

REFLEXÕES SOBRE O DESIGN GRÁFICO EM SUA FASE MIDIÁTICA

REFLECTIONS ON GRAPHIC DESIGN IN ITS MEDIA PHASE

Gisela Belluzzo de Campos¹

1. Introdução

Este texto tem como proposta refletir sobre a linguagem do design gráfico no contexto atual, em que os sistemas digitais dominam cada vez mais as mensagens comunicacionais, trasladando para os espaços midiáticos digitais e, muitas vezes, interativos, conteúdos anteriormente destinados a meios impressos e estáticos.

O design gráfico conquista sua importância a partir do final do século XIX, com a intensificação do público leitor e da vida urbana e a explosão de impressos tais como jornais, anúncios, cartazes, embalagens, entre outros (CARDOSO, 2008; ARFUCH, 2005). Afirma-se como profissão de fato, e como disciplina, na segunda metade do século XX, com o advento dos meios de comunicação de massa e dos grandes conglomerados industriais. Ao ser incorporado à produção e ao adquirir um caráter massivo, passa a ter atuação marcante na economia e no imaginário mental dos usuários. Neste momento, desponta a figura do designer gráfico, como profissional e especialista (LEDESMA, 2005; WOLLNER, 1983).

A partir das últimas duas décadas do século XX, o design gráfico entra em uma nova fase, de forte expansão tecnológica por um lado, e de liberdade formal e estilística em relação aos padrões modernistas, por outro; o computador pessoal e os sistemas digitais trouxeram muitas facilidades para os designers, o que possibilitou alavancar a área. Todavia, o aumento quantitativo de mensagens gráficas e sua vinculação intensa com o mercado fez com que houvesse uma redundância em relação ao uso de determinados elementos e recursos – em particular os recursos formais que valorizam a imagem em detrimento do discurso verbal – e um consequente empobrecimento de sua linguagem.

2. Design Gráfico e Linguagem

Entendemos por linguagem, a articulação de diferentes tipos de signos que ao relacionarem-se resultam em modos de atuação, de comunicação e de significação que irão, por sua vez, gerar interpretações, leituras e novos significados e, dependendo do tipo de linguagem, em uma cadeia praticamente infinita. Por linguagem do design gráfico, podemos entender a articulação, completude ou o todo formado em uma ação ou atividade, pela união de suas características materiais, técnicas ou construtivas e visuais (sua aparência). Este conjunto de características ou todo está apto a comunicar uma mensagem a um grupo de usuários.

Linguagem pressupõe sintaxe, do grego *syn* (juntos) + *taxis* (ordenação). Esta ordenação pode estar oculta ou aparente, mas de algum modo produz sentido, significação e,

¹ Doutora. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, SP, Brasil. giselabelluzzo@uol.com.br; ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5743-1093>

de algum modo, é comunicada ou compreendida. As linguagens operam e atuam em um contexto, relacionado à cultura e a um tipo de repertório; dependem também de seus materiais, de seus suportes, do modo como são veiculadas e transmitidas. São partes constituintes da linguagem, forma, conteúdo, meio de transmissão ou canal. As respostas que o receptor pode apresentar para acrescentar modificações em um produto – fator relevante no design contemporâneo – dão continuidade ao processo de semiose.

No design gráfico, o conteúdo que deve ser transmitido está integrado à sua estrutura ou conformação, é um mediador e enquanto tal, indissociável de seus processos de significação. O design gráfico opera entre discursos e em distintos meios, dá forma a determinados conteúdos e assim torna-se parte deste conteúdo. Ledesma (2005) assinala que o design gráfico, ao mesmo tempo em que processa e comunica a informação, tornando-a visível e legível, orienta certos comportamentos. Assim, sua atuação não é neutra e tampouco propaga uma única forma de leitura e interpretação, já que depende de um contexto. Nesse sentido, afirma a autora, é um ato comunicativo “[...] intersubjetivo, no qual o receptor tem tanta importância para determinar a comunicação quanto o emissor” (LEDESMA, 2005, p.57)².

