



ARTE E DESIGN EXPANDIDOS: RECONSTRUÇÃO E ACASO

Universidade de São Paulo
Departamento de Artes Plásticas
Escola de Comunicações e Artes

Marina Lee Bernardi

São Paulo
2024

Marina Lee Bernardi

Arte e Design expandidos: reconstrução e acaso

Versão digital

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora:
Prof.^a Dr.^a Sílvia Regina Ferreira de Laurentiz

São Paulo
2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Bernardi, Marina Lee
Arte e Design expandidos: reconstrução e acaso /
Marina Bernardi; orientadora Silvia Laurentiz - São
Paulo, 2024.
116 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Depar-
tamento de Artes Plásticas / Escola de Comunicações
e Artes / Universidade de São Paulo.

1. arte e design. 2. cartazes. 3. modernismo. 4.
experimentação. 5. pesquisa temática. 6. relato de
experiência. I. Laurentiz, Silvia, orient. II. Títu-
lo.

agradecimentos

À minha orientadora, Silvia Laurentiz, pelo apoio, confiança, paciência e aprendizado ao longo da realização deste trabalho.

Ao Departamento de Artes Visuais da ECA-USP, a todo o seu corpo docente, direção e administração, que proporcionaram o suporte acadêmico necessário para que eu pudesse trilhar uma experiência tão recompensadora.

Aos meus amigos e colegas de classe, com os quais pude compartilhar as angústias e alegrias da vida universitária.

À minha família: meu pai, Rui, e minha mãe, Jung, que desde cedo injetaram em mim a apreciação pelas várias formas de arte, a sede pelo conhecimento, e que sempre me apoiaram incondicionalmente; à minha irmã, Beatriz, que acreditou em mim, me incentivou e me inspirou, principalmente nos momentos de dúvida; e à Nabi, por ser ela mesma, sempre.

E a todos os escritores, artistas visuais, designers e músicos que influenciaram minha investigação sobre o tema e subtemas de pesquisa, oferecendo uma fonte de reflexões que perdurarão para além do âmbito do presente trabalho.

resumo

Este trabalho propõe um estudo sobre a relação entre arte e design, examinando como o design evoluiu ao longo da história sob influência das expressões artísticas. Para tal, o estudo aborda a crescente especialização profissional nas áreas artístico-artesanais, a hierarquização entre as chamadas artes “maiores” e “menores”, e a interação entre arte visual e design nos últimos dois séculos. Destaca-se, em especial, o modernismo, período em que o design surge como uma resposta tanto funcional quanto criativa às mudanças industriais e tecnológicas, culminando no modelo contemporâneo e desconstrutivista praticado atualmente. A pesquisa estrutura-se em três capítulos teóricos, seguindo a cronologia dos movimentos mais influentes, e explora conceitos como reprodutibilidade técnica, multiplicidade e os objetos variáveis (*objectiles*) da teoria de Deleuze. O cartaz é analisado como um meio essencial na convergência entre arte e design, refletindo aspectos culturais e estéticos. Por fim, o trabalho inclui um projeto experimental prático baseado na desconstrução visual e na criação a partir do acaso, com o registro completo do processo criativo.

Palavras-chave: arte e design; cartazes; modernismo; experimentação; pesquisa temática; relato de experimento.

abstract

This study proposes an investigation into the relationship between art and design, examining how design has evolved throughout history under the influence of artistic expressions. To this end, the study encompasses the growing professional specialization in artistic and artisanal fields, the hierarchy between so-called “major” and “minor” arts, and the interaction between visual art and design in the last two centuries. Modernism is particularly highlighted as a period in which design emerged as both a functional and creative response to industrial and technological changes, ultimately leading to the contemporary and deconstructivist model practiced today. The research is structured into three theoretical chapters, following the chronology of the most influential movements, and explores concepts such as technical reproducibility, multiplicity, and variable objects (*objectiles*) from Deleuze’s theory. The poster is analyzed as a key medium in the convergence of art and design, reflecting cultural and aesthetic aspects. Finally, the study includes an experimental practical project based on visual deconstruction and creation through chance, with a complete record of the creative process.

Keywords: art and design; posters; modernism; experimentation; thematic research; experiment report.

sumário

INTRODUÇÃO	08
1 ARTE E DESIGN: CONCEITUAÇÕES	10
1.1 Nos primórdios	10
1.2 Sobre a divisão qualitativa entre as artes	11
1.3 Do paradigma moderno ao contemporâneo	12
2 DOS CARTAZES AO DESIGN PÓS-MODERNO	17
2.1 Arts & Crafts, Art Nouveau, Jugendstil	18
2.2 Os cartazes artísticos	19
2.3 As vanguardas artísticas e o racionalismo no design	23
2.3.1 Escola Bauhaus	26
2.3.2 Escola Suíça e o estilo internacional	28
2.3.3 A fuga do modernismo e o fim do conceito universal	30
3 ARTE E DESIGN NA ERA DA MULTIPLICIDADE	35
3.1 Conceito de multiplicidade	35
3.2 Alografia <i>versus</i> autografia	36
4 PROJETO EXPERIMENTAL: ACASO E CONTINUIDADE	39
4.1 Metodologia	42
4.1.1 A cópia como processo de busca de conhecimento	43
4.1.2 Colecionar, guardar, registrar e praticar	43
4.1.3 A arte e o design como “jogos”	44
4.2 Processo de criação em si	44
4.2.1 Primeira etapa: experimentos manuais e digitais	45
4.2.2 Segunda etapa: projeto digital final	76
CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
REFERÊNCIAS	88

INTRODUÇÃO

Wassily Kandinsky (1866–1944) já via a arte visual e o design como movimentos paralelos, mas em grande parte isolados no percurso da história – e, principalmente, abrindo-se aqui um parêntese, da historiografia. Poucos foram os momentos da história da arte que se sobrepuseram à cultura material do design sem que houvesse um adendo, por vezes fortemente arbitrário, diferenciando-os. A proposta do presente trabalho é realizar um estudo conciso, interdisciplinar e dinamizador da história do design e da arte, no intuito de visualizar o design como um fenômeno cumulativo de ideias, conceitos, técnicas e estilos que se nutriu da fonte artística e cujos antecedentes se estendem bem mais além de sua terminologia moderna. Com enfoque particular no design gráfico – isto é, no campo de elaboração da comunicação visual no espaço, com uso de imagens e palavras –, o delineamento deste em paralelo às artes visuais será fundamental para a compreensão dos complexos fenômenos moderno e pós-moderno de intensificação de uma linguagem fragmentada e experimental.

Como o presente trabalho propôs-se a investigar sucintamente as origens e a metamorfose das manifestações da cultura material-visual, atravessando as artes visuais e o campo teórico e operacional abrangente do design, faz-se necessário lembrar o leitor que, no processo de recuperação da trajetória histórica, o passado tem por natureza uma certa “irrecuperabilidade” e se alguém tentar articulá-lo, estará inevitavelmente se abrindo para a rearticulação. Parte desta reabertura, por vezes, pode se confundir com o

campo em aberto da contemporaneidade. Para evitar anacronismos, dividiu-se o texto em três capítulos teóricos, respeitando-se a ordem cronológica e a leitura contextual dos eventos, com atenção especial a movimentos-chave no percurso historiográfico da cultura dinâmica entre arte e design.

Desse modo, ao longo do trabalho, a arte e o design serão abordados como domínios circunvizinhos, situados nas imediações um do outro, mas nunca amalgamados numa unidade plena técnica, funcional e estética – salvo talvez no contexto “primitivo” da cultura material-visual da humanidade, em que os artefatos continham em si um simbolismo aderente à sua utilidade social e cuja beleza era apenas uma propriedade casual. Ademais, serão problematizadas as questões referentes ao modernismo como um episódio decisivo, durante o qual o design – ou ainda, as atividades praticadas indefinidamente por artistas, desde a aceção das artes comerciais, gráficas ou decorativas que precederam o design moderno, até o “proto-design” dos vanguardistas do século XX – pode ser visto como uma resposta positiva para as inquietações modernas diante de uma sociedade cada vez mais pausada pela produção industrial e tecnológica. Paralelamente, este momento também pode ser observado do ângulo da crise na representação de valores nas artes visuais, que desencadeou-se conforme o surgimento de novos mecanismos de reprodução imagética.

O critério de aferição relacional entre a arte visual e o design pelos conceitos de reprodutibilidade e multiplicidade serão tratados após os dois primeiros capítulos de caráter panorâmico e conceitual sobre a história dinamizada de ambas as áreas. Embora os aspectos visuais das referências abordadas no trabalho sejam evidentemente importantes, também devemos analisar as teorias que regem os artistas visuais e os designers, o efeito

de seus trabalhos sobre o público e o significado das formas e suas relações sintáticas. Desse modo, as mudanças conjunturais e de equilíbrio cultural foram os pontos-chave de virada na aceção de diferentes classificações de estilo, categorias e movimentos artísticos, justificando o foco dos capítulos teóricos nos fenômenos históricos que regeram a relação entre arte visual e design.

Adicionalmente, propõe-se o entendimento do cartaz como uma mídia cultural de extrema importância no diálogo entre arte e design: sua acessibilidade e popularidade permitem um formato capaz de conjugar em sua espacialidade um jogo de elementos, de imagens e palavras que transmitem o espírito de época. Dos cartazes artísticos do século XIX até os dias de hoje, em uma civilização imagética fortemente marcada pela fotografia, pelo cinema, pela televisão e pelo fenômeno da internet, o cartaz tem um papel preponderante na formação do espaço urbano, comportando um conteúdo funcional – promoção ou divulgação de algo – e um outro, estético – mancha, espaço, cor –, que não se liga diretamente ao procedente. Entre o funcional estrito e o estético puro, há uma área difusa de aspirações e desejos, mobilizada a partir das expectativas da sociedade de massa, mas que também se expande para além dela na busca de um modelo mais identificável com o sujeito.

1

ARTE E DESIGN: CONCEITUAÇÕES

Este primeiro capítulo procura oferecer um panorama histórico e conceitual do tema geral de pesquisa do presente trabalho: a relação entre arte e design. Entende-se que o exame desta relação desdobra uma complexa rede de atividades humanas, e procede da visão de que a arte e o design são sistemas fundamentalmente dialógicos – dadas as evidências e conceituações que serão tratadas mais adiante –, mesmo que este diálogo divirja-se à medida que o contexto socioeconômico, cultural, e as tecnologias de cada época fez crescer o nível de especialização técnica e profissional entre as categorias de arte. Procura-se, portanto, tomar a história da arte e do design numa espécie de genealogia descontínua, com suas devidas transformações e desdobramentos, dentro do fenômeno abrangente da cultura visual e do dinamismo entre imagens, signos, símbolos e significados que experienciamos, hoje, na sociedade de massa.

1.1. Nos primórdios

Quando damos um lugar de destaque na sala de estar a um antigo vaso etrusco que consideramos belo, com as proporções perfeitas, construído com precisão e economia, devemos lembrar que esse vaso já teve um uso bastante ordinário. Provavelmente era usado para guardar óleo de cozinha, foi feito por um designer da época, quando

arte e design andavam lado a lado, e não se fazia essa distinção entre um objeto de arte para ser contemplado e um objeto qualquer, de uso diário. (MUNARI, 1982: p. 18).

Mas, afinal, quem é o designer a qual Bruno Munari se refere? Ele não é, evidentemente, o mesmo desenhista industrial da atualidade, mas um elo análogo numa época em que a arte era concebida como atividade comum (JARDIM, 1999: p. 19). Neste contexto, arte era ofício, e não se distinguia qualitativamente qualquer área ou empreendimento de natureza artística. Os artefatos eram belos e funcionais, simbólicos e utilitários em iguais proporções. Como Mário de Andrade postulou em seu artigo crítico “O artista e o artesão” (1938), antes da era cristã, a beleza era uma mera consequência do objeto de arte, “um meio de encantação aplicado a uma obra que se destinava a fins utilitários muito distantes dela” (ibid, p. 19). Assim, a arte rupestre, a arte da Antiguidade e uma parcela da arte medieval eram dominadas pelos princípios da utilidade social. No entanto, como pontuam Philip Meggs e Alston Purvis (2009), um crescente comprometimento com preocupações estéticas desvinculou da arte o caráter utilitário.

O conceito de arte pela arte, de um belo objeto que existe exclusivamente por seu valor estético, não se desenvolveu senão no século XIX. Antes da Revolução Industrial, a beleza das formas e imagens produzidas pelas pessoas estava ligada à sua função na sociedade humana. As qualidades estéticas da cerâmica grega, dos hieróglifos egípcios e dos manuscritos medievais eram totalmente integradas a valores utilitários; a arte e a vida eram unificadas num todo coeso. A eclosão e a repercussão da Revolução Industrial giraram o mundo de cabeça para baixo num processo de agitação e progresso tecnológico que continua a acelerar-se a uma velocidade sempre crescente. (MEGGS,

PURVIS, 2009: p. 10).

Desta primeira exposição, podemos falar, portanto, de comunicação gráfica com propósitos específicos muito antes de Cristo, pois, desde os tempos pré-históricos, as pessoas buscavam maneiras de dar forma visual a ideias e conceitos, armazenar conhecimento sob a forma gráfica e trazer ordem e clareza às informações (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 10). Nesta perspectiva, como sinaliza Bistagnino (2010), é interessante pensar o desenho do design como um ato cultural antes mesmo de ser um corpo de conhecimentos teórico-científicos e técnicos. O designer contemporâneo, como nos lembra Meggs e Purvis (2009), é herdeiro de uma ancestralidade variada que incluía escribas, impressores, artistas e artesãos das mais diversas competências. A chave de interpretação pretendida aqui é a de que, em um contexto humano pequeno e integrado, o amplo espaço teórico e operacional a que chamamos, neste contexto, de design, se confundia com a história abrangente da cultura visual-material, que inclui retroativamente a história da arte. Um momento na humanidade quando, pode-se dizer, as dimensões criativas praticamente anulavam-se numa plena unidade de sentido estético e técnico.

1.2. Sobre a divisão qualitativa entre as artes

A tradição material das artes visuais como ofício – isto é, da união profissional entre artista e artesão – vigorou até meados da Idade Média e foi sendo gradualmente substituída pela caracterização canônica das artes

visuais, em que se reconhece a elevação do status de certas práticas artísticas em detrimento de outras. Peter Dormer (1997) ressalta como “as circunstâncias que influenciaram essas [primeiras] mudanças de percepção foram em sua grande maioria tácitas, não expressas formalmente, e isto acontece particularmente quando a classificação move de sistemas naturais para sistemas sociais” (ibid, p. 54-55, tradução livre). No âmago desta questão reside o fato de que a hierarquização das artes visuais acompanhou de maneira orgânica os acontecimentos de seu tempo, infundindo denominações cada vez mais variadas das chamadas “artes maiores” e das “artes menores” à medida que novas realidades sociais eram assimiladas.

Em um primeiro momento, aquelas mudanças de percepção entre as categorias artísticas parecem ter sido mais expressivas a partir do advento da era Cristã. Segundo Dormer (1997), a cristandade foi herdeira de duas tradições literárias relacionadas às artes visuais: a clássica, que se preocupa particularmente com a imitação ou mimese, ou seja, a similaridade entre a representação e aquilo que é representado; e a tradição judaico-cristã, que se concentrava na relação entre as artes visuais e a autoridade divina (ibid, p. 56, tradução livre). Disto extraiu-se o modelo clássico de caráter derivativo ou naturalista nas artes visuais, que incumbia ao artista a capacidade divinamente concebida de representação mimética do mundo natural, belo e equilibrado. Com a eclosão da filosofia humanista na Renascença, que colocou o ser humano no centro de suas preocupações éticas, estéticas e políticas, o mundo ocidental reconheceu definitivamente um novo conceito de arte que enfocava os fins práticos e utilitários (BOMENY, 2009: p. 25).

Como nos lembra Munari (1982), em volta do “gênio artístico” circulavam outros gênios menores, que absorviam as formas puras e o estilo do

mestre e procuravam difundir-lo aplicando-o a objetos de uso popular. Deste modo, já se raciocinava formalmente em termos de arte pura e arte aplicada. Outros acontecimentos históricos sucessivos deram origem a novas caracterizações na arte. Segundo Nina Gaul (2016), a suposta ruptura de ordem cosmológica e estrutural provocada pela Revolução Científica – iniciada por Galileu e impulsionada por Copérnico – entre os séculos XVI e XVIII, somada à conflagração da Revolução Industrial ao longo dos séculos XVIII e XIX, parece redestinar o pensamento humano para dentro de si mesmo, culminando no espírito moderno que aloca a arte cada vez mais para um modelo subjetivista. Este novo modelo não está mais ocupado com tradições retóricas, mas “com o olhar de uma realidade interiorizada em que a natureza passou a ser apenas fonte de estímulos que viram sensações e emoções para uma constante busca de um ideal de sentimento” (ARGAN, 1988: p. 11).

1.3. Do paradigma moderno ao contemporâneo

Como aponta Bomeny (2009), até meados do século XIX, as academias instruíam os artistas, enquanto as escolas de arte e ofício formavam profissionais que elaboravam o desenho das mensagens. Porém, mesmo no último caso, havia uma separação: eram formados dois profissionais, sendo que “o primeiro era educado como artista e o segundo como artesão” (BOMENY, 2009: p. 25; apud FRASCARA, 2005: p. 33), quase sempre na mesma instituição. O questionamento que surge é: o que se altera durante a segunda metade do século XIX e ocasiona o movimento oposto, isto é, uma espécie de reconciliação da arte com o ofício? Ou melhor – e como veremos

a seguir –, um redirecionamento do papel do artista na sociedade moderna, dando origem a outras classificações?

Como indicado por Meggs e Purvis (2009), os novos imperativos culturais trazidos pela Revolução Industrial geram uma mudança no papel social e econômico da comunicação visual e, em particular, na atividade do profissional que projeta a linguagem gráfica. Neste contexto industrial, reconhece-se uma grande capacidade produtiva fabril, pois agora os caminhos para o produto final eram rápidos e baratos. Em reação ao processo de decaimento da qualidade de materiais – antes produzidos artesanalmente – e ao rompimento da autonomia no processo produtivo-criativo, a classe artística da vanguarda se reúne em coletivos específicos, como o Arts and Crafts e a Art Nouveau, para repensar os produtos diante da nova ótica industrial, ficando clara a necessidade em pensar tanto na funcionalidade quanto na qualidade do produto desejado. Com todo esse novo espaço, se adota o uso do termo “design” para o trabalho dos profissionais que eram responsáveis por pensar e repensar um produto, e tornar este pensamento possível (informação retirada de *website*, em: <https://design764.wordpress.com>; 2017).

Na segunda metade do século XIX, artistas e pintores, como Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha e outros, começaram a criar cartazes para vender produtos. Esse foi um dos primeiros exemplos do que seria “arte publicitária” dentro da definição generalista de “artes aplicadas”, dando início ao processo de uma atividade profissional baseada no desenho. No transcurso da história esta atividade foi se diversificando, de acordo com a solicitação da sociedade, do comércio e da indústria, convertendo-se em especialidades do desenho, como desenho gráfico, desenho industrial, desenho têxtil (BOMENY, 2009: p. 25). Em 1919, a primeira escola de design do mundo foi

fundada: a Staatliches Bauhaus. Já o termo “*graphic design*” é cunhado em 1922 pelo designer de livros William Addison Dwiggins, para descrever as atividades de alguém que trazia ordem estrutural e forma visual à comunicação impressa (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 10). No entanto, o design gráfico emerge como profissão somente em meados do século XX; até à altura, todos os trabalhos gráficos eram desenhados pelos chamados “artistas comerciais” (*in*: <https://design764.wordpress.com>; 2017).

Diversas foram as nomenclaturas utilizadas para especificar a atividade do profissional que elabora a linguagem visual e podemos perceber as mudanças ocorridas – arte aplicada, arte comercial, artes gráficas, comunicação visual – até chegarmos à palavra utilizada e difundida hoje para designar a profissão do designer gráfico. (BOMENY, 2009: p. 25).

O artista comercial, precursor do designer gráfico, “nasceu da fusão entre arte e ofício, criando a nova linguagem visual necessária para se comunicar com um novo público consumidor”. (BOMENY, 2009: p. 26; apud RAIMES, 2007: p. 14). Somada ao surgimento da fotografia e a internacionalização dos fluxos de capitais, uma crise nos valores de representação se instala com o início do século XX. As vanguardas artísticas europeias competem pela representação matéria e personalista (GAUL, 2016) deste novo equilíbrio cultural, atraindo os artistas visuais para fora das galerias, enquanto os artesãos passaram das oficinas para as fábricas. Bruno Munari (1982), em seu livro “A arte como ofício”, faz uma reflexão sobre o desaparecimento da distinção entre arte pura e arte aplicada, entre artista e artesão, e a conversão destas categorizações para uma terminologia pós-industrial que separa as várias atividades relacionadas ao desenho.

O design gráfico emergiu em resposta à Revolução Industrial, quando artistas e artesãos reformistas tentaram imprimir uma sensibilidade crítica ao fazer dos objetos e da comunicação. O design assumiu o papel de crítico da indústria, ganhando maturidade e legitimando seu status, tornando-se um agente de produção e consumo de massas. (BOMENY, 2009, p. 27; apud LUPTON, MILLER, 1999: 67).

Por trás desta reatividade dos artistas e artesãos em relação à produção industrial – remontando aos cartazes publicitários de Jules Cheret e Toulouse-Lautrec, que continham em si aspectos de projeção pessoal –, pode-se identificar o ímpeto revolucionário causado pelos movimentos de vanguarda que, além de modificarem radicalmente a conceituação do significado visual das mensagens, romperam com a tradição e transformaram os caminhos da comunicação visual. Como assinala Bomeny (2009; p. 35), após as duas primeiras décadas do século XX, aquela agitação modernista foi diminuindo, ocorrendo uma sistematização do processo criativo com a ideia de catalisar uma sociedade honesta e democrática. O conceito inicial era de fazer do design uma disciplina científica inibindo as interpretações estéticas, na tentativa de abandonar qualquer rastro de expressividade individualista na comunicação impressa. No cerne desta questão estava, portanto, o esgotamento da expressão individual do modernismo, de seus “clichês artísticos de autoexpressão e da intuição pura” (ibid, p. 35; apud LUPTON, 2006: p. 125).

Neste contexto, vale situar a crítica tecida pelo artista e designer Bruno Munari. Tendo vivenciado as vanguardas artísticas, em especial o futurismo, Munari era veemente em sua objeção a qualquer espécie de romantismo por parte do artista – um efeito da ênfase individualista experienciada no modernismo (GAUL, 2016) –, mas também era igualmente vigoroso em sua

defesa por um design sem projeções de estilo pessoal, procurando-se tão somente conferir a cada projeto a sua própria lógica estrutural, material e formal (MUNARI, 1982: p. 25). Considera-se que, no primeiro momento em que “A arte como ofício” de Munari foi publicado (década de 1960), o mundo não admitiria as propostas de um comportamento romântico de artista, de forma que o trabalho do designer deveria ser desprovido de atitudes personalistas para que nada de mais subjetivo se interpusesse entre o público e a mensagem (BOMENY, 2009: p. 27; MUNARI, 1974: p. 55).

Como aponta Bomeny (2009), até meados dos anos de 1970, esse pensamento prevalecia para o desenvolvimento da linguagem visual, pois a indústria acreditava que ressaltar a influência do funcionalismo, sob os aspectos racionais e pragmáticos, auxiliaria a parte comercial. Tal pensamento prevalente tinha uma matriz nitidamente modernista e era filiado diretamente ao longo processo de institucionalização das vanguardas artísticas históricas em escala mundial (CARDOSO, 2005: p. 7), com especial destaque para o construtivismo, um movimento que surgiu após a Revolução de 1917 e que buscava uma arte funcional integrada à vida prática e à produção industrial. O desenvolvimento do design moderno em escolas como a Vkhutemas, a Bauhaus e a Escola Suíça, que aliavam uma reforma da educação artística com a formação técnico-industrial, foram estendidas juntamente com o modelo hegemônico de corporativismo multinacional pós-Segunda Guerra.

