

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM DESIGN  
(PGDESIGN-UFRGS)

DESIGN GRÁFICO E DESENHO NO CENÁRIO  
TECNOLÓGICO CONTEMPORÂNEO

Gabriel Gimmler Netto

ORIENTADORA

Profa. Dra. Evelise Anicet Rüttschilling

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Airton Cattani

Prof. Dr. Luis Edegar Oliveira Costa

Prof. Dr. Flávio Gonçalves

Porto Alegre, novembro de 2009

# DESIGN GRÁFICO E DESENHO NO CENÁRIO TECNOLÓGICO CONTEMPORÂNEO

Gabriel Gimmler Netto

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de  
Mestre em Design & Tecnologia

ORIENTADORA

Profa. Dra. Evelise Anicet Rüttschilling

Porto Alegre, novembro de 2009

*Para minha família, em especial para  
minha querida avó, Iris Branca Marx Gimmler.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família por todo carinho, amor e apoio às minhas escolhas. Por me ensinarem a ser persistente e apaixonado pelo trabalho.

À minha mãe, Elsa Maria Gimmler, pelo amor incondicional. Por ser a mulher forte que é. Pelo apoio e liberdade que sempre proporcionou. Pelos ensinamentos, presença e participação nas diferentes etapas de vida.

Ao meu pai, Alcyone da Cruz Netto Filho, pelo olhar de admiração que percebo quando relato alguma conquista. Olhar esse que sempre me incentivou a buscar novas conquistas.

Às minhas irmãs, Maria Manoela Gimmler Netto e Maria Amélia Gimmler Netto, pelo amor e amizade, sem os quais minha vida seria menos feliz.

À minha tia Maria Clara Gimmler da Luz, pelo apoio e carinho que me dedica.

À minha madrinha Maria Julieta Fonseca Wolff, pelo entusiasmo e afeto, bem como à sua família, em especial à Renata Wolff pela valiosa ajuda.

À minha orientadora Evelise Anicet Rüttschilling pela paciência, amizade e dedicação que recebi durante o percurso sinuoso transcorrido nessa pesquisa. Por ser uma mulher generosa, por abrir as portas e deixá-las abertas. Pela competência e sinceridade nas orientações.

Ao meu co-orientador Flávio Gonçalves, pela amizade e dedicação. Pelo incentivo e pelas críticas construtivas tão importantes para o desenvolvimento desse trabalho.

Aos membros da banca final e da banca de qualificação, por todas as indicações.

À professora Paula Ramos pelos conselhos e pela generosidade.

Aos artistas/designers que com tanta generosidade contribuíram para a pesquisa respondendo os questionários.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, por ter me proporcionado uma formação acadêmica de grande qualidade e por ter me possibilitado conhecer pessoas tão generosas e competentes. Pelos muitos amigos que fiz.

Ao PGDesign - UFRGS pela oportunidade que me deu de desenvolver esse trabalho tão importante para minha vida acadêmica e profissional, como artista e como designer gráfico. Aos coordenadores, professores e colegas dessa primeira turma, pela vontade de fazer um programa de pós-graduação livre e interdisciplinar, mas com rigor e coerência. Aos funcionários do programa pela dedicação, organização e competência.

Ao Instituto de Artes da UFRGS, por todo o aprendizado que tive, tanto como aluno da graduação, quanto como professor substituto. A todos professores, coletas, alunos e funcionários.

Ao Núcleo de Design de Superfície da UFRGS, onde tive o privilégio de, junto com tantos colegas e amigos, ter tantas boas experiências, aprendizados e conquistas.

A todos os designers com quem trabalhei e que tanto me ensinaram.

Aos colegas artistas de convívio e também aqueles que me influenciaram mesmo sem saber.

À Adauany Pieve Zimovski pelo carinho e apoio.

Aos meus colegas do Atelier Subterrânea, pelo apoio e paciência que me dedicaram durante esse período de muito trabalho.

## **Resumo**

A pesquisa que fundamenta a presente dissertação tem como ponto de partida as percepções pessoais do autor sobre semelhanças no processo de criação em suas duas áreas de atuação: o design gráfico e o desenho artístico. Para investigar a existência de tais semelhanças, primeiramente procede-se a uma pesquisa teórica sobre essas áreas, numa breve abordagem histórica até seus modos de existir na pós-modernidade, com atenção especial ao papel transformador exercido pela tecnologia digital. São descritas algumas estratégias contemporâneas para a criação de imagens, no âmbito do design e das artes visuais, onde se identificam semelhanças estéticas em procedimentos envolvidos na criação de desenhos e peças gráficas. Com a finalidade de comprovar a existência de tais semelhanças e identificar sua origem, em um segundo momento, o processo pessoal de criação é analisado. Por fim, procede-se à análise dos depoimentos de profissionais também dedicados ao design gráfico e ao desenho como meio de expressão, onde se vêem modos diferentes de interação e percebem-se distanciamentos, transposições, colaborações e contribuições entre essas áreas.

## **Palavras Chave**

Desenho, design gráfico e tecnologia digital.

**Abstract**

This thesis is based on a research that has its starting point on the author's personal perceptions of similarities in the creative process in his two areas of work: graphic design and artistic drawing. To investigate the existence of such similarities, first a theoretical research is done on these areas, providing a brief historical approach up until their manners of existence in postmodernity, with special attention to the transformative role played by digital technology. Some contemporary strategies are described for the creation of images in design and visual arts, in which both aesthetic and procedural similarities are identified. Secondly, personal creation processes are analyzed in order to demonstrate the existence of such similarities and to identify their origin. Finally, an examination is done of the testimonies of professionals also dedicated to graphic design and drawing, in which different ways of interaction are seen, and distancing, transpositions, collaborations and cooperation between these areas are perceived.

**Keywords**

Artistic draw, grafic design and digital technology.

## LISTA DE FIGURAS

Figura1: Violino e Cachimbo .....	35
Figura 2: Tristeza do Rei .....	36
Figura 3: Sem Título .....	37
Figura 4: Vive la France .....	38
Figura 5: <i>The Fascinating Cypress from Natural History</i> .....	39
Figura 6: Sem Título .....	41
<i>Figura 7: Sem Título</i> .....	41
Figura 8: <i>A Morte e a menina</i> .....	43
Figura 9: <i>Wall Drawing</i> .....	44
Figura 10: Flexibilização.....	55
Figura 11: <i>Spruch</i> .....	56
Figura 12: Sem título .....	69
Figura 13: Sem Título .....	70
Figura 14: Sem título .....	71
Figura 15: Sem título .....	72
Figura 16: Sem Título .....	73
Figura 17: <i>Instructiosns for A, B and C</i> .....	74
Figura 18: Sem título .....	76
Figura 19: Sem título .....	77
Figura 20: The Future for Less #3 .....	78
Figura 21: Sem título .....	88
Figura 22: Sem título .....	89
Figura 23: Desenho da série Esgrima .....	93
Figura 24: Desenho da série Esgrima .....	95
Figura 25: Desenhos da série Esgrima .....	97
Figura 26: Imagens enviadas por e-mail para a elaboração da peça gráfica .....	101
Figura 27: Reprodução da tela do computador .....	102
Figura 28: Estudo da aba .....	103
Figura 29: Estudo de enquadramento dos elementos expressivos .....	104
Figura 30: Estudo para enquadramentos .....	105
Figura 31: Solução da página interna.....	106
Figura 32: Solução para primeira dobra, contracapa e capa.....	107



Figura 33: Capa impressa do folder .....	108
Figura 34: Primeira dobra aberta.....	109
Figura 35: Página interna aberta. 2009 .....	109
Figura 36: Contracapa. 2009.....	110
Figura 37: Guilherme Dable .....	118
Figura 38: Fábio Zimbres .....	119
Figura 39: James Zortea .....	121
Figura 40: Carla Pilla.....	123
Figura 41: Guto Lacaz.....	127

## LISTA DE ABREVIATURAS

1. RGB – Red, Green, Blue
2. CMYK – Cian, Magenta, Yellow, Black
3. PS – Post Script
4. EPS – Encapsulated Post Script
5. PDF – Portable Document Format
6. CTP – Computer to plate
7. DPI: Dots per inch
8. JPG: Joint Photographic Experts Group

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	14
1.1 Métodos e procedimentos de pesquisa .....	18
1.2 Estrutura do texto .....	20
2. DESENHO, DESIGN GRÁFICO, TECNOLOGIA DIGITAL E AS IMAGENS PÓS-MODERNAS .....	21
2.1 O DESENHO .....	22
2.1.1 O <i>disegno</i> , o desígnio e o desenho .....	23
2.1.2 A experiência com o desenho .....	24
2.1.3 Modos tradicionais do desenho .....	26
2.1.4 Meios técnicos do desenho .....	27
2.1.5 Suportes do desenho .....	28
2.1.6 Tipos de desenho .....	30
2.1.6.1 Desenhos preparatórios .....	30
2.1.6.2 Desenhos Finalizados .....	32
2.1.7 O desenho como confissão autográfica, grafológica e conceitual .....	32
2.1.8 A expansão dos limites do desenho .....	34
2.2. O DESIGN GRÁFICO .....	48
2.2.1 O estatuto do desenho na Bauhaus .....	52
2.2.2 Design Gráfico e significado das imagens / mensagens .....	58
2.3. CARACTERÍSTICAS DAS IMAGENS CONTEMPORÂNEAS .....	63
2.3.1 Sobre estratégias Contemporâneas .....	68
2.3.1.1 Interatividade .....	68
2.3.1.2 Indefinição .....	70
2.3.1.3 Imperfeição .....	75
2.3.1.4 Hibridação .....	77

2.2.3 O PAPEL DA TECNOLOGIA DIGITAL NO DESIGN GRÁFICO .....	79
2.2.3.1 Programas Editores Gráficos .....	81
2.2.3.2. O <i>Postscript</i> .....	83
2.2.3.3. O <i>computer-to-plate</i> (CTP) .....	84
2.2.3.4. Os equipamentos periféricos.....	84
2.2.3.5. A Internet.....	84
2.2.3.6 Tecnologia digital e mercado profissional.....	85
2.2.3.7 Tecnologia digital e a experiência com o desenho.....	87
3. A RELAÇÃO DO DESIGN GRÁFICO E DO DESENHO .....	90
3.1 Descrição do processo de criação dos desenhos da série “Esgrima” .....	91
3.1.1 Técnica.....	91
3.1.2. Período de Elaboração.....	91
3.1.3 Ambiente de criação.....	91
3.1.4. Estímulo / Impulsos .....	91
3.1.5. Os Materiais .....	92
3.1.6. A realização.....	92
3.1.7. A Exposição .....	98
3.1.8. Ações inferidas.....	98
3.2 Descrição do processo de criação do folder para o programa Bolsa Iberê Camargo .....	98
3.2.1 Técnica.....	98
3.2.2 Cliente .....	99
3.2.3 Ambiente de criação.....	99
3.2.4 Estímulo .....	99
3.2.5 Os Elementos.....	100
3.2.6 A realização.....	102
3.2.7 A Veiculação .....	110
3.2.8 Constatações .....	111

3.3 Procedimentos percebidos a partir do processo pessoal de criação.....	111
3.4 Questionários .....	115
3.4.1 Análise dos questionários.....	117
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	130
4.1 Conceitos .....	130
4.2 Relações entre áreas .....	134
4.3 Futuras Pesquisas.....	135
5. APÊNDICES.....	137
5.1 Apêncide 1: procedimentos .....	137
5.2 Apêncice 2: Questionários.....	145
6. GLOSSÁRIO .....	161
7. REFERÊNCIAS.....	165
7.1 Referências Eletrônicas.....	169
8. LEITURA COMPLEMENTAR .....	171

## 1. INTRODUÇÃO

A presente dissertação apresenta reflexões sobre resultados advindos de pesquisa que tem como ponto de partida percepções pessoais a respeito da similaridade entre os procedimentos criativos adotados nas duas áreas de produção do autor: o desenho nas artes visuais e o design gráfico.

A produção artística pessoal é caracterizada por uma preferência pelo desenho como meio de expressão e tem caráter autoral, abstrato e gestual. Existe certa economia de recursos, restringindo-se basicamente ao uso de alguns materiais como grafite e fitas adesivas sobre suportes como o papel e a madeira.

A produção pessoal em design gráfico é voltada à elaboração de projetos para a impressão de peças gráficas como livros, catálogos, capas, materiais promocionais (panfletos, cartazes, etc.). Parte sempre de uma demanda comercial e destina-se basicamente à comunicação de mensagens que determinado cliente pretende transmitir a uma audiência, visando, em última instância, a comunicação e/ou a venda de determinado produto (os livros, por exemplo). Essa produção é amplamente suportada pela tecnologia digital. Baseia-se, principalmente, na articulação de imagens fotográficas e tipográficas e na diagramação de páginas feita com o auxílio de programas computacionais do tipo editores gráficos.

A percepção de semelhanças no processo de criação nessas áreas distintas induziu ao pensamento de que podem existir relações de colaboração entre as duas práticas, quando feitas pelo mesmo sujeito. Esse fato gerou a curiosidade de se entender sob que aspectos uma produção em artes visuais - que tem o desenho gestual e abstrato como principal meio de expressão - pode ser assemelhada a uma produção em design gráfico - amplamente suportada pela tecnologia digital e dependente de demandas comerciais. É importante dizer que tais produções não se assemelham esteticamente e que, na função de designer gráfico, o autor dificilmente usa esboços feitos à mão. As semelhanças entre as duas produções foram percebidas nas atitudes envolvidas nos processos de criação.

Outro dado que cooperou para aumentar a motivação sobre o tema é o fato de que o termo *design* - importado da língua inglesa no Brasil para descrever uma prática profissional e um campo de conhecimento, antes denominados Desenho Industrial - tem em sua origem mais remota o termo latino *disegno*, que significa simultaneamente projeto/desígnio e desenho como signo gráfico de uma idéia. Isso será discutido mais profundamente no capítulo “Desenho, Design Gráfico, Tecnologia Digital e Imagens Pós-Modernas”.

Como se verá, o desenho pode ser usado como meio preparatório (esboços, projetos, etc.) para o design gráfico, assim como o é tradicionalmente para vários outros gêneros, como a pintura, escultura, arquitetura, engenharia, etc. Sabe-se também que, no âmbito do design gráfico, o desenho também pode servir como um elemento de composição (a ilustração, por exemplo) que, ao lado da fotografia e da tipografia, configura um recurso disponível aos designers gráficos para a qualificação de peças gráficas.

Entretanto, o recurso do desenho preparatório não é usado pela totalidade dos profissionais que atuam no design gráfico hoje em dia, a exemplo do próprio autor e de outros profissionais consultados. Embora a origem do termo design aponte para uma relação indissociável com o desenho, o design gráfico de hoje aparentemente não a mantém assim. Seja como meio preparatório ou como elemento de composição, o desenho é para o designer gráfico contemporâneo uma alternativa a mais. O design gráfico da atualidade configura uma disciplina que envolve muitos conhecimentos, como a fluência com a tecnologia digital, conhecimentos técnicos da indústria gráfica, conhecimentos mercadológicos, entre outros. Saber desenhar não é mais uma condição necessária.

A pesquisa apresentada foi impulsionada pela constatação de um distanciamento entre a prática do desenho e do design gráfico de hoje. Embora, em sua produção, o autor percebe que existem qualidades semelhantes no processo de criação de desenho artístico e de design gráfico. Aliado a isso, a observação e análise da obra e da produção de outros artistas e designers permitiu a constatação de semelhanças estéticas existentes em ambas as áreas. Existiu então a

necessidade de realizar o deslocamento da condição de criador para posição de analista do próprio processo criativo, que são muito pessoais.

A pesquisa “Design gráfico e desenho no cenário tecnológico contemporâneo”, como o título já indica, analisou as relações entre o design gráfico e o desenho como meio de expressão, hoje influenciados pela tecnologia digital. Procurou identificar procedimentos semelhantes, distanciamentos e possíveis contribuições mútuas nos procedimentos envolvidos na criação de imagens. O universo da pesquisa está inscrito no campo do design gráfico brasileiro e atual como meio de identificação e análise das relações entre as duas áreas de estudo. Abrange a produção pessoal do autor, bem como dados levantados no depoimento de outros profissionais de perfil similar. Esses profissionais foram selecionados por atuarem no mercado brasileiro de design gráfico, mas também por se dedicarem ao desenho nas artes visuais e/ou ilustração. Não existe, contudo, outras restrições de seleção, como faixa etária, por exemplo.

A questão da pesquisa se estabeleceu da seguinte maneira: Por que se percebem aspectos semelhantes no processo de criação do design gráfico e do desenho artístico contemporâneos? Quais são esses aspectos e como podem caracterizar um diferencial para os designers gráficos que tem o desenho como um meio de expressão?

O objetivo traçado a partir desse questionamento é compreender como o design gráfico está em relação ao desenho artístico e vice-versa, identificando contribuições mútuas nos aspectos processuais, criativos e estéticos, no cenário atual, mediado pela tecnologia digital. Também se buscou identificar no design gráfico a função do desenho, como meio preparatório e como meio de expressão; verificar, na pós-modernidade, a existência de semelhanças e influências entre as duas práticas, quanto à estética de suas imagens e aos procedimentos criativos; analisar a importância e as transformações advindas da disseminação da tecnologia digital no design gráfico e de que maneira interfere nos *modus operandi* do desenho contemporâneo.



Considera-se que o presente estudo e as reflexões que ele introduz têm três aspectos principais. Em primeiro lugar, do ponto de vista teórico, procede o levantamento do estado da arte sobre as disciplinas estudadas, enfocando o desenho desde seu entendimento tradicional (desenho preparatório e prática gestual) até a atual expansão de suas fronteiras de atuação, no âmbito da arte e na maneira com que se relaciona com o design gráfico. Em segundo, analisa o design gráfico como meio de construção de significados, desde um breve relato histórico, até sua condição atual na pós-modernidade, suportado pela tecnologia digital. Por fim, relaciona a produção atual do desenho artístico e do design gráfico com teorias que descrevem características e estratégias contemporâneas para a elaboração de imagens.

## 1.1 Métodos e procedimentos de pesquisa

A pesquisa se desenvolveu em três grandes etapas: a revisão bibliográfica e construção da fundamentação teórica; a análise dos procedimentos pessoais baseada nos conhecimentos adquiridos na etapa de fundamentação teórica; análise dos depoimentos de profissionais envolvidos em ambas as áreas, adquiridas por meio de questionário. De posse dos dados levantados foi processada reflexão que fomentou a construção de novos conhecimentos.

A primeira etapa foi dividida em três momentos distintos. Primeiramente se buscou um entendimento sobre o desenho como meio preparatório para outras disciplinas, como meio de expressão autônomo e como existe hoje o desenho contemporâneo no universo das artes visuais. Baseia-se nas obras dos autores Bernice Rose, Ema Dexter, Patrick de Hass e John Berger, entre outros.

Em um segundo momento, fez-se uma breve descrição histórica das origens do design gráfico baseado nas obras de Nikolaus Pevsner, Richard Hollins e Rafael Cardoso. Posteriormente, identifica-se o papel do gênero desenho na Bauhaus, primeira e principal escola de design, segundo a obra de Ellen Lupton e J. Abbott Miller. A seguir, abordam-se as funções do design gráfico e a maneira como existe na contemporaneidade (design gráfico pós-moderno) com base na obra de Flávio Vinicius Cauduro e Ana Claudia Gruszynski e se descreve a tecnologia digital que suporta o design gráfico de hoje e como ela opera transformações em sua prática.

Em um terceiro momento, se procedeu a uma descrição das características contemporâneas da criação de imagens e suas estratégias, identificadas na obra de Flávio Vinicius Cauduro, Ana Claudia Gruszynski e Maria Beatriz Furtado Rahde. Contudo, foi feito um recorte dessa teoria, enfocando o que diz respeito às relações que se pretendeu estabelecer sobre a criação em desenho artístico e em design gráfico contemporâneos.

A segunda etapa da pesquisa configurou uma reflexão sobre os procedimentos pessoais de criação que a partir da análise da prática de ateliê, no caso do desenho artístico e da prática profissional do design gráfico em escritório particular. Foram

analisados os procedimentos de criação envolvidos na elaboração de uma série de desenhos e de uma peça gráfica. Além disso, foram listados procedimentos recorrentes na realização de trabalhos nas duas áreas para se identificar qualidades semelhantes entre estratégias pessoais de criação. Essas listagens podem ser conferidas na íntegra no “apêndice um”. O enfoque foi dado à maneira como os trabalhos são iniciados e como as escolhas de signos e ações vão determinando o resultado final de cada trabalho.

A terceira etapa da pesquisa consistiu em adquirir depoimentos de profissionais de perfil semelhante ao do autor sobre o tema da pesquisa através de questionário. Tal questionário se caracterizou por permitir que os profissionais consultados pudessem discorrer sobre o assunto de maneira livre, com questões abertas a interpretações pessoais sobre as relações do desenho com o design gráfico e com a tecnologia digital. A última questão se destinou para contribuições espontâneas sobre o tema.

A intenção foi entender como a experiência com o desenho está presente na prática profissional do design gráfico, como uma prática influencia a outra, bem como isso define qualidades do trabalho desses sujeitos. O questionário foi enviado para todos os profissionais com tal perfil que se conseguiu ter acesso, totalizando quinze questionários enviados. No entanto, obtiveram-se nove respostas, a saber: Fábio Zimbres, James Zortea, Guilherme Dable, Guto Lacaz, Elifas Andreato, Mário Cofeiro, Joaquim da Fonseca, Carla Pila e Francisco Baldini. Seus depoimentos podem ser lidos na íntegra no “apêndice dois”.

## 1.2 Estrutura do texto

A presente dissertação estrutura-se em três capítulos principais. Além da presente “Introdução”, o capítulo “Desenho, Design Gráfico, Tecnologia Digital e Imagens Pós-Modernas” dedica-se a fundamentação teórica construída após reflexão sobre dados selecionados na revisão bibliográfica. Em “Relações entre o Design Gráfico e o Desenho”, procede-se uma discussão a partir da análise dos procedimentos pessoais de criação do autor e dos depoimentos dos profissionais já citados, baseadas nas constatações advindas da pesquisa teórica. Por fim, na “Considerações Finais”, discorre-se sobre o aprendizado que a pesquisa proporcionou e indicam-se desdobramentos futuros.

As fontes de pesquisa que serviram de base para o capítulo “Relações entre o Design Gráfico e o Desenho” são disponibilizadas na forma de apêndices para não sobrecarregar o texto. No “Apêndice um”, encontram-se na íntegra as descrições dos procedimentos envolvidos na criação de desenhos artísticos e peças gráficas feitos pelo autor. No “Apêndice dois”, estão disponíveis as respostas dos questionários, assim como foram recebidas. Por fim, têm-se um “Glossário” onde estão disponibilizados os termos técnicos necessários para o entendimento do que se diz aqui sobre desenho artístico e design gráfico, grifados no texto com asteriscos.

## **2. DESENHO, DESIGN GRÁFICO, TECNOLOGIA DIGITAL E AS IMAGENS PÓS-MODERNAS**

O presente capítulo destina-se à fundamentação teórica sobre o desenho, o design gráfico, a tecnologia digital e as imagens contemporâneas. A primeira parte dedica-se ao estudo do desenho como meio preparatório, adjunto a outras disciplinas e como gênero artístico. Faz isso partindo de um entendimento tradicional do desenho para, posteriormente, investigar como e a partir de quais especificidades, na modernidade, o desenho atinge *status* de meio de expressão autônomo e como existe hoje o desenho contemporâneo.

Na segunda parte faz-se uma breve descrição histórica das origens do design gráfico. Posteriormente identifica o papel do desenho na Bauhaus, primeira e principal escola de design e aborda as funções do design gráfico e a maneira como existe na contemporaneidade. Em seguida se descreve a tecnologia digital que suporta o design gráfico de hoje e como ela opera transformações em sua prática.

Na terceira parte analisa as características e estratégias da elaboração de imagens na pós-modernidade, enfocando a relação do desenho e do design gráfico contemporâneos.

## 2.1 O DESENHO

Desenhar é gerar marcas em uma superfície com a pretensão de criar uma imagem. Estudiosos se referem ao desenho também como um intervalo entre idéia e a execução, ou seja, um processo que visa à elaboração, aprimoramento e concretização dessa idéia. Essas duas características do desenho – por um lado a concretização da imagem gráfica (grafológica), por outro a intenção de formular uma idéia e lançar algo de sua inexistência para uma existência futura (conceitual) - são bases para discussões sobre o desenho.

Este capítulo pretende abordar a capacidade de conceituação e concretização tradicionalmente atribuídas ao desenho. Indo além, observa-se a maneira como interage com outros meios, a expansão das possibilidades técnicas e estéticas, dadas a partir da modernidade, e o modo como o desenho existe hoje.

Dexter (2005) afirma que o desenho tem um caráter elementar por ser a primeira e mais imediata forma de criar imagens. Devido a esse caráter primário, através da história, o desenho se relacionou com outros campos, como a pintura, a escultura, a arquitetura, a comunicação e o design, etc., servindo como meio preparatório (investigativo e projetivo), pois suporta os pensamentos mais primários. Faz isso, no entanto, a partir de uma ação corporal, o gesto, ou seja, a partir de uma habilidade manual conectada à percepção visual e ao pensamento (mão, olho e cérebro). Nesse sentido, o desenho é o registro do pensamento com testemunho do gesto.

Tradicionalmente associam-se ao desenho algumas técnicas particulares, modos de expressão, meios técnicos e suportes específicos. Isso tem sido consideravelmente expandido desde o século XX. O desenho tem seus próprios elementos de composição: o ponto, a linha, o plano, as hachuras, as retículas, entre outros. Esses elementos e as visualidades que as articulações entre eles geram, assumem desempenhos específicos quando incorporados por outras disciplinas com as quais o desenho se relaciona: pintura, arquitetura, engenharia, ilustração, design, etc.

A relação entre disciplinas, por vezes indissociável, tem duas vias: na primeira, como já foi dito, o desenho empresta elementos e modos de expressão às disciplinas com as quais se relaciona. Na segunda, o desenho, entendido como meio de expressão autônomo, também absorve elementos e utiliza recursos de outras áreas criando novas visualidades, se transformando. A seguir é descrito o entendimento tradicional do desenho e adiante sua participação na modernidade e na contemporaneidade.

### 2.1.1 O *disegno*, o *desígnio* e o *desenho*

A origem da palavra desenho está no termo italiano *disegno*, que por sua vez tem raiz do termo grego *designare*.

*Disegno* é o ‘pai’ de todas as outras formas neolatinas e pode ser compreendido nos seguintes sentidos: a representação gráfica de uma imagem, principalmente construída por traços monocromáticos, enriquecida, às vezes, por estudos de claro e escuro e de aplicação de cor, com entendimento de seus aspectos estéticos, decorativos e didáticos (...) *Disegno* também está relacionado com a representação gráfica de um trabalho a ser realizado, produzido – um esboço, um rascunho, um projeto para uma obra pictórica ou arquitetônica, máquinas e ferramentas, padrões e moldes. (GOMES 1998, p.91)

A idéia de *desígnio* do *desenho* - um meio que transita entre a idealização e a expressão - tem sido construída ao longo da história por vários artistas e teóricos. Segundo Rose (1976, p.9), em 1607, Frederico Zuccari definiu o *disegno* como uma atividade metafísica com origens na mente de Deus. Para ele, o que é revelado na obra de arte está bem antes presente na mente do artista. Zuccari define o *disegno* como a concepção ancestral da idéia. Ele o divide em *disegno interno* e *disegno externo*. (ROSE, 1976, p.9)

O *disegno interno* (ou idéia) de Zuccari precede a execução e é colocado por Deus na mente do homem, ou seja, “as idéias dos homens são uma faísca da mente divina” (ROSE, 1976, p.9). O *disegno externo* é o concretizado, a forma visual da

idéia, sua representação artística seja pictórica ou arquitetônica. Assim, *disegno* para Zuccari une o poder gerador com representação gráfica. Nesse sentido “o desenho é a projeção do pensamento do artista em sua menor forma discursiva” (ROSE, 1976, p.9).

Como uma projeção, pode-se entender o desenho também como algo existente que lança para fora de si seu potencial significado. Um desenho caracteriza-se por ser uma proposição e exige do espectador um olhar criativo. Essa noção faz parte de sua tradição, conforme se percebe na seguinte sentença:

A diferença que se encontra, para mim, entre um belo desenho e um belo quadro é que, em um pode-se ler, proporcionalmente a sua força, tudo o que o pintor desejou representar, em outro somos nós mesmos que concluímos o objeto que nos é oferecido. (CAYLUS, em *Discours sur les dessins*, 1732, apud HASS, 1992)

### **2.1.2 A experiência com o desenho**

Sabe-se que o desenho artístico desenvolve em quem desenha a capacidade de observação, captação e síntese das formas fundamentais para a construção de significados.

Desenhar é olhar, analisar a estrutura das aparências. Um desenho de uma árvore mostra, não uma árvore, mas uma árvore-sendo-olhada. Considerando que a visão de uma árvore é registrada quase instantaneamente, o exame da visão de uma árvore (uma árvore-sendo-olhada), não só leva minutos ou horas em vez de uma fração de segundo, mas envolve, deriva, e remete para muitas experiências anteriores [...] propõe a simultaneidade de uma multiplicidade de momentos. (BERGER, 1976, p. 150).

Quando olhamos um desenho não vemos apenas a imagem, mas também a maneira como foi construída. O desenho revela o processo de seu próprio fazer em uma visualidade própria, revela o processo da sua própria criação.



De cada olhar um desenho reúne um pouco de provas, mas é constituído por elementos de prova de muitos olhares que podem ser vistos juntos. Por um lado, não existe uma visão na natureza imutável como a de um desenho ou pintura (...) o que é imutável em um desenho consiste tantos momentos montados que constituem uma totalidade, em vez de um fragmento. (BERGER, 1976, p. 150).

A montagem da totalidade, sugerida por Berger, se dá em um processo dialético de interação entre o que se olha (representa ou imagina) e o desenho. Os muitos *olhares* e momentos são selecionados por quem desenha, de acordo com as necessidades do próprio desenho. Assim, o sujeito que desenha elabora sua visão da realidade *en pròces*, ou seja, em mudança, em julgamento constante e dialético (KRISTEVA 1974/1984, p. 21, apud CAUDURO, 2001, p.103). Essa visão pode ser entendida tanto em relação ao mundo real, quanto em relação à própria imaginação.

Ou seja, no processo de construção do desenho o artista faz alguma marca resultado de alguma ação, a partir de um primeiro ímpeto, para em seguida ser impressionado por essa marca. Cria-se um novo ímpeto que gera outra marca, em resposta (uma reação). Isso ocorre sucessivamente, em uma progressão ou em um *diálogo* entre o desenho e o desenhista. Esse diálogo depende da interpretação e da seleção do que é ou será escolhido como elemento de construção do desenho, ou seja, que tipo de signo (linha, mancha, borrão, hachura\*, etc.) é mais adequado para expressar o que se vê, sente, imagina ou interpreta. A maneira como o desenho se estabelece (sua forma), faz-se motivo para interpretações a respeito daquilo que se representa (objeto ou idéia).

Desenhando se aprende a ver seletivamente, com uma atenção que flutua entre o instante, a fração e o todo. O desenho formula em uma imagem a partir de intervalos de tempo distintos. É um processo de conhecimento através do qual se apreende melhor a cena ou a idéia que se pretende representar ou elaborar. Dedicam-se a elas uma atenção ao mesmo tempo seletiva e subjetiva. Articulam-se elementos gráficos (linhas, pontos, manchas, hachuras, cores, texturas, etc.) que adquirem significado em uma composição bidimensional e em relação com um tema enunciado: um contexto.

Na elaboração de um desenho de observação, de um esboço de idéia, de um desenho artístico finalizado, etc., está envolvido um processo indissociável de mediação entre idéia e forma: um fluxo. Uma idéia, tema ou motivo se alteram a medida que são concretizados em um desenho.

Além disso, desenhar é um processo de auto-conhecimento. Estão presentes nesse processo características pessoais como a habilidade e a dificuldade para ver, entender e representar algo. Desenhando, resolvem-se os problemas gerados por essas dificuldades, ou, ao menos, adquire-se certa consciência sobre esses problemas. Aprende-se a improvisar e buscar alternativas. Para Berger (1976, p.150) um desenho é único para quem o fez, pois oferece uma releitura do processo. Nessa releitura se pode tomar conhecimento da maneira como o instinto e a tomada de decisões se articulam em nosso ser.

Com a experiência do desenho cria-se o próprio repertório de ações e procedimentos e resultados visuais, características do estilo próprio de cada um. Aprende-se a estabelecer significados com o jogo de articulação dos signos. Como se verá adiante, a articulação de signos gráficos e a criação ou transformação de seus significados está na essência também do design gráfico.

### **2.1.3 Modos tradicionais do desenho**

A partir da leitura dos textos de Bernice Rose, entre outros autores, identificaram-se três modos principais, tradicionalmente atribuídos à prática do desenho. O primeiro e mais simples modo de desenhar é a delineação, que é o uso da linha em sua forma pura. Geralmente associado com o desenho de contorno, onde diferentes aspectos de um objeto são reduzidos a uma imagem na qual não existem simulações de efeitos de luz e sombra. A linha de contorno descreve algo separando o que é objeto do que é fundo. Pode ser contínua ou fragmentada. A variação de intensidade, espessura, trajetória e tamanho provoca sensações de movimento no espectador, que correspondem ao movimento do ato de desenhar.

O segundo modo do desenho existe quando agregados à linha de contorno temos efeitos de luz e sombra que delimitam tons localizados. O efeito é uma relativa iluminação na superfície. Os tons de sombra ou brilho podem ser obtidos por uma variedade de marcas como as hachuras e retículas\*, ou ainda a partir de texturas e manchas feitas por um meio líquido, como o nanquim aplicado com pincel, ou ainda manchas geradas com lápis pastel seco ou oleoso.

O terceiro modo é o desenho com uso de cores onde áreas de luz e sombra, em tons de cor localizados, expressam a diferença entre os objetos representados. Com o desenho colorido se pode representar, o mais próximo possível, os efeitos de iluminação em composições tonais. Existem também desenhos totalmente coloridos, onde mesmo as linhas são coloridas. E ainda existem desenhos que podem ser confundidos com pinturas. As aquarelas geralmente são consideradas formas de desenhos coloridos, ou pintura aguada, sendo um gênero intermediário.

Em seu sentido mais tradicional, o desenho é identificado pela presença da linha, pelo contorno, limite de um objeto sólido representado e o contraponto desse objeto com o fundo, conforme será visto adiante. A relação de figura/fundo é característica do gênero desenho. Estabelece assim a representação de algo e coloca a cor em um estado de subordinação, onde ela é o preenchimento de determinada forma: coloração.

Quanto à composição, no desenho tradicional o arranjo dos elementos é hierárquico – caracterizado por uma ampla gama de elementos diferentemente subordinados uns aos outros. Esses elementos estão dispostos segundo a um tema enunciado, ou motivo da representação ou idealização.

#### **2.1.4 Meios técnicos do desenho**

Entende-se por meio técnico os materiais e ferramentas usados para gerar marcas em determinado suporte a fim de se realizar um desenho. Os meios técnicos tradicionalmente associados ao desenho são: o carvão, o lápis de grafite, o giz, o lápis pastel seco e oleoso, a borracha. O pincel e a caneta também fazem parte

dessa tradição. Como se verá a partir da era moderna o desenho se instaura como gênero artístico autônomo e expande seus materiais e técnicas. Assimila o uso de novas práticas como a colagens, a *frotagens* ( ver p 38), as tintas e materiais da pintura, diferentes meios tecnológicos como a fotografia, as fotocópias e a tecnologia digital.

Nas práticas atuais há uma busca por novos materiais que podem variar de uma simples ponta de metal para riscar uma superfície sólida até sofisticados equipamentos associados a programas editores gráficos específicos, como os *tablets\**, que simulam, a partir de sua interação com programas editores gráficos, o ato de desenhar com diversos materiais em um ambiente virtual.

### **2.1.5 Suportes do desenho**

Os suportes do desenho variam de cultura para cultura e de época em época. Existem desenhos feitos em paredes, em cerâmica, em blocos de pedras e em tecidos, em papiros etc. A partir da invenção e da disseminação do papel, o desenho tem sido identificado mais estreitamente com o formato laminar e plano da folha (ROSE 1976, p.11).

A superfície que serve de suporte para um desenho tem como característica a ambigüidade de se relacionar com a imagem de maneira concreta e conceitual. A inscrição de uma linha sobre o suporte imediatamente integra os dois elementos sem que, no entanto, o suporte perca sua integridade e expressividade de material.

A linha gráfica baliza a área [do suporte] e então define esta, anexando-a, como seu fundo. Inversamente a linha gráfica pode existir somente de frente a esse fundo. Então, se um desenho cobre completamente esse fundo ele deixa de ser desenho. (BENJAMIN, 1917, apud DEXTER, 2005, p. 6).

Ou seja, um desenho que cobre completamente seu fundo deixa de ser desenho e se torna plano. Em tal afirmação percebe-se também um contraponto

com a pintura clássica, que preenche completamente seu suporte quando cria a ilusão de que se vê algo através de uma janela. Na pintura clássica a obra se caracteriza pelo emprego de tintas e inclusão de matéria pesada sobre um suporte (telas e molduras) que se impõem fisicamente. No entanto, o pintor procura neutralizá-las através de uma estética da representação. Para Leonardo da Vinci, “o quadro é um vidro transparente” (ROSE 1976, p.11). O suporte é esquecido, escondido sob sua preparação e recoberto pelo tema.

No desenho, ao contrário, o suporte papel é discreto, distingue-se por sua finura e seu formato simples – no entanto expõe a matéria de sua superfície e deixa o material revelar suas qualidades expressivas. No desenho o suporte permanece presente porque não é coberto totalmente. A linha gráfica só pode ser percebida a partir de seu contraste com o fundo (figura/fundo).

Quando o desenho se faz esboço - plano, projeto, intenção, memória - o desenhista não se questiona sobre os problemas de inscrição sobre o suporte. A simplicidade dos meios utilizados e seu caráter íntimo e investigativo permitem-lhe não abordar estes problemas. Em um esboço, a importância do material envolvido é fraca. O que interessa é a maneira como ele busca lembrar e concretizar alguma idéia. Pode ser feito em um guardanapo, tábua de mesa ou página de caderno. O que interessa para quem esboça é significar e recordar algo (HAAS, 1992, p. 2). Nesse sentido é que o suporte do desenho é ambíguo: quando é “perceptivelmente presente, mas conceitualmente ausente” (BRYSON, apud DEXTER, 2005, p.6).

Contudo, na pintura moderna, a tela passa a não ser mais preparada a ponto de ter suas características materiais escondidas (a trama e a cor do tecido, por exemplo). Essa característica retorna sobre uma parte das pesquisas modernas em desenho. Alguns desses desenhos fazem do modo de inscrição do gesto em determinada superfície o próprio objeto do trabalho, como desenhos sobre páginas de jornal, por exemplo.

Entretanto, somente a noção de traço e de sua inscrição no suporte não pode dar conta do conjunto das práticas contemporâneas do desenho. Como veremos

adiante, “[...] a história recente do desenho torna caduca qualquer definição desse a partir de componentes materiais [...]” (HASS, 1992, p.5).

### **2.1.6 Tipos de desenho**

Existem os mais variados tipos de desenho, desde os mais simples aos mais elaborados, dos mais espontâneos aos mais deliberados e laboriosos. Segundo ROSE (1976, p.10), na esfera da arte eles geralmente são separados em dois grupos: os preparatórios e os finalizados. A seguir serão descritos tipos de desenho de acordo com o conceito dessa autora, mas identificando sua aplicação também em outras esferas que não só a das artes visuais.