De acordo com a autora, o design gráfico atua de três modos: organiza, informa e persuade. No primeiro caso se enquadram os formulários, a diagramação e demais tipos de produtos que organizam a informação e que determinam modos de leitura. No segundo, incluem-se placas informativas, sinalizações, entre outros. No terceiro, inserem-se os produtos de todo tipo de propaganda (LEDESMA, 2005). E obviamente essas formas atuam em combinações entre esses três modos. De forma genérica, a mensagem que o design gráfico busca comunicar é formada por texto e imagem organizados de um certo modo, em um campo ou superfície. Produtos de design gráfico podem trazer texto e imagem operando em conjunto, apenas texto escrito, ou apenas imagem. Como fenômeno de atuação e de comunicação há ainda, outras variantes que envolvem o modo de circulação e o modo de apreensão pela gama de receptores.

3. Um Conceito Relacionado à Técnica e à História

O design gráfico, assim como outras atividades humanas, não é, segundo Cardoso (2008, p.2), “[...] uma coisa monolítica, cristalizada no tempo e obediente a regras e definições preestabelecidas sobre o que é e não é, o que pode e não pode”. Para este autor, “[...] a consciência histórica, do tanto que já mudou no passado, pode nos ajudar a repensar nossos pressupostos sobre presente e futuro”. Concordando com Cardoso, caminhar no tempo, para trás e para frente em relação a estes marcos apontados, fornecem dados relevantes para compor uma reflexão sobre o design gráfico e sua linguagem.

Os elementos que compõem a linguagem do design gráfico estão presentes em práticas anteriores aos séculos XIX e XX. Alguns marcos são relevantes. Se considerarmos a impressão sobre papel como característica do design gráfico, suas origens remontam à época da criação da prensa tipográfica por Gutemberg no século XV e, seu modo de ordenação gráfica, a distintos momentos e práticas da história da expressão e da comunicação humanas. Se considerarmos a escrita como elemento fundante desse tipo de design, pode-se ir mais longe no tempo ainda, e remontar às origens das diferentes formas de escrita e do alfabeto, e

² “[...] intersubjetivo em el cual el receptor tiene tanta importancia para determinar la comunicación como el emisor” (LEDESMA, 2005, p.57, tradução nossa).

os diversos tipos de impressão, em baixo e alto relevos, papiros e tantos outros objetos, alguns com níveis de organização inspiradores até mesmo para produções atuais, embora o texto não tivesse a organização que tem hoje. O entendimento dos textos, antes da popularização do livro, ocorria de forma distinta da atual. As leituras eram feitas em voz alta, o olho e voz trabalhavam em conjunto, em complemento, para dar a entonação correta. “[...] Na leitura, a marca gráfica, foi central para o desenvolvimento do canal visual” (LEDESMA, 2005, p.45)³.

A aceção mais aceita e consolidada do design gráfico e a mais tradicional a relaciona com a impressão, sobretudo em papel e com os produtos: livros, revistas, embalagens, folhetos, identidades visuais urbanas, entre outros, produtos, em sua maioria, paradigmáticos e atuantes no âmbito do design gráfico do século XX, o que poderia nos levar a pensar que o design gráfico, tal como o concebemos, é uma prática própria daquele século. Entretanto, mesmo que a pensemos como tendo tido seu apogeu no século XX, a prática continua atuante no século XXI, ainda que com novos modos operacionais e com muito mais presença em mídias digitais.

O termo gráfico está relacionado, em sua etimologia, a riscar, arranhar, bem como à escrita e ao gesto. Está também relacionado a uma configuração que estrutura ou sintetiza um pensamento, formalizando um modo de representar ideias e de defendê-las. Diz respeito a sistemas de representação de várias naturezas: bidimensionais, tridimensionais, quadridimensionais, tais como mapas e diagramas de várias naturezas, inclusive em tempo real.

Lessa (2005), identifica dois focos semânticos primordiais para o termo “gráfico” compreendido enquanto estilo visual: o primeiro relaciona-se a técnicas de riscar, arranhar, abrangendo o entalhe, o desenho, o risco, o registro do gesto, que pode ser ou com a escrita, ou com a imagem e, o segundo, relaciona-se às limitações impostas pela matriz de impressão e refere-se a formas econômicas e essenciais, à simplificação e à visualização reducionista. Ambas as ressonâncias semânticas, estão estreitamente relacionadas a técnicas e materialidades tais como a xilogravura, a gravura em metal, a tipografia, as quais inauguram a ideia de impressão e produção gráfica. Contemporâneas à pintura renascentista e pré-renascentista, a xilogravura (século XIV) e a gravura em metal (século XV), esta última técnica usada nas ilustrações dos primeiros livros impressos, privilegiam a hachura e o traço em detrimento de pinceladas e variações contínuas da cor e do claro escuro das obras pictóricas. De acordo com o autor, essa vertente semântica do gráfico “[...] ganha um maior destaque a partir da Revolução Industrial, e os séculos XIX e XX assistem à consolidação da metáfora do traço essencial” (LESSA, 2005, p.9).