Pode-se dizer que a prática rigorosa e funcionalista adotada na comunicação visual das mensagens refletia uma condição característica daquele período, funcionando como um contraponto a um ambiente modernista saturado por uma subjetividade excessivamente intelectualizada, sem conexão com a crescente reprodução e massificação das imagens. Sob uma ótica

mais positiva, esse rigor técnico conferia ao designer um papel social de interlocução, cujos valores podiam ser compreendidos por um número maior de pessoas em comparação aos valores auto-expressivos em evidência nas artes visuais (MUNARI, 1982: p. 23). Ademais, é inegável que as contribuições teóricas e estéticas de Bruno Munari no campo do design foram de grande importância no final da década de 1960, um período em que artistas visuais buscavam reconquistar o interesse do público a qualquer custo.

Essa busca incluía o incentivo à participação direta do espectador e, por vezes, a tentativa de estabelecer um ponto de contato social desprovido de intermediários – como negociadores, críticos, colecionadores e curadores –, a fim de minimizar o desgaste da comunicação entre o artista e o seu público. Era justamente o caso da arte pop, da arte conceitual, das performances e *happenings*, que procuravam unir a arte com a vida por meio da interatividade ou através da apropriação de objetos de massa. Assim, há neste momento uma consciência crescente da necessidade de restaurar os valores humanos e estéticos num ambiente cada vez mais pautado pela artificialização e pela comunicação de massa. As artes do desenho – em especial o design, como preconizava Munari e alguns de seus contemporâneos – ofereceriam um meio para essa restauração (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 11).

Transplantando essa mudança paradigmática para o Brasil, perdura na consciência nacional o mito de que o design brasileiro teve sua gênese por volta de 1960. Como Rafael Cardoso (2005) reforça, vale lembrar que as atividades projetuais relacionadas à produção e ao consumo em escala industrial sob a designação de “desenho industrial” está em uso corrente no Brasil pelo menos desde a década de 1850, quando a disciplina correspondente a esse nome passou a ser ministrada no curso noturno da Academia Imperial de

Belas Artes. O que ocorreu, sem dúvida, foi uma ruptura desencadeada pela propagação dos ideais modernistas que dominaram boa parte da produção artística internacional entre as décadas de 1910 e 1960, aproximadamente, e a repercussão destes ideais na produção industrial com a hegemonia do modelo racionalista. Os anos de experimentação entre a abertura do Instituto de Arte Contemporânea no Masp, em 1951, e a inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial da UFRJ, em 1963, marcaram uma mudança fundamental de paradigma, na qual surge uma consciência do design como profissão e ideologia.

No estágio mais recente da chamada pós-modernidade, o advento da era digital e as ramificações da eletrônica dissolveram a autoridade construtivista e racionalista do design, que hoje está disperso em toda uma rede de tecnologias, instituições e serviços que definem a disciplina e os seus limites (BOMENY, 2009, p. 27; apud LUPTON, MILLER, 1999: 67). De maneira cada vez mais intensa e disruptiva, os meios digitais também encerram em si o potencial de simular técnicas e efeitos praticados nas artes visuais, como a criação de gradações de cor, por exemplo, antes possível somente na atividade da pintura e da gravura. Esta inovação abre um leque de possibilidades estéticas desinibidoras no design pós-moderno, que vão muito além da mera composição racional de preenchimento do espaço.

A informação e, como consequência imediata, a linguagem gráfica, acompanhou o momento em que a tendência dominante nos meios de comunicação revolucionou os padrões tradicionais. O “menos é o mais” de Mies van der Rohe se transformou em “quanto mais melhor”, ou como disse Robert Venturi: “menos é uma chatice” (Venturi, 1995: 6). O formal foi substituído pelo gestual, o desconstruir em vez de estruturar, a exploração dos truques de eletrônica, as repetições, in-

versões e fusões marcaram o visual do início da época digital, quando tudo era permitido e a exploração de qualquer artifício em nome da investigação foi considerada válida. (BOMENY, 2009: p. 24).

Assim, um novo paradigma, o desconstrutivismo, toma espaço no design contemporâneo. Neste contexto, parece haver uma inversão de valores: enquanto, de um lado, o conceito modernista nas artes visuais focaliza o individual para, depois, re-introduzir valores sociais condizentes com as iniciativas coletivistas na sociedade pós-moderna; de outro lado, o modelo funcionalista e universal do programa moderno de design foi gradativamente preterido por um modelo pós-moderno voltado para o individual e o identificável por pequenos grupos (BOMENY, 2009: p 48; PELTA, 2004: p. 38) – isto é, para ou em relação a um corpo unificado de pessoas com valores comuns –, como uma espécie de resposta criativa e personalizável à hegemonia funcional da cultura de massa. É no limiar entre a arte visual e o design que o presente trabalho procura explorar conceitos aplicáveis ao processo de criação nos dias de hoje, que incrementam uma variabilidade de resultados formais mediada pelo próprio fazer.

Nesta perspectiva, faz-se valer a teoria estética da formatividade de Luigi Pareyson (1918–1991). Para o filósofo, o ato de materialização da forma e o processo de formação de conteúdos são simultâneos na atividade artística. Além do mais, a estética é, para Pareyson, uma experiência especulativa sobre a experiência visual que se aplica não somente ao artista no sentido kantiano – para Immanuel Kant (1724–1804), o artista é detentor de um talento inato e sua faculdade de gênio se desenvolve na capacidade de apresentar ideias estéticas –, mas também aos fruidores de qualquer beleza (GARCEZ, 2021), aos investigadores de imagens, estudiosos de arte, arquite-

tos e designers.

Tomando como ponto de partida os princípios que norteiam a atividade formacional da experiência estética, o designer Leopoldo Leal (2020) reitera que o processo criativo nunca está totalmente formatado na mente porque ele se constitui no fazer, incluindo os percalços, desvios, erros, improvisações e surpresas que ajudam a produzir um trabalho. A prática no design, neste sentido, fundamenta um repertório que permite a tomada de decisões mesmo não racionais, sendo um aprendizado visual que ocorre lidando com as possibilidades do bidimensional, com a construção de relações e com o preenchimento do espaço com imagens e textos (ibid, p. 15, 42). Essa posição anti-purista e experimental no design foi concomitante com uma atitude irreverente e mais voltada para a cultura popular que orientou o processo de criação dos artistas visuais a partir das chamadas “novas vanguardas” na década de 1960, como veremos mais adiante, e também servirá de fundamento para a experimentação prática proposta no presente trabalho.

2

DOS CARTAZES AO DESIGN PÓS-MODERNO

Atendo-se ao recorte que propusemos no final do capítulo anterior, focalizaremos neste segundo bloco as circunstâncias históricas que possibilitaram o prenúncio do design gráfico por meio dos trabalhos manuais de artistas comerciais da segunda metade do século XIX – e da passagem deste para o século XX –, que conseguiram unir a arte e o ofício como uma resposta inovadora aos novos meios de impressão e reprodução técnica. Neste aspecto, delinearemos o surgimento de movimentos como o *Arts and Crafts* e o *Art Nouveau*, dando um destaque particular para o fenômeno dos cartazes artísticos do século XIX como prenunciadores do estilo econômico do modernismo das décadas seguintes. Estudaremos como o design foi influenciado pela arte visual – e também a influenciou – no transcurso da história dinamizada entre ambas as áreas no contexto das vanguardas modernistas do século XX.

Começando pelo sistemático distanciamento do estilo de design orgânico para um design onde “a parte está para o todo, assim como o todo está para a parte e tudo se destina a uma finalidade” (BOMENY, 2009: p 29; apud SAMARA, 2002: p. 15), passaremos então da geometria pura do Suprematismo ao Cubismo, do caos Dada ao Construtivismo, o *De Stijl* à escola Bauhaus, e do Estilo Internacional ao Desconstrutivismo da pós-modernidade, incluindo estudos de caso pertinentes à cada nova etapa do diálogo entre arte e design.

2.1. Arts & Crafts, Art Nouveau, Jugendstil

Durante o século XIX e princípios do século XX, a mecanização interferiu tanto na impressão como na composição, transformando a artes gráficas e tudo o que se relacionava a elas. O século XX, em particular, caracteriza-se pelo desaparecimento do trabalho individual do artesão, sendo substituído pelo trabalho em equipe da indústria gráfica e do editorial (BOMENY, 2009: p. 28; apud MARTIN, 1970: p. 106).

O surgimento de um novo mercado levou a um aumento da produção, fazendo com que o desenvolvimento dos domínios dos novos meios, que deveria ser normal e suave de acordo com uma exploração plena e progressiva, fosse atropelado pelo avanço técnico, ocorrendo de forma tão rápida, que o homem não teve tempo de entrar no mesmo ritmo que as novas tecnologias, tendo como consequência imediata desse abrupto desenvolvimento tecnológico, um rebaixamento na qualidade da produção, pela falta de mão-de-obra especializada, ou até mesmo para que os próprios artesãos adaptassem-se aos novos métodos. (BOMENY, 2009: p. 28; HAUSER, 1968: p. 114).

Com o intuito de contestar essa produção industrializada de baixa qualidade, a partir de 1880, surgiram na Grã-Bretanha diversas organizações e oficinas dedicadas a produzir em escala artesanal, que se entende com o início do movimento Arts and Crafts. Liderado pelo inglês William Morris, que acreditava que a arte poderia ser a base de uma ordem social melhor, em que a vida humana uniria arte e trabalho (BOMENY, 2009: p. 28), os pro-

tagonistas do movimento promoviam uma maior integração entre projeto e execução e uma manutenção de padrões elevados em termos de qualidade de materiais e de acabamento, conduzindo um revivalismo baseado nas artes e ofícios da Idade Média.

O estilo Arts and Crafts ganhou impulso, transformando-se e evoluindo para o estilo orgânico do Art Nouveau na França e o Jugendstil na Alemanha e Bélgica, à medida que os desenhistas e arquitetos acostumavam-se aos efeitos da industrialização e procuravam novas formas de expressão que dialogassem com o espírito da época. O Art Nouveau, influenciado pelo Arts and Crafts, tornou-se um estilo de design universal, abrangendo todas as áreas das artes visuais e da arquitetura, inspirando-se na natureza para criar estilos de letras, vinhetas ornamentais a partir de formas foliáceas e motivos curvilíneos (BOMENY, 2009: p. 28; apud SATUÉ, 1992: pp. 106-113).

Concomitante a estes movimentos – mas não necessariamente ligados a eles em associação direta –, em ocasião do recrudescimento dos cartazes comerciais que preenchem as paredes, muros e postes nas cidades e ao processo de estetização dos centros urbanos, a sociedade moderna assistiu durante os anos de 1860 a 1900 o emergir de uma nova linguagem visual que unia publicidade, arte e design: as ilustrações coloridas dos cartazes artísticos. Estes pôsteres introduziram uma nova estética de imagens econômicas e simplificadas, consequente dos meios empregues para a reprodução, e vieram a suplementar a agitação modernista nas artes visuais (além de serem evidentemente influenciados por estas). A produção exponencial dos cartazes no transcorrer dos séculos XIX e XX sinaliza um momento ímpar na história da modernidade em que a produção artística se junta com a produção gráfica, como pretendemos expor a seguir.

O ritmo mais rápido e as necessidades de comunicação de massa de uma sociedade cada vez mais urbana e industrializada [no século XIX] produziram uma expansão rápida de impressores de material publicitário, anúncios e cartazes. Maior escala, mais impacto visual e novos caracteres acessíveis e expressivos eram necessários [...]” (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 56).

2.2. Os cartazes artísticos

O pôster artístico na forma de uma ilustração litográfica em cores pode não parecer tão extasiante quando comparada a novas imagens tecnológicas, como os billboards digitais e as projeções de video mapping em edificações, mas, na época de sua introdução, os pôsteres ludicamente coloridos foram experienciados como um fenômeno sem precedentes. Como enfatiza Ruth Iskin:

[Os cartazes] eram as manifestações mais visíveis de uma cultura que se tornou imagética e comercial, e que no século XX fora identificada como a “cultura do espetáculo” [1]. Para observadores e críticos do século XIX, o pôster não era somente uma imagem efêmera, mas também um fenômeno cultural com consequências profundas na aparência e no funcionamento do espaço urbano e na experiência dos transeuntes. (ISKIN, 2014: p. 17).

A despeito do pôster artístico ter surgido na França – Jules Chéret é creditado pela invenção do “l’affiche d’art” ao desenvolver a fabricação de pôsteres ilustrados e impressos a cores por meio do processo litográfico, na

década de 1860 –, ele tornou-se rapidamente um fenômeno internacional entre as nações industrializadas. O jornalista Maurice Talmeyr, numa crítica datada de 1896, descreveu os pôsteres artísticos como uma “arte natural e lógica numa época de individualismo e egoísmo extremado; (...) a epítome da instabilidade: se produz incessantemente, se modifica com frequência e falta-lhe substância” (ISKIN, 2014: p. 4).

Críticos da época já verificavam que o caráter efêmero e a velocidade de produção, distribuição e percepção dos pôsteres – características próprias de uma mídia de massa – são desenvolvimentos comuns em uma sociedade onde operam o capitalismo, a industrialização e a globalização (ISKIN, 2014: p. 5). Dentro desta perspectiva, vale citar a convergência de dois fatores históricos que contribuíram para o desenvolvimento da indústria de cartazes: o primeiro é atribuído à lei de 1881, na França, que aprovou a liberdade de imprensa, permitindo a afixação de pôsteres sem autorização prévia, ocasionando um fenômeno de comodificação do espaço público; e o segundo fator foi o recrudescimento do consumo em massa. Um fator adicional, como nos lembra Iskin (2014), foi a nova disponibilidade de tintas aprimoradas e prensas poderosas que imprimiam enormes quantidades de cartazes em intervalos de tempo cada vez menores (idem, pp. 15-16).

Não obstante os fatores mercadológicos que já imperavam na socie-

[1] O espetáculo é uma noção central na teoria crítica situacionista desenvolvida por Guy Debord em seu livro de 1967, “A Sociedade do Espetáculo”. No sentido geral, o espetáculo refere-se ao “reino autocrático da economia de mercado que acedeu a uma soberania irresponsável, e à totalidade das novas técnicas de governo que acompanharam este reinado”. Também existe num sentido mais estrito, onde espetáculo significa os meios de comunicação de massa, que para Debord são “sua manifestação superficial mais gritante”. (DEBORD, 1988, Comments on the Society of the Spectacle, p. 2; DEBORD, 1977, tese, p. 24).

dade, o pôster ilustrado em cores se aproximava muito mais das artes visuais do que do ramo (então emergente) da publicidade: as primeiras galerias especializadas na exibição de pôsteres artísticos e outros impressos abriram na década de 1880, e já na década seguinte se proliferaram (Fig. 01). Havia grandes exposições de cartazes oriundos de diferentes países, organizadas por colecionadores, negociadores ou produtores de pôsteres, que atraíam o mais variado público, incluindo aquele que tipicamente frequentava museus até o público curioso “que não conhecia nada de arte, e muito menos da arte do pôster colorido em particular” (ISKIN, 2014: p. 19). Até mesmo Talmeyr, que escreveu uma crítica feroz sobre o pôster, admitiu ironicamente que o cartaz ilustrado em cores era uma “arte verdadeira” no sentido que tinha sua própria estética, seu círculo de críticos, historiadores, negociadores, galerias e seções de jornais dedicadas exclusivamente à sua apreciação.

Faz-se necessário, aqui, sublinhar a distinção entre pôsteres “comerciais” e “artísticos”. Esta classificação foi fundamental tanto na consagração do pôster como objeto de arte quanto no estabelecimento da importância do cartaz no campo (então emergente) do design gráfico. Isso se aplica, inclusive, no entendimento de que o “pôster artístico” era também essencialmente comercial, pois era comissionado por estabelecimentos comerciais com o claro intuito de divulgação publicitária. Então, o que distingue os dois, de fato? Podemos dizer que os pôsteres artísticos sensibilizaram e estetizaram o apelo puramente comercial dos cartazes produzidos até então; para tal, fez-se o uso da cor, da composição e da linha, além do uso sofisticado da impressão litográfica colorida. (ISKIN, 2014: p. 5).

Os cartazes comerciais de vertente artística eram encomendados visando a sedução visual com requintes de modernidade; assim, os artistas



Figura 01 O trabalho de colecionadores e curadores de galerias elevou o status do pôster a uma nova categoria de arte que unia os últimos desenvolvimentos técnicos com estilos artísticos ecléticos. Ilustração de Sydney Higham, “The 1894 Poster Exhibition at the Royal Aquarium”. In: *Penny Illustrated Paper and Illustrated Times*; 10 de novembro de 1894. British Library, Londres.

contratados necessariamente circulavam na cena artística, em particular na vanguardista. Toulouse-Lautrec, por exemplo, trabalhou principalmente como pintor impressionista antes de criar gravuras e cartazes. Com sua exposição no mundo das belas artes, o artista tornou-se bem estabelecido na década de 1890, quando locais em Montmartre – o bairro mais artístico de Paris – o contrataram para criar anúncios para os seus espetáculos (Fig. 02).

O cartaz artístico, ao eliminar o realismo cru, apelativo, impessoal e



Figura 02 Henri Toulouse-Lautrec; acima, à esquerda: "Troupe de Mlle. Églantine", 1895-1896; à direita: "Ambassadeurs, Aristide Bruant Dans Son Cabaret", 1892. Caracterizados por suas linhas gráficas ousadas, paletas de cores vivas e foco na figura, os designs serviam simultaneamente como propaganda e atraíam colecionadores, confundindo a linha que costumava separar as impressões produzidas em massa e as belas artes.



melodramático em favor de uma sensibilidade estética, foi associado também com o desenvolvimento de um estilo modernista que prezava pela bidimensionalidade da pintura, pelo estilo gráfico sem sombreamento e pelo uso frequente que se fazia de cores fortes e contornos ousados – como nos pôsteres de Pierre Bonnard e Henri de Toulouse-Lautrec. O pôster artístico incorporava uma variedade de influências advindas da arte: Chéret foi inspirado pelo estilo rococó do século XVIII, enquanto Lautrec e Bonnard inspiraram-se predominantemente nas xilogravuras japonesas; o suíço Eugène

Grasset incorporava influências da arte medieval em comunicação com os princípios revivalistas da irmandade pré-rafaelita, e o checo Alfons Maria Mucha via inspiração nas tradições eslavas folclóricas, nos mosaicos bizantinos e no simbolismo que ele encontrou em Paris (ISKIN, 2014: p. 6).

Do ponto de vista estilístico, vale ressaltar que as artes gráficas impressas abriram uma categoria para obras de arte bidimensionais que incluem figuras ou objetos achatados ou que possuem pouca profundidade (informação retirada de *website*; em: Artsy). Particularmente desde o século XIX, os artistas ocidentais rejeitaram o hiperrealismo e o ideal renascentista de perspectiva linear, a fim de enfatizar a natureza ilusionista da pintura – que trabalha a planicidade do plano –, ou envolver-se com temas mais conceituais, pré-modernos ou não-ocidentais. O estilo gráfico do cartaz de Pierre Bonnard, por exemplo, anuncia precocemente o estilo econômico e abstraído de ilusionismos pictóricos que se torna tendência predominante no modernismo, como no caso das pinturas de Egon Schiele (**Fig. 03**). Clement Greenberg identificou a planicidade como a característica definidora da arte moderna; o progresso em direção à abstração não objetiva – de Gustave Courbet até Piet Mondrian – foi, para Greenberg, a história predominante do modernismo. A arte pop aumentou a ênfase na planicidade na década de 1960, uma tendência que continua até hoje em grande parte da arte contemporânea, como abordaremos em tópicos seguintes.

Ao ser apropriado por colecionadores, o pôster ilustrado em cores se tornou, enfim, comum não apenas em espaços públicos, mas também em alguns interiores, e rapidamente tornou-se um material impresso híbrido: o que foi concebido inicialmente como uma propaganda nas ruas teve sua significação cultural elevada após o trabalho de seleção, preser-



Figura 03 À esquerda: Pierre Bonnard, "La Revue Blanche", 1894; à direita: Egon Schiele, "Serena Lederer", 1917.

vação, catalogação e exibição de pôsteres por colecionadores que os reuniam em seus portfólios para a posteridade. Assim, em uma reação criativa à mudança radical nos espaços públicos, que se encontravam saturados com pôsteres efêmeros, os colecionadores – na sua média pertencentes às classes intermediárias e que colecionavam os mais variados impressos coloridos como símbolo de distinção social – ocuparam um papel essencial na consagração do cartaz artístico como um objeto de arte e na expansão do campo das chamadas “artes gráficas” (ISKIN, 2014: p. 22). Vale ressaltar o intenso envolvimento de um colecionador, o francês Henri Beraldi, na pesquisa dos cartazes de arte numa época que a maioria dos colecionadores de impressos aceitavam apenas litografias em preto e branco executados por

gravadores experientes, negligenciando as gravuras experimentais em preto e branco ou em cores feitas por artistas da vanguarda (idem, pp. 23-24).

Em contraste com o papel central do cartaz e a extensa pesquisa crítica e enfoque iconográfico que recebeu no final do século XIX – por mais que curadores e colecionadores tendessem a escrever uma história separada do pôster ou, no máximo, dentro de uma categoria ampla de artes gráficas –, a historiografia de arte do século XX tendeu a marginalizá-lo. Excluído da narrativa modernista, o pôster artístico não ocupou um lugar significativo na história canônica da arte moderna. O modernismo americano vintecentista liderado pelo crítico de arte Clement Greenberg (1909-1994) relegou os cartazes ao gênero *kitsch*, dentro de uma categoria generalizada de cultura de massa. Essa dicotomia entre arte elevada e cultura de massa limitou as possibilidades de discutir os pôsteres no âmbito da história da arte moderna. Não obstante, eles ocuparam um lugar proeminente em uma historiografia separada, vinculada à outra área: a do design gráfico.

A princípio, a história do design incluiu cartazes primariamente integrados com movimentos e estilos artísticos: o Arts and Crafts na Inglaterra; a Art Nouveau na França; em incursões locais como a Sucessão de Viena, na Áustria, liderada por Gustav Klimt e associada ao estilo Jugendstil; os Nabis, que emprestaram dos pôsteres artísticos o uso predominante de contornos e cores sólidas; e através da ênfase de artistas particulares, como Toulouse-Lautrec, Grasset ou Chéret (ISKIN, 2014: p. 24). Os pioneiros da história do design gráfico deram atenção especial a inovações formais, ao estilo e à biografias de artistas, relegando de seus parâmetros de pesquisa, em sua grande maioria, a história cultural do pôster em si, enquanto que, mais recentemente, pesquisas especializadas de design gráfico incorporam e res-

saltam questões como industrialização, novas tecnologias, fabricação digital, ideologias e contextos sociais (idem, p. 25).

Para somar à divisão entre os cartazes artísticos e a “alta arte”, o sistema de objeto-classificação dos museus situa materiais impressos em departamentos evidentemente separados de pinturas e outras mídias, o que, apesar de contribuir para a dedicação especial de curadores no estudo acadêmico e na exibição de artefatos impressos – como os pôsteres –, também tende a perpetuar uma história separada dos cartazes e das artes gráficas em geral como adjacente e subalterna à história principal da pintura, escultura e arquitetura, reforçando a dicotomia entre a arte propriamente dita e os produtos da cultura de massa, hoje difundidos ainda mais pelas mídias eletrônicas.