#### **2.1.6.1 Desenhos preparatórios**

Do primeiro grupo, fazem parte aqueles que atuam como projetos a serem realizados em outro meio ou esboços que servem para engendrar uma idéia. Na esfera da arte, são os desenhos adjuntos à pintura, à escultura, à instalação, ao vídeo e mesmo a outros desenhos mais elaborados. Entretanto, sabe-se que desenhos preparatórios são utilizados nas mais diversas áreas do conhecimento como o design, a moda, a arquitetura, a engenharia, a comunicação, o cinema, etc.

Uma modalidade de desenho preparatório é o esboço. Segundo Hass (1992, p.2), esboçar tem origem no termo italiano *schizzare*, que significa manchar, esguichar, jogar fora. Disso resulta um valor qualitativo atribuído ao desenho que estaria no signo gerado, ao mesmo tempo espontâneo, intuitivo e seletivo. A elaboração de um esboço busca a estabilidade da composição, esquecendo o que não pode ser percebido ou o que é refugável em um instante em que a atenção está dispersa em um grande número de acontecimentos, filtrando-os. Define-se como um olhar ou um imaginar seletivos.

O esboço “descarta aquilo que não é cristalizável em uma composição estável: o detalhe, o frágil, o efêmero, o imperceptível” (HAAS, 1992, p.2). O esboço ainda

induz a um processo de “re-interpretação” das idéias. Ajuda a mover o desenhista de uma idéia preliminar para outra. Goel diz que o se “vê novas idéias existentes nos *croquis*” (GOEL, 1999 apud STONES, 2006, p.60).

A fluidez do esboço une os processos de idealização com a concretização em uma imagem, de maneira intercalada ou simultânea. Vêm-se nessas imagens os excessos, ausências de sentido, alternativas a uma primeira idéia etc. Para Goldschmidt, não só o esboço “alivia a carga sobre memória, mas ele também suporta pensamentos primordiais, através da sua ambigüidade e fluidez” (GOLDSCHMIDT, 1991, apud STONES, 2006, p.60).

Outra modalidade de desenhos preparatórios, os *storyboards*, são desenhos bastante elaborados que descrevem uma história a ser contada pelo cinema, televisão ou vídeo. Assemelham-se a histórias em quadrinhos, mas são de uso privado da equipe. Colocam em uma linha de tempo as cenas a serem filmadas. A busca de sentido, de equilíbrio e de alternativas, própria do desenho, fica clara no depoimento abaixo sobre o potencial de organização do *storyboard*:

[...] criava algumas cenas e as dispunha no papel, arranjando-as por similaridade (subjativa). Comecei a sentir falta de uma ou outra cena para unir as outras já criadas. Sentia falta de uma ordem (também subjativa) e aí criava uma cena buscando uma sensação de equilíbrio e um caminho de conexão [...] (JUNGLE, 2007, p.92).

Podem-se considerar também desenhos preparatórios àqueles destinados às determinações técnicas e aos detalhamentos. Os desenhos técnicos são os desenvolvidos por engenheiros, arquitetos, designers etc. quando se dedicam a explicitar cotas, proporções, encaixes, vistas, materiais e processos de construção e fabricação. Esse tipo de desenho tem como característica principal o objetivo da representação gráfica de um conteúdo técnico, onde a imagem explica melhor que a palavra. Faz parte de uma tradição que define o desenho também como uma disciplina de critérios geométricos e científicos.

Na Renascença, o desenho foi uma disciplina tanto poética como científica, com as mais altas credenciais intelectuais. Sem o desenho era impossível

descrever as recém emergentes disciplinas da anatomia, geometria e perspectiva, as quais eram consideradas básicas para a cientificamente precisa compreensão dos objetos como aparecem na natureza ou como concebidos na imaginação. O desenho foi parte integrante das explorações de Leonardo sobre formas e causas. (ROSE, 1976: 9).

Assim, pode-se dizer que o desenho, como meio preparatório, é tradicionalmente relacionado com a subjetividade, com o jogar com os deslocamentos, o deslizamento, a passagem, o fluído, o instável e a fuga, mas também com a objetividade, a precisão, a verdade da geometria e a verdade da ciência.

#### **2.1.6.2 Desenhos Finalizados**

O segundo grupo é formado por aqueles desenhos que são obras finalizadas, um produto final da expressão humana. As Ilustrações e *cartoons*\* fazem parte desse grupo. Podem-se citar também os desenhos científicos (ciências naturais, botânicas etc.), mapas e infográficos\*, histórias em quadrinho etc. Constituem desenhos que são, em si, o objeto final da criação.

Na esfera da arte, com mais intensidade a partir do modernismo, o desenho adquire status de meio de expressão maior, ou seja, não mais adjunto a algum outro meio. Artistas se voltam a discutir as especificidades do desenho como gênero artístico autônomo. Os princípios que corroboram para a autonomia do desenho como meio de expressão autônomo são justamente os elaborados pela tradição: seu caráter autográfico e grafológico, sua natureza conceitual de ato de significação e seu caráter projetivo.

#### **2.1.7 O desenho como confissão autográfica, grafológica e conceitual**

A linha, afirmou Leonardo da Vinci, não ocorre na natureza (ROSE, 1976, p.13). Na verdade a noção de linha é intelectual, uma primeira conceituação, que por si só



não descreve nada. Mas a linha, mesmo que tenha caráter abstrato e simbólico, é gerada por um sujeito, dentro de uma tradição artesanal associada a esse meio. Isso define suas duas condições: conceitual e grafológica.

A habilidade é tradicionalmente admirada como um talento individual. O toque pessoal distingue um artista de outro e estabelece hierarquias de acordo com a qualidade do traço. O desenho define-se como uma revelação autográfica, “presentes nas primeiras e mais íntimas e confessionais marcas” (ROSE, 1976, p.13).

Um único desenho pode também descrever toda uma linguagem estilística, sintetizando todos os elementos necessários para identificar uma personalidade artística. A espontaneidade era valorizada [...] mesmo esses desenhos que apresentavam um deslocamento intelectual foram apreciados como indicativo de pensamentos pessoais revelados (ROSE, 1976, p. 14).

Foi a partir do reconhecimento da qualidade autográfica do desenho, que o desenho adquire *status* de obra onde se percebe o pensamento e a personalidade de determinado autor através do seu traço particular. Antes, o desenho, considerado como meio investigativo e íntimo, não era convocado a deixar o ateliê, o que lhe atribuiu certa liberdade de ser inacabado.

Desde a tradição que foi fixada do século XVII, e até o advento da arte conceitual, na década de 1960, os dois sentidos de desenho, o conceitual e o grafológico, não tinham sido rigorosamente distinguidos, como será analisado adiante, (ROSE, 1976). Como uma primeira representação – nos termos do *diseño* de Zuccari – o desenho continua a ser aceito como uma proposição intelectual em sua essência. As marcas de um desenho têm uma relação simbólica com a nossa experiência. Não é só que linha não exista na natureza, mas toda a relação de construção de um desenho é uma proposição do artista compreendida pelo espectador através de um ato de reconhecimento e de idealização.

O desenho apresenta-se como gesto grafológico que designa algo para além de si mesmo. Quando coloca para o espectador a carga de significação que carrega,

o desenho - a partir de um de seus principais aspectos que é a possibilidade de ser inacabado e livre - apenas indica possibilidades de interpretação. Com isso abre um campo de potencialidades bem mais amplo do que a representação hermética da pintura naturalista, por exemplo. O desígnio do desenho faz parte da “ordem da decisão”, seja do artista ou do espectador (HASS, 1992, p.8). Seu poder de sugestão exige do espectador um olhar criativo. Essa noção do poder de significação em aberto do desenho faz parte de sua tradição e até hoje é motivo de reflexão. Configura um primeiro ponto de ancoragem para presente dissertação.

### **2.1.8 A expansão dos limites do desenho**

É por sua característica sugestiva, livre e de incompletude, mas também sob seu aspecto projetivo que o desenho expande seu campo no universo da arte. A partir do século XX, o desenho amplia seus limites, sem abrir mão, no entanto, das funções tradicionalmente atribuídas a ele como meio de uma expressão primordial, como meio preparatório e como veículo de uma verdade geométrica e científica. Na era moderna o desenho alcança novamente o *status* de meio de expressão autônomo.

Conforme já foi dito, historicamente a relação de subordinação do desenho à pintura o autorizou a uma liberdade maior. Essa liberdade deve-se ao fato de que o desenho não era convocado a deixar o ateliê (ROSE, 1976, p. 10). Isso justifica seu caráter íntimo, inacabado, subjetivo.

O incompleto pode prover o íntimo, uma experiência intuitiva muito diferente da experiência do trabalho finalizado [...] Nesse sentido, o desenho é artisticamente importante enquanto documento de um momento ativo de idealização independentemente de seu aspecto formal [...] (ROSE, 1976, p. 10).

A carga energética do estudo, do esboço, do croqui, não é canalizada, concluída no espaço fechado e imobilizado que constitui o quadro pintado renascentista. A liberdade inerente a esse meio foi importante frente à necessidade

moderna de constantemente inventar novas linguagens pictóricas. Essa almejada liberdade impulsionou os artistas instaurarem processos de experimentação, que a partir da primeira metade do século XX nublam as fronteiras que distinguem os meios de expressão: desenho, pintura, gravura, escultura etc.

A vontade de libertar a arte de sua obrigação de representar levou artistas como Picasso e Braque (figura 1) a introduzirem no desenho (também na pintura e na escultura) elementos concretos, estranhos à técnica, como pedaços de jornais, por exemplo. Não era mais necessário representar pictoricamente algo que se podia agregar às obras através de procedimentos como a colagem e a *assemblagem*\*. A concretude do elemento colado não mais representava, mas se auto-representava.

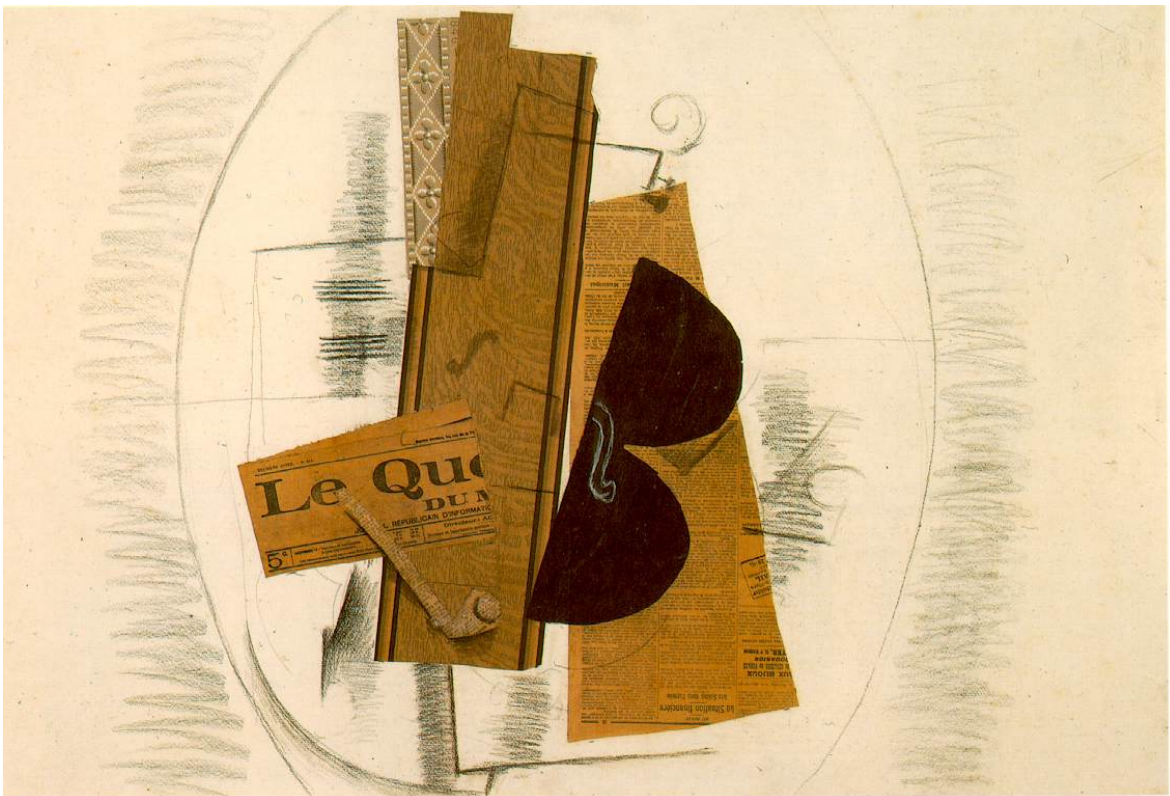


Figura 1: GEORGES BRAQUE, Violino e Cachimbo (1913). Giz, carvão e papel colado, 74 x 106 cm. Museu Nacional de Arte Moderna, Centro Georges Pompidou, Paris. Fonte ARTCHIVE.

Outro processo: Matisse definiu o recorte e a colagem como “desenhos com tesoura” (ROSE, 1976, p.16). Suas colagens consistiram em cortar e colar pedaços de papel coloridos para criar parte de uma imagem ou a sua totalidade (figura 2).

Matisse, com seus papéis recortados, se opõe totalmente à primazia do desenho sobre a cor. Recortando as formas diretamente em papéis previamente pintados, ele desenha na cor, sendo aqui a tesoura o instrumento do desenho. (HASS, 1992, p. 6).



Figura 2: HENRI MATISSE, Tristeza do Rei (1952). Guache recortado, 292x396 cm. Museu Nacional de Arte Moderna. Centro Georges Pompidou, Paris. Fonte: UNCOVERING



No Surrealismo o desenho foi um importante meio de experimentação. Os desenhos automáticos de André Masson (figura 3), dos anos 20, “podem ser considerados como as primeiras experimentações pondo em cena o inconsciente pela liberação do gesto” (HASS, 1992. p6). Segundo o artista, “o fato de voltar à palheta quebra a fluidez da linha autorizada pelo lápis”. (MASSON, apud DE HASS, 1992, p.6).

[...] de fato, a fricção do pincel sobre a tela, a resistência do material, a lentidão da pintura para secar, freiam a mobilidade da mão. As associações mentais, as qualidades inconscientes do gesto se denunciam com maior ênfase pela velocidade de execução que os meios do desenho propiciam. (HASS, 1992)



Figura 3: ANDRÉ MASSON, sem título (1924). Nanquim sobre papel, 23.5 x 20.6cm, MOMA, NY. Fonte: MOMA

As colagens Dadaístas criaram composições que assumem o aspecto bidimensional do suporte, questionando a perspectiva, a ordem e a hierarquia na composição. A poesia visual Futurista (figura 4) joga com o desenho da página e a disposição do texto como elemento de uma linguagem gráfica. Artistas vinculados ao Cubismo, Futurismo, Surrealismo e Dadaísmo, experimentaram a colagem e apropriação de elementos concretos como recortes páginas de jornal e outros impressos, fotografias, objetos cotidianos, etc. Assim, questionam a primazia do gênio do autor.



Figura 4: FILIPPO TOMMASO MARINETTI, *Vive la France* (1876-1944). Tinta, pastel e colagem, 30.9 x 32.6 cm, MOMA, NY. Fonte: MOMA

Max Ernst dedicou especial atenção à colagem e à *frotagem*, que consiste em adquirir texturas de elementos reais, geradas através da marca que determinada ferramenta cria na folha, posicionada sobre uma superfície com relevo (figura 5). A partir dessas marcas, Ernst trazia, de seu inconsciente, desenhando e pintando sobre essas texturas, figuras e formas, monstros e seres distorcidos que recriavam o significado dessas texturas em imagens surreais.



Figura 5: MAX ERNST, *The Fascinating Cypress from Natural History*. Exemplar retirado de portfolio de trinta e quatro collotypes sobre *frotagens*, 43 x 26 cm. Fonte: KONNERTZ (1991, p.71).

Segundo Spies e Konnertz (1997, p.2), seja pela deformação ou através de um exagero expressivo, as obras de Ernst são um ponto de encontro entre temas e procedimentos técnicos criados por ele, simultaneamente. Para Rose (1976, p.16), esses procedimentos técnicos (a *frotagem* e a colagem estética) na obra de Ernst se constituem na justaposição de elementos não relacionados, criando “imagens de alucinações”. O desenho, ao incorporar esses procedimentos, torna-se um meio propício para investigações ao mesmo tempo técnicas e simbólicas, ou seja, o desenho serve como um meio de invenção e pesquisa de procedimentos técnicos que se caracterizam por gerar visualidades singulares e por definir estilos pessoais. Isso constitui outro ponto de ancoragem da presente reflexão.

As qualidades inerentes ao desenho - liberdade, espontaneidade, experimentação, hibridização, mas também projeção e precisão - fizeram dele um meio propício para descoberta de novos procedimentos e visualidades. A partir dessas qualidades, ao final da primeira metade do século XX, a inovação no campo do desenho tem duas vertentes principais.

A primeira vertente tem origem no expressionismo abstrato, de Jackson Pollock (figura 6), por exemplo, e seqüência na obra de em artistas como Robert Rauschenberg, Jasper Jonnes, Joseph Beuys e Cy Twombly (figura 7), entre outros. Trata da inscrição do gesto pessoal (grafológico e autográfico) do artista e da maneira como articula signos gráficos e suportes. Desenvolve-se a partir de procedimentos iniciados no desenho automático Masson, bem como na *frotagem* e colagem estética de Ernst.





Figura 6: JACKSON POLLOCK, *Untitled*. (1912-1956). Tinta e guache sobre papel *Howell*, 45.5 x 56 cm. MOMA, NY. Fonte: MOMA



Figura 7: CY TWOMBLY, *Untitled* (1928). Base de tinta oleo e crayon sobre tela, 405 x 640.3 cm. MOMA, NY. Fonte: MOMA

Em Rose (1976, p.16), vemos que foi a geração do expressionismo abstrato, pouco antes de Rauchemberg, Jones, Beuys e Twombly, que trouxe o problema do acabado na pintura (levantado por Cezáne), para uma visão mais clara. Também iniciou o repensar das possibilidades do desenho. Isso se deu nas décadas de 1940 e 1950.

Se todos os passos, toda a luta e pensamento demandados nos chamados trabalhos acabados pudessem ser incorporados dentro do trabalho, restando uma visível e vital parte de seu caráter – se uma pintura pudesse ser inacabada ou incompleta no mesmo sentido em que os esboços são inacabados – então esboços e pinturas podem gozar do mesmo *status* e o desenho pode cessar de funcionar meramente como um passo no caminho da pintura. (ROSE, 1976: 19).

Na obra de tais artistas, os resíduos do processo de elaboração de uma imagem passam a ser importantes como elementos de sua própria construção. Os procedimentos, cristalizados nesses resíduos definem a visualidade indicam os significados das imagens. Fazem isso frente à nova possibilidade de ser incompleto, ou seja, com significado em aberto. Os procedimentos inventados pelos artistas criam visualidades e estilos pessoais.

Assim temos a *frotagem* e a colagem estética em Ernst, o *dripping*\* em Pollock, a garatuja em Twombly, a apropriação\* em Beuys (figura 8), o apagamento em Rauschemberg etc. Tais procedimentos se caracterizam por ações diretas no suporte final da obra. São incorporados pelo gênero desenho, que passa a gozar do mesmo status da pintura, da escultura e da gravura e a se fundir a elas.

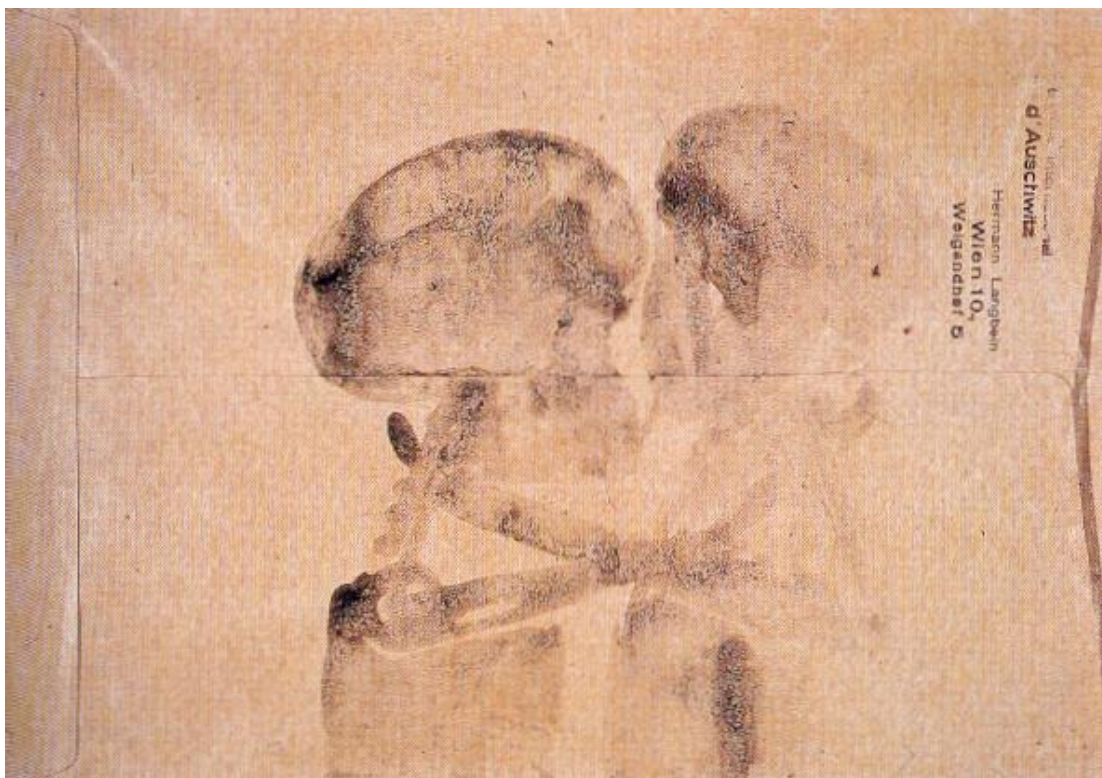


Figura 8: JOSEPH BEUYS, *A Morte e a menina* (1957). Nanquim e aquarela sobre envelope, 17 x 25 cm. Coleção Ludwig Rinn. Fonte: BORER, (2001, fig. 48)

A segunda vertente dá-se a partir da década de 1960. A linha é adotada como ente conceitual, não como expressão do gesto e o desenho é usado a partir de seu aspecto projetivo. Trata-se de desenhos feitos de maneira esquemática e modular, onde as marcas são arranjadas de acordo com um plano mestre. Esses planos (projetos) não pressupõem a execução feita pelo próprio artista.

O que a linha representa é priorizado, não a linha em si. De maneira geral, as marcas são agrupadas e os grupos tendem a ser repetidos serialmente. O desenho se torna menos matéria da espontaneidade (autográfica e grafológica) e mais dedutivo e conceitual em proposta e execução. Em Sol Lewit, esses desenhos invadem o espaço de exposição, já que são feitos diretamente na parede da galeria (figura 9).





Figura 9: *Wall Drawing*, Sol Lewitt, 1972. Fonte: UAVM.

Com toda a experimentação que se dá a partir da modernidade, parece não ser mais possível definir “invariantes do desenho” (HASS, p. 8). Pode-se desenhar sobre vários suportes: o papel, mas também a tela (Twombly), a parede (Sol Lewitt), a areia (Walter de Maria), o mar (Robert Smithson), o ar, etc. Pode-se desenhar conforme diferentes modalidades com todas as técnicas: o carvão, mas também o fogo, a dobradura, os recortes, etc.

Em uma seqüência natural, artistas se lançaram em novas aventuras de significação. Em 1966, Mel Bocker organizou uma exposição na *School of Visual Arts*, em Nova York, chamada “*Working Drawings and other visible things on paper not necessarily meant to be viewed as art*”, que mostrava, além de desenhos, anotações, fotocópias de notas de compras, partituras, cálculos matemáticos e outros objetos gráficos (DEXTER, 2005, p.7). Essa exposição propunha questionamentos sobre onde estaria realmente a arte: nos objetos expostos ou na própria concepção da exposição. Isso apresenta novos caminhos para o desenho

como, por exemplo, assumir a forma de um *ready-made*, à maneira de Duchamp, ou de inserir procedimentos tecnológicos, como a máquina de fotocópias, no universo da arte.

Assim, para entender o modo de existir do desenho na contemporaneidade deve-se admiti-lo como um gênero híbrido de possibilidades, que articula diferentes materiais, contextos e signos de ordem diversa, como os elementos concretos cotidianos, fotografias, palavra escrita, garatujas etc. Contudo não podemos deixar de considerá-lo como prática gestual grafológica (entendimento tradicional), ainda válida. O desenho como gênero híbrido configura o terceiro ponto de ancoragem da presente reflexão.

A partir do que foi exposto acima, pode-se dizer que uma nova linguagem das artes visuais surge dissolvendo as fronteiras entre a pintura, o desenho, os meios de reprodução e os objetos de uso cotidiano. Baseada em um campo expandido<sup>1</sup> que se caracteriza em um novo relacionamento entre essas disciplinas, potencializado pelo uso dos meios tecnológicos. Segundo ROSE (1992, p.11), a partir das novas formas de hibridação de gêneros e linguagens, a pureza formal do desenho não configura mais uma questão essencial nem uma preocupação. O desenho como um meio autônomo é apenas um aspecto das novas práticas artísticas.

O importante para entender a atual situação do desenho é que ele se tornou um dos principais elementos de uma nova linguagem e que opera com uma enorme variedade de disfarces [...] O desenho se afirmou tanto em termos de uma autonomia da linha como quanto em termos de um controle conceitual de outras disciplinas. (ROSE, 1992, p.8).

A natureza de desígnio do desenho se afirma na maneira como se tornou indissociável de outros gêneros tais como a pintura, o cinema, o vídeo, o design, a gravura, o *grafiti*, a *web*, etc. O desenho é um modo de articulação de significados básicos estruturais, seja por seu caráter de meio preparatório (esboço, desenho técnico), por sua qualidade de estrutura geométrica (perspectiva, desenho técnico, grades e diagramas), obras finalizadas ou por sua incompletude, liberdade e

---

<sup>1</sup> Expressão primeiramente utilizada por Rosalind Krauss em seu livro "*Sculpture in the Expanded Field*", 1979.

capacidade de hibridação. O caráter autográfico não é mais uma questão essencial frente a um ceticismo sobre a relevância da assinatura do gesto pessoal e do gênio do autor. Contudo, sua qualidade de gênero híbrido e inclusivo, e aberto a significações prevalece como uma estratégia contemporânea.

A tecnologia digital se estabelece como meio propício para tal estratégia. Através dos microcomputadores pessoais, dos programas do tipo editores gráficos, dos programas de edição de vídeo e de equipamentos periféricos de captação de imagem (*scanners* e câmeras fotográficas), e de impressão propiciam muitas possibilidades de interação e articulação de elementos de composição, muitos advindos da prática do desenho (resíduos, rasuras, borrões, etc.), interagindo com uma gama enorme de outros signos (fotografias, texturas, textos, etc.).

A mediação entre as técnicas de impressão, colagem, cópia, desenho, imagens fotográficas, mídia de massa e tecnologia digital são admitidos como uma contribuição para o enriquecimento da estética visual. Isso se assemelha ao modo como o desenho tradicional, no modernismo, misturou os meios da aquarela, pincel, caneta e tinta, aguada, colagem de papeis cortados, a colagem estética, a *frotage* ou a mistura do desenho com a pintura. Esses também foram procedimentos entendidos como constituintes de uma nova estética visual.

Segundo Rose (1992, p.11) o procedimento do pós-modernismo é o re-trabalho do estilo moderno. Ou seja, a personificação do estilo moderno serve como texto original. Recordações do passado integram iconograficamente a nova linguagem da arte e, na mediação da tecnologia, se transfiguram, alegoricamente. Como sugere Northron Frye's (apud OWENS, 2004, p.2), a alegoria é "um texto lido através de outro". No contexto do pós-modernismo nas artes visuais isso se dá na imagem apropriada, fragmentada, plural, complexa, com significado em aberto. Imagens e procedimentos são apropriados e transformados em outra coisa. Seu significado original é obscurecido e transmutado quando se agrega a tais imagens outro significado e esse é o objetivo do artista. A alegoria se define por ser uma estratégia pós-moderna da criação, inclusive da criação de imagens.

O resultado formal é uma fusão de vários elementos de origens distintas que passam a construir uma nova imagem, que pode ter vários planos ou camadas que expandem a sensação de planos de fundo. Formas “imperfeitas” apenas indicam novos significados. Essas imagens tendem para a fragmentação, o impreciso, o imperfeito e o incompleto, porque a resignificação se dá com a hibridização dos recursos e deslocamento de contextos e a pluralização dos significados por meio de significantes fragmentados. Por exemplo, o misto entre textual e visual: o cruzamento de fronteiras.

A tecnologia invadiu o Jardim: frente à mídia de massa e suas técnicas e com o advento da fotografia como um instrumento para o registro da primeira concepção do artista, o próprio desenho, como fazer artístico [autônomo] tem sido assaltado [...] dentro dessa área geral de agregação, existe uma enorme quantidade de jogos inerentes ao novo modo, e o desenho, com o seu enorme potencial de reescrever, tem se tornado um veículo primordial para essa alegoria pós-moderna. (ROSE, 1992, p.11).

Para uma estética pós-moderna, que passa a aceitar a fragmentação, o impreciso, a multiplicidade de interpretações, a ambigüidade e o híbrido, um estudo pode ser tão completo quanto qualquer outra obra acabada. A partir de sua incompletude, tendência ao hibridismo que o desenho mantém sua importância para a construção de significados em nossos dias.

Não se trata mais de um entendimento tradicional do desenho, embora ele ainda seja válido, mas quanto à experiência do desenho atuando como um campo expandido de possibilidades, de fronteiras difusas, de mistura e de incorporação do aleatório na articulação dos signos visuais e da criação de significados abertos às interpretações pessoais. Como veremos a seguir essa também configura uma condição para parte da produção atual do design gráfico.

## 2.2 O DESIGN GRÁFICO

Esse tópico busca entender a constituição do design gráfico como atividade profissional, revisando antecedentes históricos até a contemporaneidade, quando são identificadas estratégias mais recorrentes do design gráfico que tem relação com o que já foi visto sobre o desenho.

O uso do termo *design*, no Brasil, deve-se à incorporação, relativamente recente, do substantivo homônimo da língua inglesa. Aqui, esse termo passou a substituir a expressão Desenho Industrial. Em princípio, faz menção, um conjunto de conhecimentos e uma prática profissional relacionados à elaboração de projetos para a fabricação, por meios mecânicos industriais, de objetos padronizados.

O termo inglês tem simultaneamente dois sentidos: o primeiro, abstrato, diz respeito ao planejamento, à intenção ao desígnio; o segundo, concreto, refere-se à configuração, à ordenação, ao arranjo e à estrutura de algo. Isso não é restrito à ação humana, já que, em inglês, pode-se falar no design do universo ou de uma molécula (DENIS, 2000, p.17), assim como no design de uma espécie, resultado do processo de seleção natural (DAWKINS, 2001).

O design, como prática profissional, origina-se na separação entre a concepção e confecção dos objetos, que ocorreu a partir da primeira Revolução Industrial. Define-se como a elaboração de projetos para produtos destinados à fabricação mecânica, com padronização dos resultados, com produção em larga escala, com diminuição dos custos de produção e do produto final, com a satisfação de uma demanda e com a criação de novos mercados. (DENIS, 2000, p.17).

Na antiguidade já se utilizavam técnicas artesanais de produção seriada, como a modelagem de cerâmicas e a fundição de metais, que permitiam resultados padronizados e em escala. Contudo, têm-se como peças chave para a transformação dos meios de produção os adventos da imprensa de tipos móveis, mais antiga, que data do século XV, e a indústria têxtil do séc. XVIII. Ambos os processos pressupunham etapas distintas entre elaboração e execução, com a



fabricação de objetos por meios mecânicos e com a padronização dos resultados obtidos (DENIS, 2000, p.17).

Aconteceu na Europa entre os séculos XVIII e XIX uma série de transformações nos meios de fabricação, tão profundas e tão decisivas que costumam ser conceituadas como o acontecimento econômico mais importante desde o desenvolvimento da agricultura. Essas mudanças acabaram ficando conhecidas como Revolução Industrial, justamente como forma de chamar a atenção para o impacto tremendo que exerceram sobre a sociedade, o qual só encontra eco na ruptura radical com o passado efetuada pela Revolução Francesa. O termo se refere essencialmente à criação de um sistema de fabricação que produz em quantidades tão grandes e a um custo que vai diminuindo tão rapidamente que passa a não depender mais da demanda existente, mas gera seu próprio mercado. (HOBBSAWM, 1964, p.50, apud DENIS, 2000. p.18).

A dificuldade de descrever com exatidão o momento em que acontece a mudança do sistema de produção artesanal para o industrial deve-se ao fato de que isso se deu de forma heterogênea, tendo acontecido em diferentes épocas em diferentes regiões. Sabe-se que a Inglaterra foi o berço dessa transformação, devido a uma confluência de fatores “demográficos, sociais, tecnológicos, geográficos, culturais e ideológicos, nenhum dos quais explica por si só a precedência inglesa” (DENIS, 2000, p.17). Não se considera relevante descrever aqui pormenores da transformação dos meios de produção advinda da Revolução Industrial, mas sim ter em mente que o enorme aumento de produção provocou também enormes mudanças nos meios econômicos e sociais. Por exemplo, a produção de tecidos de algodão aumentou 5000% na Inglaterra, entre 1780 e 1850, com a substituição das oficinas artesanais pelas fábricas (DENIS, 2000, p.21).

Como sugere Pevsner (1995, p.32), “o grande aumento da produção está associado à perda da qualidade estética dos produtos, mas isso em si é uma justificativa simples demais”. Todo o sistema social medieval foi transformado, o que acabou com “uma classe de patrões cultos e ociosos e com a classe de artesãos cultos” (PEVSNER, 1995, p.32). A transição das artes aplicadas (artesanato) da forma medieval para uma forma de produção moderna (industrial) inicia no século

XVI e, a partir de 1760, há um rápido aperfeiçoamento técnico. Mas essa transição é fruto também da mudança de espírito que impulsiona o surgimento da Modernidade.

Isto se deve sem dúvida à profunda modificação espiritual que começou com a reforma, ganhou força durante o século XVII e se tornou dominante no Século XVIII. O racionalismo, a filosofia indutiva e a ciência experimental foram os aspectos mais importantes da atividade européia da Idade da Razão. (PEVSNER, 1995, p.31).

No artesanato medieval a concepção e confecção dos objetos e utensílios eram realizadas por um profissional, o artesão, formado em corporações e os objetos que produzia eram frutos de um grande aprimoramento técnico e estético. Contudo, mesmo que estivesse inserido em uma linha de produção (oficinas artesanais), sua produção dava-se em séries de baixa escala. Segundo Pevsner (1995, p.32), com a industrialização, a produção de objetos em larga escala se distancia do aprimoramento técnico e estético do artesão medieval e passa a reproduzir e exagerar a ornamentação dos estilos medievais das artes e da arquitetura.

No meio dessa corrida desenfreada não havia tempo para aperfeiçoar as inúmeras inovações que iam cair nos braços de produtores e consumidores. Depois da desaparecimento do artesão medieval, a qualidade artística de todos os produtos passou a depender de fabricantes incultos. (PEVSNER, 1995, p.32).

Isso produziu uma reação, por parte de artistas e teóricos, que passaram a refletir sobre a estética desses objetos (PEVSENER, 1995, p.31). Surge uma crescente necessidade de aprimoramento estético dos produtos industriais, e com isso, surgem também profissionais dedicados a sua elaboração. Os primeiros profissionais a desempenharem tarefas semelhantes às funções de um designer (elaboração de projetos para a produção industrial) emergiram do processo produtivo. Eram aqueles operários promovidos aos cargos de controle e concepção por sua experiência ou habilidade (DENIS, 2000, p.17), os próprios fabricantes (PEVSNER, 1995, p.32), artistas e artesãos que se adaptaram aos processos de produção industrial (HOLLINS, 2000, p.5).

Em relação ao Design Gráfico, de fato, antes do estabelecimento da profissão e dos procedimentos gráficos contemporâneos, o planejamento da comunicação gráfica era feito por profissionais inseridos no processo de produção ou artistas comerciais ou artistas gráficos: letristas que desenhavam os tipos de letras; tipógrafos que selecionavam os tipos e planejavam a disposição das manchetes e blocos de textos, atribuindo hierarquia à informação; ilustradores que produziam todo o tipo de imagens, desde diagramas mecânicos até desenhos de moda; técnicos especializados em funções específicas como, por exemplo, transpor pinturas para matrizes de impressão, separando cada cor em uma matriz; impressores litográficos, etc. Muitos artistas comerciais das artes gráficas reuniam várias dessas habilidades (HOLLINS, 2000, p.1 e p.3).

A transformação do operário habilidoso em um profissional liberal, afastado da experiência produtiva de uma determinada indústria e capaz de elaborar projetos genéricos, se deve a um “longo processo evolutivo que teve seu início na organização das primeiras escolas de design no século XIX e que continuou com a institucionalização do campo ao longo do século XX” (DENIS, 2000, p.18).

A Bauhaus, primeira e principal escola de design, foi criada em 1919, na República de Weimar, após a derrota da Alemanha na I Guerra Mundial e da assinatura do Tratado de Versalhes. Até hoje é entendida como um marco da origem do design. Esforçou-se por renovar o potencial formal e social dos objetos. Foi uma união de estudantes, professores e administradores sempre em transformação e frequentemente dividida. Seu legado constitui um modelo teórico baseado na visão como sentido autônomo de percepção e na abstração como meio para a busca da essência de uma linguagem visual universal (LUPTON e MILLER, 2008, p.6).

A ideologia da Bauhaus formalizou um Curso Básico que se propunha a desenvolver nos estudantes uma “base indispensável a toda produção artística” (LUPTON e MILLER, 2008, p.9). Esse Curso Básico buscava desenvolver uma “linguagem visual abstrata e abstratizante” (LUPTON e MILLER, 2008, p.9), capaz de prover bases teóricas e práticas para qualquer prática estética, baseada em aspectos irreduzíveis, essenciais, fundadores e originais da visualidade. Almejava

atingir verdades fundamentais do mundo visual e aplicar isso nos projetos de objetos. Isso caracteriza o caráter revolucionário da Bauhaus.

Como sugere Gruszynski (2007, p.52), a integração do produto artístico e industrial teve, em um primeiro momento, tal caráter revolucionário, advindo da “esperança de um novo tempo baseado em uma nova relação com os objetos” Posteriormente, essa relação se torna preponderantemente estratégica e corporativa, como modo de atribuir valor econômico aos objetos por seu caráter estético e simbólico (GRUSZYNSKI, 2007, p.52), criando objetos de desejo.

Para Lupton e Miller (2008, p.9), o esforço da Bauhaus para renovar o potencial formal e social do design traz a sensação de que muitos caminhos férteis foram oferecidos, mas não perseguidos e que suas idéias de vanguarda foram neutralizadas pela incorporação de seus preceitos por uma cultura corporativa. Suas formas e cores se tornaram matéria dos logotipos da maioria das grandes empresas, criando um padrão por vezes impositivo e repressor das mudanças.

### **2.2.1 O estatuto do desenho na Bauhaus**

J. Abbot Miller, em seu ensaio “Escola elementar” (LUPTON e MILLER, 2008, p.8), descobre os predecessores da teoria modernista do design da Bauhaus na reforma educacional do século XIX, onde autores propunham a decomposição da experiência visual em elementos geométricos simples e repetitivos como o triângulo, o quadrado e o círculo, e no uso de grades, compostas por pontos ou linhas.

Por outro lado, Ellem Lupton, no ensaio “Dicionário visual” (LUPTON e MILLER, 2008, p.26) examina algumas das estratégias do design da Bauhaus, relacionadas ao ideal de uma linguagem visual universal autônoma, “livre das limitações culturais da escrita alfabética”, cunhada por Kandinsky na sentença “triângulo amarelo, quadrado vermelho e círculo azul”.