Podemos agregar a essas referências, a utilização das técnicas da perspectiva linear ou monocular, sistema gráfico de representação desenvolvido no Renascimento, entendido como método “objetivo” e “científico”, capaz de representar a realidade visível de modo “fiel”, o qual, aperfeiçoado com o tempo serviria de base para a construção do dispositivo fotográfico. Este sistema de representação gráfica, foi ensinado em escolas de desenho (e de design), até o advento do computador pessoal, como o modo correto de representar objetos em três dimensões. A fotografia, por sua vez, seria um dos pilares das imagens reproduzidas nas propagandas, nas revistas impressas, nos jornais, nas embalagens, atuando como um norte basilar para as composições visuais em design gráfico.

³ “[...]en el hecho de la lectura, la marca gráfica fue central para el desarrollo del canal visual (LEDESMA, 2005, p.45, tradução nossa)

Crary (2012, p.20), observa que o sistema da câmera obscura foi um sistema ordenador que teve grande importância nos séculos XVII e XVIII mas no século XIX ele não corresponde mais à percepção do homem deste século. O autor assinala, que outros dispositivos desenvolvidos no século XIX, para investigar fenômenos da óptica fisiológica, seriam responsáveis por formar uma percepção do sujeito observador, o qual, naquele momento, “[...] teve de operar cada vez mais em espaços urbanos fragmentados e desconhecidos, nos deslocamentos perceptivos e temporais das viagens de trem, do telégrafo, da produção industrial e dos fluxos de informação tipográfica e visual”.

Outro momento paradigmático e de grande relevância para o design gráfico, ocorre nas primeiras décadas do século XX, com as propostas das vanguardas, especialmente o Neoplasticismo, o Construtivismo e a Bauhaus, que revolucionaram a linguagem visual com a ênfase dada à pesquisa da forma preconizando a desconstrução do “realismo” e o advento do “abstracionismo”. Esses movimentos irão propor a grade, plana e quadriculada, como eixo compositivo espacial para a linguagem gráfica do design e da pintura, esta última, carro chefe das artes visuais naquele momento. A grade representa, para a pintura, um repúdio à perspectiva linear usada desde o Renascimento como sistema gráfico de ordenação do espaço pictórico.

Rosalind Krauss, em um ensaio dos anos 1970, faz uma reflexão sobre o significado da grade nas artes visuais que pode ser transportada para o design gráfico. A autora assinala que a grade – estrutura emblemática das artes visuais modernistas – “[...] anuncia, entre outras coisas, a vontade de silêncio da arte moderna, sua hostilidade em relação à literatura, à narrativa e ao discurso” (KRAUSS, 1993, p.93)⁴. Foi bem-sucedida na tentativa de enclausurar as artes visuais em um domínio de visualidade pura e em defendê-la contra a intrusão do discurso. De acordo com a autora, a grade declara o espaço da arte como sendo, simultaneamente, autônomo e autorreferente, uma vez que ela mapeia a superfície da pintura em si. Evidencia uma aspiração ao universal, como pode ser deduzido dos escritos de Mondrian e de Kandinsky, sobre arte plástica e arte plástica pura e sobre os valores espirituais na arte. Krauss conclui que a experiência com a grade permitiu descobrir “[...] um de seus aspectos mais modernistas: sua capacidade de servir de paradigma ou de modelo para o anti-desenvolvimento, o anti-narrativo e o anti-histórico (KRAUSS, 1993, p.108).⁵ A grade foi transportada para o design gráfico na escola Bauhaus e tornou-se, posteriormente, a estrutura e a base dos *softwares* gráficos. Nas primeiras décadas do século XX, os elementos da linguagem visual passaram a ser investigados em si mesmos e em relação entre si, afirmando, no design gráfico, uma linguagem gráfica com pretensão à universalidade.