2.3. As vanguardas artísticas e o racionalismo no design

As primeiras duas décadas do século XX foram uma época de efervescência e transformação que alteraram todos os aspectos da condição humana. A vida social, política, cultural e econômica mergulhou em um turbilhão. Como recordam Meggs e Purvis (2009), na Europa, a monarquia era substituída por democracia, socialismo e comunismo. Avanços científicos e tecnológicos transformaram o comércio e a indústria. O transporte foi radicalmente alterado pelo advento do automóvel (1885) e do avião (1903). O cinema (1896) e a rádio-transmissão sem fio (1895) prenunciavam uma nova era para a comunicação humana. Povos colonizados passaram a despertar e reivindicar independência. O morticínio durante a primeira das duas grandes

Guerras Mundiais, travada com a tecnologia das armas de destruição, abalou as bases das tradições e das instituições da civilização ocidental.

Em meio a essa turbulência, não admira que a arte visual e o design experimentassem uma série de revoluções criativas que questionaram antigos valores e abordagens da organização do espaço, além do papel da arte e do design na sociedade. A tradicional visão de mundo objetiva foi destruída. A representação das aparências externas não satisfazia as necessidades e a visão da emergente vanguarda europeia. Ideias elementares sobre cor e forma, protestos sociais e a expressão das teorias freudianas e estados emocionais profundamente pessoais ocupavam a mente de muitos artistas. (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 314).

O século XX viu crescer o modelo modernista hegemônico nas artes visuais, que fechou-se em si mesmo numa busca interiorizada por novos meios de expressão. Além disso, Freitas (2013) sugere que a pintura, ameaçada pelo aparato mecânico da fotografia e pela produção massificada – e aqui incluímos, também, a arte gráfica do cartaz desenvolvida no século XIX –, teve de redefinir seu status, reivindicando um domínio específico. Para tanto, no decorrer do século XIX, a produção artística europeia construiu em detrimento do poder da indústria um espaço social próprio, dito autônomo, formado por instituições, agentes e valores voltados para o julgamento especificamente “estético” das obras de arte (FREITAS, 2013). Como resultado, teve início “uma dinâmica histórica cujo ponto final se atinge com o esteticismo”, espécie de ápice de um processo “em que a própria arte se transforma no conteúdo da arte”. A partir daí, a arte moderna, autônoma e dobrada sobre si mesma, tendeu a isolar-se numa série de reduções formais – ou “anti-miméticas”, para lembrar Jacques Rancière – que caminharam para

o remate de uma arte “autográfica”, “pura”, “essencial”.

Em continuidade ao pensamento revisionista de Rancière, o filósofo identifica uma dialética: o modernismo do século XX pareceu inverter muito do que era central no modernismo do final do século XIX. Neste último, Iskin (2009) nos rememora como os críticos e historiadores dos anos 1890 – que ajudaram na consagração dos pôsteres artísticos – reivindicaram a eliminação da hierarquia entre as artes maiores e as artes menores, com artistas como Bonnard e Toulouse-Lautrec dedicados em grande parte à materiais impressos funcionais e às belas artes, simultaneamente. O modernismo vintecentista, por sua vez, reforçou a separação entre as artes, apartando ainda mais a arte da vida (ISKIN, 2009: p. 27), ou como dizia Peter Bürger, da “práxis vital”. Com a mediação de narrativas emergentes sobre a indústria cultural por Adorno e Horkheimer – que se refere ao novo regime de produção e consumo em massa de objetos ou serviços culturais –, Clement Greenberg argumentava que a arte, em contraponto, “existe para si mesma”, continuamente voltada sobre suas próprias especificidades, aí incluída a recusa integral do mundo industrial, da cultura de massa e do *kitsch* (FREITAS, 2013).

Curiosamente, a própria instabilidade da linguagem da vanguarda das duas primeiras décadas, que, segundo Manuel Sesma (2004), era “ambígua e de difícil acesso intelectual”, somada à agitação política que a acompanhou, criou um terreno fértil para a ressignificação do design dentro de uma área de experimentação gráfica. Rechaçando o design mais “ornamental ou “decorativo” do Art Nouveau, os modernistas do século XX influenciaram a criação de um design espacial cuja expressão visual era baseada no jogo formal das palavras e pela representação do tema ou da experiência concreta por meio de signos desconexos (BOMENY, 2009: p. 31), contrapondo-se ao de-

envolvimento do racionalismo que veio a se concretizar na Bauhaus. Desta maneira, Sesma conclui que a arte de vanguarda – algumas correntes certamente mais do que outras – era “fundamentalmente utilitária, com raízes políticas, e encontrou no design gráfico uma via de desenvolvimento teórico e um excelente campo para colocar em prática seus novos conceitos, percebendo que a máquina era um potente catalisador da nova cultura industrial dentro de uma nova concepção social” (BOMENY, 2009: p. 31; apud SESMA, 2004: pp. 105-108).

Alguns desses movimentos modernos, como o fauvismo, tiveram efeito limitado no design gráfico. Outros, como o cubismo e o futurismo, o dadá e o surrealismo, De Stijl, suprematismo, construtivismo e expressionismo influenciaram diretamente a linguagem gráfica da forma e da comunicação visual do século. A evolução do design gráfico do século XX está intimamente ligada à pintura, poesia e arquitetura modernas. (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 314).

Relações de proporção e organizações assimétricas tornaram-se diretrizes do movimentos modernista que estava nascendo (BOMENY, 2009: p. 29; apud SAMARA, 2002: p. 15). O futurismo, por exemplo, se associou fortemente com a poesia, evocando um design marcado por “saltos e explosões de estilo que perpassavam a página” (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 318). No exemplo selecionado (**Fig. 04**), o poema foi inspirado na experiência de Filippo Marinetti nas trincheiras da guerra, na tentativa de capturar sua natureza explosiva, inconstante e mecanicista. Para Duchamp, o mais articulado porta-voz do dadá, arte e vida eram processos que combinavam probabilidade aleatória e escolha intencional. Os atos artísticos tornavam-se matéria de decisão e opção individual.

Exatamente pelo dadaísmo ter sido vinculado a formas de expressão “anti-artísticas” e fortemente experimentais que confrontaram o absurdo da sociedade humana, vários dadaístas produziram imagens significativas e influenciaram o design gráfico, como é o caso mais direto das colagens e fotomontagens de Kurt Schwitters (Fig. 05). Seus projetos complexos combinavam elementos de *nonsense* dadá, surpresa e acaso – imagens e materiais são reciclados, com justaposições casuais e decisões planejadas contribuindo para o processo criativo –, com fortes propriedades de design (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 329). Schwitters ainda destacou-se por ter ajudado a criar o sistema de *grid* (grade), e foi um dos vários designers do século XX que aju-



Figura 04 Filippo Marinetti, poema “Les Mots en liberté futuristes” (As palavras em liberdades futuristas), 1919.



Figura 05 À esquerda: Kurt Schwitters e El Lissitzky, MERZ nº 11 (“Typo Reklame”), 1924; à direita: Kurt Schwitters, Man Soll Nicht Asen Mit Phrasen (colagem), 1930.

daram a institucionalizar abordagens não-rationais, ao lado das desenvolvidas pelos estruturalistas racionais (BOMENY, 2009: p. 30; apud SAMARA, 2002: p. 113).

Já os poetas cubistas e simbolistas exploraram a representação sintática da palavra por meio da tipografia, utilizando-a como imagem. A colagem também foi outro recurso utilizado pelos cubistas, que sobrepunham imagens criando novas relações formais. Por fim, os suprematistas e construtivistas russos uniram palavras-chaves com imagens de grande destaque ou formas geométricas na espacialidade da página (BOMENY, 2009: p. 31) para ilustrar os ideais da revolução; em paralelo, os pôsteres se tornaram recursos indispensáveis para a propaganda e divulgação dos ideais soviéticos.

Para os construtivistas, particularmente, a obra de arte não era única, mas ela deveria ser acessível e entendida por todos. Quem melhor realizou o ideal construtivista foi o pintor, arquiteto, designer gráfico e fotógrafo El Lissitzky, influenciando profundamente o curso do design gráfico.

Lissitzky via a Revolução Russa, de outubro de 1917, como um novo início para a humanidade. O comunismo e a engenharia social estabeleceriam uma nova ordem, a tecnologia proveria as necessidades sociais e o artista/designer (ele chamava a si mesmo de construtor) forjaria uma unidade entre arte e tecnologia que, mediante a construção de um novo mundo de objetos, dotaria a humanidade de um ambiente e sociedade mais ricos. Esse idealismo o levou a enfatizar cada vez mais o design gráfico, à medida que passava da experiência estética pessoal para a corrente dominante da vida comunitária. (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 377).

El Lissitzky desenvolveu um estilo de pintura ao qual chamou de prouns, um acrônimo em russo para “projetos para o estabelecimento [afirmação] de uma nova arte”, que para o artista se definia como “um posto de intercâmbio entre a pintura e a arquitetura”. Isto explica como o prouns apontou o caminho para a aplicação dos conceitos de forma e espaço da pintura moderna a ferramentas de representação arquitetônica e ao design aplicado. É o que se vê em seu cartaz de 1919 (Fig. 06), em que o espaço é dinamicamente dividido em áreas brancas e pretas, e elementos de design suprematista são transformados em simbolismo político.

Muitos dos artistas supramencionados, em adição a outros, contribuíram imensamente para a intercomunicação entre a arte visual e o design, tentando remediar o isolamento entre ambas as áreas. Alguns artistas tam-



Figura 06 El Lissitzky, “Béi Biélakh krasnâm klínom” (Bata os brancos com a cunha vermelha), 1919.

bém auxiliaram na curricularização de um programa de design, como a entrada de Paul Klee e Wassily Kandinsky para o quadro funcional da escola Bauhaus no início da década de 1920 (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 404).

2.3.1. Escola Bauhaus

Com o fim da Primeira Guerra, arquitetos e desenhistas alemães dedicaram-se à reconstrução e a vida cultural retoma seu curso com a escola de artes aplicadas em Weimar, reformulada e dirigida pelo arquiteto Walter Gropius, criando a Bauhaus. A escola Bauhaus desenvolveu seu método de projeto associado ao movimento moderno, no qual o racionalismo e o experimentalismo tornaram-se ferramentas para construir a nova ordem social – daí confluindo a diretriz do construtivismo. Fundada em 1919, era renomeada por seu currículo experimental e seus métodos de ensino inovadores,

rejeitando a ornamentação em favor da funcionalidade, tendo se tornado um reduto altamente politizado com um direcionamento radical considerado por muitos como socialista (BOMENY, 2009: p. 31; apud SATUÉ, 1992: p. 148), estabelecendo, inclusive, intercâmbio com a escola de design patrocinada pelo estado soviético, a *Vkhutemas*. Ambas as escolas eram próximas em sua intenção – fundir tradição artesanal e tecnologia –, organização e escopo.

A Bauhaus tentou tirar o máximo proveito da tecnologia de sua época, fazendo uma articulação entre a criação artística e as premissas industriais e levando sempre em conta o aproveitamento do potencial que as máquinas ofereciam, de forma que estas características ficassem explícitas em seus produtos. O ideal da Bauhaus era transmitir uma consciência de responsabilidade ao artista voltada necessariamente ao coletivo social. Eles deveriam estar a serviço de uma coletividade, que era o que deveria suportar e dar sentido ao trabalho, e o produto deveria estar direcionado a uma finalidade social.

Para Sesma (2004), esta visão pragmática da arte era prioridade na formação técnica-industrial e na artística, proporcionando uma dimensão moral à criação. Grande parte dos professores dessa escola, como vimos anteriormente, provinham do campo da arte e se sentiam fascinados diante da ideia de criar um vínculo prático entre arte e tecnologia industrial (BOMENY, 2009: p. 32; apud SESMA, 2004: pp. 136/142).

Ideias de vanguarda sobre forma, cor e espaço foram incorporadas ao vocabulário do design quando os pintores do grupo *Der Blaue Reiter*, Paul Klee e Wassily Kandinsky, entraram para o quadro funcional [da Bauhaus] em 1920 e 1922, respectivamente. Klee introduziu na arte moderna elementos de culturas não ocidentais e infantis para criar dese-

nhos e pinturas carregados de comunicação visual. A crença de Kandinsky na autonomia e nos valores espirituais da cor e da forma haviam levado à corajosa emancipação de sua pintura para além do motivo e dos elementos de representação. Na Bauhaus, nenhuma distinção era feita entre belas-artes e artes aplicadas. (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 404).

Foram elaborados vários estudos e experiências, como a abolição da simetria, a utilização dos caracteres sem serifa, a adoção de composição rígida, equilibrada e proporcionada, na qual as áreas impressas e não impressas tinham o mesmo valor, tirando partido do valor positivo e negativo que a tipografia consegue proporcionar (BOMENY, 2009: p. 32; apud MARTIN, 1970, vl: p. 109).

Ressonâncias de cubismo, construtivismo e De Stijl dão prova de que a Bauhaus se tornou um repositório onde movimentos diversos eram combinados em novos enfoques de design (Fig. 07). Os cartazes reproduzidos mos-



Figura 07 Cartazes de exposições da Bauhaus, 1923.

tram a influência do pintor, escultor e designer Oskar Schlemmer, então mestre na Bauhaus. Embora as bases do De Stijl e do construtivismo sejam evidentes, a Bauhaus não se limitava meramente a copiar esses movimentos, ou a ser uma mimese da arte moderna, mas sim a desenvolver princípios formais claramente entendidos que poderiam ser aplicados com inteligência às questões de design (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 409).

Outras experimentações articularam a Bauhaus com os atributos mais racionais característicos da Escola Suíça de design. A paixão do artista húngaro László Moholy-Nagy, por exemplo – que se juntou ao corpo de mentores da escola em 1923 –, pela tipografia e fotografia inspirou um inte-

resse da Bauhaus por esses meios de comunicação e resultou em experiências importantes na unificação das duas artes. Ele concebia o design gráfico, particularmente o cartaz, como algo que evoluía em direção à tipofoto (Fig. 08). A essa integração objetiva entre palavra (tipo) e imagem (foto) para comunicar uma mensagem de modo imediato ele chamou de “a nova literatura visual” (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 409), dialogando-se com o movimento emergente da Nova Tipografia lançada pelo designer Jan Tschichold.

Entusiasmado com as possibilidades que a arte moderna abria para o campo do design, Tschichold procurou limpar o registro tipográfico e encontrar um equilíbrio assimétrico para expressar o espírito, a vida e a sensibilidade visual da época (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 415), apontando para a possibilidade de uma harmonia universal da comunicação (STOLARSKI, 2004). Esta atitude continuou pelos anos 1940 com o surgimento do Estilo Internacional, e ainda hoje tem influências importantes (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 423).

2.3.2. Escola Suíça e o estilo internacional

As sementes plantadas pela estrutura pedagógica e metodológica da Bauhaus – como também as propostas estéticas formais do movimento construtivista – germinam por completo no território da Suíça, um país que assumiu a neutralidade durante as guerras mundiais e, conseqüentemente, conseguiu dar continuidade aos pensamentos dos vanguardistas do início do século XX. Depois da Segunda Guerra Mundial, mudanças no panorama econômico direcionavam para uma intensificação do comércio global e do capitalismo. Neste contexto, a objetividade e a ênfase nos métodos racionais,

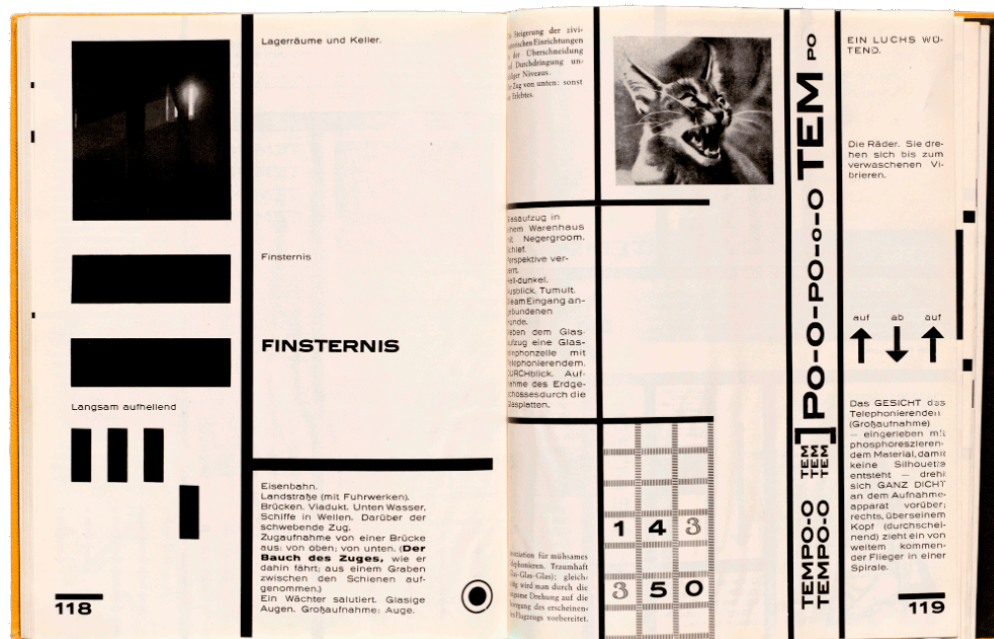


Figura 08 László Moholy-Nagy, “Malerei, Photographie, Film” (Pintura, Fotografia, Filme), 1927. Este tipofoto exhibe a montagem dinâmica entre tipos, símbolos e fotos que prenuncia o movimento racionalista posterior no design gráfico.

funcionais e sistemáticos que se tornavam característicos da Escola Suíça de design confirmavam as tendências de eficiência e produtividade típicas do projeto industrial (BOMENY, 2009: pp. 40; apud FONSECA, 2007: p. 84). É a partir deste momento que o significado do design começou a ser inserido em um contexto global – como demonstram os programas de identidade corporativa para as multinacionais – e o Estilo Internacional se apresentava com todos os requisitos para a estabelecer definitivamente o contato com culturas e línguas distintas por meio de um design com proposta universal.

A ideologia do Estilo Internacional, em conceito geral, baseava-se na ideia de criação de formas universais que reduziriam as desigualdades, promovendo uma sociedade mais justa, ideal este compartilhado com as tendências coletivistas e comunistas, cuja intenção era gerar uma sociedade igualitária. O desenho era definido como atividade socialmente útil e importante, na qual a clareza e a ordem eram a prioridade. (BOMENY, 2009: p. 40; apud KOPP 2002: p. 67).

As soluções usadas pelos designers desta escola se justificaram pela ideologia do funcionalismo, e incluíam: a organização formal da superfície por meio de um grid matematicamente planejado, com diagramações geométricas e sem ornamentação; o uso freqüente da fotografia de objetos; as cores eram sempre relacionadas ao tema, mas dando preferência às primárias (BOMENY, 2009: p. 35); o conhecimento das regras que regem a legibilidade, como o comprimento das linhas, o espaçamento entre palavras e letras e assim por diante, além do uso de tipografias sem serifa; e uma composição forte e minimalista (Fig. 09). Bomeny (2009) aponta que as soluções econômicas e contidas do Estilo Internacional eram repetidas incessantemente, tornando-se em breve uma fórmula facilmente reproduzida, muitas



Figura 09 Canto superior esquerdo: Olivetti, 1961 pôster de Ernst Hiestand; acima, à direita: *Konstruktive Grafik*, , cerca de 1960, pôster de Hans Neuburg; canto inferior esquerdo: *Basel e as ruas da cidade do futuro*, 1961, pôster de Armin Hofmann.

vezes eliminando os contextos pertinentes à comunicação (idem, p. 46), o que leva à um modelo projetual de design “relacionado mais com a ciência do que com a arte” (idem, p. 41; apud DENIS, 2000: p. 155).

Philip Meggs (1991) definiu o momento em que prevaleceu o conceito do Estilo Internacional como ausente de intenção expressiva, prevalecendo o caráter funcional da letra. Os defensores desse estilo acreditavam, segundo uma concepção utópica, que alcançariam a escrita neutra isolando-se das características nacionais e restringindo a paleta tipográfica (BOMENY, 2009: 41-46; apud SESMA, 2004: p. 167), o que ocasiona o Estilo Tipográfico Internacional. O passo importante rumo ao desenvolvimento de uma “língua mundial sem palavras” que começou nos anos 1920 continuou pelos anos 1940 e ainda hoje tem influências importantes (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 423).

A despeito do purismo técnico preconizado pelo design suíço, existe, segundo Bomeny (2009: p. 46), um paradoxo nos projetos de certos designers do Estilo Internacional, em especial na obra de Emil Ruder e Armin Hofmann: “ao mesmo tempo [que] valorizavam todo o aspecto racional da linguagem, [eles] incentivavam o exame rigoroso das qualidades visuais e semânticas do tipo”, como as diferenças nos tamanhos e pesos das fontes, “o que não só antecipou o surgimento de trabalhos desconstrutivistas entre seus alunos, como levou ambos a criar individualmente uma obra de desconstrução”. Eles valorizavam a expressão dos significados das palavras, alterando suas construções visuais (Fig. 10). Neste ponto de vista, os trabalhos de Hoffmann e Ruder foram o elo de ligação na codificação das experiências sintáticas e semióticas dentro do quadro do Estilo Internacional, ajudando a lançar as sementes da desconstrução na estética racional do design gráfico.



Figura 10 Emil Ruder, *Univers experiments* (detalhe). Disponível em: <https://www.typeroom.eu/in-grid-we-trust-emil-ruder-aka-the-iconic-pioneer-of-swiss-style>

2.3.3. A fuga do modernismo e o fim do conceito universal

De modo vago e desgastado, o termo pós-modernismo se tornou a palavra da moda no último quartel do século XIX. Ele ilustra uma gama de mudanças no clima cultural, caracterizado pela fragmentação de normas culturais no mundo ocidental e pelo rechaçar da autoridade das instituições tradicionais. A televisão a cores introduzida na década de 1950, a cultura popular, o *rock'n'roll* e os movimentos de contracultura do final dos anos 1960 contribuíram para um clima crescente de diversidade cultural, a exemplo do que fazia a comunicação global em expansão. Neste contexto, o pluralismo crescia à medida que as pessoas passaram a contestar as doutrinas subjacentes ao modernismo. Pontos de vista estabelecidos eram desafiados por aqueles que buscavam corrigir a parcialidade no registro histórico. Enfim, a consciência social, econômica e ambiental do período levou muitos a acreditar que a estética moderna não era mais relevante na emergente sociedade pós-industrial

(MEGGS, PURVIS, 2009: p. 600).

No design, o pós-modernismo significava o rompimento com o Estilo Internacional dominante desde a Bauhaus e o fim do conceito universal funcionalista. Nadavam contra a corrente, ao desafiar a ordem e a clareza do design moderno, particularmente do design corporativo. As formas e a terminologia do pós-modernismo possuem significado político e social, expressando atitudes e valores de sua época e conquistou forte sustentação entre a geração de designers surgida nos anos 1970. Segundo Meggs e Purvis (2009, p. 600), “talvez o Estilo Internacional tenha sido tão meticulosamente refinado, explorado e aceito que o contragolpe era inevitável”. As referências históricas, a decoração e a linguagem informal eram desenhadas pelos modernistas, enquanto os pós-modernos utilizaram esses recursos para expandir a gama de possibilidades do design.

