p.71, p.122, p.126, p.130, p.143)

Sobre a atividade do design como profissão, Cardoso (2005), descreve a importância desse período:

As soluções de projeto contidas nas páginas d'A Maçã, bem como as reminiscências e evidências deixadas nos escritos e na bibliografia de Humberto de Campos, revelam que nos anos 1920 havia profissionais a exercer sistematicamente a atividade de designer no Brasil. Essa constatação nos permite vislumbrar uma revisão da história do design no país. Um dos achados desta pesquisa foi o anúncio do estúdio de Ivan – ilustrador, decorador, desenhista de mobiliário, de máquinas, de anúncios e até de edifícios. Este anúncio talvez seja um dos primeiros (senão o primeiro) a divulgar os serviços profissionais de um designer *freelance*, chegando mesmo a empregar a expressão “desenho industrial” em pleno 1922. Pode-se questionar o significado do termo desenho industrial na época, mas se, até hoje,

tantas definições se confrontam e convivem, talvez aquela de 1922 até faça algum sentido para os rumos atuais da profissão. (CARDOSO, 2005, p. 121)

Os responsáveis pelos projetos gráficos da época eram os artistas plásticos e desenhistas, que demonstravam grande interesse em participar das publicações, principalmente, pela oportunidade de poder expressar a arte e divulgar seus trabalhos, já que seu nome estava nos créditos do editorial como sua autoria. No entanto, o envolvimento de alguns com o projeto editorial foi cada vez mais intenso, passando a interferir diretamente em outras disciplinas – eles não se limitavam às normas gráficas pré-estabelecidas para desenvolver seus trabalhos.

A afinidade natural entre o artista como ilustrador e o artista como designer tem estabelecido uma sólida ligação entre essas duas atividades, que afinal provou ser mais forte do que a relação entre o design e a fotografia. (HURLBURT, 2002, p. 120)

Foi com a Revista Senhor que essa relação se fortaleceu e, por esse motivo, é assunto retratado no presente artigo.

2. A Formação do Design Editorial no Brasil e Sua Importância para o Design Gráfico

As revistas foram muito importantes para a cultura brasileira, principalmente por ajudar a formar a base da opinião pública ao abordar diferentes assuntos, dos mais corriqueiros comportamentais até os mais polêmicos da política nacional.

Nos anos 50 elas movimentaram uma grande fatia do mercado editorial do país, principalmente com o público feminino. O sucesso das fotonovelas influenciou diretamente o aumento de publicações, chegando a atingir 500 mil exemplares - nível recorde para a época.

Nessa mesma década o Brasil passa por diversas transformações culturais que interferiram, de forma evidente, na produção editorial do país. A demanda por novos produtos deram um salto na indústria gráfica e o design passou a ter importância também como solução estratégica. “O design estava dentro da indústria gráfica, interferindo e ordenando a informação” (Camargo, 2003).

Nesse momento, apesar das atividades projetuais serem evidentes, o design ainda não é conhecido por esse nome. Segundo Cardoso (2005):

Perdura na consciência nacional o mito de que o design brasileiro teve sua gênese por volta de 1960. Como todo mito, trata-se de uma falsidade histórica patente. Como todo bom mito de origem, trata-se também de uma verdade profunda, para além dos limites de nossas vãs metodologias. O que ocorreu, sem dúvida alguma, foi uma ruptura. Para uns, um novo ponto de partida; para outros, um desvio de rumo. Depende do grau de compromisso de cada um com o grande movimento que hoje conhecemos como “modernismo”, o qual dominou boa parte da produção artística internacional entre as décadas de 1910 e 1960, aproximadamente. Os anos de experimentação entre a abertura do Instituto de Arte Contemporânea do Masp, em 1951, e a inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial [Esdi], em 1963, marcam uma

mudança fundamental de paradigma. Surgiu nessa época não o design propriamente dito – ou seja, as atividades projetuais relacionadas à produção e ao consumo em escala industrial –, mas antes a consciência do design como conceito, profissão e ideologia. (CARDOSO, 2005, p. 7)

Diante dessas indefinições, entende-se que o design só foi identificado posteriormente, mas, as atividades que marcaram esse período como o surgimento do design tiveram início muito antes. Sendo assim, evidentemente, todos os projetos que antecederam esse período contribuíram para o marco na história do design no Brasil.