Não é somente das artes plásticas que decorrem as referências e as influências para o design gráfico, o cinema e a televisão – mídias chave da cultura visual há décadas – são, ao mesmo tempo, influências e receptáculos nos quais o design gráfico adentra ativamente, em anúncios publicitários, vinhetas, aberturas da programação, entre outros.

Bernardet (1991), assinala que o elemento mais importante do cinema é a montagem. O autor denomina de linguagem “transparente” o filme que nos envolve de modo que não percebemos os truques de montagem. É o contrário do uso da montagem como construção de

⁴ “[...] la grille annonce, entre autres choses, la volonté de silence de l’art moderne, son hostilité envers la littérature, le récit e le discours (KRAUSS, 1993, p.93 tradução nossa).

⁵ “[...] l’ un des aspects le plus modernistes: sa capacité a server de paradigme ou de modèle à l’ antidéveloppement, à l’antirécit, à antihistoire. (KRAUSS, 1993, p. 108, tradução nossa).

uma nova realidade, como fizeram os soviéticos nas primeiras décadas do século XX. Para o cineasta Sergei Eisenstein, “[...] de duas imagens sempre nasce uma terceira significação. Ele vê aí a estrutura do pensamento dialético em três fases: a tese, a antítese e a síntese (BERNARDET, 1991, p. 13)”. A montagem não descreve uma situação, mas sugere o desenvolvimento de um raciocínio. A partir da ideia de montagem no cinema, artistas gráficos do construtivismo russo como Vladimir Klutsis e os irmãos Stenberg realizaram a maior parte de seus cartazes revolucionários. Para Benjamim (1985), o cinema e sua imagem, composta por inúmeros fragmentos e sua capacidade de penetrar o âmago da realidade, mostrava-se infinitamente mais significativa para o homem moderno do que a imagem pictórica.

Quando a tecnologia fotográfica é consolidada em meados do século XX como uma importante ferramenta e recurso visual para compor o design gráfico, a volta de uma representação gráfica realista e figurativa passa a atuar com força nas representações e imagens do design. A fotografia vai possibilitar, ao lado das técnicas de reprodução em disparada evolução, o aprimoramento da imagem em direção ao realismo, o que é intensificado nos séculos XX e XXI, com os *softwares* gráficos que simulam técnicas pictóricas e fotográficas com perfeição.

A linguagem gráfica do design passa a contar com tal intensidade de sofisticação e realismo, que hoje, como argumenta Lessa (2005, p. 10), não faz mais sentido referir-se ao gráfico unicamente no sentido do essencialismo. “[...] a fotografia digital e a imagem digital sintetizada colocam um balizamento de ordem pictórica, ao mesmo tempo que animações e vídeos digitais remetem a padrões cinematográficos e televisivos”.

Mas há, nesse momento, um fator importante que é a inserção da matriz numérica nos processos de geração de imagens, ocasionando mudanças significativas no modo de pensar a imagem. A fotografia e os processos dela derivados, que foram de suma relevância para o design gráfico, ao possibilitar a autonomia da visão com o auxílio das próteses óticas e de processos automáticos de captação da imagem, são agora imagens hibridizadas ou simulações derivadas de processos matemáticos (SANTAELLA, 1997).

Em finais do século XX e começo do século XXI, já com seus sistemas de impressão consolidados, com pesquisas sobre a forma e a composição visual estudados e experimentados à exaustão, automatizados e sintetizados pelos *softwares* gráficos, os produtos de design gráfico, majoritariamente impressos, começam a dar lugar a produtos digitais e imateriais, habitando as telas de dispositivos como computadores e celulares. Adentram o universo imaterial, virtual e numérico das interfaces gráficas ou GUI, dos modos de circulação bem diferentes daqueles das tradicionais peças impressas, o que nos leva a indagar sobre o comportamento do design gráfico neste novo universo.