À medida que o ativismo social do final dos anos 1960 dava lugar a um envolvimento mais autocentrado durante os anos 1970, as autoridades da mídia falavam em “*Me Generation*” (Geração Eu, em tradução livre) para comunicar o espírito da década. Os aspectos intuitivos e espirituosos do design pós-moderno refletem o envolvimento mais pessoal e frequentemente excêntrico. Os primeiros indícios do fenômeno diversificado de desgaste do Estilo Internacional se dão com as dissidências estilísticas dentro do próprio Estilo Internacional, num engendramento experimental de variações dentro desse estilo. Alguns dos personagens mais importantes neste aspecto foram Rosmarie Tissi (1937), Siegfried Odermatt (1926–2017), April Greiman (1948) e Wolfgang Weingart (1941–2021).

No final da década de 1960, Weingart – que, quando aluno da Escola de Basileia, na Suíça, havia trabalhado sob a influência de Ruder e Hofmann

– incutiu criatividade e desejo de experimentação na engessada indústria tipográfica suíça ao rejeitar o ângulo reto como princípio exclusivo de organização, comprometendo intencionalmente a legibilidade do texto com os pesos misturados da tipografia, tipos espacejados em diagonais e o padrão escalonado (Fig. 11). Em meados dos anos 1970, Weingart tomou nova direção quando voltou sua atenção para a impressão offset e o sistema de filme. Ele começou a se afastar do projeto puramente tipográfico e adotou a colagem como meio de comunicação visual (Fig. 12), elevando a intensidade da página com um design jovial e intuitivo, rico em efeitos visuais (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 605-606).

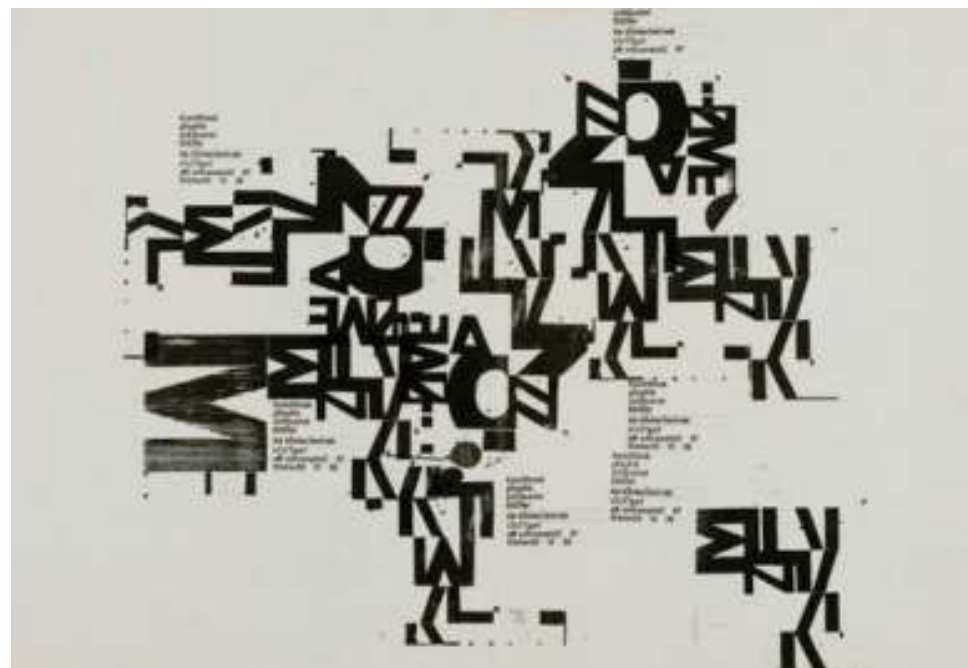


Figura 11 Wolfgang Weingart, “Kunstdruck”, 1962. experimentação tipográfica. Disponível em: <https://www.typographicposters.com/wolfgang-weingart/594953641abbcb141757b54aArmin Hofmann>.

Figura 12 Wolfgang Weingart, cartaz “Kunst Kredit”, 1978-79, fotocoloragem. Disponível em: <https://www.galerie123.com/en/artists/14028/wolfgang-weingart-original-vintage-poster/>



Figura 13 Rosmarie Tissi, cartaz “Serenade”, 1995.



Outros designers embolaram na mesma lógica, criando um pós-modernismo ainda mais flexível. Tissi e Odermatt – que compartilhavam um estúdio de design – recusaram a organização dos elementos formais num grid ao dispor-los de modo intuitivo e aleatório (Fig. 13), em um espaço que opera com o mesmo princípio diretor definido por El Lissitzky em suas pinturas proun.

Nos Estados Unidos, April Greiman levou as ideias desenvolvidas em Basileia, onde ela estudou com Weingart e Hofmann, para uma nova direção, particularmente em seu uso da cor e da fotografia. O projeto tipográfico, que normalmente é a mais bidimensional de todas as disciplinas visuais, foi subvertido por April Greiman, que obtém um sentido de profundidade em suas páginas. Formas sobrepostas, linhas diagonais que implicam perspectiva ou a invertem, traços gestuais que recuam no espaço, sobrepõem-se ou se movem por trás de elementos orgânicos ou geométricos (Fig. 14), conferindo à sua obra um estilo lúdico (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 603/611).

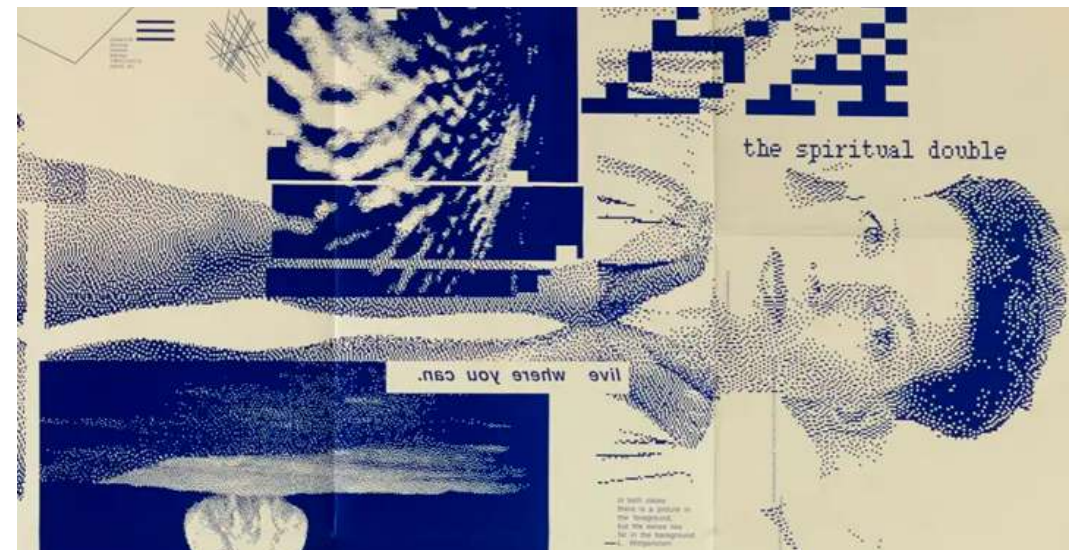




Figura 14 April Greiman, "Does it Make Sense?" (detalhes), Issue 133, *Design Quarterly*, 1986.

Há, neste momento, um retorno ao simbolismo e à improvisação que motivaram os artistas e designers no início do século XX – dos movimentos da vanguarda artística até as tendências predominantes na Bauhaus –, explorando a forma gráfica para um maior impacto visual. Os designers pós-modernos experimentaram – e experimentam até hoje – os contrastes: funcional/não-convencional, legível/inteligível, simples/complexo, ordenado/desordenado, previsível/imprevisível, estático/dinâmico e banal/original (MEGGS, PURVIS, 2009: p. 609). Das primeiras ampliações do Estilo Internacional até a atualidade, muitos movimentos estilísticos se sucederam no design gráfico: o contexto da arte pop, com o surgimento do grupo *Push Pin Studios*; as retomadas ecléticas e reinvenções excêntricas de modelos anteriores, particularmente do Art Nouveau e de outros estilos considerados "retrô"; até chegar na revolução eletrônica engendrada pelo computador de uso pessoal no final dos anos 1980, que se valeu de todas as investidas anteriores – como veremos no próximo bloco desta pesquisa (idem, p. 600).

Paralelamente a essas transformações no design gráfico, o pós-modernismo também provocou nas artes visuais uma série de ressignificações do dogma modernista, avançando-o para um novo dogma ou conceito de arte, não excessivamente interiorizado e formalista, mas induzido também pelos imperativos práticos da vida. Um movimento pós-moderno em particular, a *Pop Art* – ou simplesmente arte pop – produziu efeitos singulares na relação entre arte visual e design. Todas as mudanças tecnológicas, desde os sistemas de fotocomposição e máquinas elétricas de escrever, até as letras transferíveis, abriram caminho para uma ampla investigação sobre o design. Neste sentido, a arte pop se apropriou do patrimônio visual mais ostensivo entre os designers gráficos – etiquetas, frascos, embalagens, rótulos, objetos de consumo e quadrinhos –, incluindo na obra de arte elementos da tipo-

grafia e grafismo popular, com o intuito de criticar o consumismo americano dos anos 1950 (BOMENY, 2009: p. 59).

Entretanto, um paradoxo curioso pode ser notado nessa dinâmica: com o objetivo de crítica irônica ao bombardeamento da sociedade pelos objetos de consumo, a Pop Art acabava interiorizando não somente a estética, mas também a ordem operacional da sociedade de consumo, muitas vezes produzindo o próprio aumento deste (*in*: <https://design764.wordpress.com/2017/10/09/design-pos-guerra/>). Pela primeira vez na história da arte, o vocabulário do design é exportado para as artes visuais, e, num fenômeno retroalimentativo, designers gráficos como Milton Glaser se encontram alta-

mente influenciados pela arte pop – que, por sua vez, foi influenciada pela cultura popular comercial. O trabalho da Push Pin Studios (**Fig. 15**) é creditado por romper com o *ethos* antirromântico e racionalizante do modernismo nas artes visuais, retomando a arte figurativa – em oposição ao expressionismo abstrato que dominava a cena estética desde o fim da Segunda Guerra – e produzindo novas experiências e ideias (*in*: <https://www.communedesign.com/post/push-pin-studios/>).

Assim como o design, a arte visual no pós-modernismo se encontra, hoje, ameaçada – e, ao mesmo tempo, amplificada – pelo avanço do meio eletrônico. Definições como “artemídia” (a arte contemporânea inserida nas tecnologias), “intermídia” (obras de arte que se constroem na interseção de dois ou mais meios) e “transmídia” (a prática de transmitir conteúdos usando vários meios de comunicação) abrangem a complexa rede de interatividades, interfaces e técnicas de fabricação e simulação digitais que caracterizam a produção material-visual dos dias de hoje. Na área cartazística, as tecnologias tornaram talvez até mais dinâmico o legado de experimentação pós-moderno, democratizando relativamente o acesso do usuário a uma gama de recursos e expandindo seu potencial criativo ao possibilitar a manipulação inédita de cor, forma, espaço e imagens. A cultura adentra mais uma era potencializada de reprodução, agora tecnológica, que redimensiona a relação entre arte e design.



Figura 15 Os cartazes divertidos e/ou críticos do grupo Pushpin precedem os trabalhos de Andy Warhol e Roy Lichtenstein no movimento da Pop Art.

3

ARTE E DESIGN NA ERA DA MULTIPLICIDADE

O terceiro bloco desta pesquisa pretende aprofundar criticamente as observações levantadas no capítulo anterior – do panorama histórico – à luz da teoria contemporânea. Discorreremos sobre como a reprodutibilidade técnica – conceito teorizado pelo filósofo e sociólogo Walter Benjamin (1891-1940) – na confecção de artefatos viu crescer as implicações entre autografia e alografia tanto no âmbito das artes visuais quanto no campo do design gráfico. Estudaremos também de que maneira o design foi subsidiado pelas artes visuais e também acrescentou ao campo artístico no transcurso da história dinamizada entre ambas as áreas no contexto da modernidade e pós-modernidade.

3.1. Conceito de multiplicidade

Há muito, Abraham Moles (1990, p. 112) já dizia que o problema da arte contemporânea estava em “[c]omo realizar formas novas destinadas à multiplicidade?”. Para ele, essa noção de multiplicidade é antiga. Artistas como Rubens e Cézanne já criavam obras múltiplas no sentido de que eles eram levados a modificá-las como fruto de um acaso concertado; eram levados a melhorá-las modificando-as a partir de variações restritas em volta de um mesmo tema. Moles já observava que, numa sociedade de massas, a arte se destinava à cópia. Nesta perspectiva, salientava que o original era apenas uma

“matriz das suas próprias cópias”. Para ele, aquela noção de “obra de arte” no sentido clássico passa a ser múltipla não só na sua essência, mas na sua intenção. (TAVARES, 2019: pp. 2-3).

Moles já entendia que a obra de arte, separada de seu status aurático, estava destinada à multiplicidade. O conceito benjaminiano de perda da aura das artes visuais retoma a questão já consagrada da crise de representação de valores introduzida pela fotografia. Porém, Iskin (2009) argumenta que os cartazes artísticos em associação às vanguardas modernistas do século XIX, antes mesmo da popularização da fotografia, já posavam um novo paradigma representacional relacionado à imagem e seus múltiplos. Segundo Iskin, os historiadores do século XIX, Roger Marx e André Mellerio, no esforço em adaptar a noção da obra de arte na era da reprodutibilidade, acabaram legitimando a noção do “original múltiplo” nas artes gráficas. Nessa perspectiva, o pôster artístico preservou seu status de originalidade, mesmo sendo impresso de maneira múltipla por meio do processo litográfico (ISKIN, 2009, p. 32), de tal maneira que a produção artística não era vista pela dicotomia original-cópia, mas pela “fecundidade dos processos de reprodução” (idem, p. 27). O modelo destes historiadores divergia do modelo de desauratização de Benjamin, e será visto neste trabalho como um avanço do status do design gráfico emergente para um processo próprio de consagração por meio de agentes sociais – principalmente os colecionadores –, e de instituições – como galerias e escolas. Esta visão é defendida pelo pensamento revisionista de Jacques Rancière, no que tange a um processo reverso de auratização, por fatores sociais, de artefatos pertencentes à cultura popular – neste caso, mais especificamente, à consagração de mídias reprodutivas.

O entendimento desse fenômeno se faz favorável na passagem do

século XIX para o XX, que culmina, durante o período entreguerras, na consagração do design como um corpo legível de conhecimentos e técnicas, com a metodologia funcional da Bauhaus. Entretanto, no campo das artes visuais, a dicotomia entre o objeto original e a cópia ainda era sentida como efeito da “perda da aura da obra de arte”, ou ainda, da perda da aura do objeto deslocado de seu sítio usual (ISKIN, 2009, p. 28). A arte leva um tempo para conciliar aquela dicotomia, isto é, em ver a obra de arte pela ótica dos múltiplos, por aquela fecundidade dos processos de reprodução da imagem que as artes gráficas já haviam estabelecido. Para complementar essas teorias, uma outra dicotomia precisa ser analisada: a dos regimes autográfico e alográfico.

3.2. Alografia *versus* autografia

Criada no final dos anos 1960 pelo filósofo norte-americano Nelson Goodman e ampliada nos anos 1990 pelo teórico francês Gérard Genette, a teoria dos regimes de imanência consiste numa teoria comparativa dos artefatos aplicada às mais diversas formas de manifestação da arte. Através da comparação sistemática e documentada de obras de arte oriundas das principais modalidades da linguagem, Goodman e Genette concluíram que os artefatos artísticos, independentemente do campo expressivo considerado, tendem a se dividir em apenas dois tipos básicos de regimes de imanência: o regime autográfico e o alográfico.

Em resumo: o regime autográfico é aquele regime de imanência que abrange apenas objetos ou eventos únicos, fenômenos cujos vestígios

físicos, oriundos do próprio fazer, ocupam coordenadas exatas no espaço, exigindo assim nossa máxima atenção perceptiva. O regime alográfico, ao contrário, abrange apenas as obras cuja identidade não se define pela sua própria história material de produção e portanto não depende do corpo do artista ou de quem quer que seja. A inscrição física da obra no mundo (o “grafo”) pode ser aqui executada, em síntese, por qualquer aparelho produtivo, aí incluído o corpo do Outro (o “alo”) – de onde se deduz, é evidente, o termo “alográfico”. (FREITAS, 2013).

Segundo Genette, uma obra alográfica teria uma imanência ideal que comportaria potencialmente infinitas ocorrências materiais, assim como um único cartaz pode ter mil exemplares impressos. De resto, cumpre agora entender se essa tipologia pode nos ajudar na compreensão das obras eventualmente “múltiplas” e “projetuais” surgidas no contexto histórico das artes visuais de vanguarda – e do surgimento paralelo de obras “objetuais” e “únicas” no contexto histórico do design gráfico.

Com o crescimento paulatino da sociedade industrial e diante da onipresença do sistema de fábrica, as artes plásticas – o uso deste termo em lugar de “artes visuais” nesse momento é importante para retermos a acepção tradicionalmente autográfica do objeto de arte – acabaram reagindo diretamente ao processo de mecanização dos artefatos. Tal reação, segundo Freitas (2013), ocorreu de duas maneiras distintas: primeiro, como resistência e, segundo, como autoafirmação. O ápice dessa leitura ocorre no momento do pós-guerra, sobretudo no contexto norte-americano, onde pela primeira vez a crítica de arte se mostrou capaz de sustentar o argumento radical que apontava a “forma pura” e a “autonomia da arte” como os únicos valores possíveis para a história da arte recente. Paradigmático nesse sentido, Clement Greenberg tornou-se o crítico mais importante do século XX ao cons-

truir o modelo de uma história “essencialista” da arte moderna, autográfica por excelência, rejeitando os produtos culturais de massa a que ele chama de “kitsch”.

O design, neste quesito, é relegado ao mundo alográfico das máquinas, dos múltiplos e das cópias, e corresponde ao momento em que se isola no Estilo Internacional. Por outro lado, como pontua Freitas (2013), nem tudo se resume ao processo autográfico de resistência ao avanço do pensamento industrial – e neste ponto chegamos à segunda forma de reação ao processo de mecanização dos artefatos. Dessa forma, ainda que na condição autográfica a pintura se defina através da transformação artesanal da matéria, é preciso ter em mente que, em alguma medida, o pintor moderno também se apropria de artefatos industriais. Além disso, ainda conforme Thierry de Duve, é preciso considerar que alguns artistas modernos, na contramão do essencialismo autográfico, “procuraram aliviar sua arte ‘interiorizando’ alguns procedimentos e características da tecnologia que a ameaçava, ‘automatizando’ seu próprio corpo no trabalho” (FREITAS, 2013; apud DE DUVE, 1997, p. 177).

É neste contexto que grande parte dos movimentos de vanguarda do século XX podem ser vistos – se analisados de forma retroativa – como movimentos “proto-design” em detrimento da nomenclatura que geralmente lhes é dada de movimentos artísticos (MARTINS, 2021). A proximidade de tais movimentos com o design é imensa, e o Dadá, principalmente, foi fundamento preliminar para o surgimento do design gráfico moderno, sendo o próprio dadaísmo um exercício de design, tanto em questão projetual, quanto em questão de produção criativa. A construção das obras dadaístas tem como foco puramente a ideia e o conceito – na tentativa de se afastar radi-

calmente do autotelismo da arte modernista –, e toda a forma e a linguagem visual do projeto são criadas em cima disso, assim como na metodologia de um projeto. Seu registro de linguagem é, portanto, extremamente alográfico, pois toda a produção gráfica dadaísta parte de uma definição conceitual precedente ao desenvolvimento prático do projeto, interiorizando o conceito de multiplicidade e/ou procedimentos de automatização.

Já no design, como se sabe, parte considerável do pensamento construtivo pressupõe a possibilidade de uma linguagem elementar, de alcance universal. Pretensamente adaptado às necessidades da sociedade industrial, o vocabulário geométrico tornou-se a panaceia do progresso econômico e da exigência funcionalista. Na recusa das idiosincrasias românticas, via de regra associadas ao fetiche do toque pessoal, o artista construtivo, esse agente absoluto da modernização, não hesitou em conceber a linguagem como um estoque de formas rigorosas que permitissem o intercâmbio entre a pintura, o design e a arquitetura (FREITAS, 2013). O design começa a trilhar os seus passos quando há o desprendimento da arte de suas características autográficas tradicionais; quando o ideal de objetividade é substituído pelo de subjetividade no design e quando o conteúdo passa a se misturar com a forma (MARTINS, 2021).

A partir dos anos 1950, mas sobretudo nos anos 1960 e 1970, a figura de Marcel Duchamp, particularmente em sua identificação com o *ready-made* – que tanto desmistifica quanto interioriza a supremacia alográfica do sociedade de massa –, entrou no centro dos debates das chamadas novas vanguardas, abrindo caminho para a generalização do conceito de apropriação (FREITAS, 2013). Em oposição ao autografismo implícito da geração expressionista abstrata, os artistas da pop, do minimalismo e da arte conceitual, embalados pela contracultura, fizeram da recusa da pintura um pretext-

to para a expansão da própria noção de “obra”. Dali em diante, a disputa pela primazia do autográfico ou do alográfico, implícita no processo expansivo das vanguardas, acabou levando, nas suas formas mais radicais, a um sem-número de situações-limite.

Com isso, vemos que não é totalmente certo afirmar que o conceito de “obra de arte” entra em crise com as vanguardas dos anos 1960 e 1970, o que ocorre, antes, é a ampliação do que se entende por “obra” (FREITAS, 2013). Dilatando a concepção de “objeto único” e de “regime autográfico”, uma obra de arte pode, agora, e desde o processo de expansão das vanguardas, ser tanto um objeto autográfico quanto um fenômeno múltiplo e projetual. No design, o efeito foi o mesmo, mas inverso: com as contracorrentes ao movimento construtivista após a agitação política dos anos 1960 e o avanço, desde a última década do século XX, das tecnologias eletrônicas, agora, o trabalho projetual pode ser tanto um múltiplo quanto um original único, personalista e autográfico.

Hoje, o entendimento da sociedade que, além de ser “de massas” e “de consumo”, é profundamente tecnológica, nos leva à uma multitude de possibilidades teóricas e práticas sobre os regimes de imanência dos objetos materiais e visuais. As artes visuais e o design gráfico, como muitas outras esferas de atividade, estão passando por mudanças sem precedentes. No ímpeto pós-moderno, a tendência é experimentarmos com diferentes meios, incluindo os do domínio digital. Por fim, a dicotomia entre autografia e alografia recebe ainda mais densidade no novo modelo de reprodução inserido na era da internet, aprofundando a atenção à vertente autográfica no projeto de design como alternativa para a saturação dos produtos da cultura massificada.

4

PROJETO EXPERIMENTAL: ACASO E CONTINUIDADE

Segundo o designer gráfico norte-americano Paul Rand (1914-1996), o design, assim como a arte, pode ser considerado um sistema de relações. Na prática artística, por exemplo, são as relações entre você e o pedaço de tela, entre você e o estilete, ou a borracha, a caneta, e também a relação entre os elementos que são parte do projeto, sejam eles linha ou volume, luz ou sombra. Skollos e Wedell destacam que todo o vocabulário de um designer, o que inclui palavras, objetos sem valor, materiais, cores e contexto, pode ser combinado e recombinado para criar fenômenos visuais únicos (LEAL, 2020, p. ; apud, SKOLLOS, WEDELL, 2012: p. 42)

O objetivo da parte experimental do presente trabalho é a demonstração prática do processo de criação que procede de um conjunto de referências pessoais e se desenvolve ao longo de um percurso delineado pela experimentação, pelo acaso, pela improvisação e pela serendipidade. O termo “serendipidade” é um anglicismo e seu fenômeno pode ser definido como a descoberta fortuita de encontrar algo que não se estava procurando, ou de procurar uma coisa e achar outra que também é valiosa. Ocorre quando acontecimentos do cotidiano são identificados como importantes para a resolução de um problema, ou ainda quando erros que tiram o projeto da linearidade o impulsionam para novas descobertas até então não imaginadas (LEAL, 2020: p. 78). Com isso, pretende-se especular, justamente, sobre o ato e o processo de experimentação durante a jornada para a “solução” de

um “problema visual”, de tal maneira que os próprios desdobramentos da prática experimental auxiliem na condução de certos parâmetros de criação, tomando como base os materiais, as técnicas e as plataformas utilizadas.