Como sugerem Lupton e Miller, o desenho se estabelece como área legítima da educação infantil desde a publicação de “ABC da *Anschauung*”, de Cristoph Buss,

em 1803. Outros autores da época também defendiam o desenho como uma forma de escrita paralela à escrita alfabética. Pestalozzi inaugura no século XIX o interesse pelo desenho pedagógico. Seu método baseava-se em uma crença de que o “quadrado era base de todas as formas, e que o método do desenho deveria basear-se na divisão de quadrados e curvas em partes” (ASHWING, 1981, p.56, apud LUPTON e MILLER, 2008, p.10).

[Pestalozzi] procurou desmembrar a complexidade da natureza em suas formas constituintes [...] para identificar e elementalizar a geometria subjacente ao mundo visual de forma assimilável pela criança. (ASHWING, 1981, p.16, apud LUPTON e MILLER, 2008, p.10).

Ramsauser em “Tutor de desenho”, 1821, cria um método de desenho baseado na idéia de um código gráfico reduzido, ou um alfabeto do desenho. Parte da idéia das formas principais (*Hauptformen*) que “representam a essência abstrata dos objetos físicos” (ASHWING, 1981, p.56, apud LUPTON e MILLER, 2008, p.10). A tipologia proposta por esse autor consiste em três formas principais: objetos em repouso (objetos eretos e deitados), objetos em movimento (formas direcionais, setas, objetos em rotação, etc.) e objetos que combinam movimento e repouso (formas flutuantes como um barco ou que pendem como um galho).

O interesse pelos métodos pedagógicos de desenho do início do século XIX foi reavivado pelos mestres da Bauhaus: Klee, Kandinsky, e Itten. Tais métodos entendiam o desenho como uma disciplina normativa e instrumental para a socialização da criança. Embora almejassem a representação naturalista, empregavam estratégias analíticas que seriam ecoadas mais tarde nas obras desses mestres. Kandinsky, por exemplo, isola os elementos da construção pictórica (ponto, linha e plano) e identifica uma gramática de linhas, atribuindo-lhes poder emotivo, em vez de uma função estritamente descritiva, baseado na tipologia, acima citada, proposta por Ramsauser (ASHWING, 1981, p.16, apud LUPTON e MILLER, 2008, p.10).

Outro método de desenho, o de Fredrich Froebel, 1826 (LUPTON e MILLER, 2008, p.12), adota duas estratégias: o desenho em pontos e o desenho em rede. O

desenho em pontos consistia em uma retícula de pontos com intervalos eqüidistantes no papel do estudante similar a retícula presente na lousa do professor. O desenho em redes era baseado em uma grade gerada pela ligação desses pontos. A adição de números aos pontos ou aos eixos da grade permitia o professor ditar desenhos (LUPTON e MILLER, 2008, p.12). Esses métodos baseavam o aprendizado da escrita na ligação de pontos, indicando o quanto os educadores entendiam o desenho e a escrita como disciplinas paralelas.

Frequentemente ensinados com o auxílio de cânticos ritmados, esses exercícios eram vistos como práticas disciplinares para desenvolver destreza e habilidades analíticas que beneficiavam seus alunos em todas as áreas de atuação – não apenas na representação visual. (LUPTON e MILLER, 2008, p.12)

O uso da grade foi extensão da crença em uma dependência do processo perceptivo humano a conceitos como horizontalidade e verticalidade. Froebel achava que existia uma correspondência entre a estrutura da grade e o modo de recepção da imagem pela retina. Seu método consistia em desenhar figuras geométricas em uma lousa quadriculada, que seriam repetidos pelos alunos em folhas também quadriculadas. Eram exercícios que buscavam reduzir a complexidade do mundo a componentes simplificados. À medida que os exercícios iam evoluindo, os elementos geométricos se transformavam em representações naturalistas (LUPTON e MILLER, 2008, p.12).

A grade aparece tanto ao longo dos escritos pedagógicos de Klee quanto em sua arte. Klee descreve a grade como “possuidora de um ritmo estrutural muito primitivo”, com a qual os elementos podem ser transferidos de um lugar para outro com segurança (KLEE, 1981, p.22). Como ferramenta de transferência, a grade é concebida como algo neutro e invisível e sua regularidade é condição para seu funcionamento. Contudo, Klee reviu a grade como algo ativo, com variações em sua estrutura estável. Sabe-se, por experiência própria, que a flexibilização da grade é, até hoje, uma estratégia muito útil para a elaboração de peças gráficas *arejadas* (figura 10).



Figura 10: Flexibilização da grade. Fonte: MAT

Por outro lado, Itten “procurava liberar a criatividade de seus alunos por meio de um retorno à infância, introduzindo explorações elementares de formas e materiais, automatismo, desenho cego, movimentos rítmicos de desenho e uma abordagem intuitiva e mística”. O método de Itten era baseado em estudos sobre a infância da imagem que consideravam a produção infantil e os objetos produzidos por adultos em culturas não industrializadas e não ocidentais como registros de uma experiência original e primária da visão. Os artistas influenciados por essa premissa, recorriam aos desenhos infantis e ao primitivo como “fontes de expressão verdadeira e imediata” (LUPTON e MILLER, 2008, p.23 e p.24). A seguir vemos uma peça gráfica criada por Itten onde a caligrafia demonstra certo automatismo e desordem, determinando uma visualidade bastante expressiva (figura 11).

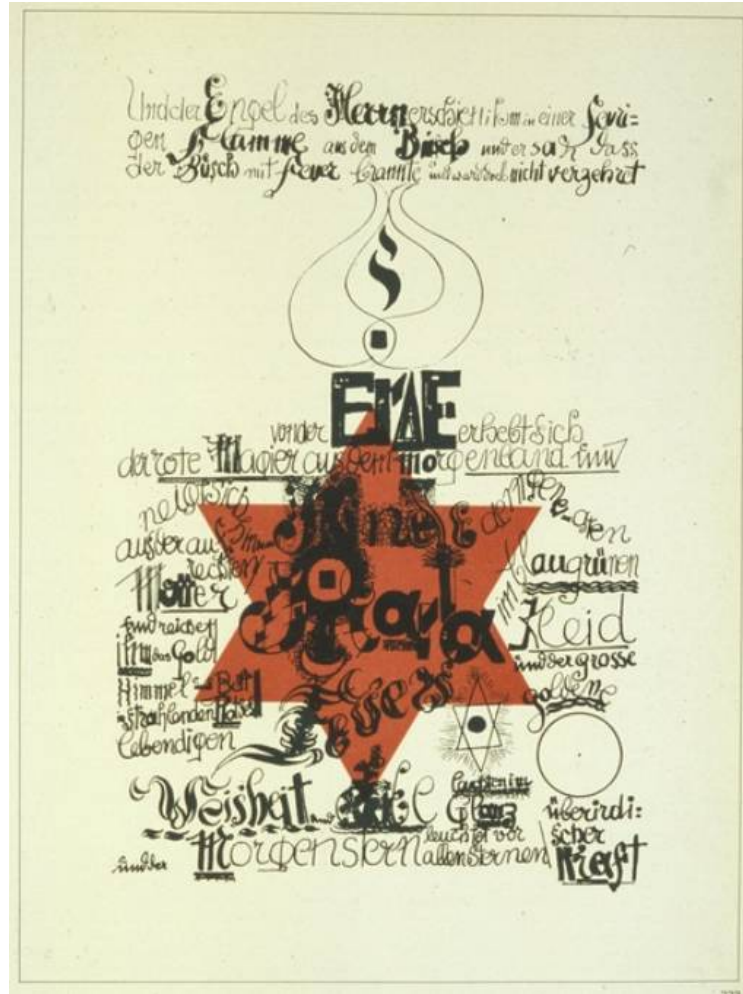


Figura 11: Johannes Itten. *Spruch*. Litografia, 1921. Fonte: MEMBERS

Conforme sugere Miller (LUPTON e MILLER, 2008, p.24), o retorno às origens e aos impulsos primitivos, defendidos pelo método de Itten foram, ao mesmo tempo, sua maior contribuição e a razão de sua saída da Bauhaus. Houve críticas direcionadas as suas influências expressionistas.

A mudança em direção a uma geometria mais sóbria, de contornos rígidos, tem sido descrita como uma racionalização progressiva da pedagogia da Bauhaus. Entretanto, é possível ver essa racionalização da forma como uma tentativa de quebrar a associação entre o elementarismo e expressionismo, especialmente tendo em conta que os conservadores opositores da escola costumavam igualar expressionismo a comunismo, boemia e influências estrangeiras” (LUPTON e MILLER, 2008, p.24).



Itten, Klee e Kandinsky buscaram descobrir as origens da linguagem visual em geometrias básicas, cores puras e abstração, em práticas pedagógicas que possuíam simultaneamente caráter científico e expressivo. Objetivaram o estudo das formas, cores e materiais voltados à constituição de uma ciência da arte que constituíram construções teóricas a respeito de leis primordiais da forma visual que, supostamente, operam a parte da história e da cultura.

Nos livros de Kandinsky, Klee, Moholy-Nagy, entre outros, gráficos informativos funcionam como modelos para uma nova estética, ao mesmo tempo didática e poética. Grades e gráficos constituíram para esses mestres um ramo privilegiado do signo. Eram vistos como base de uma escrita visual não ilusionista e de compreensão universal: uma linguagem visual (LUPTON e MILLER, 2008, p.23 e p.24).

O desenho foi o meio essencial para o projeto da Bauhaus para uma linguagem visual, já que suporta tanto investigações a partir de uma verdade geométrica e científica, quanto impulsos primários, expressivos e abstratos. A palavra “gráfico” refere-se tanto ao desenho como à escrita. Esses são gêneros diferentes que usam meios semelhantes. O padrão formado pelo gráfico é percebido como uma *Gestalt* (forma ou imagem simples).

*Bloco de notas pedagógico*, de Paul Klee (1925) e *Ponto e linha sobre o plano*, de Wassily Kandinsky, ambos publicados pela Bauhaus, são cartilhas da gramática de uma escrita visual. *Linguagem da visão*, de Gyorgy Kepes (1944) e *Visão em movimento*, de Lászlo Moholy-Nagy, usam a psicologia da *Gestalt* para emprestar à linguagem da visão um conceito científico. Ambos foram escritos na Escola de Design de Chicago, fundada como a ‘Nova Bauhaus’. Desde então a psicologia da Gestalt tornou-se uma fonte teórica dominante para o ensino básico de design (LUPTON e MILLER, 2008, p.26).

A partir das premissas da Bauhaus, amparadas teoricamente pela psicologia da Gestalt, autores como Donis A. Dondis (1997) e Wucius Wong (1992) elaboram conceitos sobre uma linguagem visual com a articulação concatenada e evoluída de elementos de desenho (ponto, linha, plano, cor, textura, etc.) arranjados de acordo

com uma “sintaxe visual” que propõe estratégias de composição como, por exemplo, os contrastes formais (claro/escuro, estático/dinâmico, positivo/negativo etc.).

Contudo, mesmo que as imagens apelem para uma faculdade natural da percepção antes que para a convenção cultural, ou seja, que a resposta que evocam seja mais sensível e emocional que intelectual, isso explica somente em parte a maneira como se criam significados a partir de imagens. Na pós-modernidade o contexto social e cultural não pode ser desvinculado da fruição.

### **2.2.2 Design Gráfico e significado das imagens / mensagens**

Ao longo do tempo, com o avanço da indústria e com a especialização das funções nos meios de produção e reprodução, o design se estabeleceu como atuação profissional e como disciplina, com um conjunto próprio de conhecimentos técnicos, mercadológicos e criativos. Hoje em dia, temos uma grande quantidade de subdivisões do design. Cada uma delas tem origem na especialização da prática profissional e, a partir disso, configura um novo campo de estudo específico como: design de produtos, design gráfico, design de superfície, design de *web*, design informacional, design de embalagens etc.

O design gráfico se estabelece como área de atuação profissional na modernidade e está vinculado à Revolução Industrial e à elaboração de projetos para a confecção mecânica e seriada de objetos dedicados à comunicação impressa, como os cartazes, livros, revistas, etc. Porém, sua origem está nas diversas maneiras, estabelecidas ao longo da história, de dispor o conhecimento em uma forma gráfica.

As mensagens adquirem forma gráfica a partir de sistemas de signos. Quando reunidos, os signos gráficos, como as linhas de um desenho, os pontos de uma fotografia, as letras de um alfabeto, formam imagens que, inseridas em um contexto, são motivos para interpretações. O design gráfico é a arte de criar ou escolher tais signos, combinando-os em uma superfície predominantemente bidimensional para transmitir uma idéia (HOLLINS, 2000, p.2).

As imagens gráficas são mais do que ilustrações descritivas de coisas vistas ou imaginadas. São signos cujo contexto lhes dá um sentido especial e cuja disposição pode conferir-lhes um novo significado. (HOLLINS, 2000, p.2)

Os signos não carregam significados em si, mas é a relação com o contexto que lhes traz sentido. O designer gráfico trabalha com signos de ordem variada: a palavra escrita, elementos tipográficos (forma das letras), a fotografia e a ilustração, os elementos de desenho (linhas, pontos, planos, formas, texturas, etc.) além dos materiais e formatos das peças gráficas e da maneira como essas são produzidas. Esse conjunto de signos é articulado para criar contextos de transmissão de significados e para estimular a adesão de uma audiência a esses significados. Essa adesão pode ser conseguida através de procedimentos retóricos persuasivos, segundo a teoria de Flávio Vinícius Cauduro.

[...] o design gráfico é um processo de busca de soluções para problemas de comunicação, que procura inventar assim como re-articular signos visuais. O design tenta aperfeiçoar os aspectos estéticos (icônicos, emocionais e subjetivos), persuasivos (indicativos, factuais e contextuais) e informativos (simbólicos, convencionais e comunitários) das mensagens (discursos). (CAUDURO, 1998 A, p.63).

A elaboração de mensagens gráficas configura uma prática baseada em sensações subjetivas a respeito dos signos visuais e da temática dos discursos. Tende a ser passível de identificação e verificação através de indicações factuais e concretas, de procedimentos técnicos, trabalho e geração de alternativas. Para então se tornar generalizável, habitual, replicável, aceita e compartilhada simbolicamente por um grupo ou comunidade.

A palavra escrita é um signo essencial para o design gráfico. Como registro, ela não comporta uma grande variedade de nuances e inflexões relativas à fala (HOLLINS 2000, p.3). Ao longo da história têm-se tentado romper essas limitações com um repertório de procedimentos criativos e de composição especialmente caro aos designers gráficos como: ampliar ou reduzir a escala de determinadas palavras

em relação a outras, escolher diferentes desenhos de letras, cores, espessuras, ornamentos, ordenamentos, agrupamentos, alinhamentos, espaçamentos de letras, linhas e blocos, ritmos de leitura etc.

Da mesma forma os outros elementos de composição de uma peça gráfica (fotografias, ilustrações, elementos gráficos etc.) são submetidos à mesma lógica. Todos esses procedimentos estão relacionados a um anseio de não só transmitir a mensagem, mas também dar-lhe uma expressão única, portanto original (HOLLINS, 2000, p.1).

Os procedimentos envolvidos na articulação dos signos estão na essência de toda a criação em design gráfico. Essa criação se caracteriza pela geração de alternativas que solucionem melhor os problemas de comunicação estabelecidos previamente pelo cliente, por exemplo: criar uma peça que divulgue determinado evento para determinada audiência, dispondo a informação de maneira clara, chamando a atenção quando colocada junto com peças da concorrência e transmitindo (geralmente com imagens) determinado conceito.

Embutidos nesse problema inicial estão várias questões. Como transmitir determinado conceito em imagens? Como essas imagens coexistirão com a informação textual? Como chamar a atenção da audiência e persuadi-la? O que essa audiência espera de uma peça gráfica? Como cumprir essas expectativas de transmissão de certo conteúdo e, ao mesmo tempo, surpreender a audiência com alguma inovação? O conceito formulado inicialmente pelo cliente realmente condiz com suas necessidades de comunicação? Os signos selecionados (pelo cliente ou pelo designer) realmente suprem essas necessidades?

Todas essas questões podem ser respondidas a partir da geração de alternativas de composição e articulação dos elementos. Essa se caracteriza por ser um processo de variação e seleção, onde os conceitos são formulados, reformulados, testados e evoluem. Antes disso existem conceitos *a priori*, nem sempre suficientes para se estabelecer estratégias para a solução de um problema de comunicação, pois podem ser imprecisos ou erroneamente construídos.

Francisco Homem de Melo (MELO, 2003, p.96) afirma que o “movimento de vaivém entre conceito e solução de *desenho* costuma ocorrer como um processo indissolúvel, sendo difícil separar aquilo que é conceito daquilo que é *desenho*”. Essa afirmação iguala o desenho ao trabalho de construção de alternativas no design gráfico que se dá em um fluxo entre conceituação e criação de soluções gráficas. O desenho aqui deve ser considerado de maneira ampla, conforme já foi visto anteriormente, como a articulação de um conjunto variado de signos e não apenas como uma prática gestual.

Se por um lado o design gráfico tem em essência um anseio pela originalidade, por outro, ao depender do entendimento por parte de uma audiência, precisa reproduzir uma série de convenções e argumentos já estabelecidos. A transmissão da mensagem depende de um conjunto formado por “estereotipações, conformidades, repetições, redundâncias e convenções que suportam e possibilitam a comunicação” (CAUDURO, 1998 D, p.7) dentro de uma comunidade ou meio social, ou seja, dos determinantes culturais.

Contudo, a originalidade pressupõe uma maneira peculiar de abordar essas convenções. Em última instância isso define um estilo pessoal. Essa dialética entre inovação e convenção configura um problema essencial para a prática do designer gráfico. Diferente do desenho artístico contemporâneo, muitas vezes feito diretamente no suporte final, sem visar uma solução de problema de comunicação, o designer gráfico, a partir da geração de alternativas, busca a compreensão por parte de uma audiência, o cumprimento de uma demanda comercial e a perfeita realização de seu projeto via produção industrial. Esses fatores condicionam sua criação. Faz isso a partir de desenhos preparatórios ou, como é usual nos dias de hoje, com ações diretas nos arquivos de programas computacionais do tipo editores gráficos, onde se pode articular uma ampla gama de signos como fotos, tipografia, gráficos etc.

De acordo com a teoria da retórica da persuasão, de Cauduro, na pós-modernidade, longe dos anseios modernos de estabelecer regras fundamentais para uma comunicação universal, o design gráfico volta-se, em parte, para o trabalho de geração de alternativas de comunicação que buscam a significação em aberto,

destinadas a audiências específicas em contextos particulares, que participam ativamente da atribuição de sentidos às mensagens, conforme se verá adiante. De maneira análoga, essas características podem ser percebidas também na produção do desenho contemporâneo. Isso caracteriza um conjunto de estratégias para a criação de imagens comuns para parte das duas áreas estudadas aqui.

No design gráfico atual, tais estratégias, em grande parte, são suportadas pela tecnologia digital. Essa pode, à medida que se faz necessário, abranger a criação de uma peça gráfica desde os primeiros esboços até a finalização. O uso de desenhos preparatórios, feitos à mão, é uma opção a mais para o designer gráfico e depende de suas preferências e aptidões. O fato de que o design gráfico atual lida com uma quantidade variada de signos, em especial a fotografia e a tipografia, parece distanciar a elaboração de peças gráficas da necessidade de desenhar a mão. Essa tecnologia, através dos computadores pessoais, dos programas computacionais do tipo editores gráficos e dos equipamentos periféricos de captação de imagens e de impressão, é mais apropriada para a prática do designer gráfico.

A seguir serão descritas as características e estratégias para a elaboração de imagens na pós-modernidade, selecionadas para a presente reflexão, segundo a teoria da retórica das imagens, de Flávio Vinícius Cauduro. Em seguida será descrita a tecnologia digital que dá suporte ao design gráfico hoje em dia e como ela influencia a prática profissional e o resultado formal das peças gráficas que vemos hoje.

### 2.3 CARACTERÍSTICAS DAS IMAGENS CONTEMPORÂNEAS

Sabe-se que o sujeito contemporâneo das grandes cidades é submetido constantemente a um grande número de imagens, em grande parte destinadas à promoção do consumo. Essas imagens, difundidas por diversos meios com os quais esse sujeito se relaciona cotidianamente (cinema, TV, *outdoors*, cartazes, jornais e revistas, livros e folhetos, páginas da *web* etc.) o familiarizam com as proposições de significado que veiculam, e estão em constante competição por sua adesão a essas proposições (CAUDURO, 2007, p.273).

O constante esforço de conquistar a atenção do sujeito à determinada mensagem, a fim de transformá-lo em consumidor, introduz um ritmo intenso e incessante de mudanças no contexto social e no próprio sujeito. Esse sujeito, que tem suas crenças e valores em contradição com novos significados, veiculados pelas imagens e mensagens das chamadas mídias de massa, torna-se um sujeito *en procès*, ou seja, em constante julgamento e mudança de suas crenças, valores, gostos pessoais, estilo de vida, etc. (CAUDURO, 2007, p.274). O sujeito contemporâneo está em constante e rápida transformação.

A contemporaneidade é marcada pela despreocupação a respeito da permanência de crenças e valores e por um cultivo da diferença, da mudança, do relativismo e da complexidade. Fruto e causa de um ciclo acelerado de mudanças nos significados, a transformação dos significantes parece obedecer a um conjunto de estratégias que confrontam as premissas modernas como *less is more*, *form follows function*, *ornament is crime*, *legibility always come first*. (CAUDURO, 2007, p.274).

Como se verá, as estratégias citadas por Cauduro introduzem, no contexto das mensagens e imagens, signos imprecisos, mutáveis e abertos a interpretações. Nesse contexto, a prática do design gráfico, assim como a das artes visuais, tem apresentado importantes mudanças estéticas. Tais mudanças se caracterizam pela apropriação, o *site-specific* (a ação pensada para um espaço específico), o efêmero (a preferência pela impermanência, tanto física da obra, quanto de seus

significados), a acumulação (a profusão e sobreposição de significantes e significados das mensagens), a fragmentação (a desconstrução da boa forma), a hibridização (a utilização e coexistência de formas e significados díspares), a performance (a ação no lugar do objeto), etc.

Tais mudanças se estabelecem de modo crítico em relação à utopia do espírito moderno (e da tradição humanista de modo geral) de que o indivíduo, de posse da razão e da técnica, transformaria o mundo em busca de uma sociedade idealizada, justa e democrática. A condição pós-moderna caracteriza-se basicamente pela crescente descrença do sujeito contemporâneo na validade das metanarrativas e dos cânones tradicionais (LYOTARD, 1984, apud CAUDURO, 2007, p.274). A palavra de ordem da pós-modernidade é a incredulidade.

Certamente não se pode considerar a pós-modernidade, bem como a modernidade, como um bloco monolítico de ideais e crenças, mas sim como a confluência de sujeitos diferentes para a compreensão de alguns conceitos. O próprio modernismo nas artes tratou de se contrapor à permanência de dogmas, no Dadaísmo por exemplo, ironizando a arte e o gênio do autor com estratégias tais como as apropriações, as colagens e os *ready-made*\* etc. Contudo, para grande parte do design e da arquitetura modernistas, a teoria da *Gestalt* sobre a psicologia da percepção humana da forma e a pintura concreta (Kandinsky, Mondrian, Malevich etc.) constituiu conceitos chave para o projeto de objetos harmônicos, destinados a um “homem universal” (GRUSZYNSKI, 2007, p. 57).

Para Winson (apud CAUDURO, 2007, p.274), a pretensão de que valores e significados, bem como suas formas significantes podem ter um entendimento universal é o ponto cego da modernidade: “como acreditar na validade de verdades universais únicas se há tanta diversidade cultural no mundo, no tempo e no espaço?”

[...] um signo, uma forma, um texto, não podem mais continuar sendo considerados como simples veículos ou receptáculos para o transporte e propagação de um *conteúdo*, sentido, ou significado único, fixo, pré-determinado; porque sinais materiais só “contêm” a si mesmo, passando a



produzir *sentido* ou significado somente quando interpretados, isto é, só depois de *conectados* com outros sinais, presentes no texto (*in praesentia*) e/ou na memória do sujeito interpretante (textos *in absentia*). Portanto, o que sempre nos surge pela frente são *marcas* sem significação e que só passam a ter sentido quando e se as interpretarmos. Logo, *signos não podem ser enviados, mas apenas recebidos* (HARLAND 1987, p.132, apud CAUDURO, 1998, p.67)

Na pós-modernidade, o convívio com a diferença, a mudança, o relativismo e a complexidade das crenças e valores são aceitos e estimulados. Seria uma tentativa de conviver com a descrença de que a ciência e a tecnologia agem exclusivamente para melhorar nossas vidas. O aspecto negativo da era moderna (o nacionalismo totalitário, as guerras, o holocausto, a depredação do meio ambiente e a incapacidade de suplantar o imperialismo, a miséria, o racismo etc.) tratou de desacreditá-las frente a um sujeito pós-moderno que revê o passado e se questiona quanto ao custo do progresso (GRUZINSKI, 2007, p. 57).

Ao rejeitar uma visão idealizada e estática da verdade, o sujeito pós-moderno se vê frente à possibilidade de uma “verdade dinâmica” (mutante), caracterizada pela efemeridade, diversidade e relatividade do conhecimento e pela pluralidade de perspectivas, sentidos, métodos e valores. (CAUDURO, 2007, p.276).

Como consequência da pluralidade, existe a preferência e apreço a situações de duplo sentido, a interpretações não-consensuais, atitudes irônicas e críticas em relação às grandes narrativas (teorias científicas, mitos religiosos, nacionalismos, culturas hegemônicas e dogmas profissionais) que se propõe a abarcar e explicar a totalidade das coisas. A pós-modernidade, ao invés de tentar explicar a realidade, tenta interpretá-la, sob pontos de vista diversos. Ao invés de métodos baseados em leis universais, adota modos de pensar e representar que enfatizam a pluralidade de entendimentos, “caracterizados pelas montagens ao invés da perspectiva, a intertextualidade ao invés da referência, as parcialidades ao invés de totalidades abrangentes” (CAUDURO, 2002, p.277).

Parece óbvio que podemos transcender o entendimento do que foi visto até agora sobre a pós-modernidade para os meios visuais e atuais estratégias pós-

modernas de significação, tanto na arte (e no desenho artístico), como no design gráfico contemporâneos.

São estratégias transgressoras que o modernismo já havia experimentado na sua ânsia de encontrar sempre novas formas de romper com o passado e ser sempre inovador e progressista. As estratégias pós-modernas recontextualizam sem romper, em uma lógica de co-existência. Criticam a busca do novo a todo custo, proposta pela *avantgarde*, assim como desconstroem, através de pastiches e simulacros, a exaltação da genialidade e da criatividade do artista que procurava excluir a participação da audiência e do seu contexto na interpretação das obras (CAUDURO, 2007, p.277). As transgressões pós-modernas recriam, reinventam e o novo surge quase como um evento somatório ou coletivo.

O formulador de imagens pós-modernas está perfeitamente consciente da inevitável relatividade dos significados dos discursos visuais que constrói. E por isso esses discursos geralmente propõem jogos interativos e interpretativos às suas audiências, reconhecendo que os sentidos produzidos tendem a ser cada vez mais circunstanciais e instáveis, sendo, em consequência, inevitável o aparecimento de certas ambigüidades e paradoxos. (RAHDE, 2005, p.199).

Contudo, no design gráfico, as estratégias pós-modernas não excluem muitas conquistas modernistas, que continuam vigentes em grande parte das peças gráficas produzidas nos dias de hoje. A legibilidade, por exemplo, embora contestada na obra de designers como April Greiman, David Carson e Neville Brody, entre outros, continua sendo necessária, na grande maioria dos casos, para cumprir a função do design gráfico de comunicar. Configura uma estratégia usual, pois se insere naquele conjunto de prescrições e conformações essenciais à comunicação.

Quando as formas, grades e cores da Bauhaus aparecem no design contemporâneo, operam como signos que carregam, através da citação, significados vinculados a um entendimento histórico: artístico, básico, modernista, etc.

[...] se o sujeito contemporâneo é um sujeito de identidade cambiante, descentrada, fragmentada e contraditória, nada mais natural que esses sintomas também apareçam nas representações visuais que ele/ela produz e consome. Mesmo assim, nessa mistura de estilos que caracteriza a pós-modernidade, continuam a aparecer representações que são soluções modernistas, pois o pós-modernismo não as exclui ou privilegia *a priori*. (RAHDE, 2005, p.199).

A escolha por configurações de textos (fontes, espaçamentos, alinhamentos) de difícil leitura ou pela integração de textos com ilustrações pode ser incoerente com o aspecto funcional da comunicação, por outro lado instiga o leitor a “decifrar” as mensagens de maneira ativa. Nesse contexto, designer e audiência compartilham a atribuição de sentido de tais mensagens. Para uma audiência ávida por provocações, esse tipo de estratégia é bem vinda, já que quebra, de maneira lúdica, a monotonia formal da mensagem estereotipada.

A rejeição da superioridade da interpretação e intenções do “autor” sobre as demais nivela e põe em disputa os vários sentidos produzidos, acarretando a aceitação do imprevisível e do casual, o que dá espaço para a incorporação de eventuais traços do azar e de outras manifestações materiais aleatórias e indecidíveis (propositais? erráticas?), como “ruídos”, “impurezas” e “falhas”, que continuam sendo inaceitáveis à ideologia purista dos racionalistas. (RAHDE, 2005, p.199).

Ao reconhecer a falta de sentido na busca de significados universais, artistas e designers contemporâneos lançam mão de estratégias que colocam a concretização dos significados para fora da imagem, exigindo mais da audiência a tarefa de interagir com as propostas, como participantes na construção dos sentidos. Nesse contexto é que se percebem similaridades entre as produções do desenho e do design gráfico contemporâneos. A surpresa que a aleatoriedade de algumas ações e acontecimentos geram, são estímulos para o criador. De certa maneira, essas surpresas são esperadas também por parte da audiência.

### 2.3.1 Sobre estratégias Contemporâneas

Como sugere Gonçalves (2009:1), “o termo estratégia pressupõe o planejamento e execução em função de um objetivo a ser alcançado.” Em certa medida, estratégia se confunde com método, mas diferentemente deste, prescinde de um passo a passo previamente estabelecido. Uma estratégia é elaborada a partir de um resultado a ser alcançado e dos meios disponíveis para isso. Uma estratégia se diferencia de outra, já que se transforma à medida que almejam resultados diferentes a serem alcançados através de meios distintos.

O termo estratégia tem sua origem ligada ao universo militar de planos de guerra. Na Grécia antiga, *stratégos* era o ator principal que comandava do alto de uma colina o devir da batalha. Uma boa estratégia seria aquela que, vista do alto, mas posta em prática por debaixo, de forma encoberta, chegasse a conduzir os recursos disponíveis ao objetivo estabelecido. Nesse sentido ela não determina uma direção, mas oferece uma visão do trajeto e uma idéia de devir. (GONÇALVES, 2009: 1)

A partir da leitura de textos de Flávio Vinícius Cauduro, Ana Claudia Gruszinsky e Maria Isabel Rahde, identificou-se algumas estratégias comuns ao desenho contemporâneo e ao design gráfico pós-moderno. Essas estratégias são: interatividade, indefinição, imperfeição, hibridação. Como se verá, em certos pontos essas estratégias se fundem, já que todas priorizam a abertura dos significados à interpretações das audiências.

#### 2.3.1.1 Interatividade

Estratégia que permeia todas as demais apontadas a seguir. Constitui-se em uma espécie de meta a ser atingida. As imagens produzidas a partir dessa premissa pretendem significados ambíguos ou contraditórios, efêmeros e indefinidos. São imagens que não privilegiam nenhum significado definitivo em particular, mas consideram a significação sempre em um ato de sentido conotativo, quando, além do sentido habitual e referencial, evocam outros sentidos virtuais, abstratos e subjetivos.

Como consequência da natureza inclusiva, as imagens contemporâneas exigem a participação interpretativa da audiência na produção de seus possíveis sentidos, permitindo-lhes atuar como co-autores das representações pela maneira como são induzidos a decifrar tais sentidos conotativos. Na figura a seguir (figura 12), vê-se como a maneira vacilante de articular a ilustração, a fotografia e a tipografia, coloca para a audiência a função de conectar sentidos.

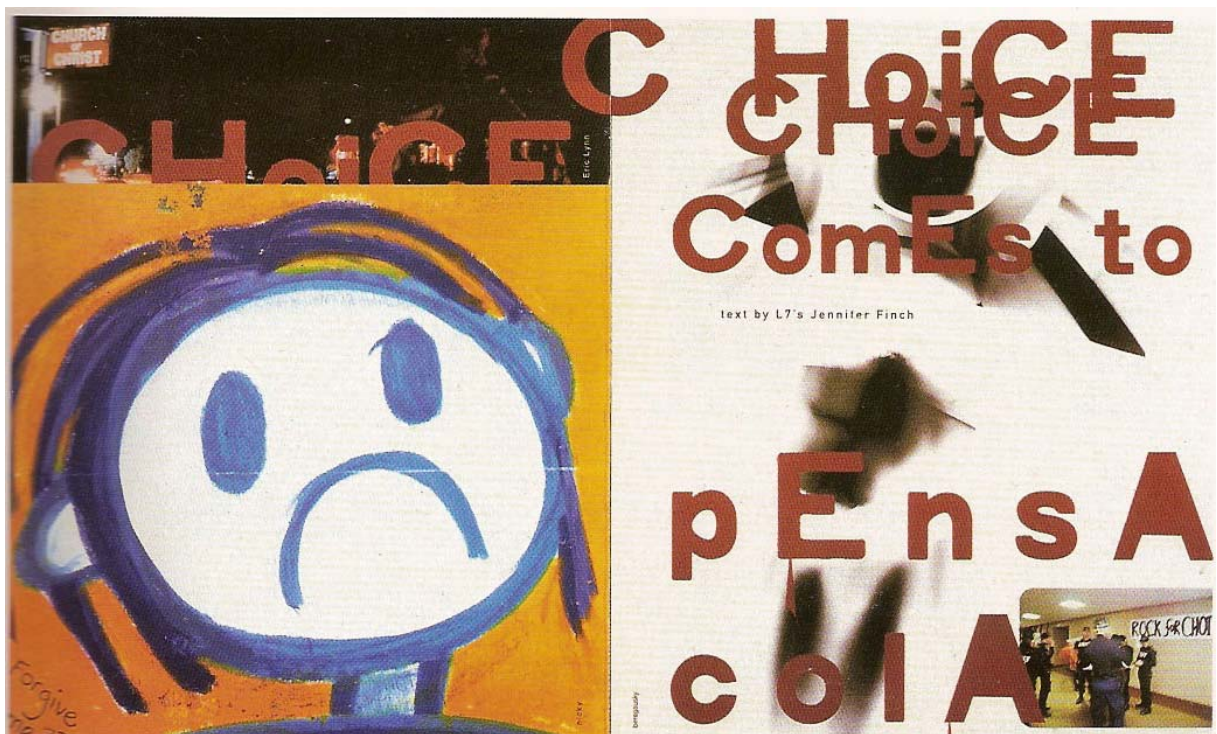


Figura 12: DAVID CARSON, 1994. Sem título. Impressão *off-set*. Fonte: CARSON, 1995, sem página.

Na figura 13, vê-se um desenho, um retrato, feito sobre um objeto pré-existente que se parece com uma capa velha de caderno, onde existe uma textura visual. Isso leva a tentativa de interpretar que significado essa relação busca estabelecer. De fato, esse desenho onde um retrato interage sobre um material já contaminado pelo tempo convida o expectador a interpretá-lo.



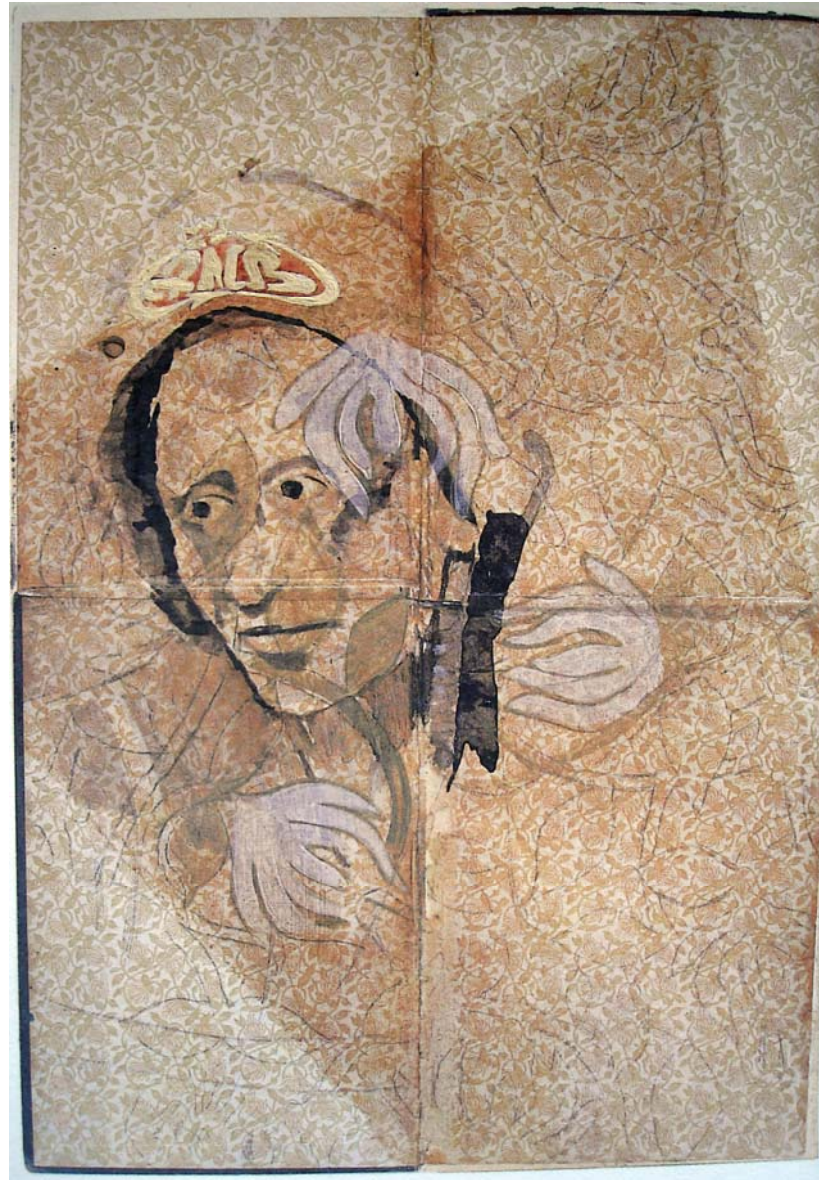


Figura 13: SHANNON BOOL, 2004. Sem título. Nanquin, acrílico e óleo sobre colagem.  
63 x 41 cm. Fonte: DEXTER (2005, p.30)

### 2.3.1.2 Indefinição

Atualmente é possível observar que certas representações visuais priorizam o uso de elementos com propósitos desconexos às mensagens que veiculam, ou com um vínculo subjetivo, que tende a ser descoberto a partir de interpretações. Muitas vezes, o uso de alguns deles tem apenas propósitos decorativos. Essas imagens produzem facilmente significados ambíguos, contraditórios, efêmeros e de sentido

geral indefinido e cambiante, o que induz os espectadores a participar de um “jogo hermenêutico” (RAHDE, 2005, p.201), ou seja, da busca de uma compreensão, buscando alcançar um sentido razoavelmente estável para essas representações. Esse jogo de “*caça ao sentido*”, é proposto de várias maneiras, desde as mais simples às mais complexas. Vê-se que a indefinição busca a interatividade. A peça gráfica mostrada abaixo (figura 14), relaciona imagens de um varal de roupa com o mapa da Austrália e a expressão “QWERTY”, sigla que dá nome ao teclado de computadores e máquinas de escrever que é comumente utilizado no ocidente. Causa um estranhamento convidativo, que só pode ser diluído com a imersão no texto e no significado que a indefinição obscurece.