Atualmente há muitas referências e discussões sobre a definição do que é Design Gráfico. De acordo com Villas-Boas (1999):

Design Gráfico é a área de conhecimento e a prática profissional específicas que tratam da organização formal de elementos visuais – tanto verbais quanto não verbais – que compõem peças gráficas feitas para reprodução, que são reproduzíveis e que têm por objetivo expressamente comunicacional, ou seja, foi feito para comunicar; não comunica por acaso ou porque tudo comunica, mas que este é o seu objetivo fundamental. (VILLAS-BOAS, 1999, p. 17)

Quando entendemos que o Design Editorial, assim como outras especialidades, é uma subárea do Design Gráfico – e o Design Gráfico é uma subárea do Design – aceitamos portanto, que sua formação foi influenciada de muitas maneiras por diversas disciplinas, antes mesmo de ser definida como área de atuação. Desse modo, é possível compreender que, se no início do século XX artistas plásticos e desenhistas eram os responsáveis pelo design gráfico de editoriais, esses praticavam o Design Editorial, muito antes de entendermos de fato o que o era design.

Melo (2006) destaca que, entre a década de 50 e 60, o trabalho de profissionais responsáveis por compor imagens e texto – atualmente conhecidos como designers – passou a ser valorizado. A Revista Senhor, como publicação editorial, foi essencial para essa percepção e aceitação do designer como profissional, principalmente no que se refere à relação entre ilustração e design. Ela sintetiza as transformações pelas quais passou o design gráfico brasileiro nos anos 60.

3. A Qualidade do Projeto Gráfico da Revista Senhor

A economia e política vivenciavam transformações inquietantes com o governo de JK. As artes e a cultura adquiriram novo fôlego com manifestações na literatura, no teatro, na música, no cinema e, sobretudo nas artes plásticas. A Indústria Gráfica renovava seu maquinário para atender uma nova demanda de produtos. Artistas plásticos e ilustradores se debruçavam cada vez mais nos projetos editoriais.

Em meio a este cenário, nasce, em 1959 no Rio de Janeiro, a Revista Senhor: um dos projetos mais significativos do período para a história do Design Editorial brasileiro e até mesmo mundial.

Apesar de circular por apenas 5 anos (1959 a 1964), a Revista Senhor marcou época pela ousadia e ainda surpreende em todos os aspectos. De acordo com Niemeyer (2002):

Senhor era uma publicação diferente de tudo que já havia sido feito na área no país. Ela foi um espaço para inovar, ousar, ensaiar, testar

soluções visuais; tirar o melhor partido, conhecer novas possibilidades, superar as restrições da tecnologia possível. A revista incorporou na sua linguagem gráfica o que havia de moderno, absorvendo e transformando segundo a estética dos países centrais, gerando nova configuração com outras significações mais afeitas ao repertório brasileiro ilustrado. (NIEMEYER, 2002, p. 177)

Senhor trazia a cultura e seu conteúdo era literatura. Com a participação de alguns dos mais importantes autores nacionais, como Clarice Lispector, Jorge Amado, Guimarães Rosa e Graciliano Ramos, exibia um texto requintado de alto nível para um público específico: masculino, de alto poder aquisitivo, letrado, atualizado, cosmopolita, urbano e irreverente.

No entanto, Luiz Lobo, Editor Assistente Executivo e um dos profissionais de renome, proporcionou à revista maior irreverência e humor. Apesar de ser escrita para o homem culto, acostumado com a leitura de jornais sobre cultura e política, também poderia ser lida por mulheres. Desse modo, logo no primeiro exemplar, Lobo teve a ousadia de se retratar a esse público feminino, criando uma constante para as próximas matérias com o seguinte texto:

MINHAS senhoras.

Como por muito tempo desejei fazer uma revista e sempre ouvi dizer que as mulheres é que compram ou condenam uma revista à morte, dirijo-me a vocês (se me permitem o tratamento). Em primeiro lugar para pedir desculpas. Em segundo lugar para pedir compreensão. Em terceiro lugar para explicar-me. E em último lugar para dar-lhes uma garantia.