O enfoque dado ao formato do cartaz ao longo da pesquisa temática sobre a relação arte-design não é banal: como reconhecem Meggs e Purvis (2009, p. 676), o cartaz foi uma ferramenta vital de comunicação da Revolução Industrial, e continuará na nova era da tecnologia eletrônica como uma forma de arte à luz das teorizações expostas anteriormente. Tomando isto como norte, além do próprio enfoque na experimentação visual, o desafio a que me propus reside na expansão das possibilidades de criação dentro de um formato limitado (o cartaz) e de sua potencialidade visual para além do enquadramento da composição interna. Aqui, se insere o conceito de desenquadramento do filósofo Gilles Deleuze e as teorizações complementares do arquiteto Bernard Cache, segundo o qual os conceitos de “imagem” e “quadro” não são entidades separadas – como na ideia platônica de que a imagem se afasta das formas essenciais, bem como da variante cartesiana sobre a visão, na qual uma imagem é concebida como imagem interna ou mental de um objeto externo e, assim sendo, uma imagem não seria uma representação ou uma imitação de um objeto externo. Em vez disso, Cache prevê um universo onde os objetos não são estáveis, mas podem sofrer variações, dando origem a novas possibilidades de ver.

O enquadrar sempre se relaciona, pelo menos potencialmente, à possibilidade daquilo que Deleuze chama de um *decalage* (desenquadramento), em que o que é interno ao quadro descobre uma relação com o que é externo a ele, de tal forma a abri-lo para o exterior. Com base na argumentação transposta por Boyman (1995), é possível assim admitir que são as noções de imagem e quadro de Cache, em um

processo de retroalimentação, que tenham sido decisivas na definição de um novo estatuto de objeto, proposto por Deleuze e expresso na noção de *objectile*. [Deleuze] propõe um novo estatuto para esse tipo de objeto; diz ele: “O objeto já não se define por uma forma essencial, mas atinge uma funcionalidade pura (...). Ao referir Cache, Deleuze considera que este novo estatuto do objeto remete a uma situação em que a flutuação da norma substitui a permanência de uma lei, na constatação de que o objeto ocupa um contínuo por variação (TAVARES, 2019).

O *objectile* de Deleuze corresponde a um novo conceito de objeto técnico, não mais mecanicamente fabricado e produzido em massa, mas feito digitalmente e baseado em variações. Enfim, o *objectile* é um objeto variável não se reporta mais a um molde espacial, ou seja, a relação forma-matéria, mas sim a uma modulação temporal que implica tanto a inserção da matéria em uma variação contínua como um desenvolvimento contínuo da forma (TAVARES, 2019: p. ; apud DELEUZE, 1991: p. 35). É neste sentido que a prática de atualização do *objectile* – que contém em si noções de continuidade, multiplicidade e desenquadramento – no presente trabalho significará a concepção e confecção de um “cartaz contínuo”, ou ainda, de modo mais descritivo, um conjunto de cartazes que poderá ser visualizado tanto em suas partes como em sua totalidade – um objeto ao mesmo tempo múltiplo e único, pautado pela fecundidade dos modos de reprodução como analisaram historiadores e críticos do século XIX – ao serem intencionalmente posicionados lado a lado numa parede.

Bruno Munari (1982) já postulou a ideia de um cartaz sem dimensões. Habitualmente, o que ele chamou de “anúncios” são projetados como objetos independentes, delimitados nas suas dimensões, e são afixados em paredes ou colunas. Acontece que, se o anúncio não tiver sido projetado para a

representação contínua, se podem verificar curiosos casos de combinação, em que cada elemento figurativo que compõe o anúncio, ao ser cortado pela margem esquerda e/ou direita, acabará por inevitavelmente se ligar quando os cartazes se repetem sucessivamente.

O princípio capaz de resolver esta questão é simples: o elemento que se encontra à direita deve ter em conta o que está à esquerda; e inversamente, uma vez que a afixação seja contínua horizontal, o lado direito toca o lado esquerdo do anúncio vizinho. Por isso, em certos casos é possível projetar, quando as exigências permitem, anúncios sem limites que, uma vez combinados e afixados numa superfície verticalizada, se convertem num único objeto do tamanho desejado. (MUNARI, 1982: p. 70).

Evidentemente, a mesma sucessão de cartazes numa linha horizontal também pode se dar numa linha vertical e, portanto, os elementos no canto superior de um cartaz se juntam com os elementos no canto inferior de outro e vice-versa. Tendo esta disposição espacial em mente, pretende-se alcançar uma espécie de continuidade entre os cartazes por meio de combinações visuais, ultrapassando os parâmetros do quadro – isto é, o limite dos cartazes –, sem prescindir, evidentemente, da própria limitação imposta pelo formato. Pode-se dizer que essa configuração atende os critérios de um objeto variável dentro de um regime de imagens dinâmicas e instáveis, como propõe Deleuze e Cache, não somente pela interação entre imagem e quadro, mas pela natureza modular da fabricação do cartaz – especialmente no meio digital – abordada no conceito de “original múltiplo”.

De uma maneira mais generalista, os conceitos de objectile e multiplicidade também podem ser aplicados no contexto do processo de criação

em si, como na própria multiplicidade de resultados e variações de um corpo restrito de temas que serão escolhidos para os cartazes. Ainda, é possível situar a ideia de múltiplos do objectile nos esboços de uma ideia embrionária e seu desenvolvimento, que se definem como a potencialidade variável para um mesmo problema. Como pontua Tavares (2019), a noção de objectile também pode ir ainda mais além, amplificando os processos criativos da capacidade projetiva do indivíduo decorrentes da relação entre fazeres distintos: digital e manual, alográfico e autográfico, riscos e certezas (p. 16).

Em relação ao par digital-manual, é interessante pensar o projeto experimental proposto aqui em uma diretriz híbrida, na qual o processo de criação será mediado pelo uso de softwares digitais, mas ainda compreenderá a habilidade manual transposta diretamente para a interface eletrônica por meio do uso da mesa digitalizadora. Neste sentido, Kolarevic (2008, p. 120) nos ajuda a refletir sobre a noção de *digital craft*, referida como uma configuração emergente de práticas materiais baseadas nas mídias digitais que engajam tanto o olho e a mão. Soma-se à isto a feitura de uma série de experimentos estritamente manuais, que não apenas acompanhará todo o processo de criação, como servirá de base para os experimentos resultantes do meio digital.

Já em relação à oposição riscos-certezas, faz-se necessário retomarmos a ênfase do trabalho prático no conceito de serendipidade e, portanto, centrado nos riscos que vêm das incertezas, dos “erros” e dos eventuais “acertos” no processo criativo. Segundo Tavares (2019, p. , apud PYE, 1971: p. 7), a ideia de “*workmanship*” – que poderíamos traduzir como acabamento, trabalho, artesanato, execução, obra feita, engenho, artifício, entre outros – pode ser separada entre a noção “*workmanship of risk*” (trabalho de risco) e

a de “*workmanship of certainty*” (trabalho de certeza). No primeiro, a qualidade do resultado está continuamente em risco; no segundo, o resultado está vinculado à produção em larga escala e o resultado é pré-determinado antes mesmo de qualquer peça ser vendida. É evidente que, neste presente trabalho, o projeto estará vinculado mais fortemente ao “*workmanship of risk*”, mas sem descartar os aspectos projetuais que serão resultado de uma pré-seleção temática e “filtragem” estética alcançadas a partir de um acervo de referências visuais e dos experimentos analógicos.

Por último, em relação à dialética alográfico-autográfico, como visto no capítulo anterior, tal definição é mais ambígua e, no caso do design que segue o modelo pós-moderno, pode se situar tanto no limiar entre alografia e autografia, tendendo mais para um ou para outro dependendo de suas características intrínsecas e aplicações. Como o projeto prático pretendido neste trabalho será baseado em um contínuo de experimentações iterativas, tentativas e erros, e modificações que levam a resultados imprevisíveis e inesperados a serem descobertos por processos entrelaçados de concepção e produção, o resultado será nitidamente mais inclinado para a autografia. Somada à essa tendência, pretende-se também um registro visual baseado em temas pessoais e autobiográficos, com o uso deliberado de um estilo tipográfico desconstruído e relativamente não-funcional – além de, como veremos mais adiante, a criação de uma tipografia autoral e caligráfica.

4.1. Metodologia

De uma perspectiva didática, o processo de criação em design pode

ser pensado com base nas oito fases da criatividade descritas pelo psicólogo norte-americano Robert Keith Sawyer: (i) problematização, (ii) aquisição de conhecimento, (iii) memória ou coleta de informações, (iv) tempo ou incubação, (v) pensamento ou geração de ideias, (vi) combinação de ideias, (vii) seleção e (viii) exteriorização. Essas fases não são obrigatoriamente lineares, podendo se intercambiar conforme as necessidades do projeto, a reformulação do problema, entre outros fatores. Segundo Leal (2020), as fases do processo criativo podem ser descritas da seguinte maneira:

- (i)** O artista/designer trabalha com um problema definido de antemão ou formatado a partir de um processo de busca e investigação;
- (ii)** O conhecimento constitui o repertório do artista/designer e é adquirido a partir da prática e da observação, pois, quanto mais se exercita e se olha, mais o repertório se amplia para identificar boas oportunidades;
- (iii)** A identificação de oportunidades na resolução de problemas depende de um olhar atento e da relação com a memória para capturar as descobertas casuais;
- (iv)** A incubação tem relação com a saturação de ideias e a pausa que incita a nossa mente a formar um estado mais livre/associativo e chegar à uma solução intuitiva;
- (v)** Cada artista/designer tem seus próprios meios e métodos para gerar ideias, mas a prática, a experiência e a própria intuição assumem papéis importantes nessa fase. Além do mais, o pensamento não se dá de maneira exclusivamente convergente, isto é, em escolhas feitas racionalmente para se chegar em uma única solução, mas também se desdobra num caminho divergente, que parte de uma única hipótese para chegar a várias respostas;

(vi) A combinação ou aproximação (intencional ou aleatória) de dois ou mais domínios diferentes, sejam eles materiais, ambientes, conceitos ou pessoas, auxilia o desencadeamento de ideias até então não imaginadas, pois aumenta o grau de variabilidade das respostas ao problema inicial;

(vii) Essencialmente, selecionar significa descartar ideias que não são primordiais ao projeto. A qualidade dessas decisões, conscientes ou não, virá a partir do repertório e da vivência de projeto que cada artista/designer possui;

(viii) A exteriorização consiste na materialização das ideias, ou seja, não é um processo feito integralmente num único ato (na última etapa de um processo criativo) quando se trata de um problema complexo, mas de maneira gradual no decorrer de várias incubações, edições e experimentações. Exteriorizar uma ideia é, portanto, trazê-la para o mundo físico e conseguir visualizá-la por completo, como o pintor que dá alguns passos para trás e consegue ver a obra por em sua totalidade (LEAL, 2020: p. 206), validando a ideia a partir do que realmente se enxerga.

É fundamental ressaltar que as fases preposicionadas não configuram um “roteiro” de produção, e sim uma sequência orgânica – que pode inclusive ocorrer de maneira inconsciente no processo de criação – pautada essencialmente nos fenômenos de experimentação, serendipidade e acaso. Para sustentar este processo criativo, serão levadas em conta uma série de exercícios e experimentos que serão registrados no presente trabalho – como veremos posteriormente – com base em operações e técnicas como a da cópia, a coleção de referências visuais e a perspectiva da arte e do design como “jogos”.

4.1.1. A cópia como processo de busca de conhecimento

Como Leal (2020) defende, se há dúvida em como iniciar um aprendizado, imitar pode ser uma boa alternativa para sair da inércia, pois nunca se fará algo idêntico e a diferença pode levar a algo singular. Assim, a cópia é uma maneira de iniciar uma prática, sendo possíveis diversas abordagens como a cópia do traço, da composição, do gesto, das cores ou dos contrastes. Ademais, são nas tentativas e falhas que conseguimos encontrar nossa própria linguagem, e a repetição da prática se transforma em conhecimento tácito, isto é, algo que não precisa ser formalmente expresso, pois torna-se constitutivo do artista. No entanto, não basta praticar; é preciso realizar uma autocrítica do que é executado, pois o acerto nos mantém no mesmo lugar, já o erro nos força a explorar (LEAL, 2020: p. 42; apud JOHNSON, 2011: p. 114), promovendo um aprendizado constante.

4.1.2. Coleccionar, guardar, registrar e praticar

Pensando o projeto de design como uma jornada em que um conceito pode levar a outro, muitas ideias podem ser perdidas ou descartadas. Por isso, é importante registrar todos os pensamentos, sem rigidez, mas de maneira que possibilite visitar as ideias. Da mesma forma que colecionar coisas e acumular referências visuais estimulam a criatividade (LEAL, 2020: p. 94), manipular a forma de certos materiais ou recursos pode auxiliar na visualização de ideias. Desse modo, as ideias para um projeto não surgem só de palavras, conceitos ou até imagens mentais, mas do ato de exteriori-

zar aquelas interiorizações por meio da experimentação material. Para isso, ferramentas como cadernos de ideias visuais e pastas – tanto físicas quanto digitais no *desktop* de um computador – organizadas por critérios apropriados têm a função valorosa de armazenar pensamentos, esboços, referências e coleções de materiais efêmeros, ocasionando num encadeamento de ideias visuais.

Como Munari (1982) reitera, “habitualmente, o designer gráfico executa centenas de pequenos esboços para em seguida escolher um” (p. 49). Seguindo essa premissa, o próprio processo criativo deste projeto experimental será sustentado justamente pela coleção de referências visuais e pelo registro cronológico dos experimentos práticos executados, no qual cada etapa decisiva de criação, seleção de ideias, combinações e eventualidades fortuitas ao longo de um processo dinâmico será definitivamente atualizado, ao final, na interface digital.

4.1.3. A arte e o design como “jogos”

Identificar o design gráfico como um jogo é pensar que a disciplina ou as regras não restringem a criatividade, pelo contrário, elas auxiliam na introdução de desafios que proporcionam a geração de novas ideias a partir da delimitação, do recorte e da visualização clara do que se pode ou não fazer. Um exemplo prático disso é a onipresença do computador como principal ferramenta do designer gráfico: este “(...) pode parecer um grande problema se o designer utilizar somente os elementos padrões ali dispostos, mas, se souber adequá-los à sua necessidade e fazer ajustes diferenciadores, o computador auxiliará na geração de ideias únicas” (LEAL, 2020: p. 151).

Da mesma forma, no âmbito das artes visuais, é possível aplicar regras e parâmetros combinatórios, como nos processos de colagem [2], assemblage e apropriação de objetos encontrados como uma maneira de romper com as expressões mais tradicionais – como foi feito nas vanguardas do século XX – e libertar a produção artística para um processo com menos viés personalístico (LEAL, 2020: p. 182). Também pode-se empregar diferentes regras, alternativamente, utilizando-se os mesmo elementos; ao fazer isto, o artista e o designer conseguem chegar a ideias totalmente diferentes, pois o ato de “jogar” ou “brincar” em nome da curiosidade faz com que se saia de ideias predeterminadas para obter resultados que não seriam obtidos intencionalmente (ibid, p. 163).

4.2. Processo de criação em si

O projeto prático experimental do presente trabalho fundamentou-se em duas etapas: a primeira composta de experimentos visuais, desenvolvidos por meio de diferentes linguagens e técnicas; e a segunda etapa envolvendo o projeto final em si, no meio digital, no qual o intuito foi sintetizar todos os experimentos e adaptá-los ao formato do cartaz. Os procedimentos e experimentos visuais da primeira etapa do meu projeto consistiram em duas vertentes: a manual (ou analógica), que envolveu a execução de

[2] “A técnica da colagem é a exploração sistemática do acaso ou da confrontação artificialmente provocada de duas ou mais realidades mutuamente alienadas a um nível claramente inapropriado — e a faísca poética que salta quando estas realidades se aproximam uma da outra” (Max Ernst em: ELGER, 2010, p. 74).

ilustrações, colagens e gravuras; e a digital, que focalizou as possibilidades de composição e síntese visuais com o emprego do software Adobe Photoshop e de programas que utilizam inteligência artificial. Vale lembrar que o processo de criação é dinâmico e não-linear, frequentemente operando entre emoção, razão e intuição. Desse modo, como veremos a seguir, cada uma daquelas etapas e vertentes são interdependentes e interpõem-se de maneira flexível conforme a necessidade, a intenção e a curiosidade de explorar um mesmo objeto por outro(s) ângulo(s).

4.2.1. Primeira etapa: experimentos manuais e digitais

Como visto anteriormente, os procedimentos e experimentos visuais da primeira fase do meu projeto consistiram nas vertentes manual e digital, por vezes alternando-se entre si. A princípio, a elaboração destes exercícios foi auxiliada pela organização de um “mapa de referências” ou “biblioteca visual” que agiu como um guia estético ao longo do processo de criação, composto por artistas e designers alinhados ao registro visual do meu projeto como um todo. Vale enfatizar que a influência deste acervo de referências visuais não reprimiu a autoralidade do meu projeto, funcionando somente como uma ferramenta para filtrar minhas preferências estéticas num diálogo indireto com minha pesquisa teórica. Os artistas e designers selecionados no acervo serão introduzidos ao longo da descrição e do registro do processo criativo.

A despeito do objetivo final do projeto prático experimental ter sido a fabricação de cartazes no meio digital – e da impressão destes, materializando-os no âmbito físico –, a parte verdadeiramente didática e possível-

mente a mais crucial do projeto foi este primeiro estágio experimental que envolveu tanto a criação manual quanto a digital, com especial destaque para a parte analógica e a manipulação física de materiais. Um instrumento muito utilizado no estudo e na prática artísticas são os cadernos de desenho (*sketchbooks*) que, como, vimos previamente, possuem a função de armazenar pensamentos, esboços, referências e coleções de materiais efêmeros, auxiliando no encadeamento de ideias visuais por intermédio de desenhos e colagens. Adicionalmente aos cadernos, foram feitos exercícios em folhas avulsas nesta etapa no projeto, dada a limitação do tamanho das folhas dos *sketchbooks*.

Em um primeiro momento, foi aplicada a técnica da cópia do trabalho de outro artista, de tal maneira que o resultado não fosse uma mera reprodução, mas principalmente uma “re-apresentação” ou interpretação, além de servir como instrumento para impulsionar um modo imediato de criação. O exercício da cópia restringiu-se a um artista em particular, o austríaco Egon Schiele (1890-1918), sendo selecionado dentre seus trabalhos alguns esboços e desenhos específicos. É admissível reconhecer que a cópia poderia partir, alternativamente, da escolha de um único trabalho, copiando-o repetidamente de modo a sempre resultar em uma composição diferente. Porém, a escolha de um conjunto limitado de desenhos possibilitou o melhor entendimento, a meu ver, da interação e das possibilidades visuais entre o tema, a linha e as cores nos trabalhos do artista – cujo potencial foi levado adiante no trabalho prático.

Nascido no final do século XX, Schiele é famoso pelos seus desenhos únicos de figuras retorcidas. Embora influenciado pela Secessão Vienense – tal como os movimentos congêneres da Art Nouveau na França e do Ju-

gendstil na Alemanha, os Secessionistas tinham como objetivo quebrar as tradições conservadoras que se enraizaram na história da arte e criar uma visão internacionalista e abrangente de gêneros artísticos contemporâneos e atemporais (informação retirada de *website*, em: <https://www.archdaily.com.br/br/983065/uma-breve-historia-do-movimento-de-design-da-secessao-de-viena>) –, bem como pelo Simbolismo e Expressionismo, Schiele seguiu seu próprio estilo único de pintura (*in*: <https://www.tricera.net/artclip/blog738>). Seus desenhos e pinturas provocam nos espectadores um impacto sensorial marcante, com a forte presença de aspectos inéditos na arte figurativa de sua época, tais como uma sensibilidade gestual e crua, muitas vezes acompanhada de encenações íntimas; a sugestão ao estado psicológico do artista e das pessoas retratadas; e a ênfase geométrica característica da Secessão Vienense evidente na abundância de ângulos retos com os quais ele representa as figuras humanas e objetos (Fig. 16).

Considerando o objetivo de imitar as características elementares do estilo de Schiele, selecionei majoritariamente ilustrações, e não pinturas, do artista – sem deixar de mencionar que os desenhos e esboços do artista já encerram um grafismo condizente com o que se pretende no projeto final. Cada experimento de cópia foi executado em sua maioria manualmente no caderno de desenho, por meio de métodos distintos. A única exceção foi a tentativa inicial do procedimento de cópia: no meio digital, por rotoscopia, realizei a composição de quatro desenhos, três deles partes de uma única composição (Fig. 17), a fim de entender de maneira mais direta e pragmática o contorno, a personalidade e as proporções que o artista imprimia às figuras retratadas.

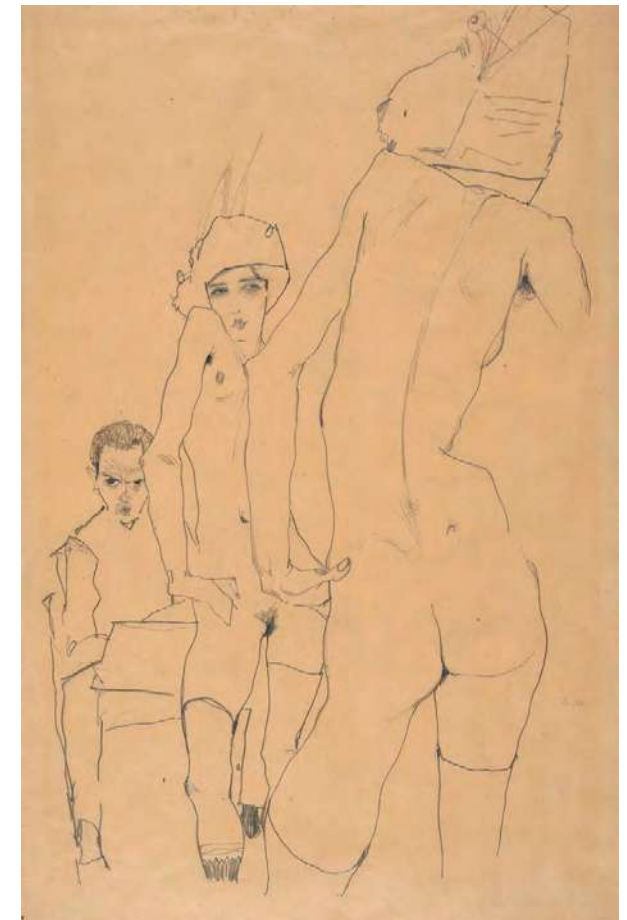


Figura 16 Egon Schiele; acima, à esquerda: "Self-portrait with Lowered Head", 1912; ao lado, à direita: "Drawing a Nude Model before a Mirror", 1910.

Figura 17 Experimentos digitais de cópia (rotoscopia). Acervo da autora, 2024.



Já os experimentos manuais representaram uma variedade mais individualista de representações de obras de Schiele. Adaptando o conceito do primeiro experimento digital ao meio analógico, executou-se primeiramente uma cópia por sobreposição com papel vegetal, desenhando sobre dois papéis a mesma ilustração, o que indicou uma interpretação estética em relação à referência original (Fig. 18). Os desenhos das mãos – as partes do corpo humano mais representativas na obra do artista austríaco, cuja expressividade sintetiza as qualidades de sua arte – foram elaborados com

o mesmo método de cópia por meio do papel vegetal, do lado esquerdo do caderno de desenho, enquanto o lado direito ficou reservado para a cópia à mão livre das mesmas referências (Fig. 19).