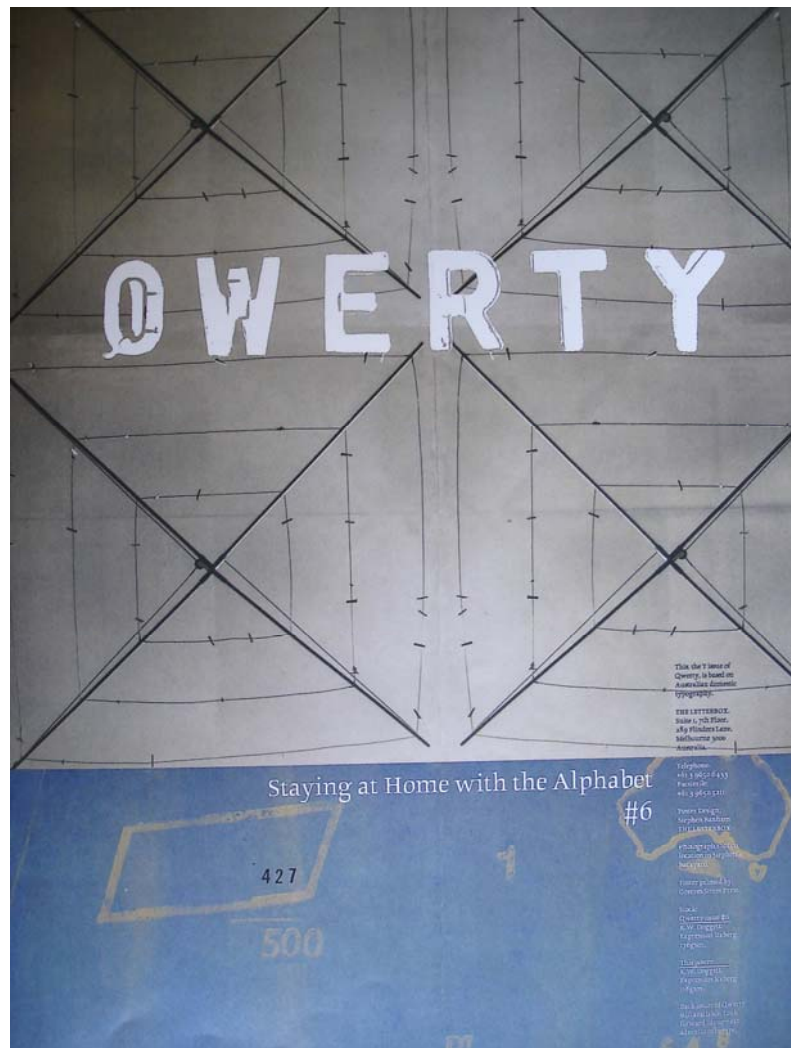


Figura 14: STEPHEN BANHAN, s/d. Sem Título. Impressão *off-set*.  
42 x 59,4 cm. Fonte: WALTON (1996, p.22)

Na próxima imagem (figura 15), vê-se um desenho feito sobre fotografia, no qual uma mancha, feita a partir do estouro de uma bolha de sabão pigmentada com nanquim, encobre parcialmente a imagem de um jovem que fita a câmera, ou a mancha, com curiosidade. Pontos negros e movimentos fluidos, gerados pelo estouro da bolha, criam uma atmosfera bastante ambígua quando relacionados à imagem da fotografia aparentemente antiga.



Figura 15: ANNA BARRIBALL, 2004. Sem título. Nanquim e bolha de sabão sobre fotografia. 11,4 x 8.9 cm. Fonte: DEXTER (2005, p.28).

Outro recurso, o excesso de elementos pode ser útil para gerar a indefinição. Imagens obtidas através de montagens ou colagens de elementos díspares e em profusão. Esse recurso explora a possibilidade expressiva a partir das



incompatibilidades de sentidos ou em atitudes irônicas quanto ao uso funcional dos elementos, à objetividade e ao realismo da representação. A profusão de elementos inviabiliza uma leitura específica das imagens, como se vê nas peças gráficas mostradas abaixo que misturam idiomas, desenhos, fotos, ilustrações, páginas digitalizadas de cadernos e mídias digitais (figura 16).



Figura 16: JAKE TILSON, s/d. Sem Título. Impressão *off-set* e com CD ROOM encartado.

21 x 28 cm. Fonte: WALTON (1996, p.17).

O duplo sentido entre os signos visuais e verbais é também um recurso muito usado. Incluem a escrita manual, fragmentos de imagens (muitas vezes colecionadas pelos autores), o uso de sobreposição de camadas, a fusão dos fragmentos contidos nessas camadas etc. Na figura 17 vemos um desenho que se funde ao texto, às garatujas e às marcas pretéritas do suporte.

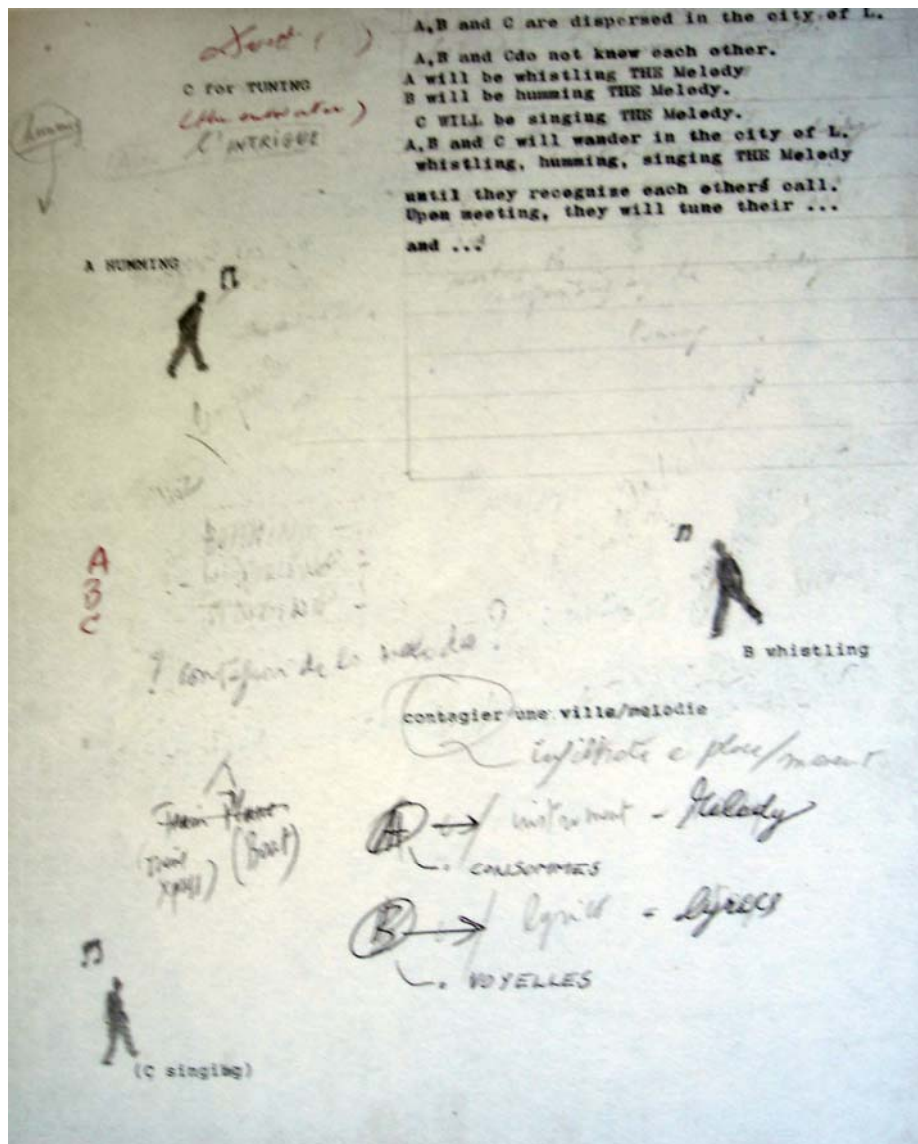


Figura 17: Francis Alys. *Instructions for A, B and C*, 2001. Lápis e tipografia sobre papel.

28 x 20,8 cm. Fonte: DEXTER, 2005, p.17

### 2.3.1.3 Imperfeição

Da mesma forma como foi visto que a pintura e o desenho passaram a incorporar elementos casuais e fragmentados, ou elementos do seu próprio processo de elaboração, atribuindo às obras caráter inacabado, a natureza inclusiva das imagens produzidas na pós-modernidade permite que o designer gráfico considere a presença de significantes acidentais. Esses são produzidos de maneira aleatória ou através de atitudes experimentais e expressivas, ou seja, o uso deliberado de resíduos.

Como sugere Rahde (2005, p.202) essas interferências e ruídos expandem as possibilidades de significação e produzem conotações contraditórias que desconcertam os leitores. Ruídos, resíduos, falhas e decomposições intencionais chamam a atenção para a efemeridade das representações e para o caráter provisório de nossas significações, enfatizando a necessidade de sermos tolerantes com as diferenças e defeitos.

A apropriação de elementos vulgares cotidianos, que não tem tradicionalmente qualidades estéticas, é uma das atitudes do criador que lida deliberadamente com a imperfeição. Esse se torna um colecionador de objetos, texturas, fragmentos e resíduos. Na imagem a seguir (figura 18) há desenhos feitos sobre panfletos com uma clara intenção de transformá-los em suporte, transmutando seus significados originais de maneira suja, displicente e imperfeita.



Figura 18: JOSH SMITH. Sem título, 2004. Técnica mista e colagem sobre madeira.  
153,4 x 121.9 cm. Fonte: DEXTER, 2005, p.300

Sujeira e imperfeição podem ser percebidas também no cartaz de David Carson (figura 19), elaborado a partir de borrões de tinta digitalizados, desenho vetorial e tipografia digital.



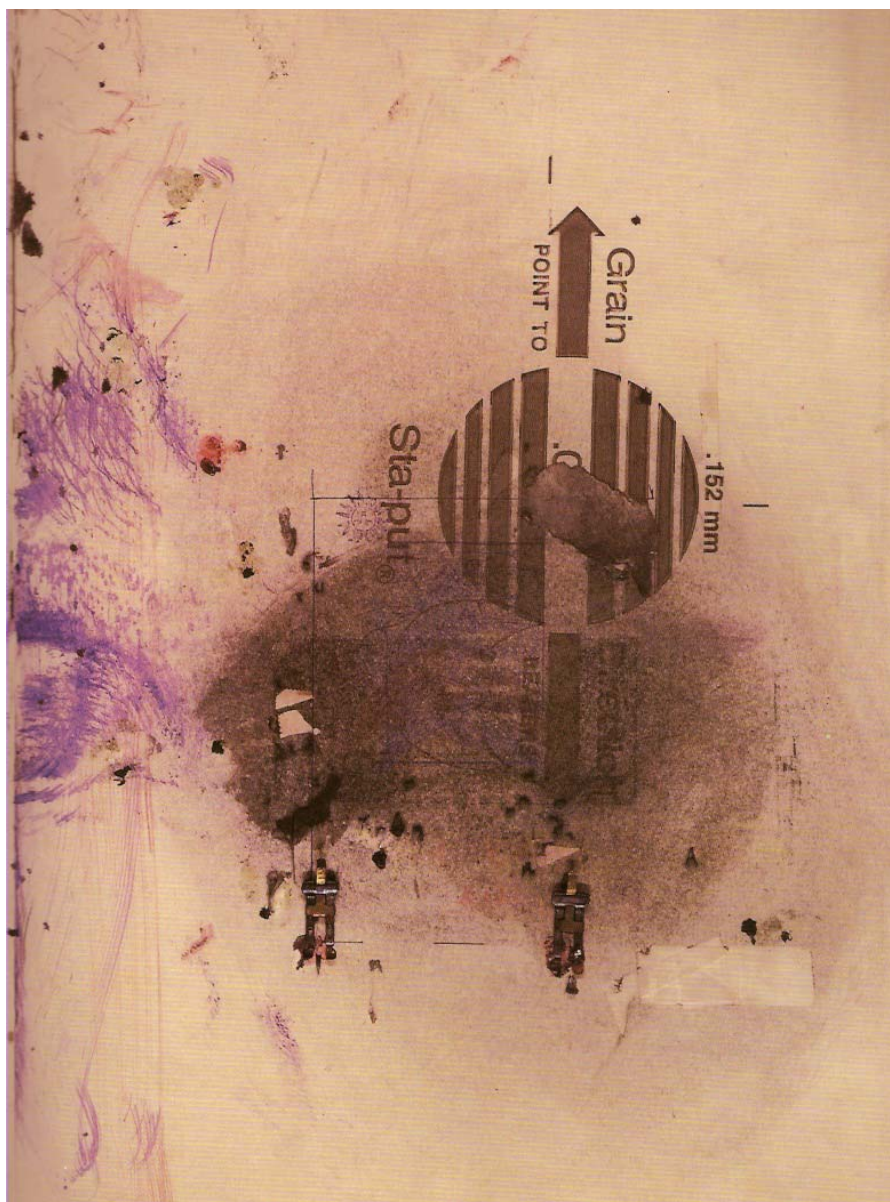


Figura 19: DAVID CARSON, 1995. Sem título. Detalhe de página. Impressão *off-set*.

Fonte: CARSON, 1995, sem página.

#### 2.3.1.4 Híbridação

A Híbridação também constitui uma estratégia que permeia as outras já vistas. Cede certa liberdade de escolhas aos criadores. Imagens híbridas ou heterogêneas se caracterizam pela inclusão, valorização da diferença, combinando possibilidades expressivas díspares em uma única representação: fotos fundidas com grafismos,

tipografia, escrita manual, elementos residuais e casuais e, também, imagens realistas com fragmentos gestuais. A hibridação pode também misturar estímulos sensoriais diversos como os sonoros, visuais, olfativos, gustativos e sinestésicos (RAHDE, 2005, p.200).

Da mesma forma, pode colocar em relação direta influências às vezes antagônicas, como, por exemplo, a legibilidade textual coexistindo com ilustrações de caráter expressivo e abstrato, ou ainda, imagens realistas relacionando-se com desenhos automáticos surrealistas (figura 20).

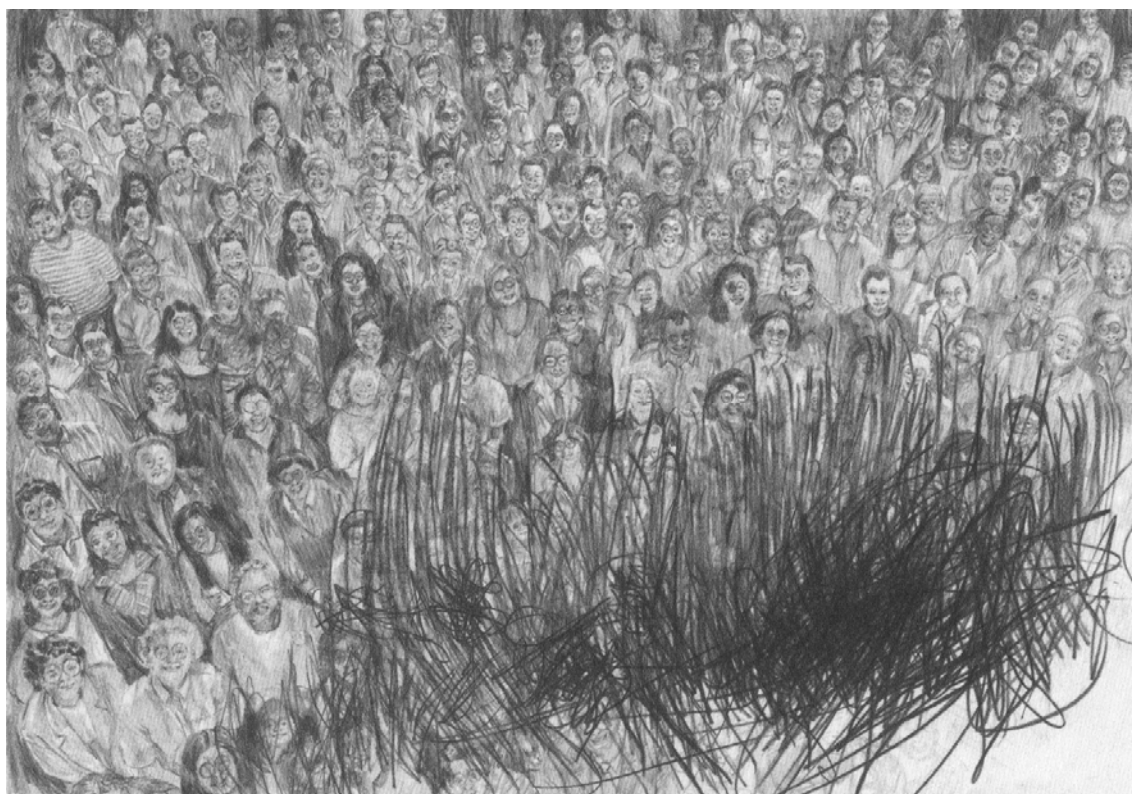


Figura 20: SUSAN TURCOT, 2004. The Future for Less #3. Grafite sobre papel.  
30 x 40 cm. Fonte: DEXTER, 2005, p.312.

A análise de tais características e estratégias contemporâneas serve, no contexto da presente dissertação, para proceder a uma aproximação do design gráfico e do desenho contemporâneos, seja a partir da estética de suas obras, seja a partir do aspecto processual e criativo. Está presente nessas estratégias um já

citado estado de fluxo entre idéia e realização que, no design gráfico é possibilitado e induzido pelo uso da tecnologia digital. Faz-se necessária aqui uma breve explanação sobre tal tecnologia.

### **2.2.3 O papel da tecnologia digital no design gráfico**

O design gráfico de hoje tem apresentado mudanças trazidas pela disseminação da tecnologia digital. Na criação de uma peça gráfica, não só o conceito e o *desenho* se fundem, mas se dissipam as fronteiras entre outras etapas de projeto, tais como a delimitação do problema, a concepção, a geração de alternativas.

A então indiscutível noção de como se deveria compor a etapa projetual hoje está em crise, muito por conta da informatização do processo. Problematização, geração de alternativas e concepção se entremeiam frente à tela do computador (FONSECA apud VILLAS-BOAS, 2001).

Indo além, pode-se dizer, por experiência própria, que a tecnologia digital diminui a distância entre quase todas as etapas do projeto, anteriores e posteriores ao *desenho* da peça. Essa tecnologia, através de equipamentos, dos programas editores gráficos, equipamentos periféricos e da internet, dá suporte à coleta de dados, à busca e elaboração de elementos de composição (imagens fotográficas, fontes tipográficas, ilustrações etc.), à pesquisa de referências de design (peças gráficas de outros designers) e às especificações técnicas para a produção (arte-final e geração de arquivos de impressão) e à comunicação com clientes e fornecedores. Todas essas etapas passam, muitas vezes, a acontecer de modo simultâneo.

Durante as décadas de 1970, 1980 e 1990 viveu-se a introdução e disseminação do microcomputador nas empresas de design gráfico e publicidade. Desde então, essa ferramenta se tornou cada vez mais fundamental para o desenvolvimento de projetos gráficos, diagramação de páginas, tratamento e manipulação de imagens fotográficas, ilustração e arte-final.

Com a evolução e disseminação da tecnologia digital, o design gráfico passou a ser totalmente suportado por computadores pessoais, equipamentos periféricos de captação de imagens e impressão e programas computacionais do tipo editores gráficos. Os arquivos gerados por esses programas substituem antigos originais, feitos artesanalmente com auxílio do desenho técnico, da colagem de retículas e letra-set\*, da fotocomposição\*, da colorização com o uso de tintas e pincéis, do uso de penas e nanquim, do papel vegetal e dos filmes de poliéster, da ampliação de fotos, das ampliações e reduções de blocos de texto, feitas em máquinas fotocopiadoras, etc. Cauduro descreve a introdução da tecnologia digital (*desktop publishing* ou DTP) para o design gráfico da seguinte maneira:

A prática da editoração eletrônica, ou do chamado *desktop publishing* (DTP), nome pelo qual ela é internacionalmente conhecida hoje em dia, foi aparecendo gradualmente nas décadas de 70 e 80, com os primeiros programas processadores de texto e as impressoras de impacto [...] Com a tecnologia do DTP se podia simular e comparar rapidamente uma quantidade muito grande de soluções, em forma de arte-final, para problemas de design gráfico e tipográfico — em número bem maior que aqueles gerados normalmente por métodos tradicionais (e que apareciam até então sob a forma de *roughs* [esboços] e layouts aproximados). (CAUDURO, 1997, p.3).

Não se considera relevante aqui pormenorizar todos os procedimentos necessários para a elaboração de uma peça gráfica anteriores ao advento da tecnologia digital. O interessante é ressaltar que cada um deles era realizado por um profissional técnico especializado. Esses profissionais eram instruídos sobre como proceder em cada caso, para adequar seus produtos à determinada visualidade pretendida pelo designer. Isso se dava a partir de especificações técnicas e detalhamentos feitos em esboços, fichas técnicas e desenhos técnicos. Com a disseminação da tecnologia digital o designer gráfico passou a ser responsável por praticamente todas as tarefas envolvidas na elaboração de tais peças gráficas.

Designers, que tradicionalmente se especializavam em criar *layouts* e em especificar os elementos gráficos diversos que deviam ser produzidos para a montagem das artes-finais que iriam para as oficinas de fotogravura, passaram a ter que executar, e cada vez mais, tarefas anteriormente supridas por terceiros, tais como redação, digitação e revisão de textos,



elaboração de ilustrações (vetoriais ou *bitmaps*), obtenção e processamento de imagens (capturadas por câmeras de vídeo, de fotografia ou por scanners), montagem e arte-finalização de seqüências de páginas e, finalmente, seleção ou separação de cores para a arte-finais. Em pequenas empresas muitas vezes designers ainda tinham de confeccionar os fotolitos nas *imagesetters* e até mesmo imprimir e encadernar as peças gráficas que haviam criado (como no caso de propostas e relatórios de pequenas tiragens destinados a serem lidos por alguns poucos especialistas)". (CAUDURO, 1997, p.4).

Por outro lado, tal tecnologia trouxe ao designer gráfico maior autonomia e agilidade, tanto em relação à criação quanto em relação à própria prática profissional. Quanto à criação, com a tecnologia digital, através dos recursos oferecidos pelos programas editores gráficos, os designers gráficos têm a possibilidade de desfazer erros e tomadas de decisão equivocadas, através do comando *undo*; de guardar muitas possibilidades de solução gráfica em arquivos diferentes, através do comando *save as*; de discutir e aprovar que tais soluções gráficas diretamente na tela do computador, sem a necessidade de confeccionar protótipos; de aprimorar detalhes muito pequenos de ilustrações, fotografias e tipografias, através de aproximações geradas pelo comando *zoom*, que chegam a ampliar detalhes até 1400 vezes.

Quanto ao mercado profissional, vê-se que hoje em dia muitos designers atuam de maneira autônoma, como profissionais liberais, desvinculados de empresas de design, ou prestando serviços a elas. Isso será mais bem discutido adiante. Antes, faz-se necessária uma descrição de tal tecnologia digital.

### **2.2.3.1 Programas Editores Gráficos**

Os programas computacionais do tipo editor gráfico são aqueles especialmente projetados para a construção e manipulação de imagens gráficas, fotográficas ou da manipulação de tipografia. Os programas existentes hoje em dia no mercado permitem que se trabalhe em arquivos usados tanto para a criação de determinada

peça gráfica, quanto para as especificações de produção e reprodução. Esses programas são divididos entre vetoriais e *bitmaps*.

Programas vetoriais produzem imagens que são construídas pelo computador a partir de algoritmos computacionais que geram formas diversas a partir de curvas, retas e pontos. Suas interfaces apresentam ícones referentes às ferramentas normalmente utilizadas analogicamente (lápis, caneta, pincel, carimbo, etc.). Os usuários podem criar desenhos de contorno, colorir esses desenhos e alterar suas cores a partir de coordenadas numéricas precisas ou de maneira intuitiva, mesmo que o programa as converta em sistemas de cor\* (CMYK, RGB, etc.) usados na indústria gráfica. Os programas vetoriais mais disseminados hoje em dia são: o *Adobe Illustrator* e o *Corel Draw*.

Também permitem que se trabalhe com textos, alterando seu desenho, tamanho, espaço entre linhas, espaço entre letras, formato dos blocos de texto, cores etc. Podem-se utilizar elementos estruturais (que não são impressos) tais como linhas guias e grades, geradas a partir de réguas, com os quais o designer define como se dará a composição da página com precisão.

Programas *bitmap* criam e editam imagens compostas por mapas de *bit* (unidade do código binário\*), que geram *pixels*\* dispostos em uma grade ortogonal. Cada *pixel* pode ter uma cor específica de um espectro que alcança até 16 milhões de cores, dependendo do formato do arquivo. Imagens com 300 *pixels* por polegada (padrão industrial) são formadas por uma grande quantidade de tons de cores. Por isso, esses programas são especializados em imagens fotográficas onde a quantidade e qualidade de meios tons é fundamental. Os programas *bitmap* mais usados hoje em dia são: o *Adobe Photoshop* e o *Corel Photopaint*.

Programas vetoriais e *bitmap* geralmente são usados de maneira integrada, já que cada um cumpre uma função específica, mesmo que alguns deles incorporem algumas funções de ambos os tipos. Existem também programas especializados em fazer a união entre imagens vetoriais e *bitmaps*, como é o caso do *QuarkXPress* e do *Adobe Indesign*.

Com tais programas, além de elaborar desenhos vetoriais e fazer algumas edições em imagens *bitmap*, os usuários podem criar uma grande quantidade de páginas e fazer um livro inteiro em um só arquivo. Essas páginas são coordenadas por páginas-mestre: modelos que determinam padrões para as outras páginas. Nelas são dispostos elementos estruturais, desenhos, fundos coloridos, fotografias etc. Esses elementos são repetidos em todas as outras páginas do arquivo, ou nas que o usuário determinar. As alterações feitas nas páginas-mestre também são reproduzidas em todo o arquivo. Nesses programas também se pode criar estilos visuais, que são repetidos em elementos como textos, ícones etc., facilitando uma unidade estética.

### **2.2.3.2 O Postscript**

Integrada aos programas editores gráficos, a tecnologia *postscript* ajudou a reduzir o número de procedimentos requeridos entre a criação de uma peça gráfica e a sua impressão, já que trabalha fazendo o vínculo entre o que é criado digitalmente pelo designer e as especificações técnicas necessárias para a impressão.

Não se considera relevante aqui estudar a maneira como tal tecnologia opera, mesmo porque seu uso não depende desse conhecimento, mas sim ter em mente que o *postscript* permite a determinação exata do que será impresso e, através das provas digitais\*, qualquer erro pode ser evitado.

Os arquivos *postscript* (PS, EPS e PDF) comportam informações de imagens vetoriais e *bitmaps*, informações de calibragem de cor, textos e especificações de impressão. São gerados a partir de qualquer programa editor gráfico através de procedimentos bastante acessíveis e de rápida aprendizagem. Permitem que o designer execute no computador todas as funções entre a elaboração e a criação da peça até a geração do arquivo que será usado de original para gravação da matriz de impressão.

### 2.2.3.3 O *computer-to-plate* (CTP)

A grande disseminação do CTP, sigla de *Computer-to-Plate*, ocorrida nos últimos anos tratou de quase eliminar outra etapa antes fundamental ao processo de impressão em off-set\*: o fotolito\*. Trata-se de uma tecnologia que permite a confecção da matriz de impressão (chapa), diretamente do arquivo *postscript*. Outros meios de impressão, como a serigrafia, ainda utilizam o fotolito.

### 2.2.3.4 Os equipamentos periféricos

Além do microcomputador, hoje em dia se tem acesso fácil e barato a equipamentos sofisticados de captação de imagens como *scanners* e câmeras fotográficas digitais. Eles permitem gerar imagens a partir de elementos concretos, convertidos diretamente em arquivos digitais, como paisagens, modelos, texturas, objetos colecionados. Através desses arquivos, editados em programas *bitmap*, os designers geram texturas e padrões, simulam tipos de papéis e outros suportes de impressão, criam ilustrações e fazem suas próprias fotografias e foto montagens.

As impressoras também são equipamentos bastante utilizados pelos designers em suas criações. As mais comuns são dos tipos Jato de Tinta e *Laser*. Criam impressões em cores ou preto e brancas e são utilizadas para a confecção de protótipos\* ou mock-ups\*. Impressoras *Laser* também são úteis para a geração de fotolitos de baixo custo, impressos em filmes de poliéster, ainda úteis para a impressão em serigrafia.

### 2.2.3.5 A Internet

A Internet - rede mundial de comunicação - fornece um amplo banco de dados de apoio ao desenvolvimento do design gráfico. Estão disponíveis uma enorme gama de fontes tipográficas, imagens fotográficas, referências de design, textos, texturas, ilustrações etc. A Internet atua como fonte de coleta de dados e na

comunicação entre os atores deste cenário: cliente, designer e fornecedor (indústria), pois permite o envio de arquivos e a comunicação em tempo real.

### **2.2.3.6 Tecnologia digital e mercado profissional**

O acesso fácil e barato à tecnologia digital, intensificado nas últimas décadas, causou algumas alterações no mercado profissional do design gráfico. Alguns designers gráficos tornaram-se profissionais autônomos, ou proprietários de micro-empresas, prestando serviços aos clientes que antes contratavam escritórios de design e agências de publicidade. Existem casos em que esses designers autônomos prestam serviços também aos escritórios e agências, como micro-empresas terceirizadas. Escritórios e agências evitam assim os encargos fixados pelas leis trabalhistas na contratação de pessoal.

De posse da tecnologia digital, designers gráficos podem ser responsáveis por todas as etapas que envolvem a elaboração de uma peça gráfica, na medida em que isso se faz necessário. De fato, alguns desses designers realizam todo o processo, desde o atendimento do cliente, passando pela criação, arte-final e preparação dos arquivos de impressão, até a produção gráfica, que se define como o acompanhamento da impressão visando verificação da qualidade do serviço da indústria gráfica que realiza a tarefa.

Paradoxalmente, as facilidades e novas possibilidades, advindas da tecnologia digital, trazem algum ônus à prática profissional. Encurtam os prazos, diminuem as vantagens advindas das leis trabalhistas e estabelecem novas concorrências, já que disseminação dessa tecnologia permite que usuários leigos, que não tem formação em design (acadêmica ou prática), compitam com os designers pela demanda de trabalho. A ausência de regulamentação da profissão corrobora com essa situação.

O designer assalariado não passou a ganhar mais por ter de assumir, em nome da otimização de sua produção, essas funções adicionais. Pelo contrário, seus empregadores, a pretexto de uma maior evolução tecnológica da empresa, e visando uma maior qualificação técnica de seu pessoal,

passaram a exigir que o designer-empregado se mantivesse constantemente atualizado com a evolução e a operação dos *softwares* e *hardwares* de sua área, cada vez mais e mais ampla [...] O designer autônomo, por sua vez, também precisou acompanhar essa evolução tecnológica, para enfrentar a concorrência de informatas e leigos envolvidos com a editoração eletrônica. Para manter seu mercado de trabalho, esses designers também precisaram assumir as várias atividades requeridas pela produção gráfica em DTP, para poderem apresentar um serviço diferenciado, de preço equivalente, mas de maior qualidade, em relação aquele oferecido pelo leigo (CAUDURO, 1997, p.3).

Designers são requisitados para determinado projeto ou função de acordo com suas habilidades e aptidões pessoais e estilo, tanto no que se refere ao uso da tecnologia e aos conhecimentos técnicos, quanto por sua capacidade criadora. A experiência com meios tecnológicos é fundamental para esse profissional ter liberdade de expressão e competitividade no mercado de trabalho.

Por experiência entenda-se a maneira como os designers, a partir de sua vivência profissional, aprendizado e instrução, estabelecem métodos e critérios para a interação com a tecnologia. É essencial que saibam escolher a ferramenta tecnológica que melhor desempenha uma determinada função para o cumprimento das tarefas que a solução do problema demanda, ou seja, o domínio do fazer profissional.

No design gráfico de hoje, a fluência com a tecnologia digital é determinante na construção de estratégias pessoais (repertório de procedimentos) para abordar o problema, conceituar e conceber sua solução. Os programas editores gráficos trouxeram mais autonomia aos designers gráficos, já que dispensam a interação desses com outros profissionais técnicos e colocam em suas mãos a possibilidade de interagir diretamente no objeto da criação (no caso o arquivo digital) com uma ampla gama de possibilidades, já descritas, de articulação de signos visuais.

A maioria dos programas computacionais editores gráficos já oferece a opção de simular a aparência do projeto que está em desenvolvimentos através de pré-visualizações rapidamente atualizadas na tela. As imagens atualizadas na tela do

computador são muito próximas ao resultado final gerado pelos processos de impressão.

Frente à tela, o designer tem a possibilidade de realizar diversos experimentos tendo noção do efeito que irão gerar no objeto real, encurtando o tempo necessário entre a imaginação e a realização de algo evitando erros e prejuízos. Além disso, é possível guardar em um arquivo os resultados obtidos através da geração de várias alternativas, enquanto se verifica novas possibilidades em outro, sem que nada seja perdido.

### **2.2.3.7 Tecnologia digital e a experiência com o desenho**

Conforme já foi dito, a fluência com a tecnologia digital pode fazer com que o desenho preparatório ou o esboço feito à mão não seja mais fundamental para a prática do design gráfico. Frente à necessidade de o designer gráfico de articular um conjunto heterogêneo de signos (fotos, ilustrações, textos, tipografia, etc.), a tecnologia digital é um meio mais adequado, já que suporta melhor a articulação desses signos de forma não linear, suspensos no meio virtual digital usando o recurso de várias camadas com distintas competências. Exemplificando, algumas suportam os planos de fundo, outras mantem elementos suspensos sobre esses planos de fundo, como textos, fotos e elementos gráficos. Essas camadas, sobrepostas virtualmente, podem ainda promover efeitos de interação entre os elementos contidos nelas, como por exemplo, fazer com que uma fotografia, colocada em uma camada mais acima, transpareça detalhes de outra, disposta em uma camada inferior.

Os recursos dos programas editores gráficos facilitam e até induzem ao uso de várias lógicas criativas. Possibilitam que os designers gráficos gerem alternativas de composição, em estratégias baseadas no fluxo de idéias que surgem da experimentação, de maneira similar ao modo como o desenho articula as dimensões conceitual e grafológica, sem que haja maiores complicações quanto à produção industrial das peças gráficas. O resultado formal engendrado por essa estratégia é, muitas vezes, uma imagem poluída e fragmentada. Apesar disso, a arte-final feita a

partir desses programas continua cumprindo as demandas técnicas necessárias à reprodução.

O uso de camadas digitais é um dos recursos muito utilizado pelos designers. Praticamente todos os programas citados utilizam camadas sobrepostas com fundos transparentes, que promovem interações entre os signos visuais dispostos nelas. Entretanto, o *Adobe Photoshop* é o programa que expande esse recurso a ponto de possibilitar experimentações que abrem espaço para acontecimentos aleatórios e surpreendentes. Trabalhando com uma grande quantidade de camadas, às vezes mais de 300, os designers podem articular uma grande quantidade de signos que interagem entre si, criando imagens muito complexas.

Além disso, existem outras possibilidades intrínsecas ao uso desses programas, tais como manipular blocos de texto com total liberdade ao ponto de passarem a atuar como elementos de desenho, como linhas (figura 21), ou digitalizar e inserir tipografia manuscrita, resíduos, texturas, etc. (figura 22).

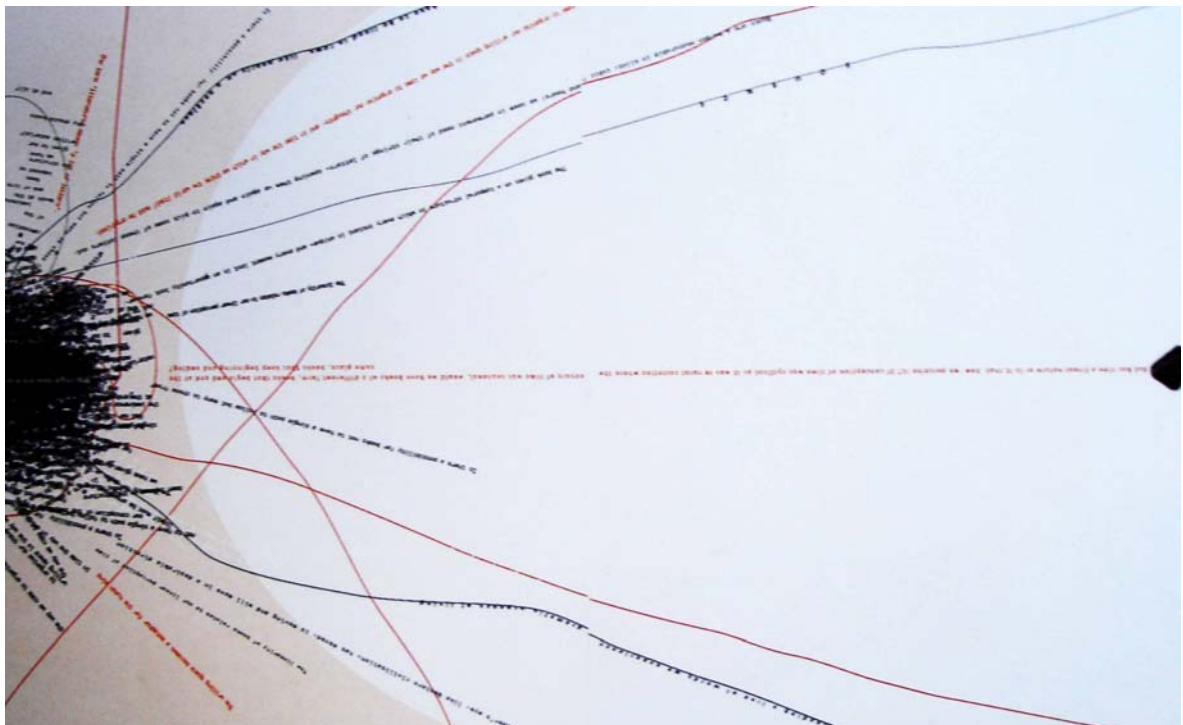


Figura 21: VIVIANE CHERRY, s/d. Sem título. Impressão *off-set*.

21 x 29,7 cm. Fonte: WALTON, 1996, p.41.



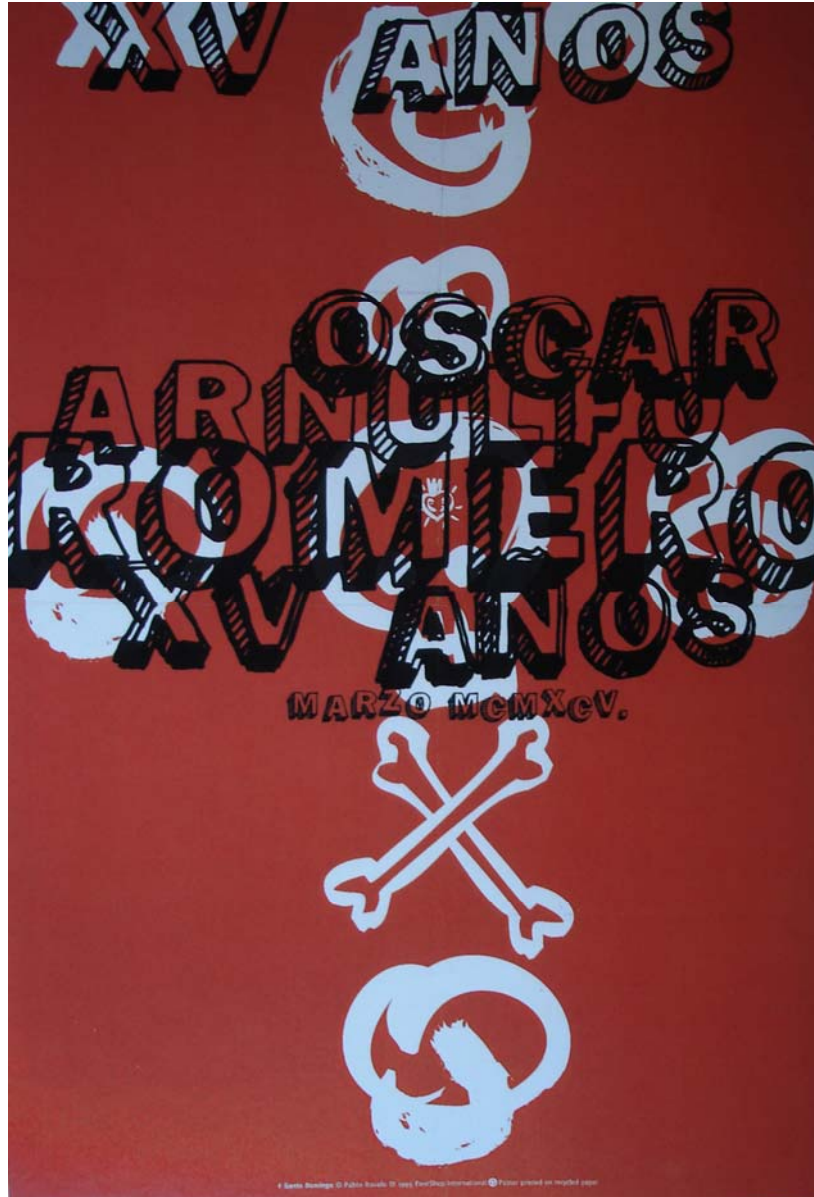


Figura 22: NEVILLE BRODY, s/d. Sem título. Impressão *off-set*.  
420 x 594 cm. Fonte: WALTON, 1996, p.106.