Em primeiro lugar devo dizer que não fiz uma revista feminina por três motivos:

1. Porque já há muitas.
2. Porque as mulheres não gostam de revistas femininas.
3. Porque as mulheres estão querendo cada vez mais saber exatamente o que é que os homens andam querendo saber .

Em segundo lugar eu digo que a compreensão de vocês é necessária porque de outro modo esta revista não dará certo e outras revistas no gênero aparecerão, nem todas com a preocupação que temos (muito disfarçada) de servir à mulher, fingindo que estamos servindo ao homem.

Em terceiro lugar, uma explicação :

Esta revista lhes permitirá o mais completo conhecimento sobre o homem, suas manias, seus cacoetes, sua tática, seus pensamentos, seu ponto de vista, suas idiosincrasias, seu humor, maneira de vestir, de calçar, de comprar, falar, gostar, mentir, viver e morrer.

Em último lugar, a garantia:

Esse conhecimento, que a maioria das mulheres só adquire pelo casamento, com muito sacrifício pessoal, fará com que cada uma de vocês tenha sobre o homem (seu marido, noivo ou namorado, em particular, e os admiradores em geral) , uma ascendência e um domínio cada vez maiores, o que é -final de contas o supremo interesse da mulher. As mulheres casadas, por outro lado,

encontrarão aqui uma espécie de curso que no Exército é chamado "Curso de Estado-Maior". Assim, fazendo uma revista exclusivamente para homens, estamos -mais do que nunca -trabalhando para que você tenha uma vida melhor. E nós também. O EDITOR" (MINHAS senhoras. Senhor, Rio de Janeiro, ano 1, n. 1 (1), mar. 1959. p. 10)

A proposta de produzir uma revista para o público intelectualizado exigia um requinte equivalente à produção textual: havia expectativa com o visual, pois a revista deveria ter qualidade em todos os sentidos.

O envolvimento dos artistas nos projetos editoriais da época fez com que o visual fosse um dos principais elementos a ser desenvolvido. Em *Senhor*, Carlos Scliar e Glauco Rodrigues foram os responsáveis. Juntos, conseguiram estabelecer uma relação híbrida entre arte e design. De acordo com Melo e Ramos (2007) "O Resultado pode ser entendido como um dos momentos mais férteis do diálogo entre artes visuais e design no Brasil." (MELO ; RAMOS, 2007, p. 390).

Sobre essa mesma reflexão Melo (2006) fez uma análise mais completa:

O design de *Senhor* tem suas raízes nas artes plásticas. Carlos Scliar e Glauco Rodrigues são os responsáveis pela visualidade da revista. Ambos são artistas maiúsculos, com obras ancoradas na pintura, no desenho e na gravura, e com lugares reservados na história da arte brasileira. Depois de encerrar a curta participação na revista, voltaram a dedicar-se exclusivamente à arte. A ousadia e o requinte do design de *Senhor*, portanto, é fruto do trabalho de profissionais híbridos, que chamaremos aqui de artistas-designers. (MELO, 2006, p. 107).

Com o intuito de produzir um bom projeto, todos os recursos foram explorados no limite permitido pelas técnicas disponíveis: qualidade de impressão, acabamentos, tipos de metais – apesar de haver limitação, o projeto estava em alto grau de excelência, principalmente pelos investimentos feitos na indústria gráfica que possibilitou novas experimentações.

Havia uma preocupação muito grande em determinar uma identidade marcante para a revista, a ponto de uma página, mesmo se isolada – como se alguém a arrancasse, pudesse representar o caráter da publicação.

O papel utilizado era fosco, áspero e encorpado, isto é, apresentava uma gramatura mais alta que das outras revistas. Detalhe esse que, sozinho, era um grande diferencial, pois facilmente caracterizava a revista como um trabalho exclusivo - o leitor percebia imediatamente estar diante de um outro padrão de revista e isso agregava valor ao projeto.

Além de Carlos Scliar e Glauco Rodrigues, outros artistas plásticos, jornalistas e intelectuais, contribuíram para que o projeto se tornasse uma das mais importantes revistas consideradas cultas do mercado brasileiro, envolvendo a cultura, política, economia e entretenimento. Mas, a ilustração e o design, sem dúvida, foram os que mais ganharam com a Revista Senhor.

