



afinal, como se chama isso?

Afinal, como se chama isso?

O que é e o que nunca foi design gráfico  
André Villas-Boas

Como ressalta Lucy Niemeyer (1997), é curioso notar que "a maioria dos trabalhos sobre design se inicia pela conceituação da profissão". Não é à toa: a própria denominação da atividade é motivo de dúvida - e não faltam termos para nomeá-la. Niemeyer opta pela adoção das nomenclaturas adotadas pelo V Encontro Nacional de Desenho Industrial (Endi), realizado em 1988, em Curitiba, segundo o qual a atividade profissional é referida genericamente como *design*, as habilitações são *design de produto* e *design gráfico* e o profissional é o *designer*. Trata-se de uma terminologia advinda do termo inglês *design* e que se mostra simples, clara, eficiente e amplamente aceita por aqueles que exercem ou estudam a atividade.

No entanto, ela não diferencia a programação visual do design gráfico propriamente dito. E esta diferenciação é fundamen-

tal para o desenvolvimento do presente estudo - pois as conclusões a que ele chega se aplicam ao design gráfico, mas não necessariamente à programação visual como um todo. Por conta disso, opto por uma terminologia inspirada nas resoluções do V Endi, mas que lança mão também da nomenclatura adotada pelo Ministério da Educação para a regulamentação dos cursos de nível superior no Brasil. Assim, as categorias que adoto são:

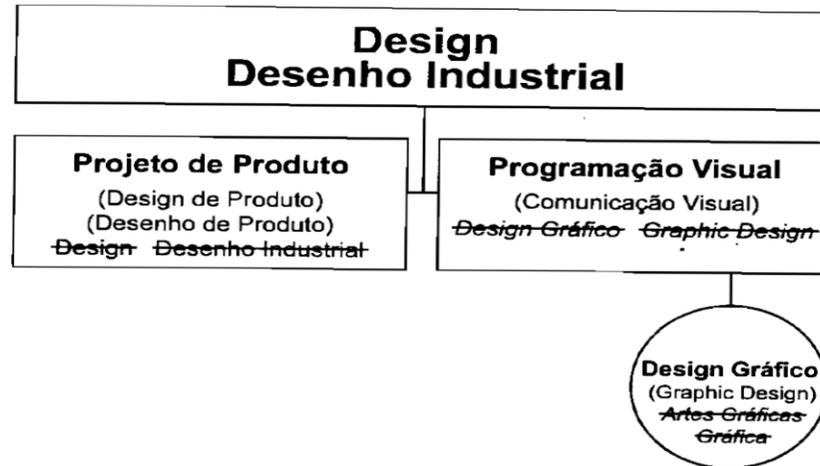
Design ou desenho industrial - a área de conhecimento e a prática profissional como um todo. Embora dê preferência ao termo em inglês, a expressão oficial em português se mostra mais adequada quando na referência aos cursos de graduação no país, por ser adotada pelas instâncias oficiais de ensino e pesquisa. Projeto de Produto - uma das tradicionais habilitações profissionais do desenho industrial, conforme regulamentado pelo MEC. Programação visual - a outra habilitação tradicional do desenho industrial. A programação visual se divide em diversas sub-áreas que têm como ponto comum o ordenamento de elementos estético-formais textuais e não-textuais com objetivo comunicacional expreso. Em geral, objetos de programação visual têm suportes preponderantemente bidimensionais e são realizados para reprodução, mas isto não é uma regra aplicável a todas as suas sub-áreas. Além do design gráfico, são sub-áreas da programação visual, entre outras, o design informacional, o design de interface (voltado para o layout de

interfaces homem-máquina), o design hipermídia (centrado no uso de multimeios no processo comunicacional informatizado), o design de letreiros e sinalização corporativa (que prioriza veiculação de identidade visual, como os sistemas sinalizadores internos de empresas, shoppings e feiras). Estas sub-áreas, porém, não se configuram como estanques, na prática profissional. Ao contrário, é raro um profissional que exerça apenas uma delas.

Designer - o profissional que executa a atividade, podendo ser acrescido ao termo a referência à sua especialização (designer gráfico, designer de produto).

Assim, o design gráfico é uma sub-área da programação visual que, juntamente com o projeto de produto, é uma habilitação do design ou desenho industrial, atividade profissional exercida por designers.