Contudo, a experiência com o desenho, se o considerarmos de maneira ampla e híbrida, e como um processo de fluxo entre concepção e solução gráfica, como foi visto até aqui, pode ser um diferencial para designers que busquem estímulos para sua criação na maneira de interagir com esses programas. Isso será melhor exemplificado na análise dos depoimentos dos designers/desenhistas, no capítulo 3. Frente à necessidade contemporânea de se elaborar imagens com significados abertos a interpretações por parte da audiência, a interação entre o que se chamou até aqui de desenho híbrido com os programas editores gráficos pode configurar uma estratégia válida e satisfatória.

### 3. RELAÇÕES ENTRE O DESIGN GRÁFICO E DO DESENHO

O presente capítulo dedica-se a análise e discussão dos procedimentos envolvidos nos processos de criação em desenho artístico e design gráfico a fim de estabelecer o entendimento sobre as semelhanças percebidas nessas duas práticas. Primeiramente faz-se às descrições dos processos pessoais de criação do ator. Em seguida, procede-se uma discussão dos resultados em relação aos depoimentos dos profissionais consultados a partir de questionários e em relação ao que foi levantado na fundamentação teoria.

A pesquisa teórica apontou para o fato de que o desenho não age como puro e simples desempacotamento de uma idéia ou objeto representado. O ato de desenhar, sob o aspecto de ser um meio de expressão primário, tem caráter espontâneo e livre, escolhendo em um universo de possibilidades, aquela que assumirá um significado em particular. O desenho resultante será sempre e apenas um resíduo daquilo que terá sido um ato vivo de significação.

Por outro lado, uma das funções essenciais do design gráfico é a elaboração de significados, expressos por imagens e mensagens, que visam à comunicação visual e à persuasão de uma audiência. Justamente a respeito dos procedimentos envolvidos na elaboração de significados expressos em imagens que se percebem qualidades semelhantes nos processo criativos pessoais do desenho artístico e do design gráfico.

Tais qualidades foram levantadas a partir de uma análise dos procedimentos realizados pelo autor em sua prática de ateliê, onde realiza desenhos artísticos, e no seu escritório de design gráfico, onde atende demandas comerciais e cria peças gráficas, amplamente auxiliado pela tecnologia digital. A seguir serão descritos os processos de criação específicos: uma série de desenhos e uma peça gráfica. Outros exercícios realizados durante a pesquisa, que auxiliaram a se adquirir maior clareza sobre os procedimentos pessoais de criação, podem ser lidos na íntegra no “anexo um”.

### **3.1 Descrição do processo de criação dos desenhos da série “Esgrima”**

**3.1.1 Técnica:** Grafite integral, fitas adesivas e papel *Canson* de gramatura 300g/m<sup>2</sup> e formato padrão A3.

**3.1.2 Período de Elaboração:** 2006

#### **3.1.3 Ambiente de criação**

Ateliê / Residência onde o espaço era dividido em ambiente doméstico e local de trabalho. Não havia a possibilidade de se manter uma produção contínua, pois o ambiente de trabalho devia ser desmontado para dar lugar à vida cotidiana. O ambiente de trabalho se constituía uma prancheta sobre uma escrivaninha. Os papéis foram colocados na vertical durante a criação, e os desenhos foram feitos um de cada vez. Havia, porém, a possibilidade de os desenhos permanecerem expostos nas paredes, para que se pudesse analisá-los.

#### **3.1.4 Estímulo / Impulsos**

A produção dessa série de desenhos foi estimulada por necessidades de expressão, impulsionadas por emoções que respondiam a alguma percepção ou sensação. Por outro lado visavam à continuidade de uma pesquisa poética para a qual a inscrição do gesto no suporte é a diretriz fundamental. O desenvolvimento dessa pesquisa também configura um forte impulso. Os impulsos podem ser listados da seguinte forma:

- 1) Necessidade de expressar algo com vigor e intensidade, talvez para responder a um sentimento de opressão e incapacidade.
- 2) Necessidade de realizar uma experiência que envolvesse estímulos fortes aos sentidos: fazer manual, força física, velocidade, agressividade.
- 3) Necessidade de fazer algo com liberdade, embora com precisão, concisão e determinação.
- 4) Necessidade de se explorar novas possibilidades do desenho.

### 3.1.5 Os Materiais

O papel e o grafite já eram materiais comumente utilizados em outros trabalhos desenvolvidos nessa pesquisa poética. A escolha por um formato pequeno deveu-se a uma adequação às limitações físicas do ateliê. O papel *Canson* foi utilizado por estar disponível no momento em que se desejou realizar esses desenhos. Houve, no entanto, uma investigação das qualidades materiais desse papel para que ele colaborasse expressivamente na composição dos desenhos. Não se desejava tê-lo somente como um suporte neutro, mas como elemento expressivo.

O uso da fita adesiva se deu de maneira espontânea, como uma descoberta. Porém, havia um canal aberto para que alguma descoberta acontecesse, já que, nessa altura, a atenção estava treinada a se voltar ao entorno e a considerar os acontecimentos aleatórios.

### 3.1.6 A realização

O gesto de instauração, que dá início a uma série de procedimentos posteriores, respondeu às necessidades impulsivas. Constituiu-se de um movimento rápido e forte, feito com a barra de grafite contra o papel, que se assemelha a um golpe de espada. Esse gesto foi repetido algumas vezes. As linhas geradas com essa repetição compuseram o desenho à medida que iam se concentrando no centro da folha. Houve o impulso de se realizar os gestos de maneira precisa e concisa, respondendo uma necessidade de foco e determinação. As linhas são curtas e centralizadas e poucas vezes ultrapassam os limites da folha.

O domínio sobre essas linhas era relativo à maneira como o gesto as gerava, ou seja, tinha relação com a capacidade de *mirar* um local aproximado. Apesar disso, essas linhas parecem precisas porque descrevem retas e curvas com clareza. Não são precisas em relação à representação de algum tema, mas à clareza com que descrevem um movimento.

O acúmulo dessas linhas gerou composições saturadas, feitas de sobreposições. As diferentes direções que indicam fazem com que o resultado pareça caótico, embora cada linha tenha a precisão de um corte. Por fim, percebe-se uma composição bastante definida na relação de uma linha com a outra e do conjunto delas e com os limites da folha (figura 23).

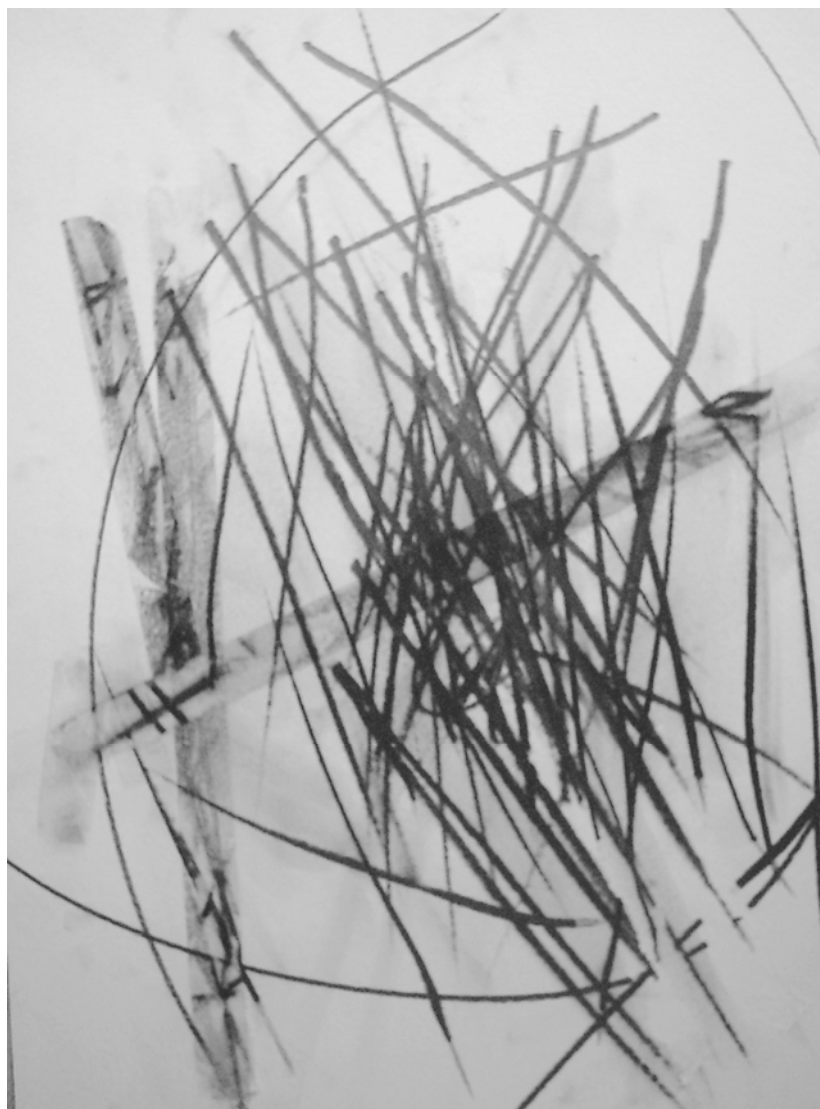


Figura 23: GABRIEL NETTO, 2006. Desenho da série Esgrima. Grafite e fitas adesivas sobre papel. 30 x 42cm. Coleção particular. Foto do autor.

Os gestos pareciam repetir o primeiro em uma tentativa de esvaziar o ímpeto inicial, de esgotá-lo e incorporá-lo. Contudo, as dimensões do papel e a estabilidade da composição determinaram o fim das ações em cada desenho. O ímpeto ainda

latente de desferir golpes no papel trouxe a necessidade de se fazer outros desenhos. O esgotamento desse ímpeto determinou o número de desenhos feitos.

Os traços foram realizados em cada desenho, um de cada vez, já que eram colocados isoladamente na única superfície de trabalho que havia no ateliê. Os desenhos que ficavam prontos eram dispostos na parede para fruição à medida que iam sendo completados. Não houve o retorno da ação de riscar os desenhos depois que foram tirados da prancheta.

Os desenhos, dispostos na parede, passaram a constituir uma série com relação de parentesco, decorrente do conjunto de ações envolvidas em sua construção, que gerou visualidades parecidas. Guardavam, entretanto, diferenças que estabeleciam um ritmo para a observação. A atenção transitava de um desenho para outro, buscando comparações e complementações.

Percebeu-se que a forma centralizada determinava a interrupção de uma fruição contínua entre cada parte de um todo que se estabelecia. Como as linhas não ultrapassavam os limites da folha não se estabelecia uma relação de continuidade, ficando a atenção concentrada na forma centralizada. Buscou-se então alterar a configuração sem gerar mais linhas, já que essa ação não fazia mais sentido, tanto para o ímpeto inicial, quanto para a composição saturada dos desenhos. A nova ação deveria gerar uma maior integração da série.

Primeiramente, se procedeu a uma ação de desestabilização. Essa ação consistia em arrancar pedaços do papel com fitas adesivas, retirando partes do desenho e do suporte (figura 24). Pretendia-se, com isso, amenizar a saturação de linhas em algumas partes do desenho, trazendo o branco do papel novamente ao seu interior. Algo parecido com o que se faz com a borracha. Imaginou-se que a borracha não causaria o efeito dramático que era esperado porque borraria os desenhos. O uso das fitas deve ter origem em procedimentos cotidianos como o de rasgar, sem querer, papéis colados com elas. Percebeu-se que o papel usado nesses desenhos suportava essa ação sem grandes danos a sua integridade.



Figura 24: GABRIEL NETTO, 2006. Desenho da série Esgrima. Grafite e fitas adesivas sobre papel. 30 x 42cm. Coleção particular. Foto do autor.

A camada mais externa do papel, que continha o desenho, ficava grudada na fita e era removida com um puxão. Era arrancada do suporte deixando nele uma falha. A ausência dessas partes gerava formas casuais que mostravam camadas internas na espessura do papel e traziam novamente sua cor para a composição. Essas formas, que se assemelham as manchas de tinta, visualmente pareciam estar à frente das linhas de grafite. Presentes em todos os desenhos da série criaram um novo ponto de atenção que se salientava, era mais fluido. Estabeleceu caminhos para a atenção fluir de um desenho para outro, quebrando o modo estanque das composições centralizadas, surgindo novos focos.

Esses puxões, que arrancavam partes do desenho, pareceram gestos tão agressivos quanto os golpes que geraram as linhas. Porém, aconteceram de forma mais premeditada. Percebeu-se que o processo de rasgar o papel com a fita seria de difícil controle. Isso fez com que as ações fossem menos impulsivas. Concluiu-se que a medida da sua aplicação (intensidade) deveria ser menor que a medida dos traços feitos à grafite. Que o uso da pequena medida colaboraria com integração do todo, mas que qualquer excesso podia destruir os desenhos.

A agressividade parece ser uma característica comum aos dois conjuntos de ações: as linhas e os rasgos de fitas. Embora ambos permanecessem coerentes ao ímpeto inicial, os rasgos parecem ter sido mais controlados e cumprem uma função mais específica: a integração do conjunto de desenhos. Houve um domínio e uma apropriação de um gesto originalmente agressivo, movido por um instinto de preservação do que já se havia construído, para tornar esse gesto mais sutil e colaborativo.

Durante a tentativa de realizar essas retiradas de matéria, formulou-se uma série de procedimentos necessários para realizá-las de forma mais eficaz e controlada, como pressionar as fitas contra o papel, com os dedos, nos locais onde se pretendia arrancar alguma parte. Quanto mais pressão era feita, mais papel era arrancado. Em situações onde apenas se colava a fita em áreas muito saturadas de grafite e não se fazia pressão, somente o pó de grafite contido no papel era retirado. Partes do desenho de grafite eram transferidas para a fita, que continuava transparente. Entretanto, o desenho se mantinha completo no papel. Essa descoberta, mais tarde impulsionou outras séries de desenhos e até hoje é motivo de novas experiências.

Nesse caso, as fitas foram recolocadas nas folhas, criando uma nova camada, além das linhas e dos rasgos (figuras 25). Essa nova ação estabelece um novo ritmo a composição das partes e do todo a partir do contraste do alto brilho do plástico da fita com a opacidade do papel e o menor brilho do grafite. Com isso, criam um novo fluxo para a atenção entre as partes. Guardam também relação com o desenho de cada parte, já que carregam resíduos de sua composição.



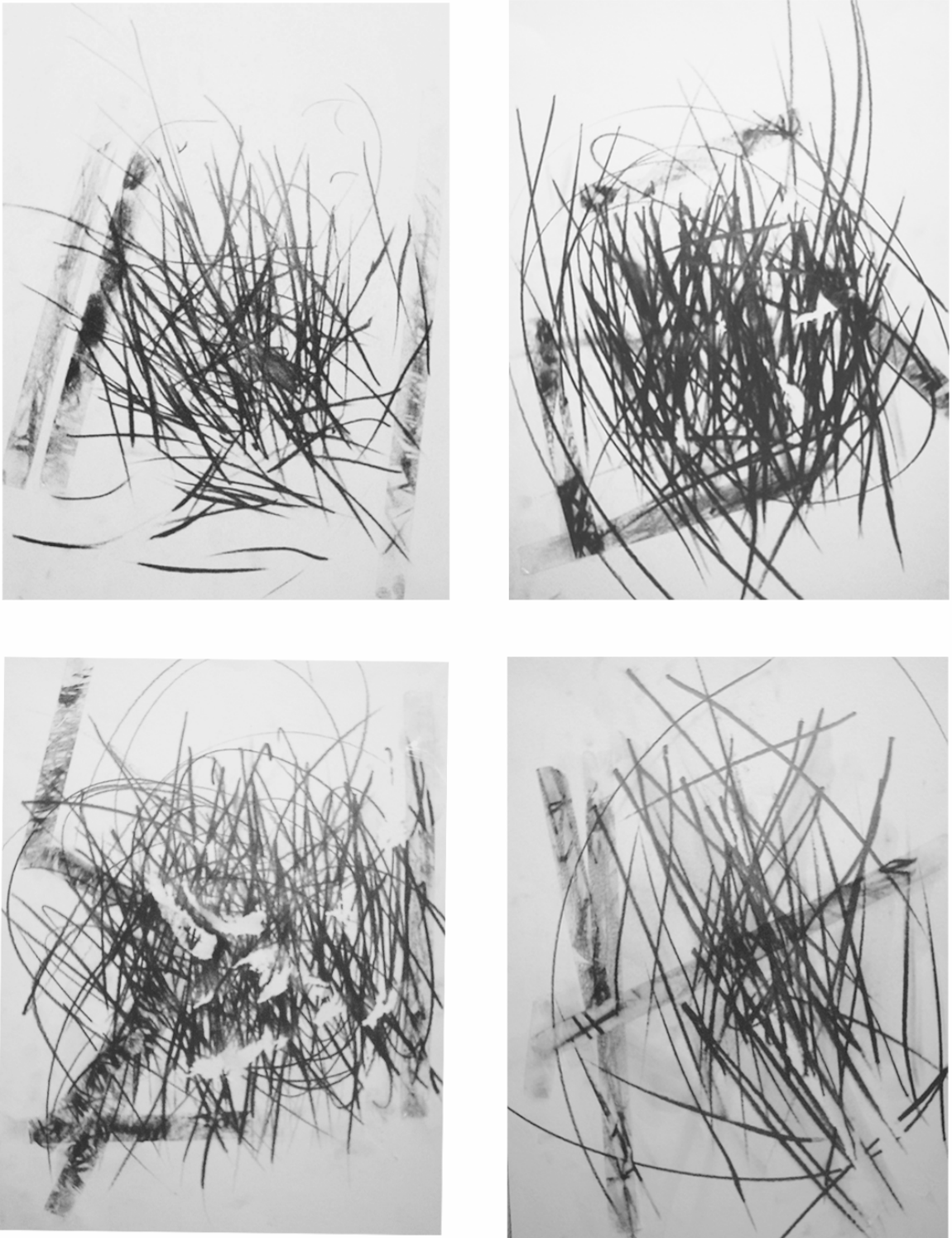


Figura 25: GABRIEL NETTO, 2006. Desenhos da série Esgrima. Grafite e fitas adesivas sobre papel. Coleção particular. Foto do autor.

### 3.1.7 A Exposição

Esses trabalhos foram mostrados em uma exposição individual realizada em 2006, no Espaço T Cultural da Câmara de Vereadores de Porto Alegre. Na época se pretendia mostrar os trabalhos da maneira mais simples e espontânea possível. Foram utilizados apenas duas presilhas, presas em pregos, para fixar cada desenho nas paredes da galeria. Os desenhos foram dispostos formando um conjunto ou série, conforme aparecem na figura 25.

### 3.1.8 Ações inferidas

- 1) Adequação às limitações impostas pelo ambiente de trabalho e pelos materiais.
- 2) Tentativa de se manter fiel aos impulsos iniciais.
- 3) Interações com o acaso e com o entorno.
- 4) Atenção ao esgotamento de determinado conjunto de ações.
- 5) Formulação de novos conjuntos de ações que complementem outros conjuntos já esgotados.
- 6) Desconstrução de formas já estabelecidas a fim de criar novas possibilidades de interação e fruição.
- 7) Determinação da medida ideal para cada conjunto de ações.
- 8) Formulação de procedimentos técnicos particulares.
- 9) Apropriação desses novos conjuntos de ações e de procedimentos em uma espécie de repertório próprio.

## 3.2 Descrição do processo de criação do *Folder\** para o programa Bolsa Iberê Camargo

**3.2.1 Técnica:** Manipulação digital de fotografias e tipografia. Programas editores gráficos envolvidos: Adobe Indesign CS3 e Adobe Photoshop CS3. Impressão *Off-set\**. Tiragem: 5000 exemplares

### **3.2.2 Cliente:** Fundação Iberê Camargo

### **3.2.3 Ambiente de criação**

O projeto foi desenvolvido em um estúdio / residência, onde trabalho e vida cotidiana coexistem. Todos os procedimentos de elaboração da peça gráfica foram suportados pela tecnologia digital: computador pessoal, internet, impressora, e programas editores gráficos.

### **3.2.4 Estímulo**

O principal estímulo é comercial, ou seja, desenvolver um trabalho por encomenda e receber remuneração por isso. Pressupõe-se satisfazer as expectativas do cliente, cumprir os prazos estabelecidos pelo cronograma e, com isso, criar chances para que aconteçam novas encomendas.

No caso dessa encomenda, a satisfação do cliente dependeu do desenvolvimento de uma peça gráfica com os seguintes pré-requisitos: beleza, legibilidade, fácil entendimento do conteúdo, visualidade atual adequada às diretrizes da identidade visual do cliente e ao meio cultural e artístico onde se insere. Esses pré-requisitos impõem limites à investigação das possibilidades de *desenho* da peça gráfica, já que a legibilidade das informações é um fator condicionante e imprescindível para um bom resultado e que existem diretrizes bem definidas sobre o aspecto visual que as peças gráficas devem ter.

Outro estímulo refere-se à necessidade pessoal de que o trabalho se desenvolva de maneira prazerosa, com resultados coerentes a uma noção particular de bom design. Acredita-se que isso depende de um envolvimento particular do designer com os elementos disponíveis (imagens, elementos gráficos, textos etc). Tais elementos foram fornecidos pelo cliente.

### 3.2.5 Os Elementos

Esse projeto foi desenvolvido sem um *briefing* especificamente estruturado. Todo o contato e trocas se deram através de mensagens recebidas por *e-mails*. O *briefing* é fragmentado nas indicações contidas em cada mensagem. Esse é um procedimento recorrente e muitas vezes os projetos se desenvolvem dessa maneira. O tipo de informação recebida pode ser mais bem entendido na descrição da seguinte *e-mail*: “segue o regulamento, o formato será no mesmo tamanho do folder das exposições só que com duas dobras e será colocado dentro do saquinho que usamos no convite da exposição. Normalmente utilizamos para este material obra do artista que realizou a residência no ano anterior. Vou te passar dois *e-mails* com as imagens. Vou te enviar também o *banner* que preciso para o site e um modelo de folder das outras edições”.

Porém, experiências anteriores, adquiridas na realização de outros projetos para esse cliente, fizeram com que não fossem necessárias maiores explicações quanto à finalidade da peça e às diretrizes a serem seguidas. O regulamento do programa da Bolsa Iberê Camargo foi recebido em arquivo do programa editor de textos Microsoft Word e se constitui em um texto com títulos e subtítulos que descrevem as normas para inscrição, seleção e premiação do concurso.

As imagens foram recebidas em arquivos *bitmap*, no formato JPEG. Trata-se de imagens fotográficas que registram o processo de trabalho do artista selecionado na última edição do programa, que proporcionou a ele uma residência no exterior. Faz parte das obrigações do selecionado fornecer essas imagens de divulgação.

Nenhuma outra informação sobre o trabalho desenvolvido por esse artista foi fornecida. Não foi exigido, por parte do cliente, que a peça gráfica descrevesse ou retratasse o processo de trabalho do artista. Entendeu-se com isso, que tais imagens poderiam sofrer alterações de modo a passarem a ter um caráter expressivo, e não meramente ilustrativo ou descritivo. Contudo não se quis descaracterizar a obra do artista, alterando sua cor, por exemplo. O recurso elegido foi o recorte e enquadramento e o estudo de diferentes maneiras de dispor na folha os fragmentos gerados a partir disso.

Partiu-se para a análise desses elementos em relação às suas possibilidades comunicativas, expressivas e técnicas (adequação ao formato sugerido pelo cliente). O formato deveria ser semelhante às outras peças gráficas já produzidas por eles (convites de exposição e outras peças gráficas), para que se pudessem aproveitar envelopes plásticos.

Primeiramente, se analisou as possibilidades de ampliação e redução das imagens, e sua resolução\*. Para que se tenha uma boa impressão no processo *off-set*, as imagens precisam ter resolução em torno de *300dpi\** no formato final. A escolha de enquadramentos diferenciados para as fotografias depende de sua possibilidade de ampliação, já que quanto mais se amplia uma imagem, menos resolução ela mantém. Trata-se de uma relação inversamente proporcional. Algumas imagens enviadas poderiam ser ampliadas a ponto de terem *300dpis* no formato pretendido. Essas imagens podem ser vistas a seguir (figura 26).



Figura 26: Imagens enviadas por e-mail para a elaboração da peça gráfica.

### 3.2.6 A realização

Primeiramente se inseriu os elementos (textos, fotos e logotipos) em páginas criadas no programa editor gráfico *Adobe Indesign CS3*. Esses elementos foram dispostos em uma primeira tentativa de ocupação dos espaços do plano (figura 27). As páginas, ordenadas pelo programa, uma abaixo da outra, representam a frente e o verso de uma folha de papel. Assim, a página disposta na parte superior da tela contem, da esquerda para a direita, a aba, a contracapa e a capa, que aparecem lado a lado. Quando o folder estiver dobrado serão vistas isoladamente. A página na parte inferior da tela representa a parte interna da peça gráfica, aberta.

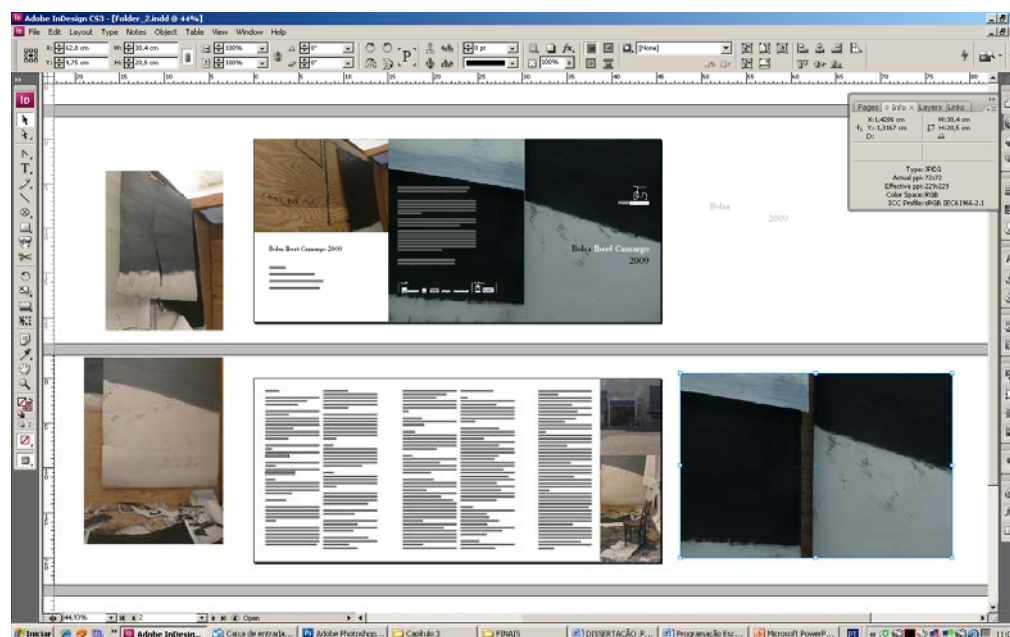


Figura 27: Reprodução da tela do computador durante a elaboração da peça gráfica. Interface do programa Adobe Indesign CS3. 2009. Reprodução do autor.

Essa primeira ação de ocupação do plano define-se em uma ação inicial. A partir dela foram geradas alternativas de disposição dos elementos, de maneira a melhorar a hierarquia da informação, fazer fluir a leitura e criar jogos expressivos entre os elementos. No caso desta peça, essa ação inicial definiu a imagem a ser usada como capa e contracapa e a maneira como o texto iria correr em colunas. O termo “jogos expressivos” é usado aqui para definir a maneira como um elemento irá interagir com outro para estabelecer um sentido subjetivo. Esse sentido, no entanto,

não está restrito nem à informação textual, nem à fruição das imagens, mas se estabelece no conjunto desses elementos, na ordem de sua aparição, em suas cores, formas e conteúdos.

Quanto à informação textual, percebeu-se que a disposição do texto de descrição do programa, nesse primeiro momento colocado na contracapa (figura 28), não respeitava uma boa hierarquia. Ele deveria ter prioridade na ordem da leitura. Procedeu-se um estudo de sua inserção na aba, para ser lido por primeiro. Junto dele optou-se por usar uma imagem que mostrasse um recorte do processo de criação do artista, sem explicitá-lo totalmente, mas de maneira sutil, para que posteriormente pudesse ser visto com mais detalhes. Escolheu-se a imagem de um desenho pendurado no ateliê, onde se vê também a textura da maneira da parede, marcas casuais e a expressão em inglês “*coat and tie*”. O texto foi disposto abaixo, em letras brancas sobre fundo preto, que harmonizam com a cor do desenho, da parede e das marcas aleatórias.

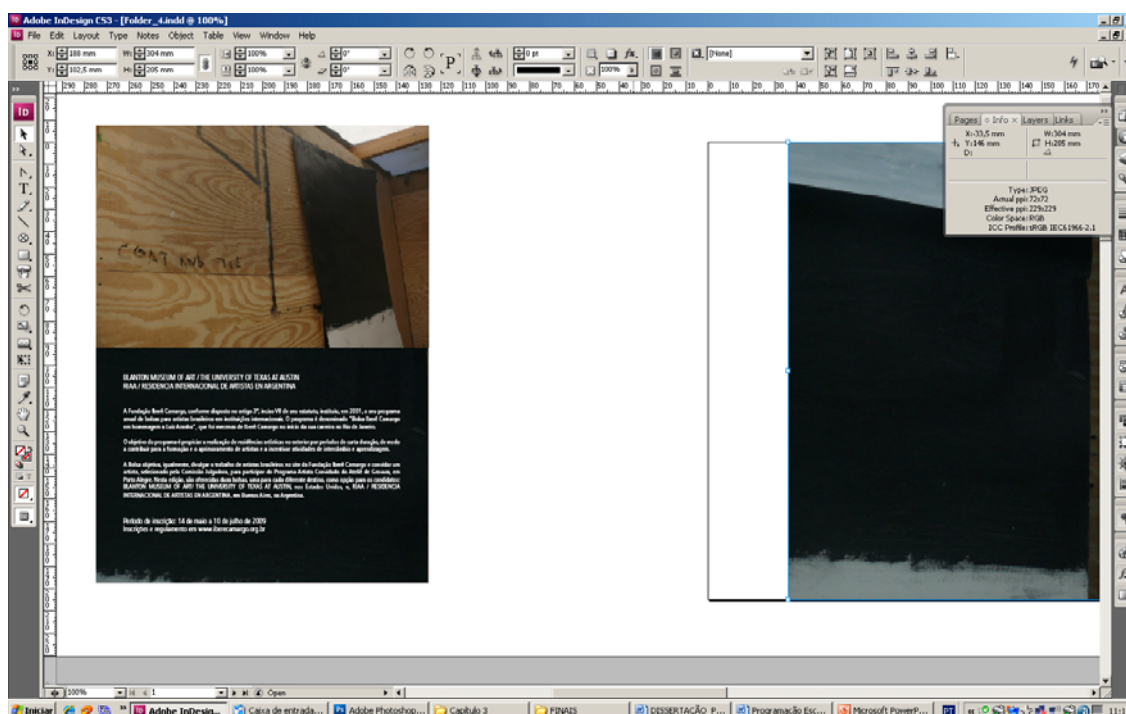


Figura 28: Estudo da aba. Reprodução da tela do computador durante a elaboração da peça gráfica.

Interface do programa *Adobe Indesign CS3*. 2009. Reprodução do autor.



O preto e a cor da madeira passaram a ser elementos importantes, pois geraram uma visualidade que parecia estar coerente com as expectativas do cliente (elegância, sutileza, etc.) e com o gosto pessoal do autor.

Assim começam a se estabelecer diretrizes para a criação. Elas surgem na forma de descobertas e trazem em seu caráter um misto de afeição a algum elemento ou conjunto de elementos e de decisões de ordem funcional como, por exemplo, que parte da imagem é mais adequada a funcionar como fundo de um determinado texto. Outras características dessas imagens chamaram a atenção por serem potenciais elementos expressivos, como as diagonais delimitam áreas de cor com bastante contraste, os veios das madeiras, as marcas geradas aleatoriamente nas paredes, as frases escritas nas paredes, as diferenças de plano que se estabelecem entre as folhas de papel penduradas e o espaço caótico do ateliê. O passo seguinte foi tentar isolar esses elementos a partir de novos enquadramentos (figura 29).

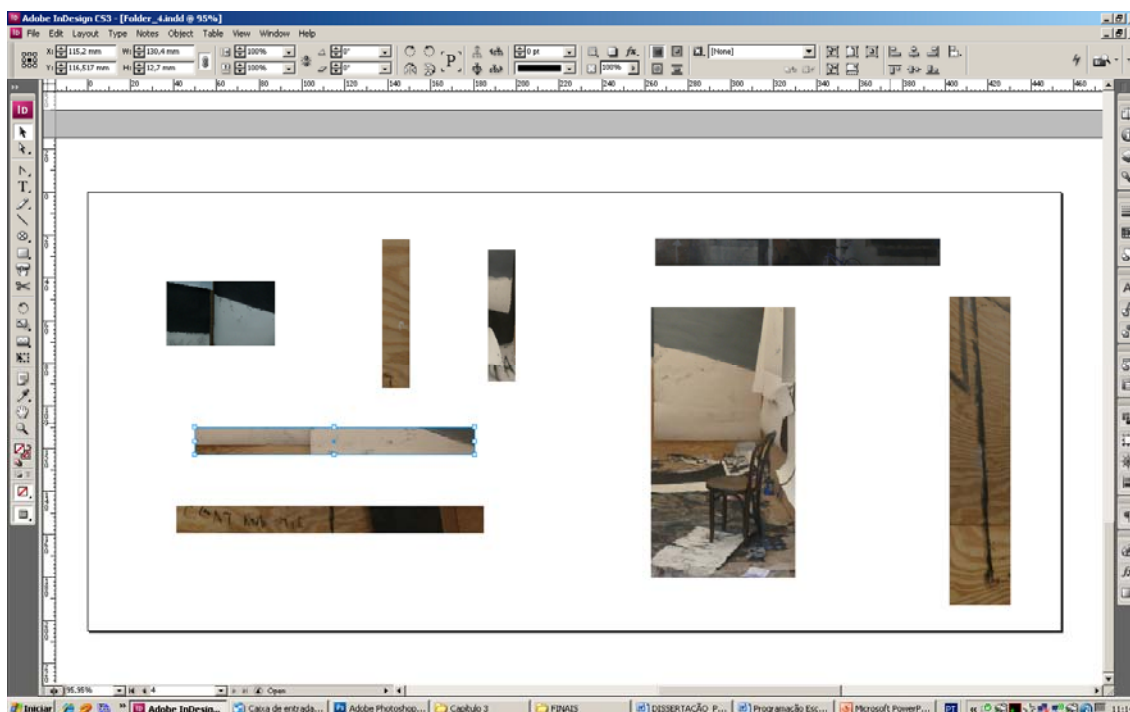


Figura 29: Estudo de enquadramento dos elementos expressivos. Reprodução da tela do computador durante a elaboração da peça gráfica. Interface do programa *Adobe InDesign CS3*. 2009.

Reprodução do autor.



Alguns desses enquadramentos foram usados como elementos gráficos, com a intenção de criar um fluxo para a atenção que concordasse com o fluxo da leitura do texto, estabelecendo, porém, complementações entre si (figura 30).

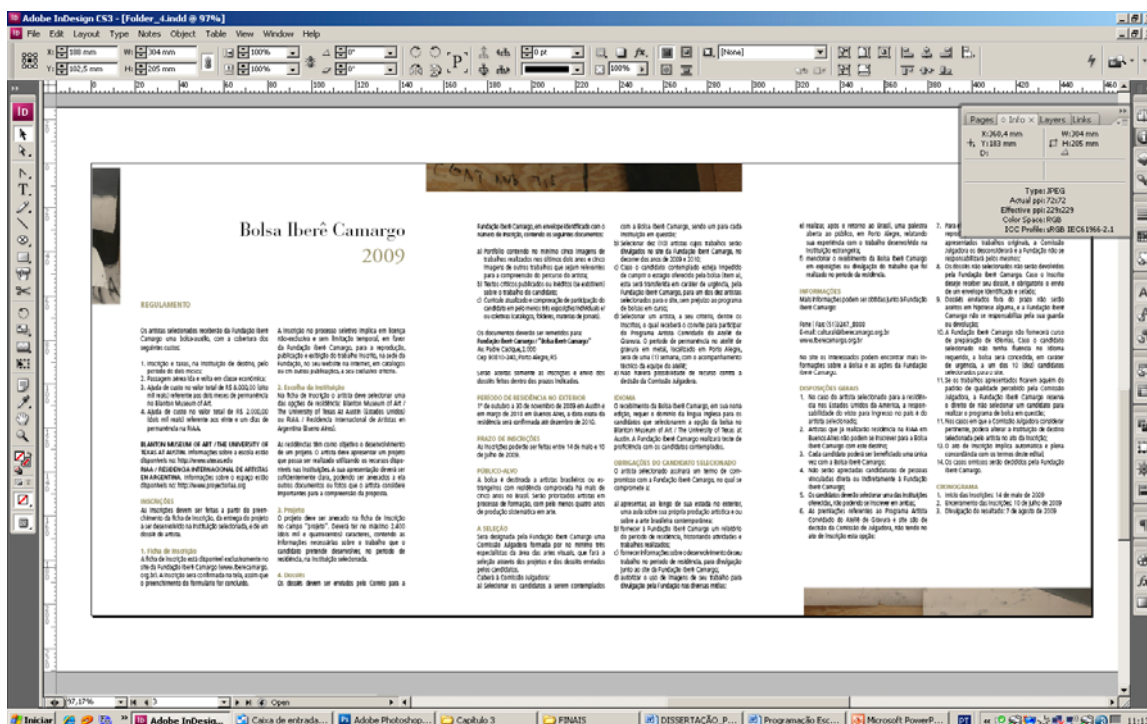


Figura 30: Estudo para enquadramentos. Reprodução da tela do computador durante a elaboração da peça gráfica. Interface do programa *Adobe InDesign CS3*, 2009. Reprodução do autor.

Embora esses elementos tenham sido usados em áreas livres do plano, explorando seus limites, na tentativa de distanciá-los do texto, eles pareciam concorrer com a leitura, dispersando a atenção, diferentemente do objetivo inicial, que era promover uma integração. Percebeu-se que isso provinha do uso de elementos muito distintos entre si, do grande contraste que se estabelecia entre a cor desses elementos com o fundo branco da folha como também da exploração da parte central da folha com um elemento que atribuía muito peso a parte superior.