Figura 18 Duas ilustrações sobrepostas em papel vegetal; grafite e lápis seco. Acervo da autora, 2024.

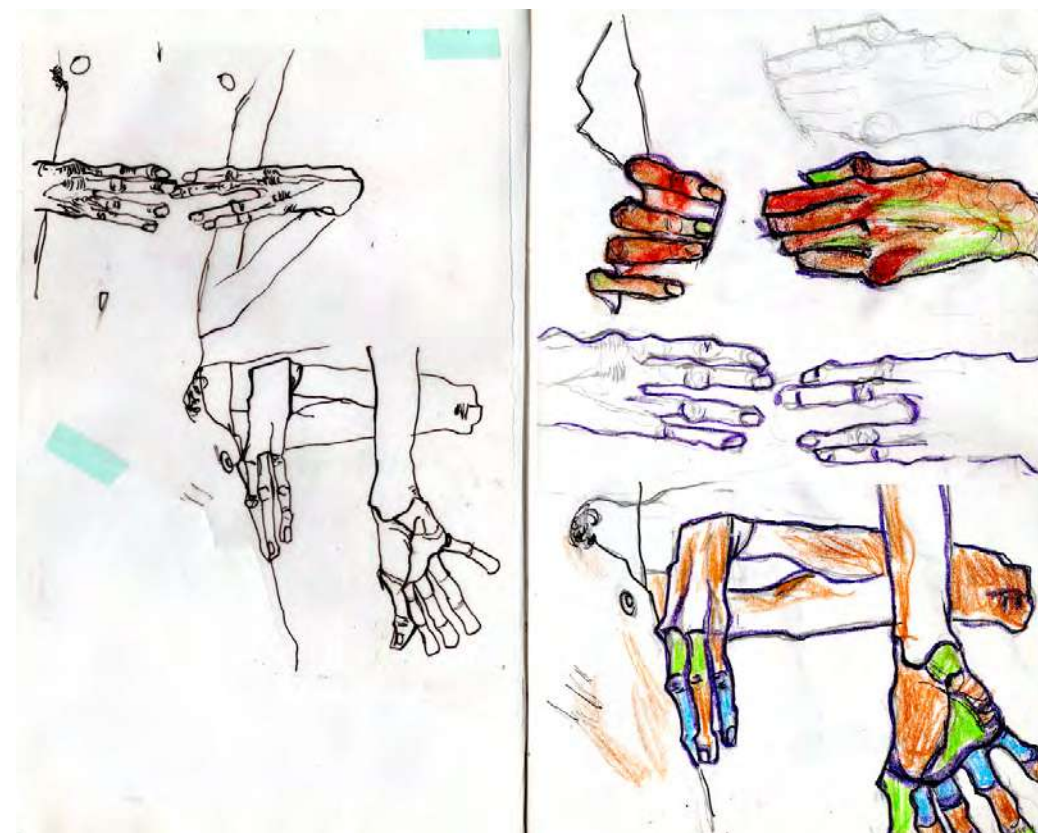


Figura 19 Série de ilustrações; caneta nanquim, giz pastel seco e giz pastel oleoso, Acervo da autora, 2024.

Esse contraste entre a reprodução direta com papel vegetal e a reprodução livre de uma referência anuncia o que veio a seguir: cópias evidentemente mais interpretativas dos desenhos de Schiele, seja pelo gesto irreproduzível do artista, que passa a ser simplesmente o meu próprio gesto filtrado pelo estilo referencial; seja pela mudança deliberada de cores, pela inserção de hachuras, pela simplificação formal ou pela alteração nas relações espaciais, por exemplo (Figs. 20 e 21).

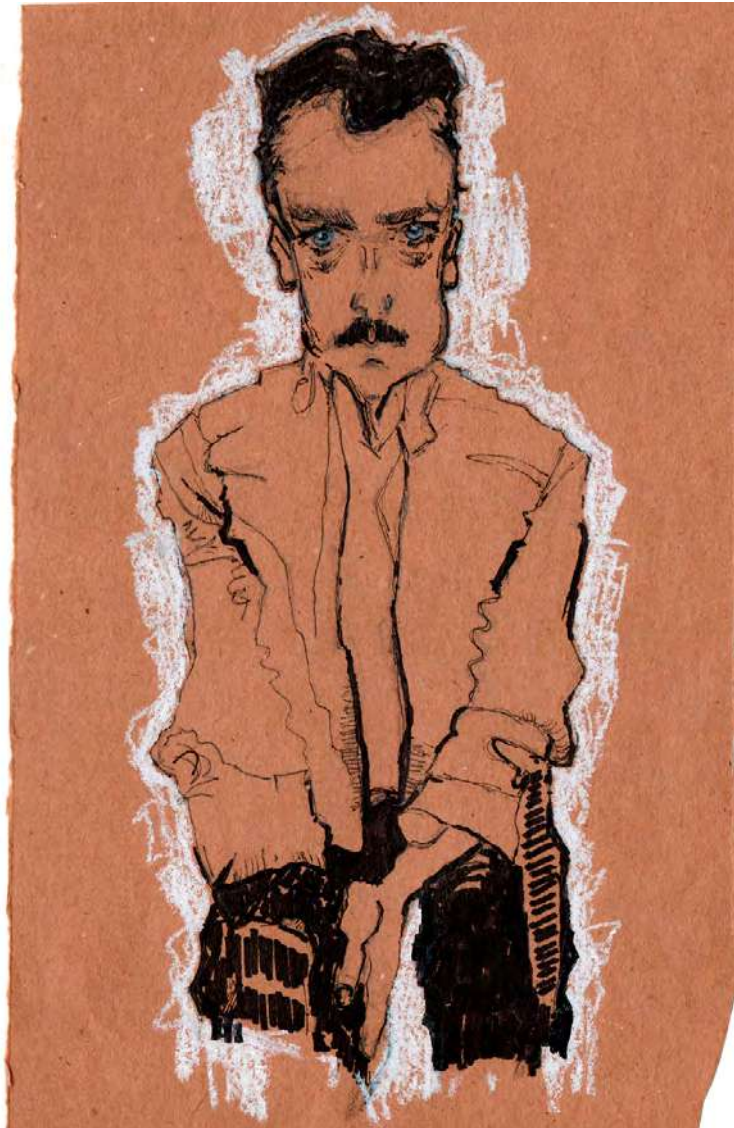


Figura 20 Conjunto de ilustrações; caneta nanquim, giz pastel seco e giz pastel oleoso. Acervo da autora, 2024. O conjunto de cópias reproduzidas livremente a olho nu apresentam maior grau de personalismo.



Figura 21 Conjunto de ilustrações; caneta nanquim, giz pastel seco, giz pastel oleoso e aquarela. Nessa outra sequência de cópias, nitidamente distintas de suas respectivas referências originais, é perceptível várias mudanças, desde o esquema cromático até a forma. Acervo da autora, 2024.

O último exercício desta série de experimentos foi feito posteriormente, ao final da primeira etapa do projeto, como uma conclusão do aprendizado adquirido através da cópia dos trabalhos selecionados de Egon Schiele. A premissa deste exercício final, todavia, foi diferente: a de realizar

um desenho de observação assimilando o estilo de Schiele, e não mais baseado em uma referência direta, como um desenho ou pintura do artista, e sim em fotografias de autoria alheia (Fig. 22). Essa etapa criativa foi crucial para afunilar o que foi aprendido com o método da cópia; afinal, este método foi justamente um instrumento para internalizar uma espontaneidade estética que pretendeu-se preservar até o fim do projeto..

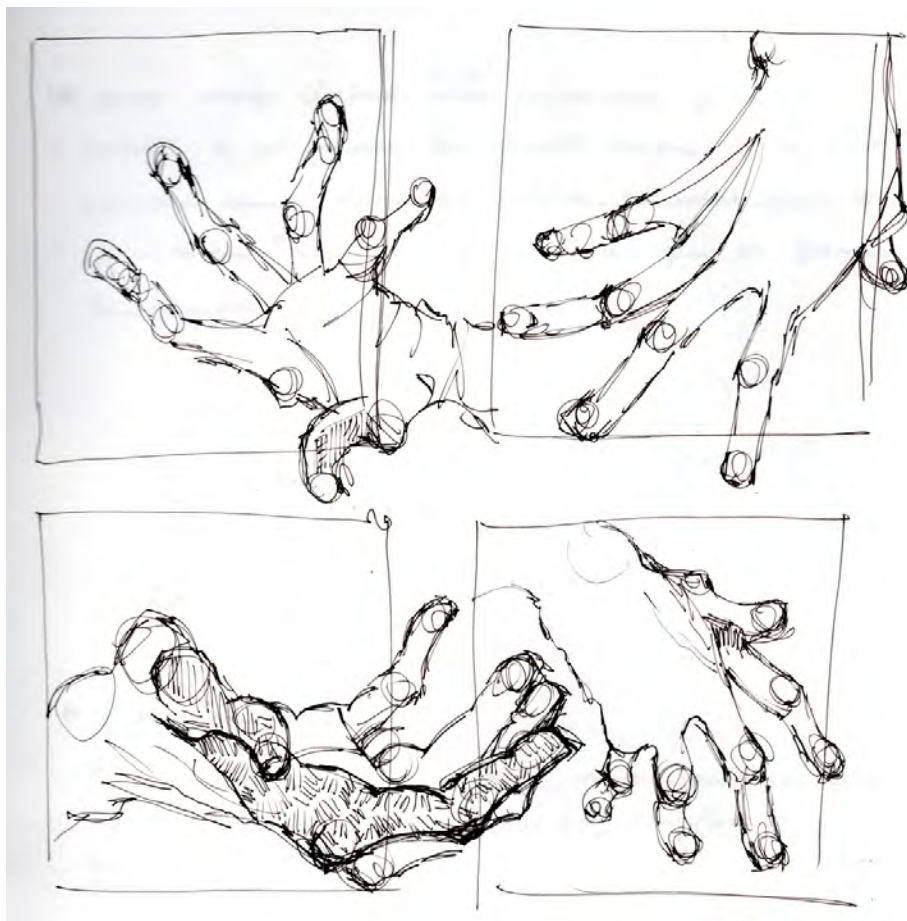


Figura 22 Série ilustrativa; caneta nanquim. Acervo da autora, 2024.

Dando sequência aos experimentos manuais do projeto prático, a próxima fase foi dedicada à colagem, dando destaque a diferentes técnicas baseadas no acervo de referências visuais e também no método de “acaso seletivo”, isto é, na escolha intencional de um certo arranjo que resultou de uma eventualidade, como veremos mais adiante. As referências visuais utilizadas para estes exercícios de colagem foram propositalmente escolhidas com o intuito de abranger o processo de criação tanto nas artes visuais quanto no design gráfico. Com frequência, a linguagem do desenho é considerada comum entre atividades humanas associadas à concepção artístico-projetual, e não a colagem ou outras técnicas criativas. O intuito não é subverter tal conceito, mas sim prover uma visão mais dinamizada entre a arte e o design.

Para ilustrar o uso de certas técnicas de colagem, foi tomada como referência o artista visual e poeta Jiří Kolář (1914–2002). Nascido na atual República Checa (antiga Tchecoslováquia), Kolář foi um verdadeiro inovador em colagem, ultrapassando os limites ao encontrar novas maneiras de alterar imagens e trabalhar com elas. Desconstrução e reconstrução são duas palavras-chave para entender seu trabalho, em que a combinação entre arte visual e experimentação literária revelava uma avaliação crítica mordaz do mundo. Na década de 1960, Kolář começou a combinar pintura e uma espécie de poesia “não-verbal” em suas colagens, mas gradualmente se voltou de maneira exclusiva para experimentos em arte visual (in: <https://50watts-books.com/products/jiri-kolar-grimace-of-of-the-century>).

Suas colagens tinham a intenção de elevar a consciência do observador quanto às possibilidades dos signos e sobre a vida moderna. A técnica de usar imagens e fragmentos de texto em várias fontes diferentes, por

exemplo, era bem adequada para atingir o efeito que Kolář queria, ao expor a destruição e fragmentação no contexto de seu país. (Fig. 23). Além disso, o artista inventou ou ajudou a desenvolver novas técnicas de colagem – como *confrontage*, *froissage*, *rollage* etc. Em processos como o *froissage*, a produção se dá com base em uma imagem em papel amassado; no *rollage*, tiras de motivos variados (imagens e/ou textos) são cortadas e juntadas em novos padrões (Fig. 24).



Figura 24 Jiří Kolář, acima: “Autorretrato”, 1971, técnica de rollage; abaixo: “Lembrança da Itália #8”, 1971, técnicas de rollage e froissage.

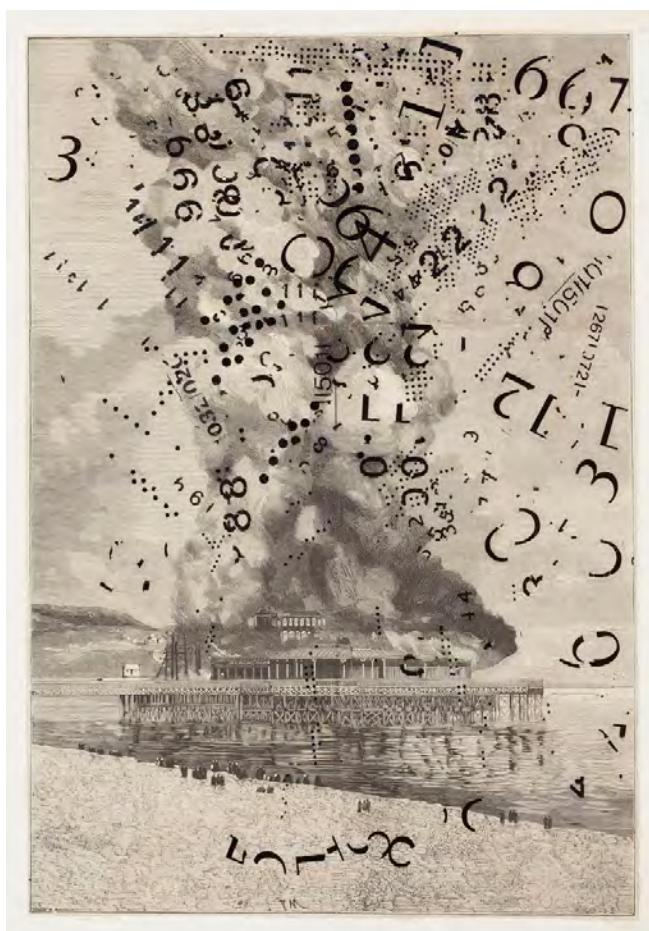


Figura 23 Jiří Kolář, “Explosão” (do ciclo História do Nada, XVI), sem data, primeira metade da década de 1960; colagem, cartolina. Neste exemplo, é possível notar algoritmos de fontes diferentes sobrepostos e fragmentados, incluindo o braile.

A estética irregular, entrecortada e fragmentada – como a observada na obra de Jiří Kolář – é um dos norteadores do presente projeto experimental, de tal modo que o caos da criação possa se expressar em paralelo a uma composição visual estruturada. Em um linha estética similar – mas com outros tipos de abordagens, técnicas e com aplicações completamente distintas –, podemos localizar na área de design gráfico os norte-americanos David Carson (1955) e Chris Ashworth (1997). Ambos foram diretores de arte na *Ray Gun*, uma revista relacionada à cena musical alternativa e independente entre os anos de 1992 e 2000. A revista se diferenciava de outras companhias do mesmo gênero editorial por conceber uma abordagem radical e caótica à tipografia das revistas, com alguns de seus designs tão desconstruídos a ponto de desafiar ou ultrapassar completamente os limites da legibilidade (Fig. 25).



Figura 25 Canto inferior, à esquerda, e centro: capas de diferentes edições da Ray Gun, cada qual com mutações propositalis no logotipo; canto superior, à direita: entrevista com a banda *Too Much Joy*, no qual vemos uma sobreposição da tipografia anular, em grande parte, sua própria legibilidade.

Identificada com o desconstrutivismo no design gráfico – que pode ser chamado também de design *grunge* –, a revista Ray Gun e seus diretores de arte enalteciam a abordagem estética denominada “*swiss grit*”, uma mistura de princípios suíços fundidos com uma estética urbana tipográfica (in: <https://www.ashworth.work/book>) que incorpora um toque orgânico e artesanal, mesmo quando fabricadas digitalmente. Tal qualidade é perceptível mais conscientemente nas colagens manuais de Carson e Ashworth, nas quais os designers exploram o lado artesanal de seus trabalhos, aplicando materialmente as possibilidades gráficas da desconstrução visual (Fig. 26). Nas colagens de Ashworth, em particular, é interessante notar, como o próprio designer ressalta em uma entrevista (in: <https://maekan.com/story/type-of-graphic-chris-ashworths-swiss-grit>), a introjeção inconsciente de uma mistura de abordagens do design: tanto a desconstrução característica do design pós-moderno quanto a organização da colagem em uma grade, remetendo o apego à estrutura simplificada e formalista do design modernista.

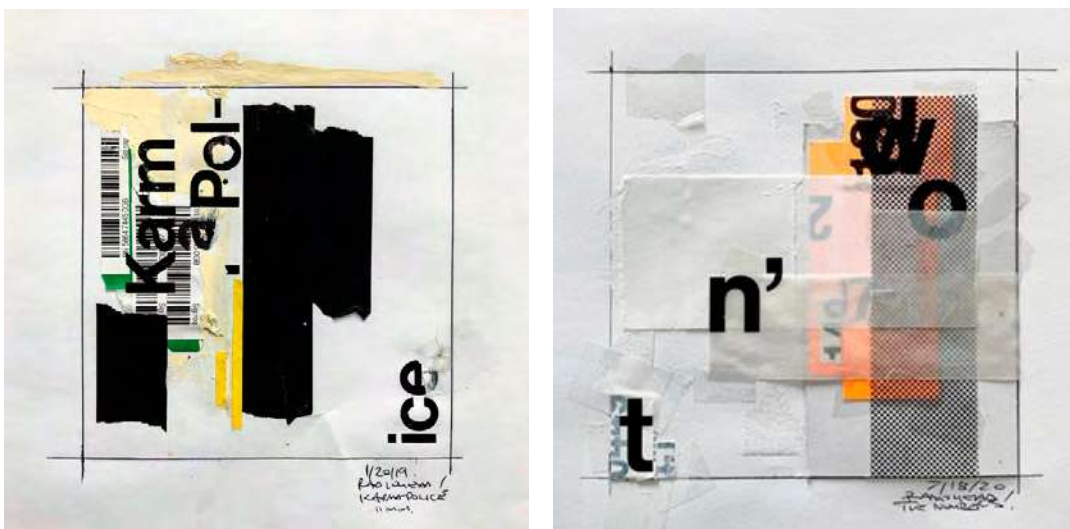


Figura 26 Canto inferior esquerdo: algumas das colagens de Chris Ashworth exibidas no livro “*Disorder: Swiss Grit Vol II – The Graphic Design & Typography of Chris Ashworth*”. Ao lado: colagem de David Carson, pertencente ao seu livro “*nu collage.001*” (2019), em que ele demonstra com suas colagens o desejo renovado de fazer coisas à mão, centradas no artesanato; de acordo com Carson, a profissão de design gráfico foi perdida com o uso de computadores porque tudo é automático, rápido e instantâneo, sendo necessário para o profissional desta área um retorno à apreciação do esforço analógico.

Levantando estas referências como ponto de partida para os experimentos com colagem, realizou-se primeiramente um conjunto de exercícios que exploravam algumas das técnicas elaboradas por Jiří Kolář – *rollage* e *froissage*, mais especificamente – e o conceito de desconstrução visual com um todo, exploradas tanto nos trabalhos do artista visual quanto nas colagens manuais de Carson e Ashworth. Os resultados foram fruto, sobretudo, da seleção, coleção e reunião de imagens e passagens de texto retiradas de materiais efêmeros – revistas, jornais, panfletos, embalagens etc.

A primeira abordagem adotada com estas colagens foi a de compor uma relação espacial calculada, em que os significados verbais fossem, como nos trabalhos de Kolář, parte de uma totalidade cujo significado se dá mais pelos simbolismos e analogias que se faz, subjetivamente, entre a forma e o conteúdo unificados. Palavras soltas, como “Joe” e “Hora” (Fig. 27) não possuem ligação direta entre si, mas estimulam o observador a participar ativamente da construção das mensagens e significados que elas podem conter em relação à estética global da colagem – similar ao que David Carson faz com suas colagens, e Kolář com suas poesias “não-verbais”, isto é, sem a construção de um encadeamento sintático. É desse modo que foram considerados todos os caracteres e palavras nestes experimentos de colagem: como ativos para alcançar um todo estético maior, porém, sem desconsiderar os significados interpretáveis das palavras – tanto no que as palavras podem literalmente significar quanto como elas podem ser usadas para formar outros significados. O processo de “significação”, portanto, é estabelecido pela interação das palavras com as imagens, cores e formas.

Como mencionado anteriormente, um dos objetivos destes experimentos foi a replicação dos processos de rollage e froissage. A folha de revista e o papel colorido verde amassados e dobrados (Fig. 28), por exemplo, correspondem à deformação material característica do método da rolagem, produzindo uma nova relação com a forma e as palavras presentes na folha de revista – sem torná-las ilegíveis, mas sim praticamente ininteligíveis em relação ao seu contexto original. Em outra colagem, também com o emprego da rollage, a informação visual dos elementos compositivos é delineada por um tema em comum, que aparece iterativamente: a planta figurada na pintura reproduzida é referenciada na fotografia que faz parte do rollage, uma imagem intercalando a



Figura 27 Colagem livre. Acervo da autora, 2024.



Figura 28 Colagem com aplicação da técnica de rollage. Acervo da autora, 2024.

outra; abaixo desta composição, uma planta verdadeira ressecada compõe junto com um recorte de plástico uma colagem que parece não fazer parte da mesma composição (Fig. 29). O arranjo neste exemplo é deliberadamente calculado, afastando-se – de maneira relativa – à proposta de descons-

trução desta série de exercícios – a desconstrução faz-se notar somente na disrupção das imagens que constituem o rollage. A tentativa deste exercício focou, exatamente, na ligação temática entre os elementos visuais.



Figura 29 Colagem com aplicação da técnica de rollage. Acervo da autora, 2024.

Enquanto esta primeira série de colagens proporcionou um entendimento favorável dos processos e possibilidades visuais oriundas da manipulação dos materiais utilizados, ficou evidente que elas seguiram uma regularidade quanto aos seus arranjos espaciais – podemos dizer que, se visualizarmos a colagem do ponto de vista da arte e design como “jogos”, as regras de cada um destes exercícios foi a aplicação metódica de um determinado processo ou abordagem estética estudados anteriormente, sem a atenção devida à outros diferenciadores que podiam surgir no caminho. Foi durante estes procedimentos, no entanto, que uma casualidade ocorreu: os recortes de materiais, ao serem deixados no chão ou numa mesa para depois serem reorganizados na colagem final, formavam padrões variáveis de acordo com a maneira que eles eram lançados aleatoriamente (Fig. 32).