4. Fase midiática do design

O advento do computador pessoal coincide com o advento das propostas pós-modernistas que, assim como em muitas outras manifestações culturais, artísticas e sociais, sugerem a inclusão de estilos, ideias, comportamentos, diversos no tempo e no espaço, propostas que são reafirmadas no contemporâneo. O pós-modernismo professa o “e... e”, no lugar do “ou...ou” do Modernismo: justamente as conjunções da inclusão e não da exclusão (COELHO, 1995, p.97). No contexto do design gráfico incluem-se diversidades e hibridações de estilos, técnicas, suportes, materialidades, e também a redução do traço e do impresso e do papel, entre tantas outras possibilidades. O “abstracionismo” gráfico pôde ser deixado de lado por

duas razões: pela facilidade em trazer imagens com construções mais complexas e pelas demandas inclusivas que trouxeram de volta o realismo e a figuração como possibilidades estilísticas. Fazem parte deste pacote inclusivo, referências do passado, estilos populares e informais.

Exemplos recentes mostram a inclusão de produções executadas manualmente como grafites, pichações, escritas e desenhos vernaculares como pertinentes ao âmbito do design. O universo digital igualmente faz uso de todos os elementos, recursos e procedimentos próprios ao design gráfico. As especificidades próprias ao fazer manual, de um lado, e próprias ao digital, de outro, se interpõem ao mecânico, modo que caracterizou a produção modernista, e vão delineando novos modos de produção, de aparição e de usos.

O design orienta a interação entre usuário e artefato, e o domínio do design é a interface – a camada que conecta, que faz a mediação, que estabelece a comunicação entre o corpo e o objeto (BONSIEPE, 1999). A interface gráfica do design, analógica ou digital, pode existir em cartazes, livros, revistas, folhetos, embalagens, entre outros. A interface gráfica digital, constituída pelo código numérico, está nos *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, *displays* de máquinas diversas, *videogames*, entre outros. Os sistemas digitais, além de possibilitarem a emergência dessas novas linguagens, tornaram mais ricas em possibilidades as aplicações gráficas em materiais tradicionais como o próprio papel, as criações de estampas e superfícies em suportes diversos. Os meios e suportes passíveis de conterem e veicular mensagens gráfico-visuais ampliaram-se consideravelmente e com eles expandiu-se o espectro de aplicações dos elementos próprios ao design gráfico tais como imagens, cores, formas, tipografias, símbolos, configurações e sistemas gráficos de ordenação e de informação. Esses elementos atuam, em suas diversas combinações, em linguagens e tecnologias híbridas nos âmbitos da criação e da reprodução.

Desse modo, caracteriza-se uma condição na qual o design gráfico encontra-se expandido em relação aos suportes onde opera de modo impresso como o papel e similares, podendo manifestar-se em situações que vão de uma peça única escrita à mão a sistemas complexos de informação e visualização de dados. Perpassa fachadas de loja, embalagens, objetos, *websites*, *blogs* e gráficos. Opera resgates de técnicas de impressão tipográficas tradicionais e a hibridização com ferramentas e meios digitais, em inserções no ambiente urbano, em cenários de espetáculos, na moda. Pode se manifestar em cartazes projetados em prédios e com uma única aparição, em intervenções em paredes, muros e fachadas, em mensagens em roupas e acessórios, entre outros. “Como em outros âmbitos da produção cultural, na evolução da gráfica, não predominam os processos de sustentação e sim os processos de acumulação: o laser não eliminou as inscrições na pedra nem a escritura manual” (CHAVES, 2005, p.100).

Não foram apenas os modos de materialização e aparição dos produtos de design gráfico que mudaram, também se alteraram os processos de projeção em função de concepções ampliadas e abertas, e estas tornam-se mais relevantes em virtude dos novos suportes, meios e modos de circulação. Essas mudanças ocorrem no design, de um modo geral “[...] o usuário e o design deixam de atuar em um cenário estático, movendo-se para um terreno onde a mudança passa a ser a única constante” (DE MORAES, 2020, p.19).