As soluções adotadas foram: repetir detalhes da imagem principal, usada na capa e contracapa e abandonar outras imagens; aplicar uma cor clara no fundo branco, para diminuir o contraste; não utilizar o elemento disposto no centro da página, optando por manter somente os elementos dispostos na extrema esquerda e na extrema direita do plano, marcando o início e o final do texto.

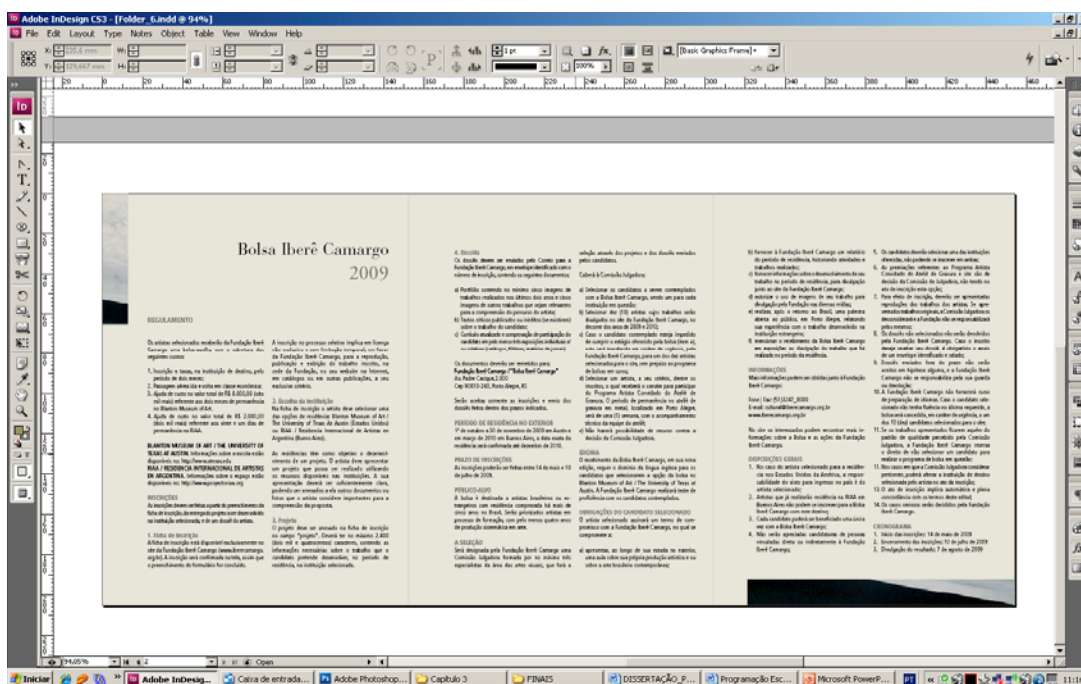


Figura 31: Solução da página interna. Estudo para enquadramentos. Reprodução da tela do computador durante a elaboração da peça gráfica. Interface do programa *Adobe InDesign CS3*. 2009. Reprodução do autor.

Os fragmentos da imagem escolhidos foram aqueles que mostravam uma diagonal entre a folha levemente pintada com um tom claro e a folha escurecida com tinta preta. Optou-se por enfatizar partes da imagem que mostram marcas do pincel que descrevem o gesto que as gerou, com a intenção de explicitar certo caráter gestual da obra desse artista.

A cor escolhida para o fundo da página foi extraída das áreas claras da imagem para criar harmonia entre os elementos gráficos e o fundo. A diagonal que se estabelece imaginariamente entre o elemento acima, à esquerda e o elemento

abaixo, à direita, reforça o fluxo de leitura do texto. O pequeno fragmento preto da imagem à esquerda marca o título “Regulamento”, e a grande área preta da imagem à direita marca o fim da leitura.

As soluções engendradas na página interna (disposição dos elementos e fundo de cor) foram usadas para resolver a aba, onde o texto de introdução ao programa Bolsa Iberê Camargo está disposto sobre um fundo da mesma cor e é acompanhado por um elemento gráfico. Esse é constituído a partir da continuação da imagem da contracapa, com um pequeno corte, que o torna similar aos elementos da página interna.

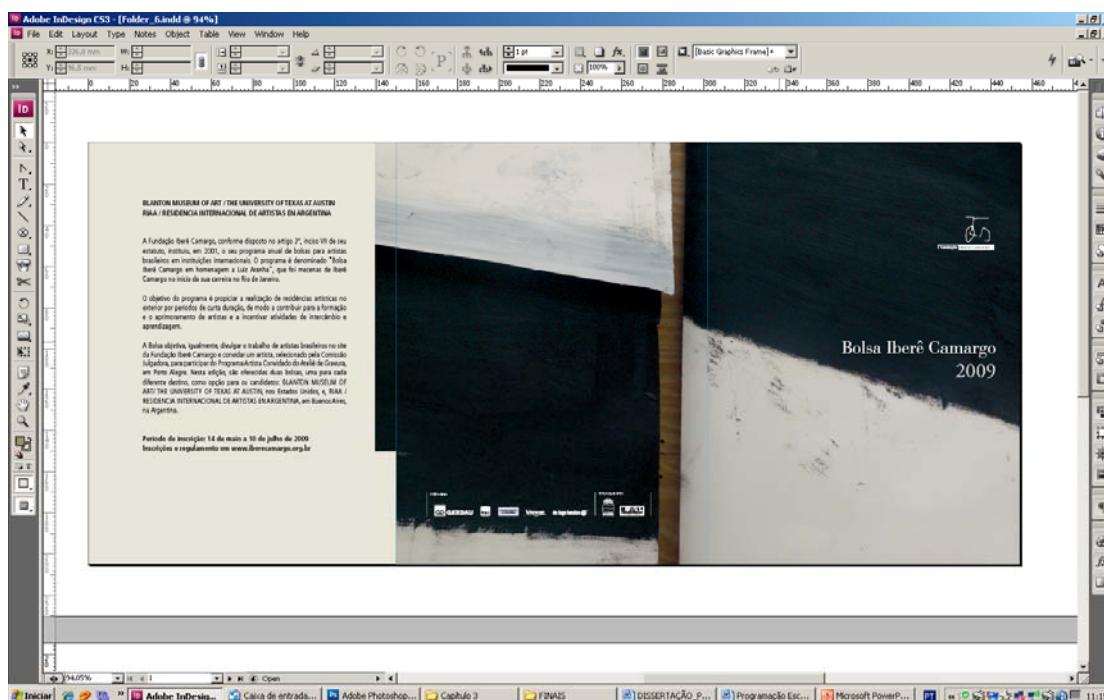


Figura 32: Solução para primeira dobra, contracapa e capa. Estudo para enquadramentos. Reprodução da tela do computador durante a elaboração da peça gráfica. Interface do programa *Adobe Indesign CS3*. 2009. Reprodução do autor.

A composição com o preto e a cor da madeira da parede foi mantida apenas na contracapa. Assim, considera-se que somente ao visualizar toda a peça gráfica o usuário terá uma idéia completa de como se articulam os elementos. A maneira

como se manipula a peça é representada abaixo. As imagens receberam tratamentos de cor para que fossem mais evidentes os detalhes gerados pelos gestos do pincel e a cor da madeira. O resultado final pode ser visto a seguir (figuras 33, 34, 35 e 36)



Figura 33: Capa impressa do folder. 2009. Reprodução do autor.

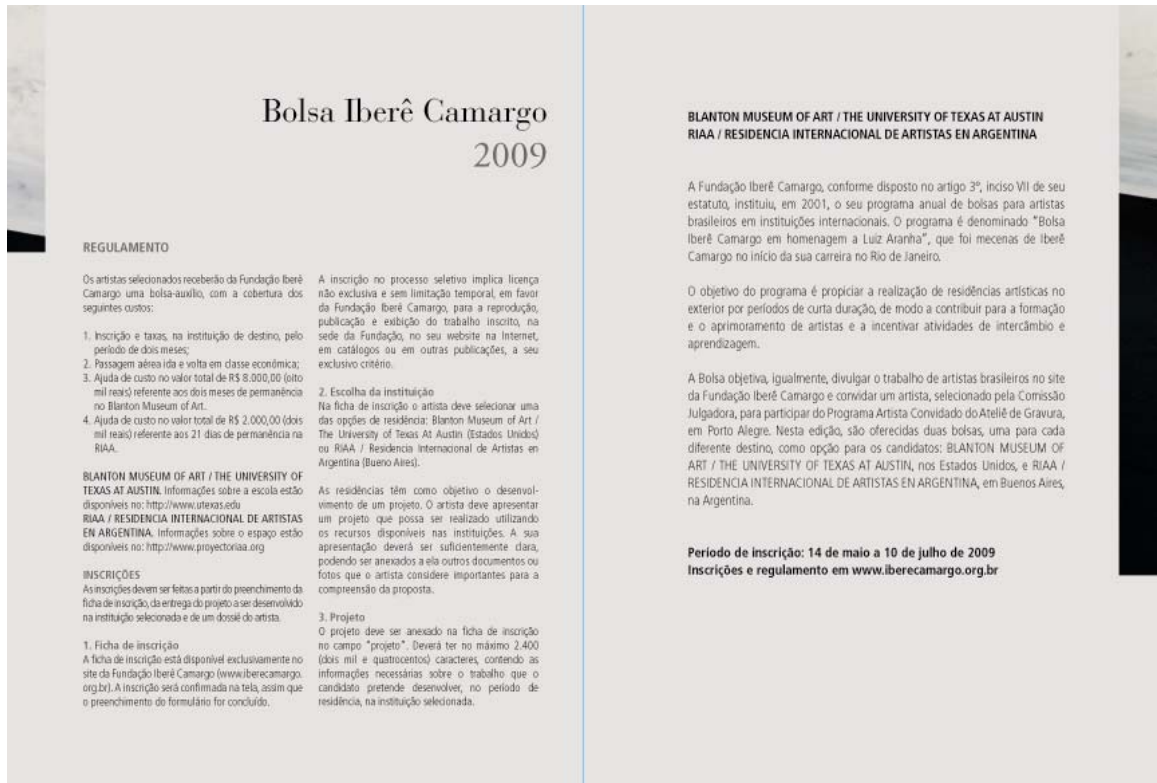


Figura 34: Primeira dobra aberta: à esquerda página interna e à direita aba. 2009. Reprodução do autor.

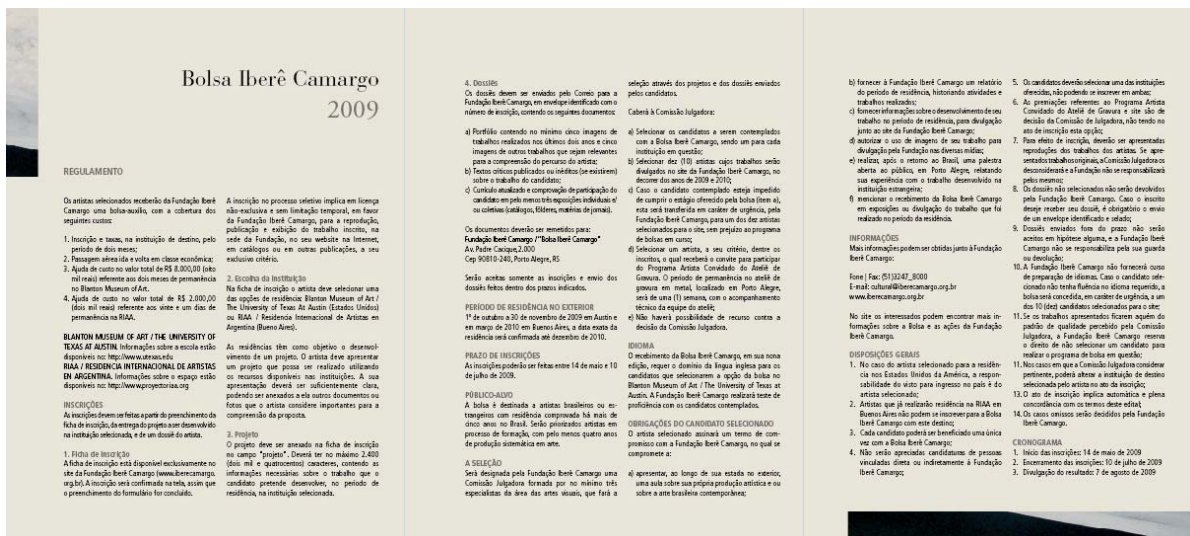


Figura 35: Página interna aberta. 2009. Reprodução do autor.





Figura 36: Contracapa. 2009. Reprodução do autor.

### 3.2.7 A Veiculação

Esse material foi distribuído pela Fundação Iberê Camargo em pontos de divulgação de eventos culturais, museus, galerias, ateliês, instituições educacionais, etc. Também foram enviadas unidades pelo correio. Houve uma divulgação via e-mail, para a qual foram elaboradas imagens digitais que seguiram essa programação visual.

### **3.2.8 Constatações**

- 1) Adequação às limitações impostas pelo ambiente de trabalho, pelas técnicas e equipamentos e pelos elementos e diretrizes fornecidos pelo cliente.
- 2) Procedimento de ações iniciais.
- 3) Tentativa de se manter fiel aos impulsos iniciais de experimentação dos elementos.
- 4) Busca por descobrir nos elementos fornecidos detalhes expressivos.
- 5) Atenção para não ocorrer esgotamento de determinado conjunto de ações e falta de eficácia dos elementos escolhidos.
- 6) Formulação de novos conjuntos de ações que complementem outros conjuntos já esgotados.
- 7) Desconstrução de formas já estabelecidas a fim de criar novas possibilidades de interação e fruição.
- 8) Determinação da medida ideal para cada conjunto de ações.
- 9) Formulação de procedimentos pessoais: técnicos e criativos.
- 10) Apropriação desses novos conjuntos de ações e de procedimentos em uma espécie de repertório próprio.
- 11) Tentativa de propor modos de leitura e fruição, baseados em regras da percepção visual, como as diagonais, a utilização da página à direita para os elementos de maior importância, etc. Quanto ao uso das imagens das obras, houve uma intenção de não restringir a uma pura interpretação, simplesmente expondo-as, mas sim, de criar meios para que o público pudesse interpretá-los à sua maneira.

### **3.3 Procedimentos percebidos a partir do processo pessoal de criação de ambos os casos**

Na análise dos procedimentos, percebeu-se uma estratégia pessoal presente tanto na prática do desenho artístico, como na prática do design gráfico. Essa estratégia geral pode ser descrita pelas seguintes etapas:

- 1) Presença de um ímpeto inicial ou uma idéia vaga a ser desenvolvida, relacionada a um propósito específico que pode ser a necessidade de expressão de uma emoção ou uma demanda comercial.
- 2) Ausência de estudos e planejamentos prévios anteriores a fase de elaboração dos objetos, ou seja, uma preferência pessoal por ações diretas no objeto final (arquivos digitais ou desenhos), sem o uso de esboços.
- 3) Presença de um estado de fluxo que pode ser descrito como uma deriva iniciada no lançamento dos primeiros elementos no plano (físico ou virtual) e que se estabelece em várias tentativas de arranjo desses elementos a partir de conjuntos de ações (recortes, enquadramentos, alteração de escala, justaposições, sobreposições, rasgões, decalques, apagamentos, etc.), elaboradas especificamente para cada novo trabalho, ou incorporadas de experiências anteriores.
- 4) Negação, ou desconstrução, dos grupos de elementos, bem como dos conjuntos de ações e a formulação de novas alternativas de arranjo de elementos e de novas ações;
- 5) Seleção das alternativas mais estáveis que carregam em si maior potência expressiva.

Tal estratégia funciona como um modo de agir pessoal, comum em ambas as práticas. Contudo, embora sejam percebidos procedimentos semelhantes no processo de criação em desenho artístico e design gráfico, tem-se consciência que existem características fundamentais de cada prática que se mantêm distintas e também influenciam a criação.

Na prática pessoal do desenho artístico não há a necessidade de comunicar algo à determinada audiência de maneira precisa. Não há também a necessidade de vender os desenhos ou idéias e de elaborá-los para que sejam mais bem recebidos por um determinado público, já que a atividade comercial do autor é o design gráfico. Isso traz certa liberdade para a criação dos desenhos não se preocupando em atingir metas comerciais, mas sim suprir necessidades pessoais de expressão e manter coerência com a diretriz principal da pesquisa poética que o autor desenvolve: a questão da inscrição do gesto em diferentes suportes.



No processo de desenho, não existe a possibilidade de se retroceder ações que se julgam erradas. No design gráfico, suportado pela tecnologia digital, essa possibilidade é muito presente. Quando algum erro acontece no desenho (por exemplo, uma mancha que, por descuido, esconde partes importantes da composição) esse deve ser incorporado e rearticulado com outros elementos, a fim de re-estabelecer a harmonia da composição. Com isso, o estado de fluxo colocado em prática na produção em desenho artístico, geralmente gera resultados onde os resíduos do processo de elaboração da imagem são mais visíveis. Da mesma forma, muitas vezes esse estado de fluxo gera séries de trabalhos e não obras isoladas, aonde os procedimentos vão sendo estudados e aprimorados de desenho em desenho.

No design gráfico, a tecnologia digital permite um grande controle dos erros e dos acontecimentos aleatórios. O uso de resíduos e acontecimentos aleatórios depende de uma intenção de induzi-los e geralmente está associado a um estilo pretendido para determinada peça gráfica. De fato o designer gráfico é submetido a uma série de restrições alheias às próprias vontades, a saber: as demandas comerciais; as necessidades de comunicação do cliente e a conseqüente conformidade às prescrições que suportam tal comunicação; os anseios e necessidades da audiência; as condicionantes de produção e reprodução advindas da indústria gráfica; as possibilidades introduzidas pela tecnologia digital. Todas essas condicionantes balizam e influenciam a criação em design gráfico.

Mesmo que sejam evidentes algumas diferenças, pode-se dizer que o design gráfico hoje, permite o uso da estratégia de fluxo na criação de peças gráficas. Conclui-se então, pela percepção pessoal, que existem procedimentos semelhantes no processo de criação do desenho artístico e do design gráfico contemporâneos que estão relacionados ao uso de tal estratégia, que no design gráfico é facilitada pela tecnologia digital.

Tal estratégia parece válida frente à necessidade contemporânea de se elaborar imagens que expressem significados abertos a interpretações e que induzam a participação da audiência na atribuição de sentidos para as mensagens. Sua validade se deve à inerente busca de construção de significados a partir da

atenção às similaridades, divergências e complementações que surgem entre os elementos de composição, por exemplo: um detalhe ou cor de uma foto, uma palavra chave de um texto, uma composição de linhas, um material inusitado, um fato accidental, etc. Essa atenção sugere procedimentos originais de articulação desses elementos que transformam seu significado original, gerando novas interpretações, novos olhares.

Se as imagens são formuladas a partir de uma atenção e percepção bastante pessoais que sugerem procedimentos originais de articulação dos signos, o sentido que transmite só pode ser entendido, por quem frui das imagens, a partir de um novo ato de significação. O procedimento em fluxo gera imagens que não têm um sentido único e fechado, mas indicam vieses de interpretação que poderão ou não ser assimilados na íntegra. Na verdade, muitas vezes nem existe um sentido integralmente elaborado nessas imagens.

A preferência por estar em fluxo, ou em um jogo sensível de articulação de signos, é fruto da experiência adquirida com a criação em desenho. As qualidades que definem essa experiência, já citadas na fundamentação teórica são:

- 1) Auto-conhecimento, adquirido ao longo do tempo com articulação de signos, tanto no desenho artístico como no design gráfico, ou seja, uma consciência das próprias habilidades e dificuldades para ver, analisar, entender, descrever e representar algo.
- 2) Tendência a dedicar aos elementos de composição uma atenção ao mesmo tempo seletiva e sensível, onde os signos adquirem significado em uma composição bidimensional e em relação a uma maneira pessoal de interpretar um tema enunciado e elaborar um contexto. Busca de sentido, de equilíbrio e atenção aos detalhes que define uma postura que aceita e se vale da indissociabilidade das dimensões conceitual e grafológica presentes no desenho e também no design gráfico suportado pela tecnologia digital.
- 3) Preferência pelo improvisado na elaboração de significados a partir de um jogo de articulação dos signos *en pròces*, ou seja, em mudança, em julgamento constante e dialético.

- 4) Busca pelo jogo do improviso que possibilita a criação de repertório próprio de ações e procedimentos e conseqüentes resultados visuais que caracterizam um estilo pessoal de abordar os problemas poéticos ou de comunicação.
- 5) Estilo permeado pelo improviso e pela atenção seletiva e subjetiva aos detalhes e ao próprio processo atribui importância aos resíduos e aos acontecimentos aleatórios como elementos de composição e criação.
- 6) Somatório de tais condições possibilita a manutenção da significação em aberto, que é fundamental para parte da produção em design gráfico nos dias de hoje e que visa ser, mais do que mera comunicação, uma proposição e exige da audiência um olhar criativo.

Por certo que tais qualidades podem estar presentes em profissionais que não atuem com desenho artístico e design gráfico simultaneamente. Seria possível até dizer que estariam presentes, guardadas as diferenças, em profissionais de qualquer área do conhecimento que envolva a criação. Contudo, é a partir delas que se achou o viés para indicar colaborações entre as duas áreas pesquisadas aqui. É necessário então verificar se tais qualidades são compartilhadas por outros profissionais e de que maneira se estabelecem contribuições. Isso foi feito a partir da relação das respostas aos questionários com o que foi aprendido até aqui.

### **3.4 Questionários**

As questões do questionário foram formuladas com a intenção de obter reflexões desses profissionais a respeito das relações entre o desenho e o design gráfico; se a prática de desenhos preparatórios é comum entre eles; qual o papel da tecnologia digital em suas produções; se esses profissionais consideram que desenham a partir da tecnologia digital e qual seu entendimento sobre o que é desenho. Todos os profissionais foram consultados por e-mail no período entre 25 de julho de 2009 a 15 de setembro de 2009. As questões distribuídas foram as seguintes:

- 1) Que relação ou contribuição existe entre sua produção em desenho e sua produção em design gráfico?
- 2) Que importância você atribui à tecnologia nessas produções?
- 3) Você faz estudos e desenhos à mão antes de partir para o computador? De que maneira isso ocorre?
- 4) Você considera que desenha com o computador? De que maneira isso acontece?
- 5) Dê sua contribuição espontânea para essa pesquisa.

A escolha dos profissionais deve-se ao fato de que eles, assim como o autor, dedicam-se ao design gráfico como profissão e meio de sustento, mas têm atividades relacionadas ao desenho como meio de expressão, seja como artistas, ilustradores ou desenvolvendo todas essas funções. Assim, são profissionais de perfil multidisciplinar e, muitas vezes, estão envolvidos em outras atividades profissionais além das citadas acima.

Tratam-se geralmente de profissionais autônomos, que prestam serviços para empresas de forma independente (profissionais liberais), embora já tenham atuado como empregados de empresas de design, editoras, agências de propaganda e publicidade. Em alguns casos, são donos ou diretores de empresas, como Francisco Baldini, diretor da W3Haus, por exemplo.

Alguns são artistas visuais e desempenham essa atividade ativamente, fazendo exposições, como é o caso de Guto Lacaz, James Zortea, Guilherme Dable, Joaquim da Fonseca, Chico Baldini e do próprio autor da pesquisa, Gabriel Netto. Quase todos os profissionais consultados também atuam como ilustradores, contratados por empresas de design, editoras, agências de publicidade e por outros designers.

James Zortea, Guilherme Dable e Gabriel Netto também desempenham a atividade de galeristas e curadores, promovendo várias atividades relacionadas às artes visuais em Porto Alegre, em seu atelier/galeria, o Atelier Subterrânea, tais como: exposições, palestras, cursos, workshops, mostras de vídeo, conversas com artistas, etc.

Sabe-se ainda, que Joaquim da Fonseca, James Zortea e Gabriel Netto atuam ou já atuaram como professores de desenho e/ou design gráfico em instituições de ensino de nível secundário e superior.

### **3.4.1 Análise dos questionários**

Da relação entre o que foi aprendido na etapa da fundamentação teórica, na análise dos procedimentos pessoais e nas respostas dos questionários pode-se levantar alguns dados que auxiliam o entendimento de como as práticas do desenho artístico e do design gráfico interagem de maneira colaborativa. Os depoimentos dos profissionais consultados servirão aqui de comprovação para o que foi levantado.

Primeiramente, pode-se dizer que ambas as áreas, desenho e design gráfico, se complementam no que diz respeito às referências que inspiram as produções dos profissionais consultados. Essa intercambialidade parece ser causada por certa atenção especializada que distingue aspectos presentes em uma área e os transpõem a outra, em uma clara relação de colaboração.

Acredito que a minha produção nas duas áreas não tenha muitas semelhanças, mas as referências que me alimentam visual e conceitualmente partem de ambos os campos, e aí elas se cruzam. (GUILHERME DABLE).

Na imagem a seguir (figura 37) vê-se uma peça gráfica de Guilherme Dable onde a influência da arte vai além da busca de referência. Introduz na peça um fragmento de pintura ao qual é dada a maior importância. A maneira como pintura e título interagem, indica uma clara opção por manter íntegra a comunicação ao mesmo tempo que funde o elemento expressivo (fragmento) com o elemento de comunicação (título). O tratamento dado ao restante da informação dedica-se somente à transmissão da informação.



Figura 37: GUILHERME DABLE, 2009. Sem título. Impressão digital *laser*.  
14.8 x 21 cm. Fonte: GDABLE.

As práticas artísticas do desenho e do design gráfico também interagem na descoberta de soluções. Em alguns casos vêm-se nubladas as fronteiras do que é o trabalho artístico e do design gráfico. Os depoimentos a seguir refletem a relação de associação das duas práticas, de trocas mútuas de elementos, procedimentos e soluções. Na figura 38 vemos um desenho de Fábio Zimbres elaborado a partir da adição de camadas sobrepostas.

Estamos falando de design, mas meu design mais pessoal é o que se mistura com meu desenho e trabalho de ilustrador e segue regras parecidas com as do desenho: vou adicionando coisas e movendo blocos pra lá e pra cá, tendo em mente apenas a criação de movimento,

instabilidade, diversão etc. É quase uma coisa só. Meu trabalho muitas vezes é uma apropriação pelo desenho de técnicas do design gráfico, é uma releitura de livros e embalagens e produtos industriais já que é um trabalho que se alimenta das imagens geradas pelo comércio e comunicação de massa. Então é natural que os dois se misturem e a fronteira entre os dois fique indeterminada. (FÁBIO ZIMBRES).

Os desenhos se misturam. Vejo nos estudos que faço [...] se estou resolvendo uma marca pode aparecer uma solução para um objeto [...]. (GUTO LACAZ)

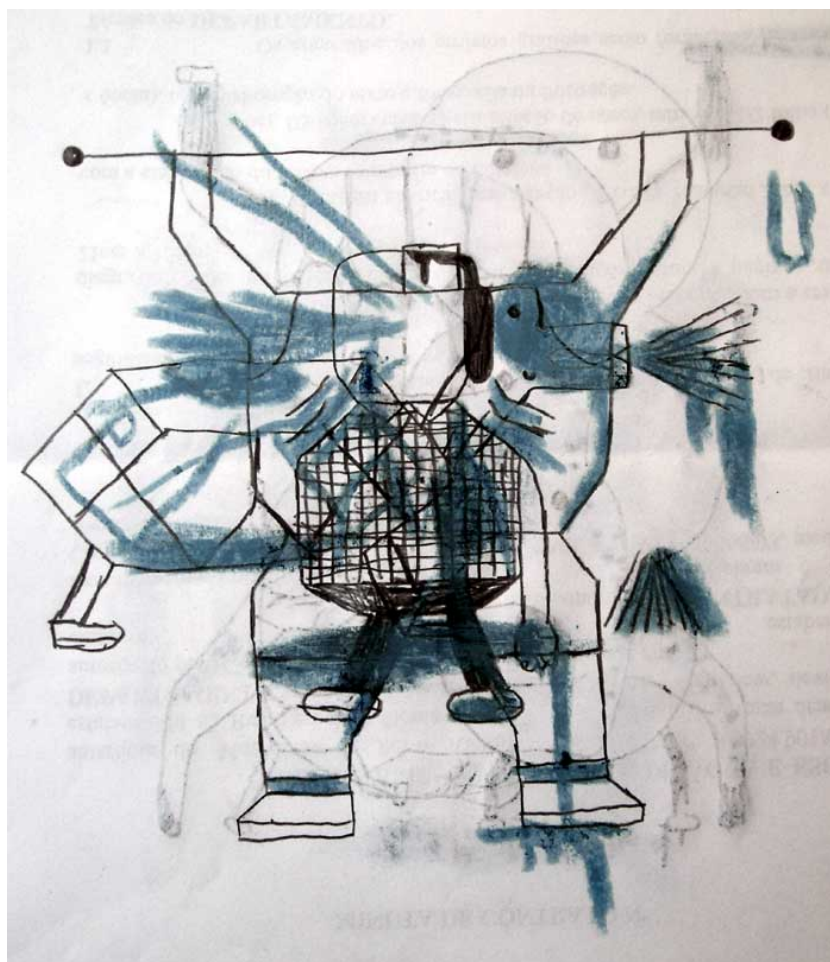


Figura 38: FÁBIO ZIMBRES, s/d. Sem título. Técnica Mista. Fonte: FZIMBRES.

Outro aspecto colaborativo é a transposição de elementos concretos do desenho artístico para o design gráfico e vice versa. Sob esse aspecto, a tecnologia digital tem papel fundamental, já que permite tal transposição a partir da

digitalização de experimentações analógicas e impressão de experimentações digitais. Esse tipo de procedimento tem a função de tornar a visualidade de determinada peça gráfica mais expressiva e atraente. Por outro lado, o designer busca criar provocações para si mesmo, quando insere signos que são imprecisos e fragmentados e tenta elaborar significados a partir da articulação desses signos.

Muitos dos meus trabalhos em design gráfico valem-se da digitalização de rabiscos, borrões e desgastes de experiências sobre superfícies analógicas (folhas de papel, lâminas de acetato, fotografias rasuradas ou quimiografias), esse material "contaminado" impregna o *grid* asséptico dos *softwares* gráficos e trás provocações para a construção do layout [...] Compreendo o desenho fundamentalmente como vestígio de um movimento. Esse rastro de um fluxo pode evidenciar-se em duas condições principais: a primeira, é a condição do desenho como indício de uma ação do corpo, o gesto do artista ancorado na experimentação sensível da matéria, um processo do devir permeado intensamente pelo acaso; a segunda é a articulação do fluxo do pensamento que o desenho possibilita através de projeções que ordenem e evidenciem esse percurso/fluxograma das idéias [...] não se pode dissociar ambas na ação do desenho. As coisas parecem borradas quando se está imerso no trabalho. (JAMES ZORTEA)

A afirmação de James Zortea ainda refere-se à indissociabilidade das dimensões conceitual e grafológica do desenho e à maneira como isso é transposto ao design gráfico na tentativa de criar estímulos à criação. A seguir tem-se um exemplo de peça gráfica produzida nesse sentido, onde coexistem desenhos vetoriais feitos no computador, borrões digitalizados e tipografia manuscrita (figura 39).





Figura 39: JAMES ZORTEA, 2009. Sem título. Impressão off-set. Fonte: JAGOZ.

Percebe-se que existe uma busca por provocações, movimento, instabilidade e diversão que extrapola o simples uso de elementos de desenho no design gráfico. Nas práticas pessoais do autor, descritas anteriormente, viu-se que essa busca pode se dar a partir de um detalhe de foto ou obra de arte, de um material inusitado, de um suporte com características específicas, da formulação de ações e procedimentos pessoais, etc. Isso define uma postura de criador que assume a necessidade de estímulos, às vezes alheios a um problema específico, mas presentes aos detalhes, indicações, resíduos e acasos. Os significados que surgem do jogo de articulação dos elementos é, muitas vezes, uma consequência e não algo formulado *a priori*. Trata-se de uma postura que depende de um envolvimento com os elementos, enunciados, materiais, procedimentos técnicos e contextos muito influenciados pela sensibilidade e afinidade. Pode-se ver nos depoimentos abaixo, que essa é uma postura característica dos profissionais consultados, muito por conta da prática do desenho.

Às vezes penso em algo e desenho para registrar e depois desenvolver a idéia. Muitas vezes desenho sem pensar e as formas vão aparecendo do nada, como se estivesse psicografando. De muitos garranchos surge sempre alguma luz, uma boa surpresa, uma série, uma história. A mão leva e é levada. Se desloca, pára, muda de direção, o olho julga... É um bom desenho? [...] Gosto de voltar a rever desenhos. Assim valorizo idéias que

passaram despercebidas. Acho que uma pessoa só pode dizer que viu uma coisa, depois de tê-la desenhado. (GUTO LACAZ)

Sou um desenhista compulsivo e tenho a tendência a esboçar meus projetos de design em garatujas rápidas compreensíveis apenas por mim. Quase nunca chego ao resultado final do design através delas, mas organizo a casa. (CHICO BALDINI)

Percebe-se que esses profissionais transitam com facilidade entre dois estilos: um mais autoral, que incorpora no design de uma peça gráfica a poética pessoal, outro mais neutro, que se dedica a criar visualidades específicas para os clientes. Vê-se isso no depoimento a seguir.

Muitas vezes meu design se relaciona diretamente com minha produção em desenho porque é um design aplicado sobre minha própria produção [...] Nesse caso há uma simbiose porque o design pode se moldar à ilustração e não um determinar o outro. Mais que isso a composição resultante é mais próxima do meu repertório pessoal porque o que essas peças pedem é uma assinatura pessoal, uma linguagem mais intuitiva e próxima do meu jeito de criar. E também sou livre para quebrar qualquer regra porque sou meu próprio cliente e qualquer falha na comunicação é compensada pela expressividade que a peça final apresenta, o que é um jogo que nem todo cliente pode absorver [...] Outro aspecto de ter uma atividade de desenho que corre paralelo ao trabalho de design é que eu não sinto a necessidade de a todo momento ficar tentando me 'expressar' através do design, muitas vezes, me contento com a boa organização do espaço e com a criação de uma 'voz' própria ao cliente e que não seja necessariamente a minha. Quer dizer, não estou buscando um design 'autoral' como chamam, as vezes. Já acho suficiente criar uma expressividade que sirva aos outros. (FÁBIO ZIMBRES)

A prática do desenho pode se caracterizar também por ser um diferencial em projetos gráficos, à medida que os designers podem fazer suas próprias ilustrações e planejá-las de acordo com o contexto das peças gráficas. Na figura 40 vê-se a simbiose com que design e ilustração interagem na peça gráfica de Carla Pilla.

[...] existem projetos com enfoque no design, em que posso ter liberdade para decidir se seria interessante ou não utilizar uma ilustração para enriquecer e complementar o design. Caso seja, planejo a ilustração pensando no contexto ou peça gráfica. (CARLA PILLA)



Figura 40: CARLA PILLA, s/d. Sem título. Página de *web site*. Fonte: CARLAPILLA.

O depoimento de Joaquim da Fonseca, designer que acompanhou as transformações ocorridas no âmbito do design gráfico, advindas da evolução da tecnologia digital, concorda com o que se disse aqui do diferencial do designer ilustrador.

Comecei minha atividade profissional como designer gráfico numa época em que o desenho era o principal meio de expressão visual. Quando foram ocorrendo outros recursos introduzidos pela tecnologia, como a fotografia, a fotocomposição, depois a computação gráfica, acompanhei essa evolução sempre usando o desenho como característica, ou diferencial,

dos trabalhos que fui produzindo, adaptando-o a essas inovações.  
(JOAQUIM DA FONSECA)

Sobre o agir diferenciado dos profissionais, indo além da possibilidade de transitarem por estilos, de integrarem expressividade e comunicação, ou de poderem produzir suas próprias ilustrações, percebe-se que sua postura frente a muitos aspectos da profissão tem abordagens originais. O uso da tecnologia digital é um exemplo, já que todos esses profissionais tem posicionamentos ao mesmo tempo críticos e favoráveis ao uso de tal tecnologia, cada um a sua maneira. No depoimento abaixo se vê uma clara intenção de problematizar o uso da tecnologia e com isso criar provocações para a prática profissional. Percebe-se uma intenção de, além de visar resultados formais originais, buscar originalidade e satisfação pessoal na própria prática.

O computador facilitou o trabalho que antigamente eu tentava fazer com os fotolitos, dentro da oficina, fazendo fotos e raspando os acetatos. Além disso, aumentou a precisão dos próprios processos de impressão [...] Por outro lado acostumou mal os clientes que só pedem trabalho pra ontem. E também favoreceu minha falta de disciplina porque agora eu parto do zero até chegar a umas cinco soluções razoáveis quando antes eu tinha que me concentrar para produzir a melhor solução e apenas isso [...] De fato a tecnologia, como sempre acontece, muda sua maneira de trabalhar. E dado que a tecnologia sempre vai fazer parte do fazer humano, cabe a nós aceitarmos esse fato, mas ao mesmo tempo assumirmos nossa capacidade de manejá-la e controlá-la. Ou seja, tão interessante quanto estar atualizado com relação ao que há de mais avançado, é recusar seu uso e re-programar as tecnologias obsoletas. Compreender e usar novas tecnologias traz uma possibilidade de re-olhar o mundo, mas deixar de usá-las não é menos instigante [...] É só uma questão de usar a tecnologia para colocar sua mente num lugar onde você pode trabalhar. (FÁBIO ZIMBRES)

A tecnologia digital é, para a maioria dos profissionais consultados, muito importante para a prática em design gráfico, por vezes influenciando a visualidade das produções. É também espaço de experimentações e provocações, onde atua como ferramenta integrada às práticas manuais do desenho e da manipulação dos materiais.

No design, me utilizo bastante de possibilidades do *Photoshop* para construir imagens. Meu trabalho não teria a mesma cara sem a interface digital. (GUILHERME DABLE).

No meu processo de criação gráfica, a tecnologia é a ferramenta que possibilita a passagem da matéria analógica para codificação digital. Como me interesso pelos comportamentos dos resíduos no desenho, os scanners e máquinas fotográficas digitais são aparatos importantes para a captação das minhas ações sobre a matéria. Num segundo instante, após a digitalização dos resíduos, os softwares gráficos são o campo de experimentação compositiva, nele arrasto camadas digitais para projetar uma saída gráfica [...] o campo digital possibilita efetuar fusões de dois momentos do desenho: a experimentação (fluxo do aqui/agora, o fazer) e a projeção (deslocamento para o futuro e o passado, o conceber do gesto). (JAMES ZORTEA).

Para outros profissionais, a tecnologia digital é entendida como uma boa ferramenta que facilita a elaboração das peças gráficas já que aprimora o acabamento. Também é fundamental para outras etapas do processo, como a pesquisa, por exemplo. Nesse contexto, o desenho é entendido como o principal meio gerador das idéias.

Só consigo pensar na prancheta com papéis e lápis. O computador é uma valiosa ferramenta, mas é apenas isso. Sou essencialmente um desenhista que prefere o manuseio de tintas sobre telas ou papéis. O Computador ajuda a corrigir possíveis imperfeições de cada trabalho e os insere no design dos produtos para os quais foram produzidos. (ELIFAS ANDREATA).

Considero a tecnologia uma ótima ferramenta para fazer mais rápido determinadas etapas do design e da ilustração: pesquisar, testar, por exemplo, cores e tonalidades, montar a arte-final com um acabamento satisfatório. Mas o fundamental para o desenho e o design, que é a criação, independe da tecnologia. (CARLA PILLA).

De fato, constatou-se que praticamente todos os profissionais consultados preferem expressar as primeiras idéias em esboços rápidos concordando com as qualidades relativas a essa prática gestual, já apontadas anteriormente no *capítulo dois*.

Sim. O desenho é, para mim, a ferramenta mais rápida para cristalizar uma idéia, um ponto de partida, um conceito. Minha organização básica de pensamento em um projeto passa por desenhar no papel as idéias. Geralmente, são desenhos pequenos, para apreender as idéias. Daí, a idéia escolhida pode se desenvolver em uma interface digital. (GUILHERME DABLE).