4. Diálogo entre a Ilustração e Design

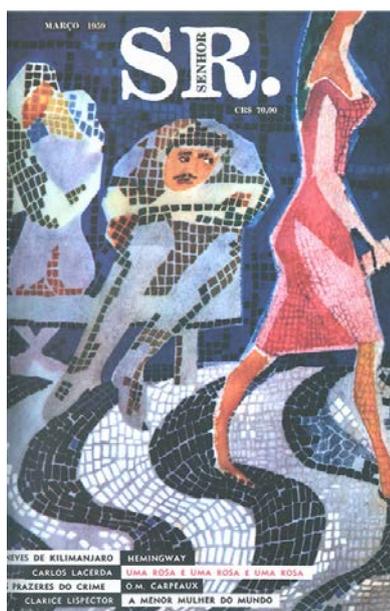
Muito mais do que estabelecer excelência através da produção gráfica, o diálogo foi concebido, principalmente, através das ilustrações.

Nas capas, elas estavam presentes em quase todas as edições, sempre com novas propostas, misturando técnicas e estilos diferentes: desenhos, pintura, colagem, tipografia etc.

Cada capa é concebida como uma peça visual autônoma, sem estar necessariamente vinculada a um assunto específico tratado na edição. Até hoje, o profissional de design é chamado de diretor de arte no setor editorial; nunca fez tanto sentido usar essa denominação como em *Senhor*. (MELO, 2006, p. 107).

A capa da primeira publicação foi obra de Scliar. Com uma cena à beira mar ilustrando a calçada de Copacabana, a moça desfila e é observada por um homem sentado em um banco com um casal de namorados atrás. As cores e o movimento reiteram a proposta da revista: feita para homens, mas também para que as mulheres pudessem conhecer melhor os homens. O logotipo da revista aparece no centro superior, e os nomes dos escritores em faixas que garantem a legibilidade – recurso muito usado nos dias de hoje, pois permite que a inclusão das informações sejam feitas sem interferir diretamente na imagem.

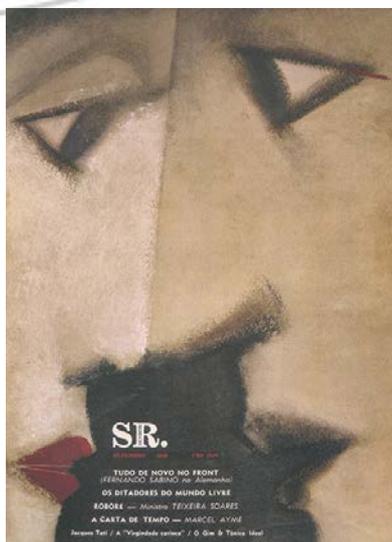
Figura 2: Capa da Primeira Publicação da Revista Senhor, por Scliar



Fonte: Melo (2006, p.109)

Mas, foi na sétima edição (Figura 3), também obra de Scliar, que o design é evidente: o desenho do rosto faz um enquadramento com um equilíbrio perfeito; a linha diagonal leva o olhar ao espaço reservado propositalmente para a inclusão dos textos (diferente da primeira, esta inclui totalmente as informações na composição da ilustração) – sem dúvida é o tipo de estrutura do trabalho de um designer. Esta capa é tão relevante, que Melo (2006) afirma que “Se fizéssemos um recorte da história do design brasileiro enfocando a relação desse com a ilustração, essa capa ocuparia lugar de honra”. Além da estrutura, a utilização das cores e a sutileza da aplicação do logotipo, marcam uma identidade que foi seguida nas edições posteriores.

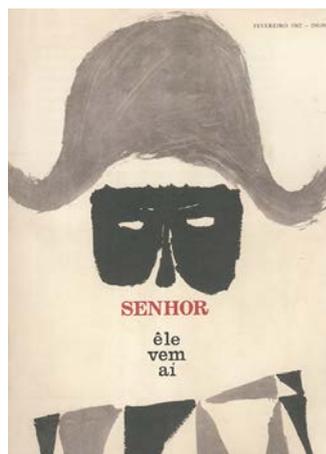
Figura 3: Capa da edição n.º 7 da Revista Senhor, por Scliar



Fonte: Melo (2006, p.110)

Glauco Rodrigues possui o repertório mais abrangente de técnicas e recursos. Suas capas vão desde o expressionismo abstrato informal até a utilização de composição tipográfica – sempre com o uso da figura humana para se comunicar com o público. O destaque fica para a capa da edição n.º 36 (Figura 4), onde, com apenas duas cores, explora o branco do papel para composição da ilustração – mais uma evidência de recurso explorado pelo designer gráfico.