Tal explicitação é necessária devido à pluralidade e à ambigüidade das nomenclaturas adotadas correntemente no Brasil. Muitas se equivalem e são corretas, como *design* e *desenho industrial*, ou *programação visual* e *comunicação visual*. Outras me parecem inexatas e dão margem a equívocos, como o uso de *design gráfico* referindo-se a programação visual (como adotado pelo V Endi), ou *gráfica* como sinônimo de *design gráfico*. E outros completamente errôneos, como a referência ao projeto de produto pelo termo genérico *desenho industrial* (no caso brasileiro; no exteri-



or, o correspondente *industrial design* refere-se de forma corrente exclusivamente ao projeto de produto), ou *artes gráficas* como sinônimo de design gráfico (*artes gráficas* é um termo que se refere ao conhecimento e uso de técnicas de impressão, e a recorrência ao termo *artes*, neste caso, busca sublinhar o aspecto artesanal que, apesar do avanço tecnológico, a atividade ainda guarda e da qual ainda não prescinde para o alcance de uma produção de boa qualidade).

Trata-se de uma torre de babel, portanto, em que os mesmos significados recebem significantes diferentes que se entrelaçam, se superpõem e se confundem. Para facilitar o entendimento, apresento um quadro orientado segundo as categorias aqui utilizadas, que estão em negrito. As expressões sem negrito e entre parênteses são aquelas também utilizadas correntemente. Finalmente, as expressões riscadas são as que, com o sentido atribuído, são equivocadas e acabam apenas por gerar confusão.

Essa torre de babel explicita a própria ambigüidade do reconhecimento que socialmente é conferido ao design - e esta ambigüidade tanto se deve ao fato de ele ser “uma área de conhecimento e de formação acadêmica relativamente nova” (Witter, 1985) quanto também porque, no caso específico do design, este reconhecimento tão mais é delegado quanto o grau de inserção da sociedade em questão na lógica industrial.

No caso do Brasil, esta lógica industrial tem ainda pouco grau de sofisticação junto ao imaginário da população como um todo. Isso faz com que atividades mais especializadas e que atendem a segmentos de industrialização mais sofisticados só passem a ser reconhecidas (e, daí, solidamente nomeadas) por aqueles que a exercem, pelos que pertencem a áreas afins ou por aqueles que com elas acabam por ter um contato mais direto.

Mas a torre de babel não termina nos exemplos citados até aqui. Tem mais. Muito mais. O arsenal de termos criados para identificar o designer gráfico inclui também alguns outros, muitas vezes criados aleatoriamente por profissionais como recurso de autopromoção, numa tentativa de singularização de sua posição no mercado: *planejador visual*, *comunicador gráfico*, *artista gráfico*, *arquiteto gráfico*, *projetista gráfico* - além, lógico, do pitoresco *graphic designer*. Se todos estes termos, de alguma forma, acabam guardando algum sentido, há ainda mais algumas expressões referentes a cargos funcionais que acabam sendo con-

fundidos com a especialização em si. E, assim, o designer gráfico também acaba sendo chamado de *arte-finalista*, *diagramador*, *layoutista*, *diretor de arte* e *editor de arte* - numa clara confusão entre profissão e cargo funcional.

Mas o Brasil não é um caso isolado no que se refere ao tumulto de denominações para a atividade. Mesmo nos EUA, apesar de lá o design gráfico possuir uma inserção social mais consolidada do que aqui, Allen Hurlburt (1977) aponta como termos correntes *artista gráfico*, *diretor de arte*, *diretor de design*, *comunicador visual* e *layoutman* - situação que não parece ter mudado muito desde então.



*design ou desenho?*

Design ou desenho?

O que é e o que nunca foi design gráfico  
André Villas-Boas

Não há dúvida de que a adoção do termo inglês *design* muitas vezes emana um provinciano pedantismo. Para muitos - entre os quais me incluo -, seu uso é desconfortável, ainda que corrente (especialmente entre profissionais e estudiosos da área). Por algum tempo, eu mesmo procurei utilizar o termo *desenho gráfico*, justamente tentando desviar-me do esnobismo que o uso do inglês acarreta, já que haveria um similar em português.

No entanto, acabei por render-me às evidências: *desenho industrial* ou *desenho gráfico* pouco têm a ver com *design industrial* ou *design gráfico*, porque *desenho* pouco tem a ver com *design*, apesar das aparências e dos sinceros argumentos de muitos (cf. Gomes, 1996). Além disso, a rendição visa facilitar o entendimento do conceito, já que é de uso difundido entre os que lidam com a atividade no Brasil. A expressão original *graphic*

*design* foi utilizada pela primeira vez em 1922, pelo americano William Addison Dwiggins (Livingston & Livingston, 1992), mas só passou a ter seu uso difundido após a Segunda Guerra Mundial.