Sempre faço estudos preliminares com desenhos, na forma de esboços ou croquis, antes de usar o computador. Nesses estudos, posso prever e planejar as idéias, a composição espacial, os valores de sombra e de cores com antecedência, o que me ajuda a selecionar as melhores alternativas e facilita e torna mais rápida a execução final no computador. (JOAQUIM DA FONSECA)

Mesmo quando o produto final é digital, como por exemplo, um desenho vetorial ou o design de um site, a idéia se materializa a mão livre no papel, e depois é aperfeiçoada no computador. (CARLA PILLA)

Por outro lado, também se percebe que para alguns profissionais não existem métodos invariáveis e a prática gestual se intercala com o desenho feito a partir da tecnologia digital de maneiras diferentes.

Não há regra. Às vezes um esquema é importante antes de começar porque as coisas ficam mais concretas depois de um desenho e um pequeno estudo ainda é mais eficiente que partir diretamente pra máquina. Mas muitas vezes começar pela máquina é parecido com a maneira que eu começava um projeto de arte-final, medir e cortar o papel, fixar na prancheta, fazer linhas de margem etc., isso era uma coisa que eu fazia quando projetava porque já me ajudava a me concentrar no material físico que eu tinha a disposição e na máquina dá pra fazer a mesma coisa sendo que não há a necessidade de cortar outro papel e começar tudo de novo quando alguma alteração de trajeto surge pelo caminho. O desenho serve pra destravar também quando chegamos num ponto de estagnação no

projeto. Claro que é possível divagar no computador, pode-se usar sistemas no computador em busca de algo aleatório ou inesperado, mas depois de um tempo seu repertório vai ficando meio repetitivo e sair disso e brincar com algo diferente vai mudar sua perspectiva e o desenho é uma ferramenta que serve pra isso, mudar sua maneira de ver. (FÁBIO ZIMBRES)

Não realizo estudos para *antever* uma saída gráfica, mas coleciono resíduos e rasuras que podem constituir a visualidade de um projeto gráfico. (JAMES ZORTEA)

A maneira como varia a busca de soluções de acordo com o depoimento dos profissionais consultados remete ao uso de estratégias passíveis de alterações no lugar de métodos estanques e definidos passo a passo, conforme foi visto na fundamentação teórica. As estratégias são utilizadas à medida que se tem noção do objetivo e dos meios existentes para alcançá-los. Abaixo vemos como isso pode determinar a abordagem do problema, quando Guto Lacaz afirma: "às vezes vou direto para a tela quando a solução é tipográfica". (figura 41).

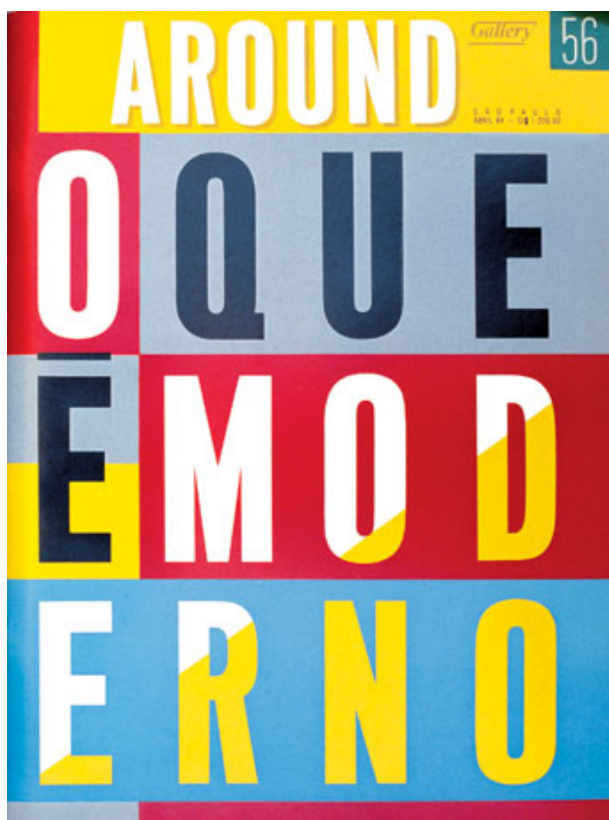


Figura 41: GUTO LACAZ, s/d. Sem Título. Fonte: GUTOLACAZ.

Em suma, percebeu-se que alguns profissionais consultados entendem o desenho como prática gestual, preferencialmente manual, mas que pode ser feita a partir da tecnologia digital através de equipamentos periféricos como *tablets* e *mouses*, mas sempre vinculado à linha e ao gesto que a gera, conforme seu entendimento tradicional. Não é consensual entre eles o entendimento do desenho como um meio de expressão híbrido que comporte a articulação de um conjunto mais amplo de signos (como os recortes de fotografias, materiais impressos, etc.) e processos (como as colagens, *assemblagens*, montagens, etc.). Alguns deles, no entanto, concordam com a opinião defendida no presente texto, de que o desenho pode ser entendido como um meio de articulação de um conjunto diverso de signos.

Hoje, vivo de desenho. Ora para atender clientes de ilustração e desenho gráfico, criando marcas, revistas, livros, cartazes, ora para realizar projetos de artes plásticas. (GUTO LACAZ).

Campos de cor, texto, enquadramento de uma fotografia, tudo isso é pensado como um desenho. (GUILHERME DABLE).

Sim, meu desenho funciona a base de adição, uma coisa se soma a outra num processo meio infantil de blocos que vão se armando até criar um todo. No computador posso usar o mesmo sistema, partir de elementos simples e ir somando eles aos poucos num processo intuitivo. O computador também facilita a colagem e a transparência que é um recurso que usava antes do computador, com *xerox* e acetatos. Posso partir do zero no computador da mesma maneira que parto do zero com um papel em branco, inclusive com a cabeça a zero, sem nenhuma expectativa ou objetivo. (FÁBIO ZIMBRES).

A partir das respostas, observa-se que esses profissionais dedicam-se a experimentações que unem desenho, design gráfico, ilustração e tecnologia, de maneira diferentes, mas fazendo com que seus trabalhos em desenho e em design gráfico habitem, por vezes, um campo de fronteiras difusas. O desenho e a experimentação de recursos expressivos atuam como diferencial e como uma prática que constitui o caráter desses profissionais, sujeitos conscientes de suas atribuições, habilidades, vivências, afinidades, preferências, limitações e dificuldades. Embora alguns deles transitem com facilidade entre estilos mais



autorais e mais neutros, dependendo da demanda do cliente, são requisitados por terem trabalhos diferenciados e originais.

O design evolui a partir da produção em série e da otimização dos recursos industriais e atingiu um momento em que ele está integrado com um processo de comunicação e de produção industrial onde as interfaces são praticamente individualizadas parece natural que aconteça as duas coisas: ferramentas de design sejam ensinadas na escola, assim como o desenho, não com o objetivo de formar designers, mas para tornar cada um consciente das possibilidades de criação de interfaces no dia-a-dia e que o design se aproprie de outras áreas de criação para que possa caminhar junto com a criação de um imaginário pessoal. Porque o design já deixou de estar restrito a processos industriais. (FÁBIO ZIMBRES).

Estou aqui fazendo este louvor ao desenho, mas preciso dizer que desenho enlouquece. Produz raiva, ódio mortal, sensação desagradável de incapacidade, mostra seus limites. (GUTO LACAZ)

Por fim, pode-se dizer que a prática continuada do desenho faz com que esses profissionais se relacionem com esse gênero de maneira apaixonada. Pode-se imaginar, a partir de experiência própria e de seus depoimentos, que eles se tornaram designers gráficos por terem vivência com o desenho como meio de expressão anterior à própria escolha da profissão.

Sempre desenhei. Desde criança, na adolescência, depois na faculdade e, hoje em dia, mais e mais. (GUTO LACAZ)

## **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa apresentada aqui teve como ponto de partida a vontade de entender percepções pessoais a respeito de semelhanças entre o processo de criação em design gráfico e em desenho artístico. Entende-se que o surgimento de tais percepções somente foi possível pelo fato de que essas duas práticas constituem a produção profissional, o foco de atenção e o meio de vida de um mesmo sujeito. A motivação foi encontrar as relações entre os dois fazeres e compartilhar os resultados com a comunidade acadêmica e profissional.

A pesquisa conseguiu delinear as bases para o entendimento das relações entre tais áreas, buscando, na construção de uma fundamentação teórica e na opinião de outros profissionais, dados que contribuíssem para a reflexão. A intenção disso foi fazer com que o resultado final da pesquisa colabore na construção do conhecimento em torno da relação entre o design gráfico e o desenho artístico e, em última instância, nas relações entre o design e a arte.

A investigação apontou para resultados pontuais de duas ordens:

- 1) A elaboração de conceitos próprios sobre semelhanças no processo de criação de ambas áreas e a articulação desses conceitos.
- 2) A identificação de quatro tipos de relações entre as áreas.

### **4.1 Conceitos**

Os três conceitos elaborados no presente estudo são: o desenho híbrido, características contemporâneas das imagens (comuns à parte da produção atual de design gráfico e desenho artístico) e a estratégia de fluxo na criação em ambas áreas, identificada a partir da produção pessoal e nos depoimentos dos profissionais entrevistados.

O primeiro conceito, levantado na fundamentação teórica, diz respeito a atual condição do desenho como meio de expressão. Conforme foi visto, o desenho não pode mais ser considerado somente um meio preparatório e projetivo adjunto a outros meios maiores como a pintura, a arquitetura, o design etc. Também não pode mais ser entendido apenas como prática gestual, grafológica ou autográfica. Viu-se que, a partir da autonomia como meio de expressão, adquirida com mais intensidade ao longo do século XX, o desenho passa a incorporar outras técnicas, transformando-se. Trata-se de um desenho híbrido, no qual a origem grafológica une-se à colagem, fotografia, tipografia, às formas geradas por programas editores gráficos e à apropriação de materiais que não são tradicionalmente entendidos como próprios do desenho, como as fitas adesivas, por exemplo. Identifica-se a hibridação do desenho principalmente nos textos das autoras Bernice Rose e Ema Dexter.

Posteriormente à elaboração do primeiro conceito, foi realizada uma comparação de peças de design gráfico e de desenho contemporâneo, onde se constatou que parte das produções contemporâneas de design gráfico e de desenho artístico se assemelha esteticamente. Essa semelhança advém da maneira como nas duas áreas os criadores articulam signos de ordem diversa (signos gráficos, fotografia, texto, tipografia, etc.). Porém, constatou-se que tal semelhança não advém de um deslocamento de procedimentos de uma área para outra – do desenho artístico para o design gráfico ou vice-versa –, mas sim porque ambas as áreas compartilham características que estão além de si mesmas, mas que pertencem à contemporaneidade.

O segundo conceito levantado trata justamente das características das imagens na contemporaneidade, comuns à parte da produção de desenho artístico e de design gráfico produzidos hoje em dia. De acordo com a obra de Flávio Vinícius Cauduro e de Ana Cláudia Gruzinsky, viu-se que a hibridação, uma característica percebida em algumas obras de desenho artístico atuais, pode ser identificada também na produção contemporânea do design gráfico. O recorte feito da teoria desses autores identificou também outras características em comum, a saber: a imperfeição, a indefinição e a interatividade. Tais características produzem imagens com significado em aberto, onde as audiências são responsáveis também por construir seu entendimento, na condição de sujeitos *en pròces*, ou seja, em

constante transformação e julgamento. Fazem isso influenciadas pelo meio social e cultural no qual se inserem, por seus desejos e preocupações.

Distante do anseio moderno de construir entendimentos e verdades universais, o sujeito criador das imagens contemporâneas, entende que a maneira de existir de suas criações não está imune ao julgamento e interação de suas audiências. As características levantadas acima (imperfeição, indefinição, interatividade e hibridação) podem ser entendidas como estratégias de criação para o design gráfico, a fim de dar conta da demanda de audiências ávidas pela participação e interatividade. Isso explica porque parte da produção em design gráfico acaba se assemelhando esteticamente à produção em desenho artístico hoje em dia.

Embora consciente de que existem exceções, o presente estudo procurou focar justamente as peças gráficas e desenhos artísticos que buscam a abertura na significação, caracterizados pela condição *en pròces*, elaborada por Cauduro. Indo além, procurou-se entender como tal condição existe durante o processo de criação.

Assim, o terceiro conceito trata de estratégias de criação, e por isso estudou os procedimentos criativos do autor e de outros profissionais de perfil similar. Constatou-se a existência do que foi chamado aqui de uma estratégia de fluxo na criação das imagens. Esse fluxo se estabelece entre a criação do conceito e da forma de desenhos e peças de design gráfico. A estratégia de fluxo, identificada a partir da análise da produção pessoal, define-se pela articulação de signos de ordem diversa (fotografia, tipografia, elementos gráficos etc.) durante a criação de determinada peça gráfica ou desenho. Grupos de signos e ações são constantemente elaborados e desfeitos até que a composição e o conceito de alguma peça gráfica ou desenho se tornem estáveis. Isso por fim descreve o modo como é indissociável a elaboração do conceito e da forma das peças gráficas e desenhos analisados.

Conclui-se que os procedimentos semelhantes percebidos nos processos de criação do desenho artístico e do design gráfico advêm da indissociabilidade das dimensões formal e conceitual, inerentes à prática do desenho e potencializada no

design gráfico pela tecnologia digital. Tal tecnologia possibilita que a criação em design gráfico seja realizada a partir de ações diretas no arquivo digital, caracterizadas pela articulação de signos diversos, em ações que podem ser pautadas pelo imprevisto e atenção aos detalhes, ao mesmo tempo seletiva e subjetiva, onde a criação de conceitos se integra com a elaboração de soluções gráficas. A indissociabilidade na criação de conceito e forma está presente no processo criativo de outros profissionais, como o de Fábio Zimbres, por exemplo, que fala de uma simbiose entre idéia e prática, presente tanto nas produções de design gráfico como no desenho artístico.

Percebeu-se, entretanto, que não existem regras gerais comuns a todos os profissionais e que cada um estabelece suas próprias estratégias criativas. Profissionais diferentes podem gerar imagens híbridas de forma bastante distinta. Por outro lado, o desenvolvimento da pesquisa apontou para uma inegável condição do desenho como meio de construção de imagens de significados em aberto, que pressupõe questões que vão além de sua valorização como prática gestual, com meios e suportes convencionais. O desenho integrado à colagem, *frotage*, bricolagem, *assemblage*, ao uso de camadas sobrepostas, ou ainda incorporando meios tecnológicos como as fotocópias e os programas editores gráficos etc., gera resultados originais que enriquecem a visualidade das peças gráficas, atuando como um diferencial na produção desses profissionais.

A experiência com o desenho, entendido como um campo expandido de possibilidades, ou seja, como um meio híbrido, pode ser útil para os designers gráficos como um meio de aprender, experimentar e inventar procedimentos próprios em experiências ao mesmo tempo técnicas e simbólicas. Entender o desenho como ato de significação e sua condição *en procès*, pode ajudar aos designers gráficos contemporâneos frente à missão de construir tais possibilidades de significação.

## 4.2 Relações entre áreas

A pesquisa apontou para quatro tipos de relação: distanciamento, transposição, colaboração e cooperação. O distanciamento é referente à função ou propósito de cada disciplina. O desenho artístico, ao contrário do design gráfico, não tem uma demanda comercial ou comunicacional e por isso não é obrigado a estabelecer um entendimento homogêneo. Ou seja, o paradoxo entre ter o significado em aberto e se fazer entender perfeitamente, existe em muito menor grau no desenho artístico do que no design gráfico. Por outro lado, o desenho artístico é mais autoral e seu propósito é poético. A partir de alguns depoimentos vê-se como a relação de distanciamento pode ser proveitosa para o profissional dedicado às duas práticas, já que a necessidade de expressão poética ou autoral é suprida pelo desenho artístico, ficando a produção em design gráfico livre para, quando necessário, somente cumprir demandas comerciais ou de comunicação.

A transposição define-se quando elementos concretos ou subjetivos são transpostos de uma área a outra. Notou-se que os profissionais envolvidos com a prática do desenho e do design gráfico transpõem suas influências, referências, procedimentos criativos, signos e visualidades. Com essas transposições, criam-se estímulos para as criações em ambas áreas, em jogos de articulação pautados pela descoberta, diversão e, em última instância, pelo prazer na prática profissional. Um exemplo de transposição é nítido quando James Zortéa afirma que os borrões de seus desenhos “impregnam o *grid* asséptico do software”.

O aspecto da colaboração fica claro quando se vê as áreas interagirem entre si, porém de forma distinta. Identifica-se isso quando, por exemplo, um mesmo profissional executa o design e a ilustração, como fica claro na obra de todos os profissionais consultados, em especial na de Carla Pilla.

Por cooperação entende-se o momento em que as duas áreas se confundem, não havendo mais uma distinção precisa. Diz respeito à estratégia de fluxo na criação de desenhos e peças gráficas e tem repercussão na maneira como os profissionais estudados têm repertórios próprios de signos e procedimentos, que os qualificam como profissionais diferenciados no mercado. Tais repertórios criam

maneiras originais de abordar problemas de comunicação e caracterizam também certo traço pessoal presente nas criações. A cooperação se estabelece conforme as soluções gráficas, conceituais e de estilo permeiam ambas as práticas.

Constatou-se também que esses profissionais executam com facilidade a tarefa de gerar imagens caracterizadas pela imprecisão, pluralidade, multiplicidade de interpretações a partir de procedimentos que admitem a fragmentação, a apropriação do aleatório, o acúmulo, a heterogeneidade dos signos, as sobreposições de camadas etc. Imagens dessa ordem estão em concordância com a necessidade de determinadas audiências participarem ativamente da construção dos sentidos das mensagens, identificadas na obra de Cauduro. Esse fato valida o fluxo como uma estratégia para o design contemporâneo.

Por fim, pode-se dizer que a tecnologia digital corrobora para que o designer gráfico contemporâneo possa produzir peças gráficas de visualidade fragmentada, imprecisa, com significados em aberto. Deve, para isso, ser entendida como uma ferramenta que possibilita a geração de múltiplas alternativas de composição através de experimentações baseadas em processos de fluxo de idéias que surgem de maneira dialógica. Uma grande vantagem do uso da tecnologia digital no design gráfico é que possibilita investigações híbridas entre o analógico e o digital, sem que haja maiores complicações quanto à produção industrial das peças gráficas, que continuam cumprindo as demandas técnicas necessárias à reprodução.

### **4.3 Futuras pesquisas**

O desdobramento que se pode prever para a pesquisa apresentada até aqui será refletir mais sobre as relações do desenho e do design e a partir disso, formular e testar estratégias de ensino de desenho para estudantes de design gráfico, baseadas na experimentação, a partir do entendimento mais amplo desse gênero. Nesse sentido, o desenho híbrido seria uma prática para que os sujeitos se apropriem de suas próprias experiências de significação, com a articulação de um conjunto variado de signos e materiais integrados com a tecnologia digital. Acredita-se que isso incentivará futuros designers a elaborar peças gráficas de maneira autônoma, autoral, expressiva, criativa e experimental. Essas peças, em última

análise, teriam significados em aberto, estimulando as audiências a serem ativas na construção dos sentidos das mensagens e imagens.

Pode-se indicar, como outro desdobramento possível, que outros pesquisadores envolvidos com o design gráfico simultâneo a outras práticas artísticas relacionadas a ele (a fotografia, por exemplo) investiguem a partir de que especificidades podem ser estabelecidas relações de distanciamento, transposição, colaboração e cooperação.

Por outro lado, sabe-se que na arte contemporânea a questão técnica não é mais um diferencial e que a segmentação por técnicas (desenho, pintura, gravura etc.) cada vez menos configura uma preocupação de muitos artistas. Dito isso, pode-se imaginar que futuras pesquisas decorrentes da apresentada aqui deverão focar as relações do design com a arte de maneira mais ampla.

Por fim, acredita-se que a leitura da presente dissertação poderá servir de estímulo para pessoas que desejarem atuar em desenho artístico e em design gráfico, incentivando-as a encararem essas práticas de maneira integrada, ou seja, com atenção às vantagens que um mesmo sujeito pode ter em se dedicar a essas áreas simultaneamente. Por outro lado, contribui para a reflexão sobre o estatuto do desenho como meio preparatório e como meio de expressão, em simbiose com o design gráfico.



## 5. APÊNDICES

### 5.1 Apêndice 1: procedimentos do autor.

#### O que me leva ao ateliê?

- Vontade de desenhar. Vontade de e organizar, agrupar e manipular materiais
- Vontade de interagir com algum material.
- Necessidade de refletir sobre algum trabalho em andamento.
- Necessidade de ter uma produção coerente e continuada.

#### O que eu faço quando chego no ateliê?

- Arrumo o ambiente.
- Coleciono e organizo instrumentos de desenho, pintura e outros: lápis, pinceis, bastões, goivas, ferramentas (chaves de fenda, cerras, martelos, pregos).
- Coleciono e organizo materiais. Esses materiais coletados, comprados ou me são doados: papéis brancos dos mais variados tipos, papel cartaz, papel vegetal, papel manteiga, papelão, papel celofane, pedaços de embalagens e de outras peças gráficas (folders, livros, revistas), pedaços de madeira, lâminas de madeira, material de escritório (envelopes, grampos, presilhas, fitas adesivas, carimbos, colas), plásticos, velas, gomas, tintas, sprays, pigmentos em pó.
- Organizo e olho outros desenhos.
- Procuo alguma sensação que venha do material:  
Presto atenção em suas qualidades físicas: textura, padrão, temperatura, composição, toque, cor, formato, dimensões, rigidez, maleabilidade, resistência.
- Tento perceber se o material me traz alguma emoção em relação a alguma experiência passada: lembrança dos móveis da casa de meus avós, lembrança de algum procedimento de desenho que fiz na infância, lembrança de alguma vivência anterior com materiais de escritório, por exemplo.
- Presto atenção em alguma ação própria desse material: grudar, fixar, escorrer, tingir, sobrepor, transparecer, suportar força, suportar intempéries etc.

- Presto atenção se esses materiais me dizem algo em relação ao seu caráter: sutil, delicado, denso, agressivo, rígido, austero, impreciso, irregular, sinuoso, afetivo, quente, neutro, imparcial, provocante, assustador, apaixonante etc
- Crio grupos que relacionem os materiais por alguma qualidade em comum, alguma qualidade complementar a outra, ou por contraste de qualidades:

Ex: duas maneiras de cores e padrões diferentes, um papel e uma madeira de cores complementares, o grafite em pó, denso e opaco, com o papel celofane, leve e transparente.

- disponho esses materiais espalhados no ateliê, agrupados.
- Procuo em pastas e arquivos por outros desenhos e estudos já realizados.
- agrupo esses desenhos aos materiais tendo em vista novamente qualidades em comum, complementares ou contrastantes. Por exemplo: o conjunto de um desenho saturado por linhas negras, rápidas, irregulares que sangrem a página em relação à uma matriz de mimeografo onde sobraram resquícios da exposição à luz que formam linhas muito suaves
- Procuo alguma emoção que sirva de começo e dê força pra minha interação. Às vezes essa emoção está latente em mim e é decorrência de algum acontecimento vivido. Em outras vezes me deixo contaminar por alguma emoção gerada por algum desenho antigo ou por algum material. Exemplo: raiva, incômodo, ganância, passividade, soberba, bem estar, mal estar, leveza, opressão, vingança, amor.
- Procuo algum conceito de arte, filosofia, design ou ciência que eu tenha estudado e que tenha alguma relação com o que percebo dos materiais e com as emoções que suscitam. Ex: repetição, seriação, modularidade, a linha como elemento modular, abstração, mímesis, ambiente de exposição, cinética, composição química, esboço e obra, ser um autor, ser um artista, contemporaneidade, multiplicidade, incerteza, imprecisão, vulgaridade, sagrado, profano.
- Manipulo os materiais ou objetos e presto atenção nos efeitos que essa manipulação gera. Exemplo: descasco, dobro, vinco, rasgo, amasso, desgasto, sobreponho, justaponho, grudo, colo, molho, seco, viro, ponho do avesso.
- Interajo com os materiais usando algum instrumento: risco com grafite, arranho com goivas e chaves de fenda, serro, prego, pinto etc.
- Se a primeira ação é muito observada.

- Quando se integra ao “espírito” daquele desenho, mas parece incompleta, ela poderá ser repetida. Ex: preencher uma determinada superfície de riscos feitos com régua.
- Quando se integra, mas parece ter chegado ao final, induz à uma ação complementar: Pintar de branco determinada superfície de um pedaço de madeira e depois fazer riscos que sobreponham a mancha de tinta e a madeira não pintada.
- Quando não se integra ela induz a uma ação de contraponto ou apagamento: ex: sobrepor um conjunto de riscos com tinta semitransparente ou totalmente opaca ou retirar determinada mancha de tinta raspando-a, ou arrancar partes do papel que contenha algum elemento.
- Quando não consigo uma harmonização da composição e uma relação dessa composição com a emoção que move as ações, o desenho é abandonado e passa a integrar uma coleção de desenhos e materiais, para que possa ser revisto e utilizado posteriormente.

### **Como geralmente procedo?**

- Desenho com os gestos
- Repito gestos
- Risco a mão livre
- Risco com régua
- Risco leve / forte
- Risco longo / curto
- Risco me flexionando (braços, joelhos, coluna)
- Risco caminhando
- Saturado
- Sobreponho
- Justaponho
- Amasso
- Colo
- Arranco
- Descasco
- Quebro
- Corto
- Rasgo

- Arranho
- Pinto por cima com tinta
- Apago
- Escondo total ou parcialmente
- Sobreponho algo translúcido (papel, plástico ou tinta)
- Uso cola com grafite em pó, misturado ou borrifado
- Uso goma laca com grafite em pó
- Faço muitos desenhos
- Uso fitas adesivas
- Isso depende da idéia que o material suscitou. Geralmente o material induz alguma idéia mais elaborada (ex. cobrir um pedaço de papel com riscos verticais). Ou induz a alguma ação. Fazer um rico curvo ou uma mancha de tinta. Essas ações configuram lançamentos.
- Trabalhar com linhas que provêm de gestos do corpo. Trabalhar a modularidade e a repetição da linha. Borrarr a fronteira que distingue desenhos de objetos. Fazer desenhos com a proporção de pessoas etc.
- Em alguns casos executo essa primeira ação às segas. Repito a primeira ação quando acho que se adequou bem ao material ou à idéia.
- Desenho na vertical, na parede ou em tábuas, em mesas ou no chão.
- Paro e olho em intervalos variados (horas ou dias)
- Olho a forma e a relação dela com o material
- Tento ver se integram e por onde podem se integrar
- Tento ver se a relação entre gesto e material será de integração ou oposição.
- Formulo outra ação e executo.
- Paro novamente.
- Sigo fazendo isso até que haja uma crise ou que chego em algum resultado satisfatório.
- Abandono o desenho e repito isso em outro suporte.
- Paro quando estou cansado fisicamente ou mentalmente.
- Volto ao ateliê
- Reorganizo
- Exponho os trabalhos
- Crio grupos de trabalhos
- Isolo outros trabalhos

- Tenho novas idéias de interação
- Prossigo algum desenho ou começo outro.
- Faço linhas que se cruzam e geram intervalos vazios entre elas. Geram estruturas que deixam incerto o que é risco e o que é suporte.
- Faço grandes linhas que ocupam alguma direção do papel.
- Risco com régua várias linhas de ângulos levemente diferentes
- Risco a mão livre várias linhas com ondulações levemente diferentes
- Risco com a barra deitada
- Altero a inclinação da barra enquanto risco
- Oponho gestos curtos a gestos longos
- Penso na relação das linhas com o suporte e componho colocando-as em relação a esse suporte, próximo da borda, sangrando a borda, mais centralizada ou centralizada, em diagonal.
- Crio manchas de tinta ou de grafite diluído em cola ou goma
- Risco por cima dessas manchas
- Derramo goma no papel e borrifo grafite em pó
- Retiro material, desgastando.
- Arranco partes de suporte: Ex: lascas de madeira ou pedaços de papel
- risco com grafite sobre papel vegetal
- colo fitas adesivas
- retiro partes do desenho nas fitas (de grafite e, em às vezes do papel) e guardo ou recoloco. Pode ser no mesmo desenho ou em outro.

### **Porque começo um projeto gráfico?**

- Porque tenho uma encomenda.
- Para vender meu trabalho de designer e ser remunerado.
- Para criar um objeto gráfico para o cliente: logotipo, livro, revista, impresso promocional, impresso educativo ou site.

### **O que levo em consideração?**

- A necessidade do cliente de atingir um objetivo: ter um site que sirva para alguma função, ter um livro com projeto gráfico interessante, ter um impresso que siga sua identidade visual, ter uma identidade visual.

- O perfil do cliente e de seu público alvo.

Se é grande ou pequeno, envolvido com cultura, com produção de bens ou com prestação de serviços.

- Se tem identidade visual e como ela funciona.
- Se é atual, se é bem definida, se tem um desenho harmônico.
- Se tem cores bem definidas, que cores são previstas.
- Que sensação determinado projeto gráfico tem que passar.
- Que conceito.
- Que emoção.

### **3) Como faço um projeto gráfico?**

- Imprimos textos
- Importo todas para a página de algum software gráfico, reduzidas, e as imprimimos
- Imprimos cronogramas
- Imprimos manuais de aplicação de logos
- Imprimos dados técnicos e de orçamento
- Imprimos o briefing
- Estudo esses documentos
- Coloco a mostra todos os objetos que recebi daquele cliente.

Fotos, cromos, outras peças gráficas feitas pelo cliente, outras peças gráficas que o cliente tenha colecionado, amostras de material.

- Presto muita atenção em tudo isso, depois deixo isso por algum tempo, que pode variar de um a vários dias.

- Tento relacionar fotos a cores, e a temas contidos nos textos, seguindo ou não as indicações do cliente.
- Quando retorno. Releio os documentos. E revejo as referências.
- Procuo em minha coleção de referências, peças gráficas de outros designers, peças feitas por mim para outros clientes, objetos, fotos, desenhos, papéis, imagens bitmap e fontes, algo que tenha relação com o que percebi dos materiais analisados.
- Procuo por formatos e processos de impressão, tipos de fonte e maneiras de usá-las, maneiras de usar fundos de cor e texturas, relação de materiais.
- Procuo sentir alguma sensação de tudo isso. Procuo ser tocado por algum elemento. Procuo pontos que me chamem mais a atenção. Procuo um detalhe, um elemento de uma foto, alguma palavra que me remeta uma forma ou cor ou gesto, alguma cor.
- Procuo ser tocado no sentido de ter alguma sensação que remeta a ritmo: veloz, estático, fluido, pausado. Isso geralmente se refere ao ritmo da leitura.
- Procuo qualidades que remetam ao caráter: rígido, suave, delicado, austero, culto, alegre, formal, agitado ou calmo, transparente, subentendido, simples ou complexo.
- Pelas características do projeto, escolho um software para trabalhar. No caso de um livro, um software paginador, para um trabalho com mais desenhos ou elementos traçados, um software de ilustração vetorial, e para criar ou editar alguma imagem bitmap, um software bitmap.
- Como o indesign é um software paginador que tem várias ferramentas de desenho vetorial e importa e faz algumas edições simples em bitmaps, como torna-los translúcidos ou inserir uma sombra, geralmente trabalho mais com ele integrado ao Photoshop.
- Defino o formato do arquivo ou sigo alguma indicação do cliente. Formato das páginas e número de páginas.
- Coloco páginas extras e importo nelas todas as fotos e textos para o arquivo. Às vezes importo isso no desktop do software (área livre, que não pertence as páginas e que não é impressa).
- Crio conjuntos de fotos, ilustrações, informações textuais e tento, página a página organiza-las em um primeiro lançamento de composição
- Crio esses conjuntos levando em conta o temas, o formato, a composição bidimensional, as cores, elementos em comum, como as pessoas, a arquitetura, o espaço físico, e as proporções entre esses elementos.

- Se existe similaridade na proporção (entre pessoas, por exemplo)
  - Tento colocar as fotos na ordem em que aparecem no texto
- Isolo as imagens menos expressivas ou com composição menos harmônica.
- Escolho uma fonte em minha seleção pessoal ou analiso as fontes do cliente.
  - Escolho um corpo para a fonte que seja legível, o menor possível. E vejo se o texto entra no formato.
  - Construo um grid que comporte essas informações.
  - Tento ter uma primeira visão do todo do projeto
  - Abandono o projeto por horas ou dias.
  - Quando retorno, tento ver quais conjuntos de elementos que criei tem coerência entre si e com os outros conjuntos.
  - Mantenho alguns conjuntos e desfaço outros.
  - Reagrupa em conjuntos os elementos que foram separados.
  - Isolo alguns elementos em uma “quarentena” e desisto de outros.
  - Procedo com aprimoramentos da composição:  
Ajustar formatos e corte de fotos, ajustar o posicionamento dos textos, elementos gráficos, ilustrações cores de fundo e padrões.
  - Analiso se a leitura está clara ou se é ambígua. Tento perceber se a ambigüidade no entendimento de alguma informação pode ser construtiva, induzindo algum outro significado que pode ser útil.



## 5.2 Apêndice 2: Questionários

### 1. Que relação ou contribuição existe entre sua produção em desenho e sua produção em design gráfico?

#### **Elifas Andreato**

Fiz para a editora Globo duas coleções de sucesso. A primeira foi MPB Compositores composta de 40 fascículos e 40 cds. A Segunda foi a História do Samba no mesmo formato. E Há 10 anos edito o Almanaque Brasil de Cultura Popular com 150 mil exemplares distribuídos nos vãos da Tam. Considero todo este trabalho a minha produção em design gráfico. Pois não há como realizar trabalhos desta natureza sem as novas tecnologias.

#### **Fábio Zimbres**

Muitas vezes meu design se relaciona diretamente com minha produção em desenho pq é um design aplicado sobre minha própria produção: cartazes para o projeto NaTábua, peças para a editora Tonto. Nesse caso há uma simbiose porque o design pode se moldar a ilustração e não um determinar o outro. Mais que isso a composição resultante é mais próxima do meu repertório pessoal porque o que essas peças pedem é uma assinatura pessoal, uma linguagem mais intuitiva e próxima do meu jeito de criar. E também sou livre para quebrar qualquer regra porque sou meu próprio cliente e qualquer falha na comunicação é compensada pela expressividade que a peça final apresenta o que é um jogo que nem todo cliente pode absorver.

Outro aspecto de ter uma atividade de desenho que corre paralelo ao trabalho de design é que eu não sinto a necessidade de a todo momento ficar tentando me 'expressar' através do design, muitas vezes, me contento com a boa organização do espaço e com a criação de uma 'voz' própria ao cliente e que não seja necessariamente a minha. Quer dizer, não estou buscando um design 'autoral' como chamam, as vezes. Já acho suficiente criar uma expressividade que sirva aos outros.

### **Guilherme Dable**

Acredito que a minha produção nas duas áreas não tenha muitas semelhanças, mas as referências que me alimentam visual e conceitualmente partem de ambos os campos, e aí elas se cruzam. Há trabalhos de design que vejo e me influenciam, de alguma forma, no meu desenho, assim como trabalhos de arte que podem servir como ponto de partida, de alguma forma, para um trabalho em design gráfico.

### **Guto Lacaz**

Desenho desde criança. No ginásio aprendi desenho artístico, geométrico e desenho técnico. Com colegas fazíamos o jornal da classe com *cartuns* de situações escolares. Na faculdade de arquitetura fui tomar consciência do desenho como instrumento de expressão pessoal e de projeto. Na faculdade aprendi comunicação visual (hoje design gráfico) e desenho industrial. Vi que poderia seguir muitos caminhos tendo o desenho como instrumento. Tive mais oportunidades com o desenho gráfico que com o de arquitetura. Os desenhos se misturam. Vejo nos estudos que faço a caneta sobre sulfite ou manteiga que se estou resolvendo uma marca pode aparecer uma solução para um objeto para o qual também procurava uma solução. Acho que para imaginação o desenho é um só. E se manifesta de formas diferentes de acordo como produto em questão.

Nunca pensei que viveria do desenho. Que comeria, me vestiria, compraria carro e casa, que ele me seria tão generoso e fiel. Seu poder de registrar o olhar e o que a imaginação nos presenteia. Seu poder de estimular o auto-conhecimento, gerando conflitos e soluções. Revelador de idéias, captador de vibrações e criador de realidades paralelas. Com instrumental rudimentar - lápis e papel - ele se manifesta. Registra trajetórias, define formas, mostra ponto a ponto uma imagem que se revela.

### **James Zoortea**

Muitos dos meus trabalhos em design gráfico valem-se da digitalização de rabiscos, borrões e desgates de experiências sobre superfícies analógicas (folhas de papel, lâminas de acetato, fotografias rasuradas ou quimiografias), esse material "contaminado" impregna o grid asséptico dos softwares gráficos e trás provocações para a construção do layout.

Compreendo o desenho fundamentalmente como vestígio de um movimento. Esse rastro de um fluxo pode evidenciar-se em duas condições principais: a primeira, é a condição do desenho como indício de uma ação do corpo, o gesto do artista ancorado na experimentação sensível da matéria, um processo do devir permeado intensamente pelo acaso; a segunda é a articulação do fluxo do pensamento que o desenho possibilita através de projeções que ordenem e evidenciem esse percurso/fluxograma das idéias.

No entanto, esclareço que, em meu processo artístico ou de criação gráfica, por mais que haja momentos em que prevaleça uma das instâncias (ora a experimentação, ora a ordenação) não se pode dissociar ambas na ação do desenho. As coisas parecem borradas quando se está imerso no trabalho.

### **Joaquim da Fonseca**

Minha formação acadêmica e profissional foi no campo das artes plásticas, o que me conduziu a usar o desenho como forma de expressão. Comecei minha atividade profissional como designer gráfico numa época em que o desenho era o principal meio de expressão visual. Quando foram ocorrendo outros recursos introduzidos pela tecnologia, como a fotografia, a fotocomposição, depois a computação gráfica, acompanhei essa evolução sempre usando o desenho como característica, ou diferencial, dos trabalhos que fui produzindo, adaptando-o a essas inovações.

### **Francisco Baldini**

Sou um desenhista compulsivo e tenho a tendência a esboçar meus projetos de design em garatujas rápidas compreensíveis apenas por mim. Quase nunca chego ao resultado final do design através dela mas organizo a casa.

### **Carla Pilla**

Dependendo do projeto, pode envolver um, o outro ou ambos. Normalmente o projeto tem um enfoque: por exemplo, se vou fazer um livro infantil, o enfoque são as ilustrações. Nesse caso, penso no projeto gráfico do livro a partir das ilustrações: como valorizá-las e ao mesmo tempo montar visualmente o livro. Em alguns casos,

não tenho o controle sobre o projeto gráfico, apenas entrego a ilustração para que seja utilizada por outro profissional ou empresa em determinado *job*. E existem projetos com enfoque no design, em que posso ter liberdade para decidir se seria interessante ou não utilizar uma ilustração para enriquecer e complementar o design. Caso seja, planejo a ilustração pensando no contexto ou peça gráfica.

## **2. Que importância você atribui à tecnologia nessas produções?**

### **Fábio Zimbres**

O computador facilitou o trabalho que antigamente eu tentava fazer com os fotolitos, dentro da oficina, fazendo fotos e raspando os acetatos. Além disso aumentou a precisão dos próprios processos de impressão.

Por outro lado acostumou mal os clientes que só pedem trabalho pra ontem. E também favoreceu minha falta de disciplina pq agora eu parto do zero até chegar a umas 5 soluções razoáveis qdo antes eu tinha que me concentrar para produzir a melhor solução e apenas isso.

De fato a tecnologia, como sempre acontece, muda sua maneira de trabalhar. E dado que a tecnologia sempre vai fazer parte do fazer humano, cabe a nós aceitarmos esse fato mas ao mesmo tempo assumirmos nossa capacidade de manejá-la e controlá-la. Ou seja, tão interessante qto estar atualizado com relação ao que há de mais avançado, é recusar seu uso e reprogramar as tecnologias obsoletas. Compreender e usar novas tecnologias traz uma possibilidade de re-olhar o mundo mas deixar de usá-las não é menos instigante.