Figura 4: Capa da edição n.º 36 da Revista Senhor, por Glauco Rodrigues



Fonte: Melo (2006, p.113)

Jaguar, Bea Feitler, Michel Burton também contribuíram com seus trabalhos para as capas das demais edições. Deixavam, sem dúvida, seus estilos marcados, mas sempre preservando a identidade que foi concebida por Scliar e Glauco Rodrigues.

Ainda sobre as capas, é válido evidenciar a utilização do logotipo: houve uma ruptura das regras do mundo editorial com o estranho hábito de modificá-lo a cada

edição (tamanhos diferentes, posições, cores etc.). Foi uma concessão dos padrões estabelecidos e mais um ponto que prova a ousadia dos profissionais, e demonstrando que a identidade é obtida por um conjunto e não apenas por um item isolado.

No que se refere às páginas internas, o projeto mantinha o mesmo nível de ousadia das capas. Com estudos mais flexíveis e a utilização de uma diagramação livre para que todo conteúdo estivesse visualmente bem desenvolvido, a revista que se adaptava às matérias, e não o contrário.

O uso de grids rígidos não era necessário, pois para cada matéria havia um tratamento próprio - a ilustração ditava todos os padrões para composição do conteúdo.

Para alguns designers gráficos, ele é parte incontestável do processo de trabalho, oferecendo precisão, ordem e clareza. Para outros, é símbolo da opressão estética da velha guarda, prisão sufocante que atrapalha a busca de expressão. (SAMARA, 2007, p. 9)

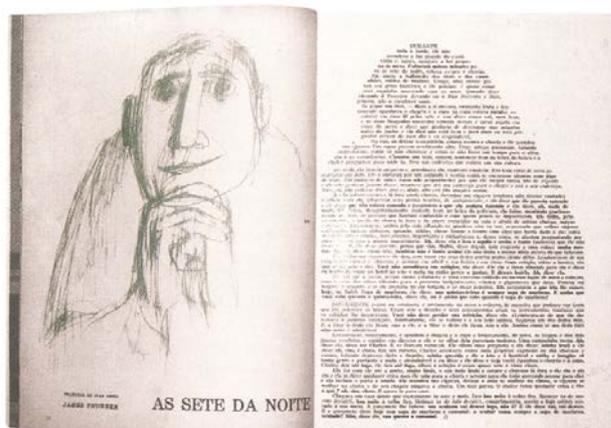
Textos, imagens e diagramação estabeleciam um diálogo único - não se sabia onde um interferia ou ajudava o outro. Para eles a imagem não era entendida em uma função meramente ilustrativa, mas ela fazia parte do todo.

Do ponto de vista gráfico, nós fizemos uma coisa que eu vinha observando em certas publicações culturais européias: o texto é o mais importante, você tem que chamar a atenção do público através de ilustrações, organizar o espaço de maneira que a planificação gráfica seja estimulante para o leitor, nunca uma coisa fria, mas o texto é o elemento principal. Quando a matéria era séria, por exemplo, a decorávamos o menos possível, para não estimular uma ideia que não correspondesse ao conteúdo principal. Tive a colaboração da equipe, que foi peça fundamental, e apoio integral de Nahum. (SCLIAR, 2000, p. 44).

A preocupação de Scliar em trabalhar a ilustração compondo as páginas de acordo com o contexto é mais uma forte evidência de como esses profissionais estavam, literalmente, no campo do design – o objetivo era induzir a leitura.