O designer gráfico Juandiego Calero (2018) argumenta, que no ambiente dos dispositivos interativos, alguns modos de operar podem trazer grandes benefícios se aplicados aos procedimentos tradicionais. Ele cita três: 1) O teste como parte fundamental do trabalho,

2) a interação como parte intrínseca do projeto de design e 3) a cópia como recurso para melhorar o projeto. A interface digital e interativa, permite testar o produto projetado várias vezes e por várias pessoas, antes de distribuí-los para o público mais amplo. A interação com os usuários finais volta para as mãos do designer que é obrigado a incorporar as sugestões para que a ferramenta fique melhor, e a cópia de *standards* ou padrões, como recurso para melhorar não é um problema, segundo o designer, porque as interfaces têm de ser fáceis de usar e facilitar a vida do usuário e, a partir delas então, é possível desenvolver novas ideias. Pode-se contra-argumentar que testes com os usuários já eram realizados anteriormente ao advento dos meios digitais, mas nada se compara à velocidade e a intensidade com que são feitos na atualidade.

Ledesma (2005), reforça que a revolução digital e, em consequência, a comunicacional, mudou dispositivos e suportes alterando o design de peças para design de cenários, de situações, de experiências. Segunda a autora, a realidade hoje não é nem gráfica, nem exclusivamente visual. A multimídia e a transmídia dominam a cena. A “gráfica líquida”, a fluidez e os novos modos de circulação mudaram profundamente o panorama da comunicação e seus conteúdos (LEDESMA, 2005).

“Praticamente todos os meios de comunicação na atualidade vivem num constante jogo interativo, influenciando-se uns aos outros, numa troca intersemiótica que cria e exige novos processos de comunicação e percepção” (Campos, G.B; Prioste, M. 2006, p.103).

Esta fase atual do design, de expansão tecnológica, está também fortemente conectada a uma vinculação mais intensa com o mercado e à exacerbação do consumo. Esta heterogeneidade de estilos e propostas tem a função de atender a demandas igualmente heterogêneos de consumidores e públicos com desejos e necessidades muito distintos entre si.

5. Repensar Escritas e Imagens, a Título de Conclusão

O *gravar* relacionado à impressão e à reprodução de imagens e tipos pressupõe o uso de uma matriz e é um dos componentes essenciais do design gráfico e da escrita, desde tempos remotos, quando inscrições em argila, madeira e outros materiais permitiram a realização de carimbos e outros dispositivos para impressão. Ao longo da história da tecnologia gráfica foram criadas e disseminadas diferentes formas de gravação manuais e mecânicas em madeira, metal, pedra e nylon, seguidas pelas matrizes de origem fotográfica tais como o fotolito e o *offset* e finalmente as matrizes digitais.

Na contemporaneidade, há um movimento de redescoberta e recuperação de matrizes e de técnicas de reprodução anteriores ao advento dos sistemas digitais, e a matriz de gravação geradora da reprodução pode ser um bastidor para serigrafia, uma prensa tipográfica ou um *software*. Usa-se também a combinação de duas ou mais matrizes para gerar um produto proporcionando uma hibridação de linguagens e meios que equivale a uma abertura do design a diferentes matizes culturais, históricos, expressivos e simbólicos.

O *grafar* contemporâneo abrange do manuscrito à escritura do código de programação. A comunicação por meio da escrita na contemporaneidade é rica e complexa, ultrapassando em muito os limites dos veículos tradicionalmente destinados à leitura tais como livros, revistas, cartazes e suas versões eletrônicas, e esta é uma questão crucial para o design gráfico. Grafismos, traços, texturas, pontos e linhas podem ser uma marca de “desenhos” contemporâneos criados em *softwares* de programação, em vídeo *mappings* e em

experimentos gráficos com recursos multimídia, atestando a saturação de um certo tipo de imagem processada e exposta a exaustão graças a essas simulações perfeitas dos *softwares*, sobre as quais falamos acima.

Caio Fazolin, artista que trabalha com mídias digitais e com *softwares* de programação, aponta que hoje já se tem pleno domínio dos recursos de computação gráfica, sendo possível criar universos ultrarrealistas, com alto nível de verossimilhança, mas acrescenta que etapas foram puladas, não houve exploração da linguagem gráfica e visual próprias dessas mídias eletrônicas. Para ele, o código apresenta uma beleza e uma linguagem que poderiam ter sido mais exploradas. Em seus trabalhos que envolvem performances audiovisuais em tempo real e vídeo *mappings*, ele prefere recursos mais elementares como o preto e o branco, linhas, pontos e figuras geométricas básicas para investigar a relação do código com a forma. Qualquer semelhança com a pesquisa básica levada a cabo no começo do século XX pode não ser mera coincidência, o que pode apontar uma necessidade de tomar consciência sobre a capacidade e a extensão desses novos recursos e ferramentas tecnológicas, o que seria exatamente o contrário de uma adoção pura e simples de construções visuais já desgastadas.