Lucy Niemeyer (1997) faz um interessante e detalhado apanhado histórico para explicar o porquê da adoção da palavra estrangeira. A autora mostra que muitos daqueles que hoje a defendem fizeram diversas tentativas para encontrar um similar nacional mais adequado do que *desenho* industrial, tradução equivocada surgida nos anos 50 que tem origem numa intrincada confusão etimológica que envolve tanto o inglês, o português e o latim quanto (surpresa!) também o italiano.

*Design* é uma palavra inglesa originária de *designo* (*as-are-avi-atum*), que em latim significa designar, indicar, representar, marcar, ordenar. O sentido de *design* lembra o mesmo que, em português, tem *desígnio*: projeto, plano, propósito (Ferreira, 1975) - com a diferença de que *desígnio* denota uma intenção, enquanto *design* faz uma aproximação maior com a noção de uma configuração palpável (ou seja, *projeto*). Há assim uma clara diferença entre *design* e o também inglês *drawing* - este, sim, o correspondente ao sentido que tem o termo *desenho*.

Mas a palavra portuguesa *desenho* não vem diretamente do latim (como é o caso de *desígnio*). Ela é uma derivação de *deshnar*, que se origina do italiano *disegnare* (Ferreira, op.cit.), verbo que se refere ao também italiano *disêgno*. Este, sim, guarda em si

as duas acepções: tanto a de *desenho* quanto a de *projeto* (Amendola, 1980). Ao ser adotado pelo português, porém, ele perdeu o segundo sentido - tal como ocorreu com o *dessin* francês (Robert, 1983). *Desenho* significa especificamente a representação figurativa de formas sobre uma superfície, com o uso de linhas, pontos e manchas - recurso ao qual o design gráfico constantemente recorre, mas que não representa a sua totalidade nem tampouco sua principal característica. A atribuição do sentido de *desígnio* só se dá em sentido figurado (Ferreira, op. cit.). No espanhol, como no inglês, o processo etimológico foi mais claro, originando os termos *diseño* (equivalente a *design*, *projeto*) e *dibujo* (equivalente a *drawing*, *desenho*).

Conforme Niemeyer (1997), não faltaram advertências sobre a impropriedade da tradução quando do funcionamento de um Grupo de Trabalho, entre 1961 e 1962, para estudar a implantação de um curso de design sob a chancela do governo do então Estado da Guanabara - que acabou dando origem à Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi), curso de graduação pioneiro no país. Cerca de dez anos depois, ainda segundo a autora, o designer e professor da Esdi Aloísio Magalhães procurou o filólogo Antônio Houaiss em busca de uma solução para o problema. Em vão: Houaiss sugeriu *projética* - um termo que se julgou de difícil adoção corrente.

Para a comunidade acadêmica e as associações profissionais de designers, o problema foi solucionado com a adoção de *de-*

*sign.* Boa parte (se não quase a totalidade) dos documentos oficiais de encontros, simpósios, seminários e congressos reunindo profissionais e docentes optam pela palavra inglesa, e mesmo estes eventos costumam ser intitulados com o uso deste termo. Como já referido, o V Endi pôs um ponto final no assunto - referendado posteriormente em consulta feita a professores e alunos dos cursos de nível superior então existentes no país.

No entanto, a questão ainda é problemática. O Ministério da Educação, por razões igualmente justificáveis, insiste no português *desenho* para denominar o curso de nível superior. E, muito pior, o projeto de lei que regulamentaria a profissão, de 1989, empacou muito por conta da adoção por seu autor, o deputado Maurílio Ferreira Lima (seguindo recomendação de associações profissionais), da terminologia inglesa. O projeto foi rejeitado pela Comissão de Educação e Desporto da Câmara dos Deputados, em 1993, através de parecer de seu relator, o deputado Salatiel Carvalho, em decorrência a todo o equívoco que acabou por consolidar-se historicamente. O relator considerou que o projeto tratava da mesma matéria que o projeto de regulamentação da profissão de desenhista técnico, de 1992 - quando, na realidade, são duas atividades diferentes, unidas apenas pela intrincada questão da palavra *desenho*.