

Design gráfico: aproximações ao termo

Design Gráfico Cambiante
Rudinei Kopp

3 DESIGN GRÁFICO MODERNO E PÓS-MODERNO

3.1 Design gráfico: aproximações ao termo

Em 1922, de acordo com Phillip Meggs (1998), William Addison Dwiggins utilizou o termo *graphic design* - design gráfico - pela primeira vez. Seu propósito era denominar sua atuação como a de um indivíduo que trazia ordem estrutural e visual para as formas na comunicação impressa. Meggs, no entanto, atribui as raízes da atividade já aos escribas sumérios que inventaram a escrita, aos artistas egípcios que combinaram palavras e imagens nos papiros, aos chineses e seus impressos primitivos, aos iluminadores medievais, além dos tipógrafos europeus do século XV. (Meggs, 1998, p. xiii)

Os primeiros impressores xilográficos chineses, no entanto, não se viam como *designers*. Não se intitulavam dessa forma, tampouco imaginavam ou se preocupavam se aquela atividade poderia ser chamada de *design* ou algum similar da língua local. Esse ramo encontra campo para se desenvolver na mesma medida em que o planejamento dos produtos se separa da finalização dos mesmos.

Rafael Cardoso Denis (2000) exemplifica que a atividade pode estar ligada às manufaturas que começam a separar o projeto da sua execução. É o caso de Charles Le Brun - um *inventeur* francês - que em torno de 1667 desenvolvia o trabalho de criador de objetos manufaturados adaptados aos sistemas industriais correntes: "Ele concebia o projeto (*l'idée*) para um objeto e gerava um desenho, o qual servia de base para a produção de peças em diversos materiais pelos mestres-artesão em suas oficinas" (Denis, 2000, p. 23). Esse *inventeur* não era o sujeito que operava os mecanismos de produção final, fossem eles artesanais ou industriais. Ele conhece o processo e planeja formas para unir o recurso técnico a uma estética privilegiada, que tenha boa repercussão comercial e visual (ver mais em Denis, 2000, p. 20-37).

Essa definição é muito ampla. Tão ampla quanto a origem latina da palavra *design*. *Designare* significa, ao mesmo tempo, desenhar e designar, ou seja, temos uma noção concreta de registrar/dar formas/delinear e outra abstrata referente a projetar/atribuir/conceber. *Design*, por consequência, é um termo que se refere tanto a atividade projetual quanto a uma técnica de materialização que provoca uma forma sobre uma superfície, por exemplo.

No plano artístico, como destaca Luiz Vidal Negreiros Gomes (1998), a palavra *design* se referia ao planejamento antes da execução da obra final. O artista quando se colocava diante da tela imaginava um plano básico que seguiria, traçando esboços e imaginando as técnicas que aplicaria posteriormente. Gomes aponta também a palavra correspondente em português que para ele tem a mesma conotação: desenho. *Design* e desenho são equivalentes e relacionam-se a “organização, planejamento; debuxo, invenção; imaginação, configurar; tecnologia; geometria e funcionalidade; uso, economia, estética; ergonomia entre tantos outros fatores” (Gomes, 1998, p. 78). Esses significados têm, geralmente, idéias sobrepostas e podem representar evoluções de um termo em relação ao outro. Continuaremos utilizando o termo *design*, da língua inglesa, como palavra principal. O uso de ‘desenho’, se for o caso, será com o mesmo intuito de significação que *design*.

Pode-se considerar como *design* uma atividade própria da modernidade. Uma época que quer se autoconhecer a autodenominar. Se como Foucault (1999) observou, o ‘homem’ foi inventado na modernidade, o *design* é da mesma forma criado, definido, colocado sob controle, inserido em algum tipo de ordem, separado da atividade cotidiana, amparado por disciplinas científicas, compreendido como função importante no setor industrial e, mais adiante, elevado, principalmente em nível discursivo, à condição de ferramenta para alcançar uma sociedade mais igualitária e humana, através do desenvolvimento de produtos e edificações acessíveis a todos os cidadãos (um verdadeiro projeto iluminista ou moderno, no sentido “heróico” da palavra).

Denis considera insatisfatória a restrição conceitual de *design* como uma elaboração de projetos para a produção em série de objetos

por meios mecânicos. De fato, há *design* independente da produção mecânica e, da mesma maneira, da produção serializada. Isso abre ainda mais as possibilidades de significação para o termo.

Trabalharemos o *design* enquanto atividade que privilegia o planejamento e organização (desde um edifício até uma caixa de fósforo) de elementos estético-funcionais, um conjunto viabilizado pelas possibilidades técnicas disponíveis numa determinada época e lugar, visando à efetivação dos objetivos traçados para o produto em questão. Entendemos como produto uma ampla gama de possibilidades: edificações, embalagens, fachadas, jornais, livros, automóveis, cadeiras, painéis comerciais, eletrodomésticos, porcelanas, cortinas, relógios etc.