Artistas ligados ao minimalismo e à arte pop art, nas décadas de 1950 e 1960, sinalizaram as condições de esgotamento de formas muito consumidas pelo intenso modo de exposição. De um lado, os minimalistas se recusaram a criar novas imagens; Sol LeWitt criou algoritmos para a realização de seus *wall drawings*, os quais finalizados por coautores, por vezes, desconhecidos do próprio LeWitt, apresentavam resultados diferentes a cada execução. Artistas da arte pop mostraram como a mídia de massa promovia o esgotamento e a repetição de imagens, e trataram de fazer “reproduções” em grandes formatos e, por vezes, em um único exemplar, para mostrar sua importância no âmbito da cultura visual como um todo.

A artista gráfica e designer, Monica Rizzoli utiliza ilustrações e padrões gráficos gerados pelo programa interativo *Processing* para compor seus projetos de design. O trabalho Quatro Cantos, apresentado no File Online 2018, consiste em uma paisagem dinâmica interativa que representa a Praça do Patriarca no centro de São Paulo, em diferentes momentos. No escritório Contrast! juntamente com Tony de Marco, a designer cria estampas para tecidos, mesclando padrões tradicionais da chita com padrões geométricos, que além de criar composições visualmente ricas pelo contraste estilístico, apresentam repetição irregular no tecido. Outra estampa desenvolvida pela dupla foi criada a partir de um conjunto exclusivo de *dingbats*, combinados randomicamente por um programa de computador desenvolvido por eles.⁶

Os padrões gerados por esses *softwares* de programação abertos e randômicos não seguem princípios compositivos baseados em harmonia, peso, equilíbrio e outros requisitos buscados pelo design gráfico durante décadas. Apesar de terem um direcionamento do designer, permitem a incorporação do acaso pela própria escrita da programação e pela participação de colaboradores. Como assinala De Moraes (2020, p.21), o design colaborativo, de produção aberta e continuada, favorece a experimentação e a reflexão da prática projetual e a colaboração de diferentes atores sociais e indivíduos.

O *gravar* relaciona-se também à dispositivos e linguagens que unem imagem, som e movimento tais como o cinema, o vídeo e a internet, entre outros, o que torna muito apropriada a pesquisa sobre o design gráfico e sua relação com o movimento e com o som. A

⁶ Os trabalhos de Monica Rizzoli podem ser vistos em <http://monicarizzoli.tumblr.com>

linguagem visual não é mais a única responsável pela leitura do design gráfico. Santaella (1997, p.91) aponta que “[...] no universo digital do som e da imagem, não há mais diferenças em seus modos de formar, mas só nos seus modos de aparição, isto é, na maneira como se apresentam para os sentidos”. Os procedimentos, os programas, os valores numéricos e algoritmos de simulação são os mesmos para ambos, som e imagem, e são transmitidos nos mesmos terminais para ver e ouvir. Segundo a autora, a imagem está submetida a processos cada vez mais dinâmicos indo no caminho da morfogênese, forma que se engendra no tempo.

Se antes da emergência da cultura visual com a prensa tipográfica, a voz complementava o olhar, os sistemas multimídia trazem de volta a leitura de textos – escritos ou imagéticos – feita não apenas com a visão, mas complementada pelo som, pela audição. Temos então, segundo Ledesma (2005, p.46)⁷, uma “[...] transtextualidade verbal, visual e auditiva”. Como assinala a autora, no âmbito do design gráfico, a complexidade comunicacional acontece em uma rede intrincada nas quais os lugares são intercambiados constantemente. Um exemplo, é a notícia escrita que é ouvida na televisão e no rádio.

Lupton e Phillips (2008, p.215), reforçam essa ideia: “[...]hoje em dia, profissionais da área trabalham cotidianamente tanto com mídias temporais como com impressão. E uma mesma campanha deve funcionar simultaneamente nessas diferentes mídias”. Em outro momento, neste mesmo livro, as autoras apresentam trabalhos visuais que se modificam a partir de estímulos sonoros.