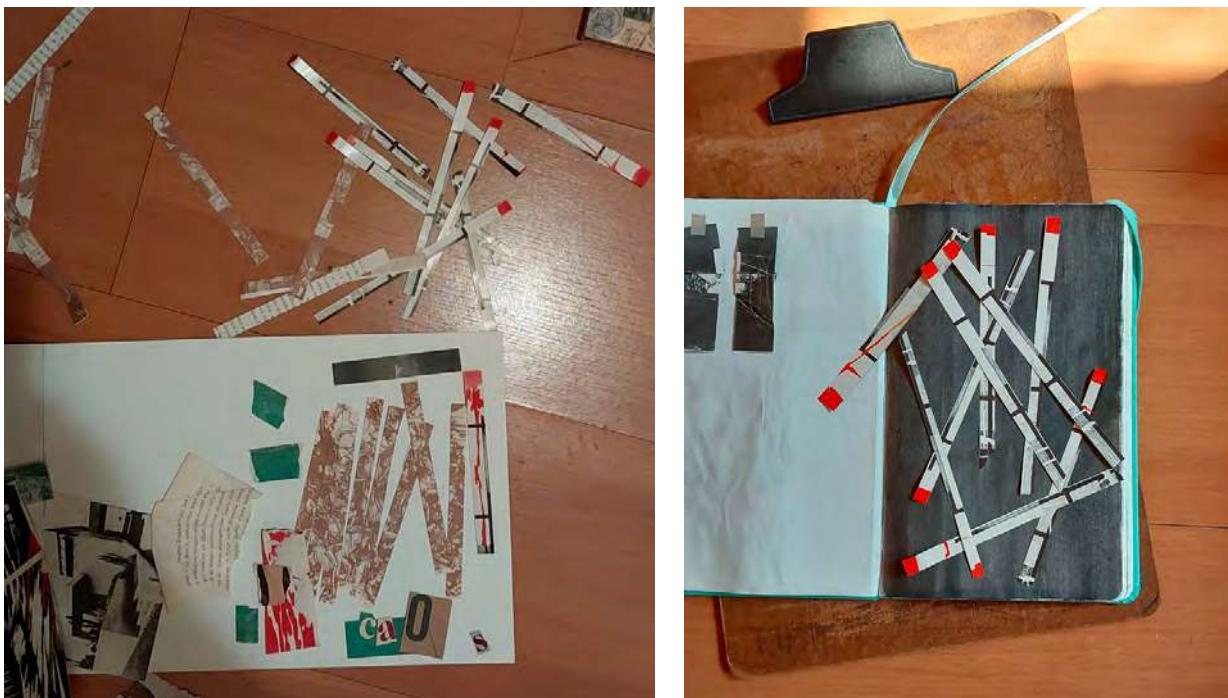


Figura 32 Canto inferior esquerdo: registro fotográfico do primeiro momento de casualidade fortuita. Acima, à direita: resultado do primeiro experimento de colagem aleatória. No centro: arranjo que foi selecionado dentre os vários rearranjos ocasionados pelo processo de “acaso intencional”. Acervo da autora, 2024

Este momento de serendipidade inspirou um novo conjunto de colagens, cuja “regra” de criação foi exatamente a seleção de um arranjo cujo mecanismo de confecção parte da aleatoriedade. A ideia central é a de que, apesar do número limitado de elementos compositivos, o potencial de permutação entre eles era ilimitado, podendo ser arranjados em inúmeras ordens diferentes. Em um primeiro momento, os elementos eram “jogados” ou “lançados” a uma certa altura, para depois serem espalhados com as mãos e rearranjados aleatoriamente. O processo que se seguiu à isto foi a seleção de somente um dos vários modos randômicos de composição para compor a colagem final – um método que pode ser chamado de “acaso intencional” ou “seletivo”. Para tal, os arranjos resultantes eram registrados fotograficamente, passando em seguida por um processo de deliberação subjetiva quanto à composição visual mais interessante (Figs. 33 e 34).





Figura 33 Conjunto de colagens feitas com a regra do acaso intencional. As fotos em miniatura da página anterior registram o arranjo selecionado para cada colagem final. Acervo da autora, 2024

Em simultâneo aos últimos experimentos de colagem, foram realizadas as primeiras gravuras com placas de linóleo (Fig. 35). A princípio, a experimentação com a técnica de linoleogravura deteve-se a duas premissas: a primeira se refere à praticidade na execução de gravuras em linóleo, possibilitando a produção de cópias sem o uso de ferramentas muito sofisticadas; e a segunda alude ao caráter de multiplicidade e reprodutibilidade da técnica de gravura, além da diferenciação estética que pode-se obter a cada cópia – um atributo que pôde ser explorado com mais afinco no decorrer desta série de experimentações manuais e encadeado com a prática no meio digital, como contemplaremos mais adiante. Em outro exercício, os restos de folhas de papel usadas como testes para a reprodução das linoleogravuras formam uma colagem, estabelecendo um diálogo direto com o método de “acaso seletivo” das colagens aleatórias exibidas anteriormente (Fig. 36).

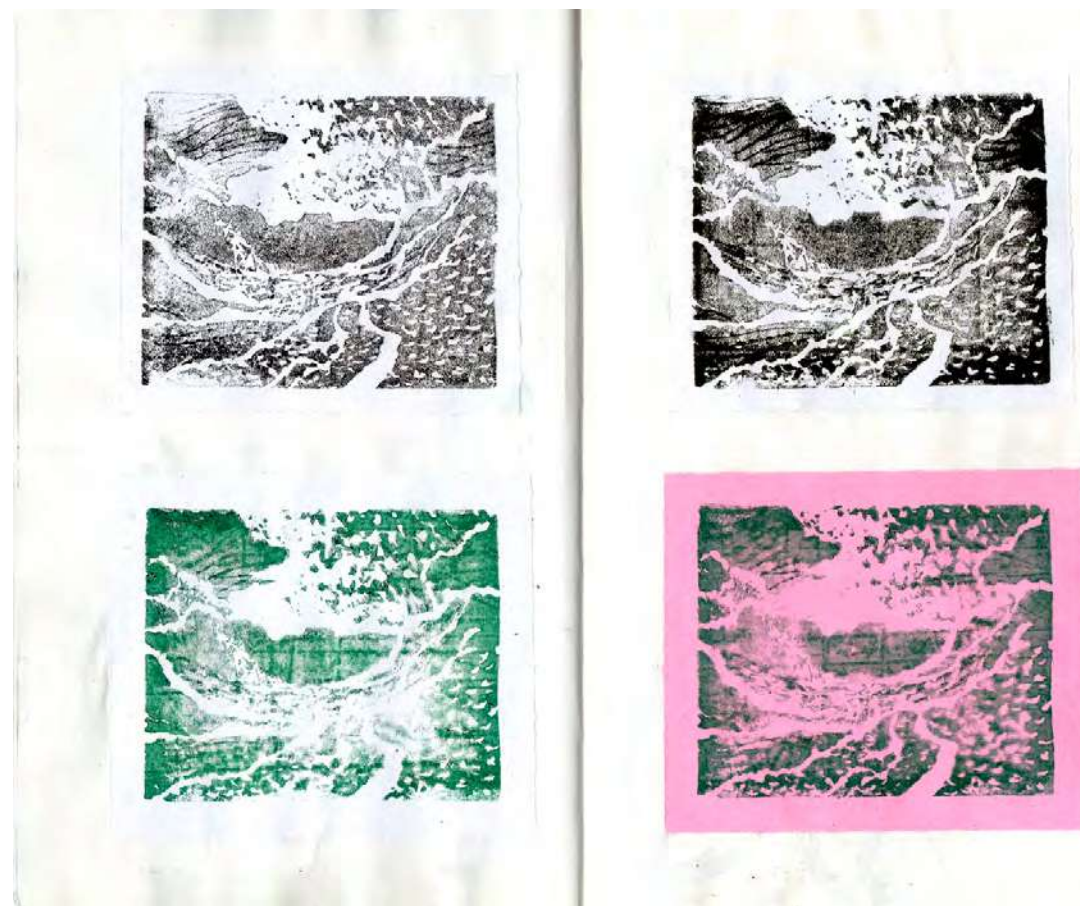


Figura 35 Primeiras cópias de linoleogravura; acervo da autora, 2024. Estes exercícios não objetivaram a qualidade da reprodução, e sim o potencial de variabilidade estética.



Figura 36 Colagem feita com recortes do exercício com linoleogravura. Acervo da autora, 2024.

Concomitantemente aos primeiros exercícios de linoleogravura e aos últimos exercícios de colagem, iniciaram-se as investigações experimentais no meio digital, aplicando neste meio o que foi apreendido nas práticas manuais – em especial o conceito de desconstrução visual e o aprendizado adquirido com as colagens. A escolha da colagem como técnica condutora do meu processo de criação neste projeto – fato que se torna mais perceptível a seguir, na fase exclusivamente digital – deve-se principalmente a duas características: a natureza sintética da colagem, isto é, sua capacidade em sintetizar diferentes ideias visuais, concentrando em si elementos que permitem uma significação conjunta; e a natureza “procedural” dessa linguagem, isto é, a capacidade de visualização do procedimento interno que resultou nas combinações, na ordem dos elementos etc. Além disso, a facilidade em reproduzir a técnica da colagem por meio de determinadas funcionalidades nas aplicações digitais utilizadas – como a construção de camadas no Adobe Photoshop, por exemplo – foi de fundamental importância para a transposição do conhecimento apreendido nas colagens manuais para a plataforma digital.

Os exercícios incipientes no meio digital, entretanto, focaram num primeiro momento na experimentação com o ferramental do Photoshop, com o intuito de reproduzir o conceito de desconstrução de elementos visuais. Tal conceito foi aplicado, por exemplo, na manipulação tipográfica (Fig. 37 e 38), a fim de reproduzir o estilo “swiss grit” da revista Ray Gun; e na busca por uma estética de desenho digital correspondente à ideia de desconstrução com o uso de mesa digitalizadora (Fig. 39). Além do emprego das camadas de imagens, camadas de ajustes e máscaras de camada no Photoshop, foi crucial nesta experimentação o uso de outras funcionalidades adicionais do programa, em especial do filtro de distorção denominado

“mesclagem”. Segundo as informações retiradas do *website* do Adobe:

O filtro Mesclagem arrasta uma seleção usando um valor de cor do mapa de mesclagem (0 é o deslocamento negativo máximo, 255 é o deslocamento positivo máximo, e um valor de cinza de 128 não produz mesclagem). Se um mapa tiver um canal, a imagem será deslocada ao longo de uma diagonal definida pelas proporções de escala na horizontal e na vertical. Se o mapa tiver mais de um canal, o primeiro canal controlará a mesclagem horizontal e o segundo, a mesclagem vertical. O filtro cria mapas de mesclagem, usando um arquivo compactado salvo em formato Adobe Photoshop. – Informação retirada em: <https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/applying-specific-filters.html?x-product=Helpx%2F1.0.0&x-product-location=Search%3A-Forums%3Alink%2F3.6.3>. Último acesso: 18 dez, 2024.



Figura 37 À direita, em preto e branco: teste de desconstrução tipográfica no Photoshop com uso do filtro de mesclagem; miniaturas à esquerda: colagens individuais resultantes daquele processo.



CONQUISTAMOS TODO O
MUNDO ANTES DE NOS
LEVANTAR DA CAMA;
MAS ACORDAMOS E ELE É
OPACO,
LEVANTAMO-NOS E ELE É
ALHEIO

SAÍMOS DE CASA E ELE É A
TERRA INTEIRA,
MAIS O SISTEMA SOLAR E A
VIA LÁCTEA E O INDEFINIDO

Figura 38 Teste de desconstrução tipográfica. É interessante notar que o processo de desconstrução poderia ter sido feito com o uso de máscaras de camada, criando-se recortes e ajustando-se níveis de opacidade ou preenchimento; porém, tal processo foi facilitado pelo uso do filtro de mesclagem. O texto reproduzido pertence ao poema "Tabacaria" (1928), de Fernando Pessoa.



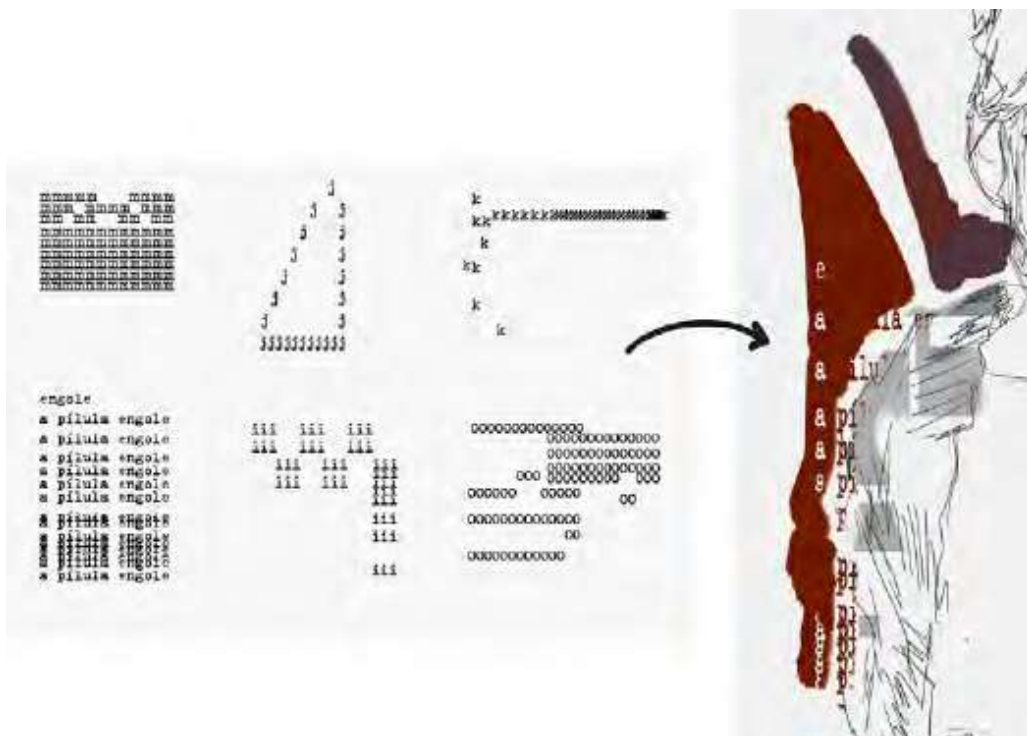


Figura 39 Na página anterior: dois desenhos digitais fabricados com o uso de mesa digitalizadora, utilizando-se pincéis no Photoshop que reproduzem o efeito de ilustração, máscaras de camada e o filtro de mesclagem. Acima: detalhe do processo de mesclagem; à esquerda, está reproduzido o arquivo usado para produzir o mapa de mesclagem, cujos parâmetros de deslocamento definiram a distorção no documento final.

Em seguida, foram iniciadas as primeiras tentativas de colagens digitais (**Fig. 40**) aproveitando o processo da aleatoriedade estudado anteriormente com as colagens manuais. Faz-se necessário reconhecer uma dificuldade inicial em transpor o aprendizado dos procedimentos da colagem aleatória para a plataforma digital, em grande parte devido à inadequação das ferramentas do Photoshop para a confecção de um processo mais ran-

dômico – com exceção da ferramenta de inteligência artificial do programa; porém, como veremos adiante, programas específicos foram utilizados para preencher esta funcionalidade. Ademais, uma importante questão emergiu dos procedimentos de aleatoriedade no meio analógico, assumindo um significado ainda mais relevante nesta etapa digital do projeto: a noção do que é esteticamente “aleatório” ou “irregular” é, com frequência, marcada por um viés particular que pode atuar contra o próprio resultado pretendido. Analogamente, outra questão surge daquela: a existência de uma estrutura implícita pode afetar o efeito de irregularidade pretendida, de tal modo que os experimentos de colagem digital se conformam “inconscientemente” no aspecto formal de uma grade (ou *grid*), a qual discutiremos a seguir.

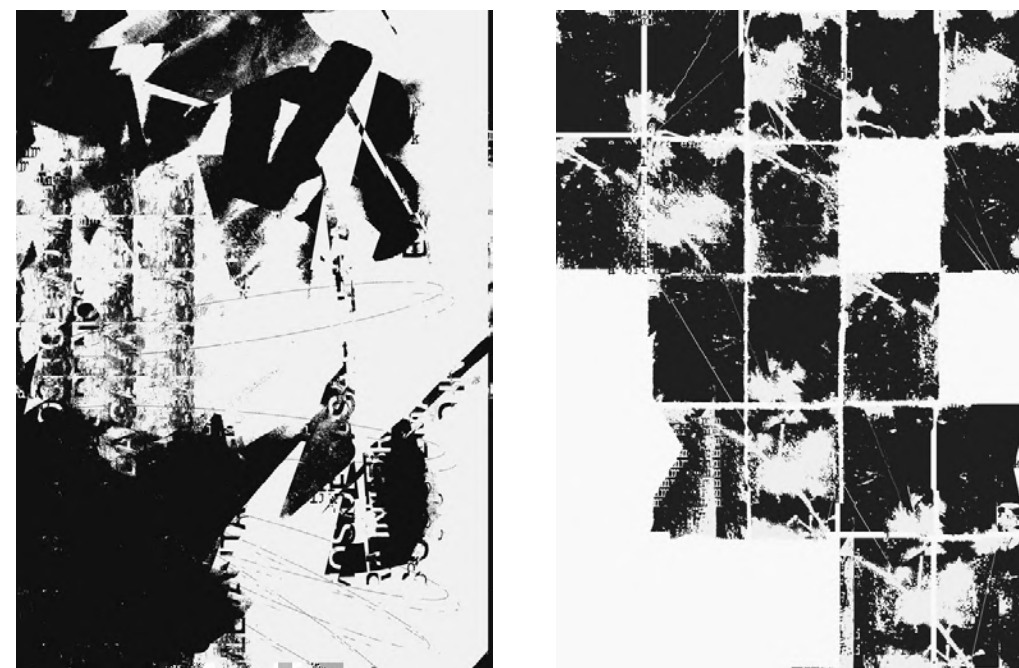


Figura 40 Primeiros exercícios de colagem no Photoshop. A colagem digital à direita dialoga mais diretamente com a questão da grade.

Consagrado na fase modernista do design gráfico, o grid foi também uma declaração de modernidade nas artes visuais como um todo, com certos teóricos, historiadores e críticos de arte elegendando-o como o mais emblemático paradigma estético-espacial do século XX.

É seguro afirmar que nenhuma forma no conjunto da produção estética moderna se sustentou tão implacavelmente quanto o grid, ao mesmo tempo que este permaneceu tão impermeável às mudanças. Não apenas a quantidade de profissões que se tornaram devotadas à exploração do grid é impressionante, mas também o fato de que nunca tal exploração poderia ter encontrado um terreno menos fértil. Como a experiência de Mondrian amplamente nos demonstra, desenvolvimento é exatamente o que o grid resiste. Mas ninguém parece ter sido detido por esse exemplo, e a prática modernista continua a gerar ainda mais instâncias do grid. (KRAUSS, Rosalind; *Grids*, 1979, p. 50).

A pesquisadora e crítica teórica Rosalind Krauss (1941–) ressalta como os estudos de perspectiva dos séculos XV e XVI não são exatamente os primeiros exemplos da grade; afinal, a perspectiva é a demonstração da maneira como a realidade e a sua representação podiam ser mapeadas uma em relação à outra, de modo que a imagem pintada e seu referencial no mundo real de fato relacionavam-se entre si. De acordo com Krauss (1979), tudo sobre o grid se opõe a essa relação, rompendo-a desde o começo. Se a grade mapeia algo, ela o faz com a própria superfície do quadro. As qualidades físicas da superfície, podemos dizer, são mapeadas sobre as dimensões estéticas da mesma superfície. Estes dois planos – o físico e o estético – são demonstrados como sendo um único plano coextensivo e, através das abscissas e as ordenadas do grid, coordenado.

O vestígio mais concreto da grade, em contrapartida, se encontra na grandiosa cadeia de reações pela qual o modernismo nasceu a partir dos esforços do século XIX – em especial os estudos de sobre óptica fisiológica e a vertente concentrada na fisiologia do mecanismo de percepção visual, preocupada com a luz e a cor como elas são vistas, uma abordagem interesse imediato para os artistas (KRAUSS, 1979, p. 57). Curiosamente, os tratados escritos sobre óptica fisiológica eram ilustrados com grades a fim de representar as cores complementares. Ao “descobrirem” o grid, o cubismo, o de Stijl, Mondrian e Malevich pousaram num lugar que estava fora do alcance de tudo que veio antes: o grid declara o espaço da arte como simultaneamente autônomo e autotético (idem, p. 52).

Talvez o atributo mais importante que consolidou a grade como emblema de tudo o que é moderno seja seu poder em espacializar uma narrativa. Como atesta Krauss (1979), apesar do grid não ser uma narrativa propriamente dita, ele é uma estrutura que permite a organização espacial do mundo, incluindo a “contradição entre os valores da ciência e os valores do espírito e a sua manutenção (ou suspensão) dentro da consciência do modernismo – ou ainda da inconsciência deste – como algo reprimido” (p. 55). Uma vez que realizamos isto, podemos também entender que, na arte do século XX, há “grids” até quando não esperamos encontrá-lo, ou até mesmo quando não conseguimos vê-lo.

Somada à estrutura bivalente da grade – entre o material e o simbólico –, Krauss postula o argumento de que o grid é uma estrutura que se estende, em todas as direções, para o infinito. De acordo com essa lógica, quaisquer limites impostos ao grid numa obra de arte só podem ser vistos como arbitrários. Tal obra de arte é apresentada como um mero fragmento,

uma pequena seção ou recorte arbitrariamente selecionado a partir de uma continuidade infinitamente grande e implícita (KRAUSS, 1979, pp. 60-61). Esta é a leitura centrífuga da existência da obra de arte, no qual o grid opera de dentro do objeto estético para fora.

Na abordagem centrípeta da existência da obra de arte, a grade naturalmente atua na direção contrária, isto é, dos limites externos do objeto estético para dentro. O grid, nesta leitura, é uma representação de tudo que separa a obra de arte do mundo, do espaço ambiental e de outros objetos. É essencialmente um modo de repetição, de introjeção e mapeamento da estrutura do mundo para dentro do objeto artístico – uma definição da própria natureza e do propósito da arte. Essa postulação subentende que a obra de arte é estruturada como um todo orgânico e autônomo (KRAUSS, 1979, p. 62). Ainda sobre essa bivalência centrífuga-centrípeta na prática artística, Krauss descreve diferentes maneiras de expressão possíveis. Na prática centrífuga, porque ela postula a continuidade teórica da obra de arte no mundo, o uso do grid pode assumir desde afirmações puramente abstratas dessa continuidade até projetos que tentam ordenar aspectos da “realidade” abstraída. Já na prática centrípeta, que considera a superfície da obra de arte como algo completo e internamente organizado, a tendência é não desmaterializar aquela superfície, mas fazê-la um objeto da visão.

Tendo em vista as enunciações supramencionadas, não é exagero afirmar que a prática da colagem como linguagem artística propriamente dita – e verdadeiramente contemporânea – internaliza o conceito e a estrutura da grade na maneira como seus elementos são ordenados e especializados numa superfície. Somado à isto, o meio digital em si já se encontra organizado em um grid, que é a própria camada de *pixels* que compõem uma

imagem, sendo o pixel o menor elemento em um dispositivo de exibição (por exemplo, um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor – o que, fortuitamente, nos remete ao diagrama de decomposição de cores complementares nos estudos de óptica fisiológica que deu origem à grade nas artes visuais. Assim, o que se intencionou com os exercícios de colagem baseados em procedimentos aleatórios foi exatamente a resolução de um modo de composição desconstruída e irregular dentro da estrutura inexorável do grid. A resposta mais adequada a esta proposta é a abordagem centrífuga da obra de arte, pois neste modo, os elementos estéticos assumem uma qualidade para-fora-da-tela que reforça a sensação de fragmentação, desconstrução e desenquadramento – este último relativo à teoria deleuziana.