A proposta, aqui, não é discutir longamente essa questão. Autores brasileiros como André Villas-Boas (1997), Luiz Vidal Negreiros Gomes (1998) e Roberto Eppinghaus (2000), além de inumeráveis autores estrangeiros, versam longamente sobre essas definições. Para nossos fins, adotaremos uma aproximação do termo juntamente com a área específica sobre a qual o trabalho se debruça: o *design* gráfico.

A palavra ‘grafia’ deriva do termo grego *gráphein* e significa ‘escrever, descrever, desenhar’. A flexão ‘gráfico’ é por consequência o que está relacionado àquilo que é escrito, desenhado, grafado ou marcado sobre alguma superfície. Silveira Bueno (1965) se refere a ‘gráfico’ como, entre outros sinônimos, “a arte do livro, da imprensa”. De uma modo geral, gráfico está relacionado com o que comunica alguma coisa através do registro (seja a escrita, ilustrações, traços etc) visual sobre uma superfície qualquer (pedra, argila, pergaminho, papel, plástico, écran etc). Nos dias atuais, compreende-se, geralmente, como gráfico aquilo que é passível de ser produzido/reproduzido através dos sistemas de impressão da indústria gráfica (offset, tipografia, litografia, rotografia, flexografia, sistemas digitais e assim por diante). No entanto, o universo gráfico abarca um leque bem maior. Apesar de apresentar características muito peculiares, o *design* para vinhetas de televisão ou cinema é um derivado do *design* gráfico. Da mesma forma, o *design* para interfaces. Há características próprias mas é impossível pensar o *design* para *web sites*, por exemplo, sem

lançar mão do conhecimento com a manipulação dos elementos gráficos mínimos: as imagens verbais e as não-verbais.

A AIGA (*American Institute of Graphics Arts*) sugere uma definição para *design* gráfico apropriada ao objeto que pesquisamos:

O *design* gráfico é a mais ubíqua de todas as artes. Ela responde a necessidades pessoais e públicas, segue referências tanto econômicas como ergonômicas e é informada por muitas disciplinas incluindo arte e arquitetura, filosofia e ética, literatura e linguagem, ciência e política e performance.

O *design* gráfico está em todo lugar, tocando tudo o que nós fazemos, tudo o que nós vemos, tudo o que compramos: nós o vemos em outdoors e em Bíblias, em um recibo de táxi e em web sites, em certidões de nascimento e em um vale-presente, no vinco circular em uma aspirina e nas páginas de livros infantis de bordas grossas.

Design gráfico é a evidência de uma flecha indicativa nos sinais de trânsito ou a sua falta de clareza, tipografia frenética na transmissão de título para a Rainha Elisabeth. É o verde brilhante dos logos de NY e a primeira página monocromática do Wall Street Journal. São os expositores de roupas em lojas, selos de postagem e embalagens de comidas, cartazes de propaganda fascista e correspondência sem valor.

Design gráfico é a complexa combinação de palavras e imagens, números e gráficos, fotografias e ilustrações que, para ter sucesso, demanda sua elaboração por parte de um particularmente cuidadoso indivíduo que pode orquestrar estes elementos de forma a eles se juntarem para formar algo distinto, ou útil, ou divertido, ou surpreendente, ou subversivo, ou memorável.

Design gráfico é uma arte popular e prática, arte aplicada e antiga. De uma forma simples, é a arte da visualização de idéias. (Helfand, 2001, www.aiga.com)

O *design* gráfico engloba alguns fatores importantes de visualizarmos neste momento. A atividade do *design* gráfico, materi-

almente, une: tipografia, fotografia, ilustração, arte-final, superfícies de impressão ou fixação da informação, tratamento de imagens, processos industriais de impressão gráfica, entre outros. Sob o aspecto projetual e de concepção visual das peças (produtos do *design* gráfico), o *designer* deve ter em mente: o público ao qual se dirige, possibilidades financeiras, limitações de tempo para execução do material, tecnologia disponível, objetivos da empresa/marca/instituição contratante, identidade visual, qualificação profissional do pessoal envolvido, padrões de qualidade exigidos, que são agregados ao material gráfico.

Não pretendemos vasculhar o *design* gráfico que se utiliza de veiculação eletrônica (televisão, computador, tótems multimídia, painéis eletrônicos etc). Esse campo parece ser amplo suficiente para desencadear um outro trabalho. Obviamente, não podemos imaginar que um logotipo, a título de exemplo, não será utilizado em todas as formas possíveis de expressão midiática. A ressalva serve para delimitar nosso campo de pesquisa. Fornecidos alguns limites, que esperamos não terem sido rígidos ou vagos demais, podemos partir para a compreensão histórica do *design* gráfico.