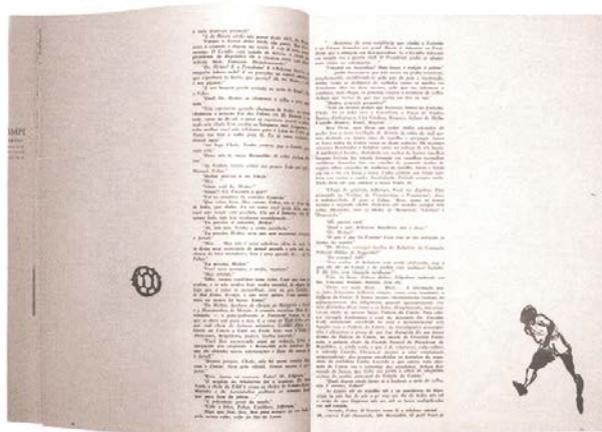
As figuras 5, 6 e 7 exemplificam a forma como era explorada a diagramação e como a ilustração interferia diretamente na composição.

Figura 5: Página Interna da Revista Senhor



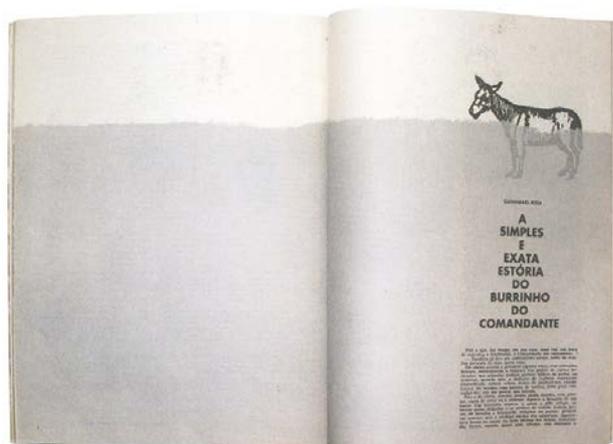
Fonte: Melo (2006, p.144)

Figura 6: Página Interna da Revista Senhor



Fonte: Melo (2006, p.144)

Figura 7: Página Interna da Revista Senhor



Fonte: Melo (2006, p.126)

Nesta última, em especial (Figura 7), é notável que o projeto foi desenvolvido para um público específico e a exploração dos espaços em branco torna clara a relação entre design e ilustração – a ilustração foi elaborada com propósito de ocupar a página toda, com intuito de proporcionar uma composição única que hoje entendemos ser um projeto de design gráfico.

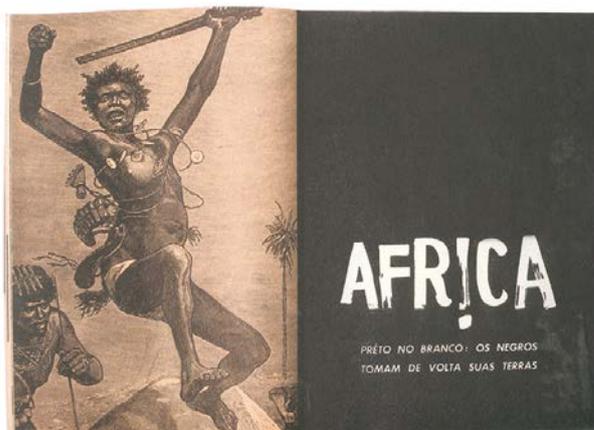
Os grandes momentos de *Senhor* ocorrem quando imagem, texto e diagrama combinam-se de tal modo que cada um desses aspectos está inapelavelmente relacionado aos outros dois. Mais ainda: quando a ilustração deixa de ter valor apenas como obra plástica e passa a ter valor também no contexto da página. O design alimenta e é alimentado por outras linguagens. Em *Senhor*, ocorreu uma simbiose entre as linguagens das artes plásticas e do design. As duas saíram ganhando com isso. (MELO, 2006, p. 144).

Outra grande conquista de *Senhor* foi a de explorar as limitações na produção gráfica. Sobre isso, Melo (2006) faz um relato:

Ainda quanto à produção gráfica, a grande conquista de *Senhor* é na verdade um paradoxo: ela era quase inteiramente impressa em uma cor. Normalmente havia um encarte impresso em quadricromia, por vezes uma ou duas lâminas de papel colorido, ou ainda o acréscimo de uma segunda cor em algumas páginas. Se, por um lado, a impressão em uma cor significa uma séria restrição, por outro mostra a maestria dos artistas-designers em conseguir dar variedade e vivacidade a uma publicação impressa dentro de limites tão estreitos. As duplas mostradas no item sobre a ilustração são bons exemplos da riqueza de possibilidades expressivas obtidas com tão poucos recursos gráficos. Para sintetizar o efeito final, poderíamos dizer que *Senhor* é uma revista colorida impressa em uma cor. (MELO, 2006, p. 144).