Outro fator relevante para o design gráfico na atualidade, é a escassa duração de atenção sobre um tema o que privilegia o acontecimento sobre os processos, sobre as superfícies e seus deslizamentos incessantes, a efemeridade das comunicações e a perda de sua importância em detrimento de outra que vem logo em seguida (LEDESMA, 2005; FLUSSER, 2007).

As presenças gráficas ocupam praticamente todos os espaços importantes da vida contemporânea e brigam para capturar a atenção em movimentos incessantes e ininterruptos. (ARFUCH, 2005). Se o design é tão importante hoje em nossa cultura, onipresente, desde a embalagem na mesa e no supermercado, nas placas e anúncios nas ruas, nos celulares, passando pela televisão, pelo cinema e pela internet, ele é um importante fator da cultura visual, o que nos leva a indagar se continuaremos a pensar nele como “algo secundário” ou passaremos a tratá-lo como elemento formador essencial e relevante dessa cultura.

Neste contexto cabe repensar a realização das imagens e sua relação com os textos, conteúdos, suportes, canais de visualização e outros sentidos além da visão. Há tempos, têm-se observado que, além da repetição de formas e padrões consolidados, há, na prática do design gráfico, uma ênfase no aspecto formal e nas imagens em detrimento de outros aspectos. Há de se atentar para todo este processo complexo que perfaz a prática e a completude da mensagem do design gráfico.

Referências

ARFUCH, Leonor. El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos. In ARFUCH, L; CHAVES, N; LEDESMA, M. **Diseño y comunicacion: teorías y enfoques críticos**. Buenos Aires: Paidós, 2005.

⁷ “[...] transtextualidad verbal, visual y auditiva”. (LEDESMA, 2005, p.46, tradução nossa).

- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985. V.1. Magia e técnica, arte e política.
- BERNARDET, C. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- CALERO, J. 3 lecciones del diseño de interfaces al diseño tradicional. Foroalfa, 2018. Disponível em <https://foroalfa.org/articulos/3-lecciones-del-diseno-de-interfaces-al-diseno-tradicional> Acesso em: 30 mar de 2021.
- COELHO, Teixeira. **Moderno e pós-moderno**. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- BONSIEPE, Gui. **Del objeto a la interface. Mutaciones del diseño**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1999.
- CAMPOS, G.B. Design, imagem e superfície. In. Revista Educação Gráfica 19 (n.1), 182-194, 2015.
- CAMPOS, G.B; PRIOSTE, M. Composição visual em interfaces gráficas e digitais. Revista Estudos em Design. Rio de Janeiro. V.13.n.2, 2005. 89-106.
- CARDOSO, R. O design gráfico e sua história. Revista artes visuais, cultura e criação. Rio de Janeiro, SENAC, 2008, 1-7
- CHAVES, Norberto. Arte aplicada o técnica de la comunicación: dos vertientes em la práctica del Diseño Gráfico. In In ARFUCH, L; CHAVES,N; LEDESMA, M. **Diseño y comunicacion: teorías y enfoques críticos**. Buenos Aires: Paidós, 2005.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador. Visão e modernidade**. Trad. Vera Chamma. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- De MORAES, D. Fenomenologia do design contemporâneo. DATJournal, 5(2), 7-24. <http://doi.org/10.29147/dat.v5i2.188>
- FAZOLIN, C. Entrevista concedida a Gisela Belluzzo de Campos e Fabio Espíndola em 2014. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=XzeJaHW0kVo&t=5s> Acesso em: 02 jun 2021.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizado por Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- KRAUSS, R. Grilles. In **L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernists**. Trad. Jean-Pierre Cricqui. Paris: Macula, 1993.
- LEDESMA, María. Diseño Gráfico, un orden necesario? In ARFUCH, L; CHAVES,N; LEDESMA, M. **Diseño y comunicacion: teorías y enfoques críticos**. Buenos Aires: Paidós, 2005.
- LESSA, W. D. “Modos de formalização do projeto gráfico: a questão do estilo.” Paper apresentado no XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2005.
- LUPTON, E.; Phillips, J.C. **Novos fundamentos do design**. Trad. Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem, cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- WOLLNER, A. Comunicação Visual. In. **História geral da arte no Brasil. Vol. II**. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles; Fundação Djalma Guimarães, 1983.