É só uma questão de usar a tecnologia para colocar sua mente num lugar onde vc pode trabalhar.

### **Guilherme Dable**

A tecnologia facilita muita coisa na minha produção em design. O trabalho é mais ágil, certamente. No desenho, a tecnologia me ajuda na facilidade de registrar os trabalhos em processo e, de posse desses documentos do processo, refletir

sobre minha produção. No design, me utilizo bastante de possibilidades do photoshop para construir imagens. Meu trabalho não teria a mesma cara sem a interface digital.

### **Guto Lacaz**

Sem tecnologia não tem trabalho – só idéia. Vivenciei a passagem da mão para o mouse.

### **James Zortea**

No meu processo de criação gráfico, a tecnologia é a ferramenta que possibilita a passagem da matéria analógica para codificação digital. Como me interesso pelos comportamentos dos resíduos no desenho, os scanners e máquinas fotográficas digitais são aparatos importantes para a captação das minhas ações sobre a matéria. Num segundo instante, após a digitalização dos resíduos, os softwares gráficos são o campo de experimentação compositiva, nele arrasto camadas digitais para projetar uma saída gráfica.

### **Elifas Andreato**

Só consigo pensar na prancheta com papéis e lápis. O computador é uma valiosa ferramenta, mas é apenas isso. Sou essencialmente um desenhista que prefere o manuseio de tintas sobre telas ou papéis. O Computador ajuda a corrigir possíveis imperfeições de cada trabalho e os insere no design dos produtos para os quais foram produzidos.

### **Mario Cafieiro**

A tecnologia possibilita a expansão do design a todas as mídias atuais. As vezes desenho e faço scanner para redesenhar e personalizar o traço

### **Joaquim da Fonseca**

Maior importância. É claro que tive de me adaptar às inovações que foram aparecendo, até mesmo tendo que mudar a metodologia dos projetos, que passaram a exigir novos conceitos e processos na execução dos trabalhos.

**Carla Pilla**

Considero a tecnologia uma ótima ferramenta para fazer mais rápido determinadas etapas do design e da ilustração: pesquisar, testar por exemplo cores e tonalidades, montar a arte final com um acabamento satisfatório. Mas o fundamental para o desenho e o design, que é a criação, independe da tecnologia.

**Francisco Baldini**

No design para *web* é imprescindível. é ela que move transporta e transforma em velocidade avassaladora todas as informações, interações e mudanças, nos tornando escravos de próteses mentais.

**3. Você faz estudos e desenhos à mão antes de partir para o computador?  
De que maneira isso ocorre?****Fábio Zimbres**

Não há regra. Às vezes um esquema é importante antes de começar pq as coisas ficam mais concretas depois de um desenho e um pequeno estudo ainda é mais eficiente que partir diretamente pra máquina. Mas muitas vezes começar pela máquina é parecido com a maneira que eu começava um projeto de arte-final, medir e cortar o papel, fixar na prancheta, fazer linhas de margem etc, isso era uma coisa que eu fazia qdo projetava pq já me ajudava a me concentrar no material físico que eu tinha a disposição e na máquina dá pra fazer a mesma coisa sendo que não há a necessidade de cortar outro papel e começar tudo de novo quando alguma alteração de trajeto surge pelo caminho. O desenho serve pra destravar também quando chegamos num ponto de estagnação no projeto. Claro que é possível divagar no computador, pode-se usar sistemas no computador em busca de algo aleatório ou inesperado mas depois de um tempo seu repertório vai ficando meio repetitivo e sair disso e brincar com algo diferente vai mudar sua perspectiva e o desenho é uma ferramenta que serve pra isso, mudar sua maneira de ver.

**Guilherme Dable**

Sim. O desenho é, para mim, a ferramenta mais rápida para cristalizar uma idéia, um ponto de partida, um conceito. Minha organização básica de pensamento em um projeto passa por desenhar no papel as idéias. Geralmente, são desenhos pequenos, para apreender as idéias. Daí, a idéia escolhida pode se desenvolver em uma interface digital.

**Guto Lacaz**

Em geral desenho no sulfite e redesenho no manteiga antes de ir para tela. Para alguma coisas a mão ainda é mais rápida e expressiva. Mas, às vezes vou ditreto para a tela quando a solução é tipográfica. Tudo o que faço passa pelo desenho: ilustrações, gravuras, objetos, instalações, performances, etc.

Tudo é desenhado. Do informal croqui ao técnico - com os instrumentos de geometria. Gosto de voltar a rever desenhos. Assim valorizo idéias que passaram despercebidas. Acho que uma pessoa só pode dizer que viu uma coisa, depois de tê-la desenhado.

**James Zortea**

Não realizo estudos para "antever" uma saída gráfica, mas coleciono resíduos e rasuras que podem constituir a visualidade de um projeto gráfico.

**Elifas Andreato**

Só consigo pensar na prancheta com papéis e lápis. O computador é uma valiosa ferramenta, mas é apenas isso. Sou essencialmente um desenhista que prefere o manuseio de tintas sobre telas ou papéis. O Computador ajuda a corrigir possíveis imperfeições de cada trabalho e os insere no design dos produtos para os quais foram produzidos.

**Mario Cafieiro**

Às vezes desenho e faço scanner para redesenhar e personalizar o traço

**Joaquim da Fonseca**

Sempre faço estudos preliminares com desenhos, na forma de esboços ou croquis, antes de usar o computador. Nesses estudos, posso prever e planejar as idéias, a composição espacial, os valores de sombra e de cores com antecedência, o que me ajuda a selecionar as melhores alternativas e facilita e torna mais rápida a execução final no computador.

**Carla Pilla**

Sim, quase sempre. Mesmo quando o produto final é digital, como por exemplo um desenho vetorial ou o design de um site, a idéia se materializa à mão livre no papel, e depois é aperfeiçoada no computador.

**Francisco Baldini**

Vide primeira resposta.

**4. Você considera que desenha com o computador? De que maneira isso acontece?**

**Fábio Zimbres**

Sim, meu desenho funciona a base de adição, uma coisa se soma a outra num processo meio infantil de blocos que vão se armando até criar um todo. No computador posso usar o mesmo sistema, partir de elementos simples e ir somando eles aos poucos num processo intuitivo. O computador tb facilita a colagem e a transparência que é um recurso que usava antes do computador, com xerox e acetatos. Posso partir do zero no computador da mesma maneira que parto do zero com um papel em branco, inclusive com a cabeça a zero, sem nenhuma expectativa ou objetivo.

**Guilherme Dable**

Certamente. Campos de cor, texto, enquadramento de uma fotografia, tudo isso é pensado como um desenho.



**Guto Lacaz**

Desenho com a caneta sobre papel, scaneio e aplico cores (desenhos para Caros Amigos p/exp.). E com o mouse sobre a tela (quando é um logo/marca que precisa de uma precisão geométrica )

**James Zortea**

Quando utilizo uma caneta digital para inscrever algo, sim, certamente estou desenhando. Ao corrigir contrastes e saturações de uma imagem não compreendo esse processo como desenho. Logo, creio que existam diversas inteligências em ação ao utilizar um software gráfico, por exemplo, o campo digital possibilita efetuar fusões de dois momentos do desenho: a experimentação (fluxo do aqui/agora, o fazer) e a projeção (deslocamento para o futuro e o passado, o conceber do gesto).

**Mario Cafieiro**

Sempre procurei uma simplicidade no desenho e o computador em atende nestas questões.

**Joaquim da Fonseca**

Bem, depende do tipo de trabalho. Muitas vezes faço um ou mais desenhos ou ilustrações à mão que, depois de passarem pelo scanner, podem ser trabalhados, ou coloridos, num programa gráfico ou editorial. Outras vezes, o desenho pode ser realizado no próprio computador com os recursos de um programa gráfico, tal como o Freehand, Photoshop ou InDesign, os programas que mais utilizo. Veja, por exemplo, no site [www.joaquimdafonseca.com.br](http://www.joaquimdafonseca.com.br), a capa do livro "Engenharia Simultânea", de John P. Hartley (Editora Bookman, Porto Alegre): o desenho foi realizado inteiramente com os recursos gráficos do programa PageMaker, que, diga-se de passagem, eram bastante limitados.

**Carla Pilla**

Depende do que for chamado de desenho. A idéia costuma surgir em lápis/caneta sobre papel, e dependendo do objetivo final (um desenho mais manual ou mais vetorial), em algum momento do processo passo ao

computador. Em alguns casos redesenho no computador o que esbocei à mão livre, ou mesmo redesenho sobre uma foto. Isso pode ser chamado de desenho, mas não envolve criação e sim execução.

### **Francisco Baldini**

Desenho sim com o computador, mas não tenho a mesma intimidade nem simbiose. o computador fica para o trabalho mais acético. a parte passional é toda analógica, salvo em algum experimento interativo ou q envolva animação ou vídeo.

## **5. Dê sua contribuição espontânea sobre o tema dessa pesquisa.**

### **Fábio Zimbres**

Estamos falando de design, mas meu design mais pessoal é o que se mistura com meu desenho e trabalho de ilustrador e segue regras parecidas com as do desenho: vou adicionando coisas e movendo blocos pra lá e pra tendo em mente apenas a criação de movimento, instabilidade, diversão etc. É quase uma coisa só. Meu trabalho muitas vezes é uma apropriação pelo desenho de técnicas do design gráfico, é uma releitura de livros e embalagens e produtos industriais já que é um trabalho que se alimenta das imagens geradas pelo comércio e comunicação de massa. Então é natural que os dois se misturem e a fronteira entre os dois fique indeterminada.

O design evolui a partir da produção em série e da otimização dos recursos industriais e atingiu um momento em que ele está integrado com um processo de comunicação e de produção industrial onde as interfaces são praticamente individualizadas parece natural que aconteça as duas coisas: ferramentas de design sejam ensinadas na escola, assim como o desenho, não com o objetivo de formar designers mas para tornar cada um consciente das possibilidades de criação de interfaces no dia-a-dia e e que o design se aproprie de outras áreas de criação para que possa caminhar junto com a criação de uma imaginário pessoal. Porque o design já deixou de estar restrito a processos industriais.

## **Guto Lacaz**

Acho que no texto que te indiquei estará minha contribuição para sua pesquisa. Trata-se de um livro org pela Edith Derdick com textos de vários colegas – ed. SENAC.

O desenho foi meu primeiro amor e amigo inseparável de todos os momentos. Tristeza, melancolia, solidão, alegria, passatempo, lá estava ele para compartilhar comigo. Adorava ver desenhos impressos em revistas e jornais. Os livros tinham que ter desenhos. Adorava ver meu vizinho Ruy Pedreira desenhar. Ele desenhava o que pedíamos. Com caneta-tinteiro, direto, sem errar! Colecionava seus desenhos e - claro! - queria desenhar como ele. Como todas aquelas formas poderiam surgir da ponta de uma caneta? Que mágica era aquela? Seria possível dominá-la? Sempre desenhei. Desde criança, na adolescência, depois na faculdade e, hoje em dia, mais e mais. Sempre invejei os que desenhavam melhor que eu, os mais virtuosos, ou os que tinham um desenho muito diferente do meu. Nunca pensei que viveria do desenho. Que comeria, me vestiria, compraria carro e casa, que ele me seria tão generoso e fiel. Seu poder de registrar o olhar e o que a imaginação nos presenteia. Seu poder de estimular o auto-conhecimento, gerando conflitos e soluções. Revelador de idéias, captador de vibrações e criador de realidades paralelas.

Com instrumental rudimentar - lápis e papel - ele se manifesta. Registra trajetórias, define formas, mostra ponto a ponto uma imagem que se revela. Já desenhei com quase tudo. Nos tempos de faculdade, com lápis HB, B, 2B ... 8B e muito com as canetas tipo Oxford. Criadas para desenho técnico, apresentam um traço uniforme. Depois, observando desenhistas como Saul Steinberg, Jaguar e outros, experimentei as penas, que dão grande variedade de espessuras de traço e expressão. Daí fui para o pincel e o nanquim, onde o acidente traz muitas surpresas agradáveis. Hoje desenho com caneta-tinteiro Pelikan ponta média e tinta Parker preta. Às vezes penso em algo e desenho para registrar e depois desenvolver a idéia. Muitas vezes desenho sem pensar e as formas vão aparecendo do nada, como se estivesse psicografando. De muitos garranchos surge sempre alguma luz, uma boa surpresa, uma série, uma história. A mão leva e é levada. Se desloca, pára, muda de direção, o olho julga ... É um bom desenho? Comecei desenhando cartuns. Adorava copiar revistas. Depois aprendi geometria e desenho técnico -

comecei a desenhar objetos. Depois estudei arquitetura, na qual o desenho é a linguagem. Aprendi o desenho como instrumento para projetar. Aprendi cinema de animação. O desenho se prestava a todo tipo de raciocínio, representava todo tipo de idéia.

Hoje, vivo de desenho. Ora para atender clientes de ilustração e desenho gráfico, criando marcas, revistas, livros, cartazes, ora para realizar projetos de artes plásticas. Gosto de folhas soltas de papel sulfite. São baratas, portanto não intimidam. Tudo o que faço passa pelo desenho: ilustrações, gravuras, objetos, instalações, performances, etc. Tudo é desenhado. Do informal croqui ao técnico - com os instrumentos de geometria. Gosto de voltar a rever desenhos. Assim valorizo idéias que passaram despercebidas. Acho que uma pessoa só pode dizer que viu uma coisa, depois de tê-la desenhado. Estou aqui fazendo este louvor ao desenho, mas preciso dizer que desenho enlouquece. Produz raiva, ódio mortal, sensação desagradável de incapacidade, mostra seus limites.

### **Mario Cafeiro**

Com muita honra, e um pouco atrasado vou responder a seu e-mail do dia 3 de junho. Como artista e na correria paulista não pude responder antes. Neste mês, agosto, completo 57 anos. Comecei a trabalhar com 15 anos, sempre em artes gráficas, Revista Melodias (a revista da mocidade), editora Prelúdio.

Nesta editora ainda se trabalhava com linotipadoras, clichês e tipos manuais. Fizemos as primeiras fotonovelas com artistas brasileiros. Eu montava as fotos e aprendi a *letrerar* os diálogos em *baloons*. Também desenhava algumas notas sobre artistas (caricaturas). Havia um super-desenhista, Sergio Lima. Ele desenhava a lápis, historias infantis (Simaozinho) e adultas (Juvencio, o justiceiro do sertão) e eu finalizava com nanquim (bico-de-pena e pincel). Era importantíssimo fazer o fino e grosso com o pincel. Os recursos avançados da época eram muito precários. Para se obter uma boa impressão, ainda em tricromia, fazíamos o traço em preto e a colorização no verso, através de mesa de luz. Eu era muito virtuoso e também fazia plantas de decoração para uma loja na Mooca, meu bairro, (Ming moveis e decorações).

Em 1970 fui para a editora Abril. Trabalhei na revista Claudia como assistente de arte sob a direção de Atilio Baschera e Lu Rodrigues. O parque gráfico da editora Abril era o que existia de mais moderno em impressão no Brasil. Fazíamos um trabalho super-artesanal, tudo feito a mão, *pre-paste-up*, *paste-up*, se prismavam as fotos. Os cantos arredondados eram feitos com o gabarito circular ou compasso. Chegou a *Letraset*, maravilha para criar títulos. Desenhei vinhetas de culinária, de moda e comportamento, Foi a minha melhor escola em termos de artes gráficas.

Muito irrequieto, fui para a divisão de Educação da editora Abril. Particpei de Salões de Arte no Rio de Janeiro (premio aquisição no MAM, salão de verão 1972), exposições no Rio e em SP. Foi um período particularmente muito rico. Particpei de projetos de alfabetização e fascículos universitários e desenhei vários livros de literatura. E com o Luiz Raul Machado, desenhei o primeiro livro infantil (João Teimoso), Já era chefe de arte, quando fui convidado a voltar para a revista Claudia, como chefe de arte.

Papai sempre trabalhou em gráfica, era um excelente impressor, ele me incentivou muito a continuar trabalhando e desenvolvendo o dom de desenhar Foi ele quem me levou aos estúdios da RCA Victor, futura rede Globo, para ter orientação artística e ser encaminhado profissionalmente para a Editora Prelúdio. Estudava no período noturno e trabalhava. Com a ida para a editora Abril, os *fre-lances* pintando, foi uma boa desculpa para interromper os estudos, pois já tinha uma profissão: desenhista. Conhecer o mundo era o meu sonho. Queria conhecer a Alemanha, tentei sem sucesso ir para os USA, visto negado, até África do Sul e Austrália, foram imaginados. Sentia que mesmo com um cargo respeitado na revista as limitações eram grandes. Com economia, feita de muito trabalho, aventurei-me viajar para Europa, destino Londres. A ditadura perseguia solta aqui no Brasil, tempos sombrios. Com uma reserva para ficar 1 ano, não mais, cheguei a cidade mais vanguardista da época. Tudo foi encantamento. Os museus, galerias, parques, livrarias, lojas, feiras, e acima de tudo a liberdade, tudo foi demais!!! Passados seis meses, decidi ficar. Preparei alguns trabalhos, pedi a família que mandassem algumas revistas em que havia trabalhado e montei um portfólio. Apresentei-me numa agencia de empregos e fui encaminhado para uma editora que estava se mudando para a cidade. Fui selecionado e contratado como sub-diretor de arte de

uma revista, onde fazia a parte latino-americana (Vision Magazine), com Marylin Hoffner, uma badalada diretora de arte americana. Quando Marylin voltou para NY, assumi a direção de arte da revista. O desafio de trabalhar fora do Brasil aconteceu. Conheci artistas internacionais que colaboravam nas edições e nunca parei de desenhar, fiz até caricaturas políticas para não deixar o hábito. Comecei a viajar pela Europa, a conhecer o mundo. Os museus as igrejas tudo que havia de arte fui atrás. Ilustrei um livro em Portugal e comecei a receber textos do Brasil que me inspiravam muito. Pensando em voltar para o Brasil depois de dois anos, ainda fiz uma parada de oito meses em Paris.

Já de volta ao Brasil fui convidado a trabalhar na editora Ática, Com Ary Normanha, mudamos a cara do livro didático no Brasil. Só de pensar que um estudante carrega o ano inteiro o material didático, no mínimo esse material tem que ser legal. Criamos uma coleção para didática, que foi um best-seller: Para Gostar de Ler. Este trabalho me gratificou de uma forma inesquecível.

Fomos os precursores de livros que contavam a vida dos autores na intimidade. Jamais esquecerei a cena com Carlos Drummond de Andrade e eu sentados no chão de sua casa selecionando as fotos de álbuns de fotos de seu acervo particular. E assim foi com o grande Rubem Braga, Fernando Sabino e Paulo Mendes Campos. Na Ática, montei um atelier de arte onde pude experimentar todos os recursos possíveis e imagináveis. Muita capa de livro foi feita a óleo, tapeçaria, objetos tridimensionais etc.

Depois de sete anos de Ática, resolvi dar um tempo solo. Montei um estúdio continuei fazendo ilustrações, catálogos, livros, decoração e murais. Um convite para voltar a dirigir uma publicação de moda seduziu-me, a ponto de voltar em 1985 para a Abril. Com Costanza Pascolato e Fernando de Barros, fizemos o Jornal de Claudia Moda, que futuramente viraria a revista Claudia Moda. Foi tb uma experiência única. Mesmo sem ter acesso aos computadores, criamos movimentos gráficos até hoje explorados nas revistas.

Fui diretor de arte de revistas de bordo, Icaro e Transbrasil. No final dos anos 1980, comprei o primeiro Macintosh (eu, Guto Lacaz e Walter Ono). Fomos os

pioneiros, aqui em Sampa. Por sugestão do Guto Lacaz, colaborei com a folha de São Paulo para a coluna de Joyce Pascowitch por vários anos e fiz tb capas do caderno Ilustrada, uma delas (Multiculturalismo), premiada pelo Clube de Criação de SP. Familiarizei-me com o computador criando ilustrações utilizando o meu traço. Desenvolvi uma exposição com curadoria de Guto Lacaz, AS Cantoras do Radio, 1992, utilizando recursos do computador nas imagens que fizeram parte do meu primeiro trabalho na revista Melodias. Parece-me que os trabalhos também se fecham em ciclos. Que bom poder reler os trabalhos de outrora. Assim foi e esta sendo com os desenhos que criei quando jovem. O João Teimoso esta sendo animado, agora. Por desenhar agora vetorialmente, facilita o processo de animação em Flash. Muitos desenhos, por mim criados, viraram peças de design em corte a laser, em metal, em MDF e etc. Transformei alguns desenhos feito para o livro Rapid Departures, de Vincent Katz, em recortes de alumínio e foram expostos em Roma, na Galeria de arte Alessandra Bonomo. Com muita satisfação, pois e poesia pura, ilustrei vários livros de Bartolomeu Campos de Queiros, (Coração não Toma Sol, Menino de Belem, Diario de Classe etc.).

Hoje, existem faculdades de Design, Design Gráfico, Web, Moda... Tempos novos e eu, autodidata, (ignorante por conta própria, segundo Mario Quintana) fico feliz em participar desta historia.

Cultivo um sonho, talvez quem sabe ainda participe de um grande projeto didático de uma forma virtual, já que o futuro acena com computadores nas escolas. Vou adorar. Tenho feito projetos corporativos para empresas e sei que a ferramenta é poderosa. Precisamos implantar isso nas escolas brasileiras. Para não ficarmos defasados e poder criar um trabalho de raízes e não enlatados.

Agradeço a oportunidade de expressar-me sobre a profissão, pois de repente o tempo passou tão rápido que estamos no século XXI. Muito obrigado, Gabriel Gimmler Netto e Prof. Dra. Evelise Anicet.

**Joaquim da Fonseca**

Sendo um entusiasta do desenho, sempre encorajo e aconselho meus alunos a praticarem o desenho como forma de expressão. Penso que o computador é um instrumento fantástico e indispensável para o design gráfico, porém é o designer que tem de determinar o seu comportamento, e não o inverso.

**Carla Pilla**

Acredito que a facilidade da tecnologia, para alguém despreparado, pode dar a ilusão de que a criação se resume à técnica e induzir a que o artista pule etapas fundamentais. Existem ótimos designers que utilizam o computador sem a etapa do desenho como planejamento de sua criação; mas muitos outros se empolgam com as possibilidades dos softwares e criam materiais sem planejamento, sem sentido. Acredito que saber esboçar uma idéia no papel é como aprender a pintar com tintas ou cores reais: se o artista domina a mistura das cores na paleta e no papel, pode usar a paleta virtual de cores do *Photoshop* com a segurança de quem sabe o que está fazendo.

**Francisco Baldini**

De uma forma geral me incomoda o fato de estarmos constantemente tecnologicamente obsoletos. Haja saúde mental para não ficar paranóico. Não existe nada mais libertador do que misturar tintas, dar riscos enormes, pintar áreas grandes, ou ficar equilibrando pequenos pontos com cor ou forma!



## 6. GLOSSÁRIO

**Assemblage:** técnica ou estratégia compositiva baseada no princípio que todo e qualquer material pode ser incorporado a uma obra de arte, criando um novo conjunto sem que esta perca o seu sentido original. É uma junção de elementos em um conjunto maior, onde sempre é possível identificar que cada peça é compatível e considerado obra.

**Bricolagem:** é a união de vários elementos para formação de um único e individualizado objeto.

**Briefing:** conjunto de informações passadas em uma reunião para o desenvolvimento de um trabalho, sendo muito utilizadas em Administração, Relações Públicas, na Publicidade e Design. O *briefing* deve criar um roteiro de ação para criar a solução que o cliente procura, é como mapear o problema, e com estas pistas, ter idéias para criar soluções.

**Cartoon:** é um desenho humorístico acompanhado ou não de legenda, de caráter extremamente crítico retratando de uma forma bastante sintetizada algo que envolve o dia-a-dia de uma sociedade.

**CMYK:** *Cyan, magenta, yellow, black* (ou ciano, magenta, amarelo e preto). Sistema de composição de cores subtrativas primárias usadas na impressão de policromias. Quando pontos dessas cores são combinados em diferentes densidades, obtêm-se uma grande variação de cores.

**DPI:** *Dots per inch* (pontos por polegada). Medida da resolução de uma imagem impressa ou na tela de vídeo, descreve seu grau de definição - quanto mais pontos, maior a definição. Define a resolução de saída de impressoras e fotocopiadoras, a resolução de vídeo em monitores e de captação de imagem em scanners.

**Dripping:** Técnica de pintura que se caracteriza por deixar cair pingos de tinta sobre uma tela.

**Filme de poliéster:** biaxialmente-orientado de poli(tereftalato de etileno) (boPET) é utilizado por sua alta resistência tênsil, estabilidade química e dimensional, transparência, propriedades para bloquear gases e odores, e isolamento elétrico.

**Fotocomposição:** é a composição tipográfica feita por projeção de caracteres sobre papel (ou película de filme) fotossensível.

**Folder:** é o nome que é utilizado no Brasil para designar um tipo de impresso publicitário com dobras. É utilizado quando se quer passar uma grande quantidade de informações, ou então quando se faz necessário dar uma aparência estética a alguma mensagem publicitária. Dependendo do tamanho do papel é possível fazer um grande número de dobras.

**Fotolito:** é um filme transparente feito de acetato. Uma imagem colorida é dividida em quatro cores básicas CMYK gerando quatro fotolitos por imagem, um para cada cor. Para imagens em preto-e-branco, como textos ou logos simples, é necessário gravar apenas um fotolito. É gravado por processo óptico a laser numa máquina *imagesetter*.

**Frotage:** técnica de desenho na qual um papel é colocado sobre qualquer suporte áspero, como pedaços de madeira ou pedra, e tratado com lápis ou *crayon* até adquirir a qualidade superficial da substância abaixo.

**Hachura:** Técnica usada em desenho e gravura que consiste em traçar linhas finas e paralelas, retas ou curvas, muito próximas umas das outras, criando um efeito de sombra ou meio-tom.

**Infográficos:** são representações visuais de informação. Esses gráficos são usados onde a informação precisa ser explicada de forma mais dinâmica, como em mapas, jornalismo e manuais técnicos, educativos ou científicos. É um recurso muitas vezes complexo, podendo se utilizar da combinação de fotografia, desenho e texto.

**JPG:** *Joint Photographic Experts Group*. Formato de arquivo digital. Termo que se refere a padrão de compactação, com perda, próprio para imagens estáticas, que retira algumas informações durante a compactação.

**Letra-set:** letras adesivas e transferíveis.

**Mock-ups:** simulação da peça gráfica, muitas vezes construída de forma artesanal.

**Off-set:** A impressão off-set (no Brasil chamado também de ofset) é um processo plano gráfico cuja essência consiste em repulsão entre água e gordura (tinta gordurosa). O nome off-set - fora do lugar - vem do fato da impressão ser indireta, ou seja, a tinta passa por um cilindro intermediário, antes de atingir a superfície. Este método tornou-se principal na impressão de grandes tiragens.

**Protótipo:** é um produto que ainda não foi comercializado, mas está em fase de testes ou de planejamento.

**Prova digital:** página impressa, fora de escala industrial, para identificação de erros e eventual correção, ou alteração, anteriormente à impressão final.

**Ready-made:** o *ready-made* nomeia a principal estratégia de fazer artístico do artista Marcel Duchamp. Essa estratégia refere-se ao uso de objetos industrializados no âmbito da arte, desprezando noções comuns à arte histórica como estilo ou manufatura do objeto de arte, e referindo sua produção primariamente à idéia. Escolhe produtos industriais, realizados com finalidade prática e não artística (urinol de louça, pá, roda de bicicleta), e os eleva à categoria de obra de arte.

**Retículas:** é um nome genérico da técnica de finalização artística que consiste em imprimir, por decalque, texturas sobre o papel. Uma folha de retícula é composta por uma camada flexível e transparente que contém a textura impressa. A folha de retícula é colocada sobre o papel, com a textura para baixo e ao ser esfregada com o lado cego de uma lâmina transfere a textura para o papel.

**RGB:** Red, Green, Blue (vermelho, verde e azul). Sistema de cores aditivas primárias, utilizado pelos monitores de vídeo dos computadores e televisões.

**Tablet gráfico:** mesa digitalizadora, no Brasil e em Portugal. É um dispositivo periférico de computador que permite a alguém desenhar imagens diretamente no computador, geralmente através de um *software* de tratamento de imagem. Tabletes

gráficos consistem de uma superfície plana sobre a qual o utilizador pode desenhar uma imagem usando um dispositivo semelhante a uma caneta, denominado *stylus*. A imagem geralmente não aparece no tablete propriamente dito, mas é exibida na tela do computador.

## 7. REFERÊNCIAS

BERGER, John. **Drawn to that moment**. In: *The Sense of Sight: writings*. New York, Vintage Books, 1993.

CARSON, David, BACKWELL, Lewis. **The End of Print: The Grafic Design of David Carson**. UK: Laurence King Publishing. 1995.

CAUDURO, Flávio Vinícius. **Design gráfico: duas concepções**. In: *Revista da FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. Nº. 9 (dez. 1998). Porto Alegre: EDIPUCRS, 1998 A.

\_\_\_\_\_. **Logocentrismo e design tipográfico**. In: *Revista da FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. No. 8 (jul.1998). Porto Alegre: EDIPUCRS, 1998 B.

\_\_\_\_\_. **Desconstrução e tipografia digital**. In: *Arcos: cultura material e visualidade*. Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial, v. I, nº único, 1998 C, p. 76-101.

\_\_\_\_\_. **Design Gráfico & Pós-modernidade**. In: *Revista da FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. No. 8 (jul.1998). Porto Alegre: EDIPUCRS, 1998 D.

\_\_\_\_\_. **Escrita e Differance**. In: *Revista da FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. No. 8 (jul.1999). Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999 E.

\_\_\_\_\_. **Tipografia digital pós-moderna**. In: *INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador, Bahia, 2002.

\_\_\_\_\_. **Design e transgressão.** In: *Revista da FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia.* Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. No. 8 (dez.2001). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

\_\_\_\_\_. **O design na era digital.** In: *Revista da FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia.* Faculdade de Comunicação Social, PUCRS. No. 6 (jul.1998). Porto Alegre: EDIPUCRS, 1997.

\_\_\_\_\_. **Pós-modernidade e hibridações Visuais.** In: *Em Questão.* V13, n2, p273-282, jul/dez. 2007.

DAWKINS, Richard. **O Relojoeiro Cego: a teoria da evolução contra o desígnio divino.** São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução a história do design.** São Paulo:Edgard Blücher, 2000.

DEXTER, **Vitamin D.** *New perspectives in drawing.* London, Phaidon, 2005.

DONDIS, Donis A.; tradução Jefferson Luiz Camargo. **Sintaxe da linguagem visual.** 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GONÇALVES, Flávio. **Fragmentos e transportes imperfeitos: algumas estratégias de construção de imagens.** Artigo inédito, 2009.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Imagem da Palavra: Retórica tipográfica na pós-modernidade.** Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2007

HASS, Patrick de; tradução Richard John. **O desenho contemporâneo .** In: *Le dessin contemporain: vers un élargissement du champ artistique.* Chamecy: Imprimerie Laballery, 1992.

HOLLIS, Richard ; tradução Carlos Daut. **Design gráfico: uma história concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

JUNGLE, Tadeu. Câmera-Grafite, o desenho no cinema. In: DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora SENAC, 2007.

KLEE, Paul. **Pedagogical Sketchbook** [1953]. Londres, Faber and Faber, 1981.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole; tradução: Cristian Borges. **Novos Fundamentos do Desing**. São Paulo: Cosac Naify, 2008

LUPTON, Ellen (org.); MILLER, J.Abbott (org.)- vários autores; tradução André Stolarski, **ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MELO, F. H. de. O Processo do Projeto. In: **O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. São Paulo: Editora Senac SP, 2003.

OWENS, Craig. **O Impulso Alegórico: sobre uma teoria do pós-modernismo**. Revista do mestrado de História da Arte EBA UFRJ, Rio de Janeiro, 2º semestre. 2004.

PEVSNER, Nikolaus; tradução João Paulo Monteiro. **Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

RAHDE, Maria Beatriz; CAUDURO, Flávio V. **Algumas características das imagens contemporâneas**. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*. São Leopoldo, Unisinos: VII(3), p 195-205, setembro/outubro 2005.

\_\_\_\_\_. **Testartes: imagens de pós-modernidade**. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 21 p 135-143, agosto 2003, quadrimestral .

ROSE, Bernice. **Drawing now**. New York, MOMA, 1976.

\_\_\_\_\_. **Allegories of Modernism: contemporary drawings.** New York, MOMA, 1992.

STONES, Catherine. **Comparing synthesis strategies of novice graphic designers using digital and traditional design tools** Institute of communications Studies. In: Design Studies 28 (2007): Elsevier Ltd, 2006.

VILLAS-BOAS, André. **Utopia e Disciplina.** RJ: 2AB. 1998.

\_\_\_\_\_, **O que é e o que não é Design Gráfico.** RJ: 2AB. 2001.

WALTON, Roger. **Typographics 2 Cybertype.** New York: Hearst Books International, 1996.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** Ed. Martins Fontes, 1992.



## 7.1 REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS:

ARTCHIVE

<http://www.artchive.com/artchive/B/braque/violpipe.jpg.html>,

Consultado em 24/10/2009

CARLAPILLA

<http://www.carlapilla.com.br/>

Consultado em agosto de 2009.

DETANICOLAIN

<http://www.detanicolain.com>. Consultado em novembro de 2008.

ESSAYFINDER

[http://www.essayfinder.com/essay\\_finder/artessays.html](http://www.essayfinder.com/essay_finder/artessays.html). Consultado durante 2008.

FZIMBRES

<http://fzimbres.blogspot.com/>

Consultado em agosto de 2009.

GDABLE

<http://gdable.wordpress.com/category/uncategorized/>

Consultado em agosto de 2009.

GUTOLACAZ

[http://www.gutolacaz.com.br/grafica/livros\\_revistas.html](http://www.gutolacaz.com.br/grafica/livros_revistas.html)

Consultado em agosto de 2009.

JAGOZ

<http://www.flickr.com/photos/jagoz/3486637791/>

Consultado em agosto de 2009.

## MAT

<http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/academic/courses/08w259/08w259.html>

Consultado em setembro de 2009.

## MEDIENKUNSTNETZ

<http://www.medienkunstnetz.de>. Consultado em 13 de novembro de 2008.

<http://www.arcoweb.com.br/design/design77.asp>. Consultado e, 09 de agosto de 2008.

## MEMBERS

<http://members.fortunecity.com/jkharrell/>

Consultado em setembro de 2009.

## MOMA

[http://www.moma.org/collection/browse\\_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A3821&page\\_number=2&template\\_id=1&sort\\_order=1](http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A3821&page_number=2&template_id=1&sort_order=1). Consultado em 24 de setembro de 2009.

[http://www.moma.org/collection/browse\\_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A37.71&page\\_number=1&template\\_id=1&sort\\_order=1](http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A37.71&page_number=1&template_id=1&sort_order=1). Consultado em 24 de setembro de 2009.

[http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=94241](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=94241). Consultado em 24 de setembro de 2009.

## UAVM

[http://www.uavm.net/port/educ/digital/autoria\\_digital/espelho.html](http://www.uavm.net/port/educ/digital/autoria_digital/espelho.html)

Consultado em setembro de 2009.

## UNCOVERING

[http://blog.uncovering.org/en/archives/2007/08/matisse\\_painting\\_with\\_scissors.html](http://blog.uncovering.org/en/archives/2007/08/matisse_painting_with_scissors.html). Consultado em 24 de setembro de 2009.

## 8. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora.** Nova Versão. São Paulo: Pioneira: Ed. da Universidade de São Paulo, 1980.

\_\_\_\_\_ **El poder del centro – Estudio sobre la composición en lãs artes visuales.** Madrid: Alianza Editorial, 1984.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiênciã e o saber de experiênciã.** Revista Brasileira de Educação, nº 19, p 20-28, 1º quadrimestre 2002.

BORER, Alan. **Joseph Beuys.** São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

DERRIDA, Jacques. **A diferençã.** In: *Margens da filosofia.* Portugal: Rés editora, s/d.

\_\_\_\_\_ **El tiempo de una tesis: desconstrucción e implicaciones conceptuales.** 2. ed. Barcelona: Proyecto a ediciones, 1997.

DEWEY, John. **El arte como experienciã.** México – Buenos Aires: Fondo de Cultura Econômica, 1956.

DOMINGOS, Adenil Alfeu. **A Comunicaçã em Pierce e Greimas.** Estudos Lingüísticos XXXIII, SP:UNESP, p 185-191, 2004.

ECO, Umberto; traduçãõ: Giovanni Cutolo. **Obra Aberta: forma e indeterminaçãõ nas poéticas contemporãneas.** 9ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

FERREIRA, Glória; CONTRIM, Cecília (org). **Escritos de Artista.** RJ: Jorge Zahar Ed., 2006.

FONTANIVE, Mário Furtado. **A mãõ e o número: sobre a possibilidade do exercíciõ intuicãõ nas novas tecnologias.** Porto Alegre: UniRitter Ed., 2007.

FORTY, Adrian; tradução Pedro Maia Soares. **Objeto de desejo – desing e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOSTER, Hall (et alt) - **Art since 1900**. Londres: Thames and Hudson, 2004.

GOMBRICH, E. H - **The use of images. Studies in the social function of art and visual communication**. Londres: Phaidon Press, 1999

GOMES, Luiz Vidal de Negreiros. **Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos**. Santa Maria: Ed. UFSM, 1998.

GONÇALVES, Flávio. **O Desenho e a Infância das Imagens**. In: Revista Projeto, Ano III, nº 5, julho/ dezembro de 2001, pp.16-19. Editora Projeto, Porto Alegre.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design pós-moderno e as Vanguardas**. In: *INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Campo Grande, MS, 2001.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1996.

HUYSEN, Andréas. **Pós-modernismo e Política**. Rio de Janeiro: Rocco. 1991.

KRAUS, Rosaline. **Caminhos da Escultura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MOURA, Catarina. **O desígnio do design**. Livro de Actas – 4º SOPCOM, Universidade da Beira Interior, s/d.

NEWARK, Quentin; tradução: Edson Furmankiewicz. **O que é design gráfico?** Porto Alegre: Bookmam, 2009.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalações**. 2ª ed. Rio de Janeiro: 2AB,1998.

PANOFSKY, Erwin, **Significado nas artes visuais**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo, ed. Perspectiva, 3.ed., 2000, trad. José Teixeira Coelho Neto.

\_\_\_\_\_. **Sobre uma Nova Lista de Categorias**. Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences 7, p 287-298, 1869, tradução de Anabela Alves, Universidade da Beira Interior, 2008.

RODRIGUES, Ana Leonor Madeira - **O Desenho. Ordem do pensamento arquitectónico**. Lisboa, Ed. Estampa, 2000.

ROSAND, David - **Drawing acts. Studies in graphic and representation**. Cambridge University Press, 2002

ROSE, Bernice ; TEMKIN, Ann – **Thinking is Form: the drawings of Joseph Beuys** (cat. exp.) New York, MOMA, 1993.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície: prática e aprendizagem medias pela tecnologia digital**. Tese (doutorado) - Pós-graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa, 2002.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: Processo de criação artística**. 2ª ed. São Paulo: FAPESP: Annambleme, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora Visual Verbal – Aplicações na Hipermídia**. (CAPITULO I) (ARTIGO)

SERRA, Richard – **Writings interview**. Chicago and London; The University of Chicago Press, 1994.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história de design**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

SPIES, Werner; KONNERTZ, W. - **Max Ernst : Livros e gráficos** (Catálogo nº 16). Colônia – Instituto de Relações Culturais com o Exterior- Copyright, 1977.

VIEIRA, Joaquim - **O desenho e o projecto são o mesmo?** Porto, ed. FAUP, 1995