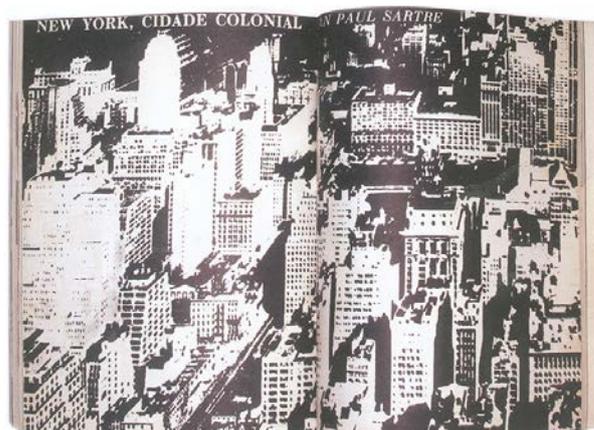
Essa preocupação, de realizar trabalhos fora do convencional, resultou em páginas que são referências de excelência gráfica até hoje e comprovam, sem dúvida, a importância de se conhecer os processos de produção para obter os melhores resultados: usar uma limitação a favor do projeto, isso é o trabalho de um designer.

Figura 8: Página Interna da Revista Senhor



Fonte: Melo (2006, p.131)

Figura 9: Página Interna da Revista Senhor



Fonte: Melo (2006, p.132)

As Figuras 8 e 9 são exemplos da genialidade desses profissionais ao explorar uma limitação técnica para contribuir com o projeto. Nos dois casos são páginas impressas a uma cor apenas (preto), sendo que na primeira (Figura 8), a ilustração foi impressa em uma página com papel texturizado – o que permitiu uma tonalidade diferenciada e também um caráter sensorial. Na segunda (Figura 9), o alto contraste toma conta de toda a área e faz uma composição de impacto. Em ambas há o cuidado com a tipografia, totalmente inclusa no contexto. Em nenhuma delas é possível sentir falta de cores – foram projetadas com esse propósito.

5. Considerações Finais

São muitas as discussões a respeito da formação e significado do design no Brasil. Atualmente sabemos que foi essencial o resgate da história para se ter um melhor entendimento da profissão, mas, apesar disso, há muitas questões ainda a serem avaliadas para que o design tenha definição clara e objetiva para todos.

Com base na breve análise do Design Editorial apresentada é possível compreender que sua formação foi influenciada pela ilustração, principalmente com os trabalhos de artistas e desenhistas desde o início do século XX.

Vale destacar que a excelência dos projetos na década de 60, é fruto de muitos anos de evolução. Esses projetos foram essenciais para a formação e entendimento do design.

É válido destacar também, que o design influencia e é influenciado por outras disciplinas e, naturalmente, sofrerá mudanças com o passar do tempo – talvez, por esse motivo, seja tão difícil estabelecer uma constante sobre seu entendimento.

A Revista Senhor foi, sem dúvida, um dos projetos, senão o mais importante para a história do design, que demonstra, de forma evidente, a relação da ilustração com o design e como ela pode contribuir e interferir diretamente em um projeto gráfico editorial.

Referências

- CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- HURLBURT, Alen. **Layout**: o design da página impressa. São Paulo: Nobel, 2002.
- MELO, Chico Homem de (org.). **O design gráfico brasileiro**: anos 60. 2ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- NIEMEYER, Lucy. **Design Gráfico da Revista Senhor**: uma utopia em circulação. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica, PUC-SP. São Paulo, 2002.
- Senhor**. Rio de Janeiro, ano 1, n. 1 (1), mar. 1959. 106 p.
- SAMARA, Timothy. **Grid**: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- SCLIAR, Carlos. **Feita com audácia e fascinação pela arte**. Depoimento prestado a Rafael Porto. Jornal da ABI. Rio de Janeiro, 2000.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi: The dub remix**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.