Para tal, ao longo da orientação deste projeto, foi sugerido o uso de ferramentas de programação ou inteligência artificial na fabricação de colagens aleatórias, de forma que se pudesse: (a) reduzir o viés pessoal na busca por uma disposição espacial irregular e aleatória; e (b) automatizar a busca por um modo – que depois viria a ser autônomo, no projeto final – de produção de colagens digitais irregulares, aleatórias e majoritariamente centrífugas, fornecendo o material necessário para a espacialidade visual pretendida. Foi neste momento que foram utilizados programas de operação algorítmica, em particular o *Processing* e o *ChatGPT*, para a confecção de colagens digitais. Um dos requerimentos para tal produção automatizada consiste na escolha prévia de um banco de imagens para compor as colagens finais; as imagens foram selecionadas dos experimentos manuais e digitais.

No caso do *Processing* – uma ferramenta de programação de código aberto que visa ensinar noções básicas de programação de computador de forma visual, construído para as artes eletrônicas e comunidades de proje-

tos visuais –, os “esboços” produzidos foram produtos da edição do código da linguagem no chamado “sketchbook” do programa, que corresponde ao Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) onde se desenvolve o código-fonte (Fig. 41). No terminal do IDE, o tamanho do documento é reproduzido após “size”, entre colchetes, em unidade de pixels, e o número total de elementos escolhidos é escolhido previamente e editado em “Element[n]”. As imagens usadas foram compiladas numa pasta dentro do diretório do Processing e nomeadas aleatoriamente segundo o código “nyt_0n” – em que o “n” final responde a uma progressão numérica crescente, isto é, nyt_01, nyt_02, nyt_03 e assim por diante.



```
Arquivo  Editar  Sketch  Debug  Ferramentas  Ajuda  colagem 1 |..  —  □  ×

colagem  Element ▾

1 Element[] elements = new Element[13];
2
3 void setup() {
4   size(2480, 3508);
5   for (int i = 0; i < elements.length; i++) {
6     String imageName = "nyt_" + nf(i+1, 2) + ".png";
7     elements[i] = new Element(imageName);
8   }
9   noLoop();
10 }
11
12 void draw() {
13   background(0);
14   for (int i = 0; i < elements.length; i++) {
15     elements[i].display();
16   }
17 }
18
19 void mousePressed() {
```

Figura 41 IDE do Processing contendo o código-fonte dos primeiros testes de colagens digitais aleatórias. Neste caso, foram selecionadas 13 imagens para compor as colagens finais.

Os esboços do primeiro exercício de colagem digital no Processing geraram diferentes instâncias de grid seguindo o modelo centrífugo: as imagens usadas como elementos de composição das colagens são em sua maioria recortadas para preencher o espaço pré-definido (dimensões de uma folha de papel A4), criando um contraste e uma sensação de continuidade para além dos limites da tela (Fig. 42).



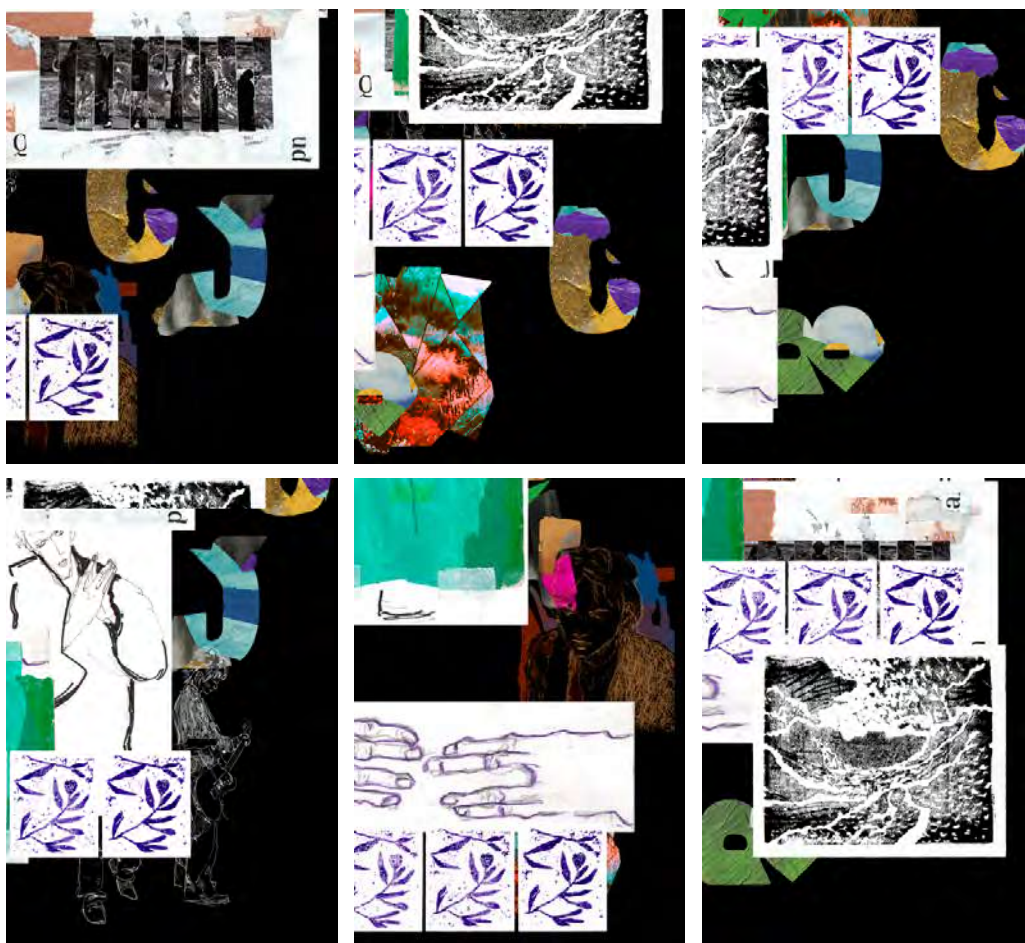


Figura 42 Esboços das primeiras colagens feitas no Processing.

Com a absorção do aprendizado nestes primeiros experimentos de colagens aleatórias com o emprego de algoritmo customizável, foi empreendida uma releitura nos exercícios de gravura, potencializando a expressão dessa linguagem em paralelo com a técnica da colagem e expandindo o conceito de colagem irregular para dentro da tradicional regularidade da

gravura. Os resultados formam composições visuais sobrepostas e a execução se baseou tanto na técnica do acaso intencional apreendida nas colagens manuais – neste caso, a placa de linóleo para cada composição respectiva foi posicionada aleatoriamente e, por vezes, até mesmo “atirada” de certa altura e impressa diretamente no papel – quanto na espacialidade das colagens digitais produzidas por algoritmo (Fig. 43).

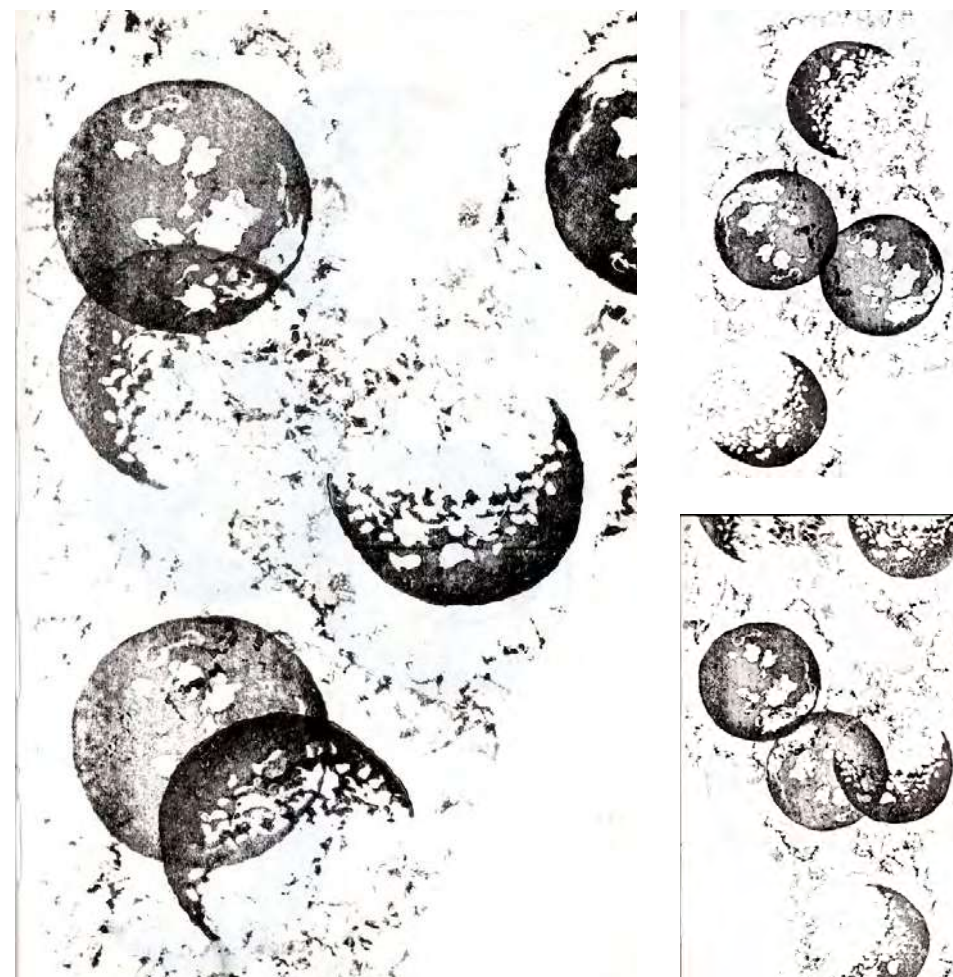




Figura 43 Na página anterior e na presente página: série de experimentos mono e bicromáticos com gravura aplicando os conceitos de colagem aleatória aprendidos ao longo do processo criativo. Acervo da autora, 2024.

As últimas experimentações deste primeiro bloco do processo criativo foram efetuadas com o intuito de concluir o desencadeamento orgânico que levou à primazia da colagem como um modo de linguagem própria neste projeto experimental. Primeiramente, fabricou-se mais uma série de colagens no Processing (Fig. 44), porém agora com um menor número de elementos composicionais e a adição de um novo comando no código-fonte para salvar cada esboço gerado automaticamente. Em seguida, foi conduzido um teste através do mecanismo generativo de imagens do ChatGPT. O mecanismo deste programa permite que o usuário utilize tanto a área de prompt – onde se insere a descrição que dará o comando textual para o programa – quanto o upload da(s) imagem(ns) de referência que informa(m) o resultado final. Neste exemplo, foram selecionados as mesmas três imagens



Figura 44 Esboços das últimas colagens feitas no Processing.

do último experimento com o Processing a fim de estabelecer uma comparação: a colagem gerada pelo ChatGPT – diferentemente das colagens geradas pelo Processing – mantiveram as imagens composicionais intactas, sem recortes, correspondendo à leitura centrípeta do grid segundo Krauss e remetendo à configuração espacial das colagens aleatórias manuais (Fig. 45).

Para efeito de finalização, realizou-se ainda exercícios de síntese no Photoshop (Fig. 46), na tentativa de aglutinar as práticas de colagem que mais se acentuaram ao longo do processo de criação, tais como: a reprodução do que seria a disposição espacial de uma colagem produzida aleatoriamente, seja por intermédio analógico ou digital; e a aplicação de efeitos estéticos que vão ao encontro dos estudos de caso abordados neste capítulo – o swiss grit e a desconstrução tipográfica da Ray Gun, além da estética fragmentária de Jiří Kolář, reproduzida nestes exemplos na colagem (canto inferior direito na próxima página) que decompõe uma imagem no formato dos pixels da grade, expondo a estrutura intrínseca à tela digital. Pode-se dizer que estes exemplares de colagem digital se alinham mais à leitura centrípeta do que a centrífuga, pois, ao menos comparativamente às colagens produzidas por algoritmo customizável e IA, as imagens não aparentam ser abruptamente interrompidas nas bordas dos documentos – com exceção do texto da colagem reproduzida no canto superior esquerdo, em que a primeira linha do texto é interrompida para continuar diretamente abaixo.

Por fim, o ciclo de experimentos visuais neste bloco de produção se encerrou com as últimas colagens produzidas por IA, no ChatGPT: três composições digitais, cada qual uma iteração espacialmente aleatória e centrípeta dos mesmos elementos visuais (Fig. 47).



Figura 45 Esboço de colagem feita no ChatGPT. O prompt utilizado para confeccioná-la lê: “Criar uma colagem irregular e aleatória a partir destas 3 imagens; o tamanho da colagem deve se ajustar às dimensões de uma folha A4”.



Figura 46 Colagens digitais de síntese, feitas no Photoshop.



Figura 47 Uma das três colagens digitais finais geradas no ChatGPT.

4.2.2. Segunda etapa: projeto digital final

O objetivo do projeto final foi englobar o ciclo de experimentações práticas desenvolvidas de maneira sintética, de maneira que toda a trajetória rastreada anteriormente de evolução de ideias – com seus desvios, momentos de rememoração e retomada de etapas anteriores, pausas e destilação de ideias – fosse depurada neste último “experimento”, isto é, o projeto final em si. Como pôde ser observado e concluído da somatória dos experimentos práticos, o que se iniciou com um destaque para a linguagem da ilustração se deslocou essencialmente para o estudo prático e conceitual da técnica da colagem e, em particular, dos modos de confecção que materializassem os conceitos de aleatoriedade, irregularidade, fragmentação e desconstrução nos meios analógico e digital. Somado a isso, uma retomada à etapa da gravura permitiu uma fusão entre linguagens, permitindo o casamento da técnica de linoleogravura com a colagem.

Em conformidade com o desenvolvimento prático, o projeto final teve como fio condutor a preferência pelo registro visual que privilegia a expressão subjetiva. Desse modo, a qualidade autográfica do projeto foi potencializada com o uso de referências a temas, passagens literárias, poemas pessoais, fotografias e outros objetos idiossincráticos que compõem as vivências estéticas da autora. No entanto, é importante lembrar a ambiguidade entre autográfico-alográfico neste projeto, visto que o formato escolhido para a materialização deste projeto – o cartaz – encerra a possibilidade da existência múltipla. A ambivalência entre a integridade subjetiva dos resultados formais-visuais do projeto e a leitura convencionalmente objetiva que se faz

dos cartazes – além da natureza projetual e mecânica que sua fabricação implica – também adiciona outra camada à dualidade entre a alografia e a autografia.

Inicialmente, pretendia-se realizar os documentos no tamanho de uma folha A3 – 21 centímetros de largura por 29,7 centímetros de altura, ou 2480 por 3508 pixels. Porém, não somente as dimensões dos cartazes foram alteradas ao final do projeto em função de uma eventualidade, como também a quantidade de peças: no início do processo criativo, imaginava-se a confecção de cerca de vinte cartazes A3; ao longo do processo e atentando-se à requerimentos como o prazo de montagem do trabalho para a eventual exposição dos formandos de Artes Visuais da ECA, o número de cartazes foi reduzido para seis, e depois, ao final do semestre, efetivamente elevado a nove cartazes de tamanho próximo à uma folha A2. Grande parte do arquivo original do projeto, no entanto, continha seis documentos principais – correspondentes a seis cartazes –, sendo adicionados mais três cartazes somente no final do projeto a fim de complementar a série de cartazes no espaço reservado à apresentação da obra no Espaço das Artes da Universidade de São Paulo.

O primeiro rascunho do projeto (**Fig. 48**) funcionou como um “esqueleto” que auxiliou na estruturação e continuidade visual entre os cartazes. Como pode-se atestar mais adiante, alguns dos elementos iniciais escolhidos foram alterados, mas a formação que remonta à uma árvore e seus galhos, por exemplo, manteve-se como um motivo ou tema até a última formatação dos seis documentos originais. Tais documentos, vale mencionar, foram diagramados em primeira instância num mesmo arquivo, dividindo-os por “pranchetas”. A função da prancheta (*artboard*, em inglês) no progra-

ma Adobe Photoshop é de cortar o conteúdo de qualquer elemento contido até suas bordas. Segundo a própria empresa, visualmente, as pranchetas servem como telas individuais dentro de um documento e são organizadas hierarquicamente no painel de camadas, permanecendo intransponíveis por outras pranchetas (informação retirada de *website*, em: <https://helpx.adobe.com/br/photoshop/using/artboards.html>). Esta utilidade permitiu não apenas a visualização do projeto como um todo, mas também a possibilidade de se isolar uma ou mais pranchetas caso necessário.

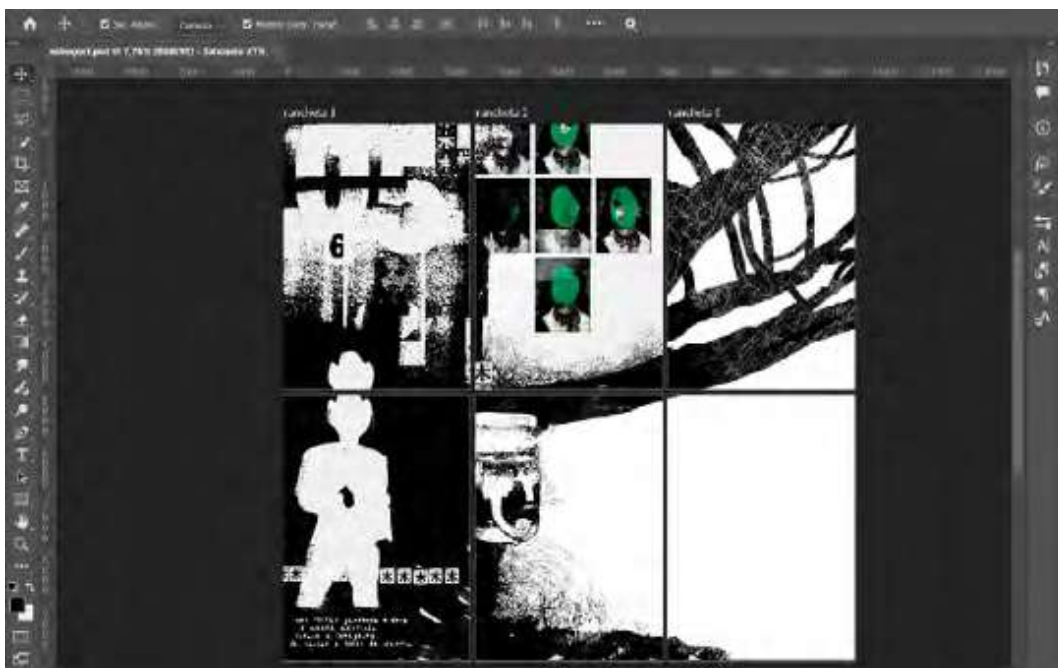


Figura 48 Esboço inicial do projeto final, realizado com auxílio de pranchetas no Photoshop.

Versões subsequentes do esboço original ou “esqueleto” realçaram a extração de referências do que foi mais expressivo de todos os experi-

mentos práticos – como a assimilação do aprendizado adquirido com os experimentos de colagem, gravura, desconstrução tipográfica desafiando a legibilidade e estética geral de desconstrução e fragmentação (**Fig. 49**). Pode-se dizer, entretanto, que o aspecto mais significativo que se evidenciou no projeto final foi a espacialidade irregular, recortada e descontínua inspirada diretamente dos experimentos com o uso de algoritmo customizável e IA. Uma evidência disto é a maneira pela qual determinadas imagens e textos de cada cartaz são recortados nas bordas do arquivo individual. Alguns destes elementos são simplesmente interrompidos – sem a continuidade visual externa –, enquanto outros são continuados para o domínio do cartaz ao lado – horizontal ou verticalmente. Neste ponto, uma observação pode ser articulada à respeito da ambivalência centrípeta-centrífuga de leitura espacial da grade no projeto final: ao mesmo tempo que a abordagem prevalente nos cartazes individuais é a centrífuga, implicando a desmaterialização da superfície e a dispersão da matéria em um campo perceptual ou um movimento implícito (KRAUSS, 1979, p. 63), a leitura conjunta de todos os cartazes já permite uma visualidade do objeto como um todo – talvez não integralmente, no entanto, pois ainda existe, nas bordas de alguns dos cartazes laterais, uma alusão à continuidade.

Na tentativa de acentuar a caracterização autográfica deste projeto, um recurso muito expressivo foi a escolha das fontes tipográficas usadas para os textos que compõem o trabalho. A ideia foi emprestada da direção de arte da revista *Ray Gun* – o conceito de irreverência no emprego de diferentes fontes –, sendo que, neste projeto, foram selecionadas duas fontes de uso comercial e outra fabricada pela própria autora. A fabricação de uma fonte elevou a autoralidade do projeto, utilizando-se uma assinatura caligráfica que pôde ser facilmente produzida através do uso de uma ferramenta

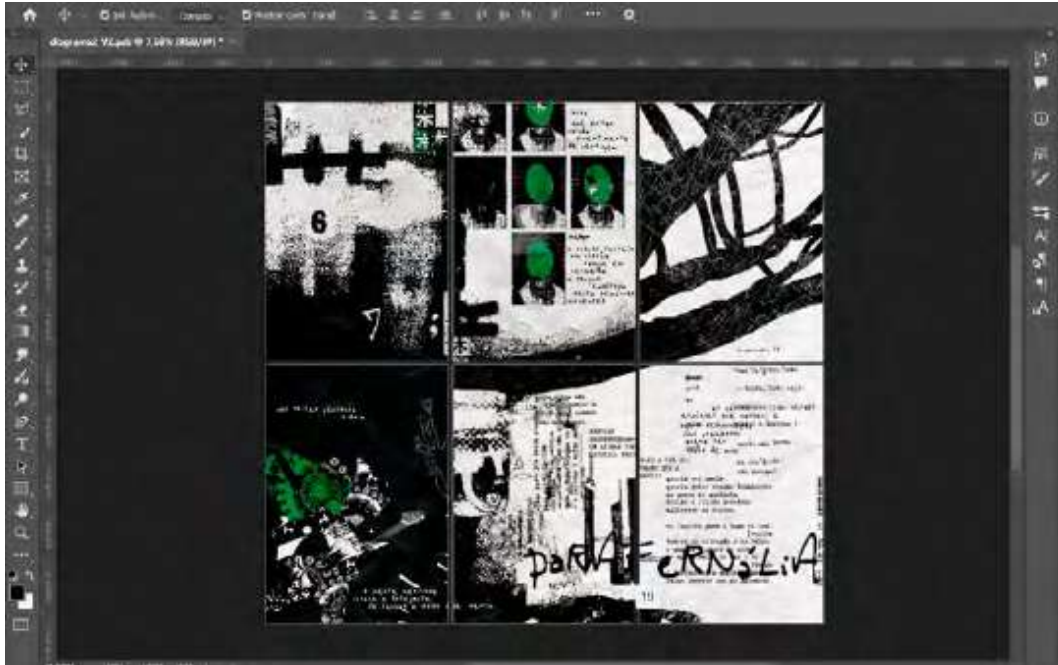


Figura 49 Uma das versões do projeto final, com a inserção de mais elementos composicionais e a espacialização mais semelhante aos exercícios de colagem aleatória com IA.

digital: o *Calligraphr*. Esta ferramenta permite ao usuário “escrever” sua própria fonte utilizando um template customizado que o aplicativo fornece. Depois de impresso e preenchido, o documento é digitalizado e um algoritmo automatiza a produção de uma fonte a partir do template manuscrito. Por último, cabe ao usuário baixar o arquivo da fonte para utilizá-la livremente em diferentes plataformas e projetos digitais (Fig. 50).

Além do uso de uma ferramenta digital na fabricação de uma das fontes utilizadas no projeto final, uma outra particularidade foi a incorporação, em um dos cartazes, de uma colagem irregular confeccionada no Cha-

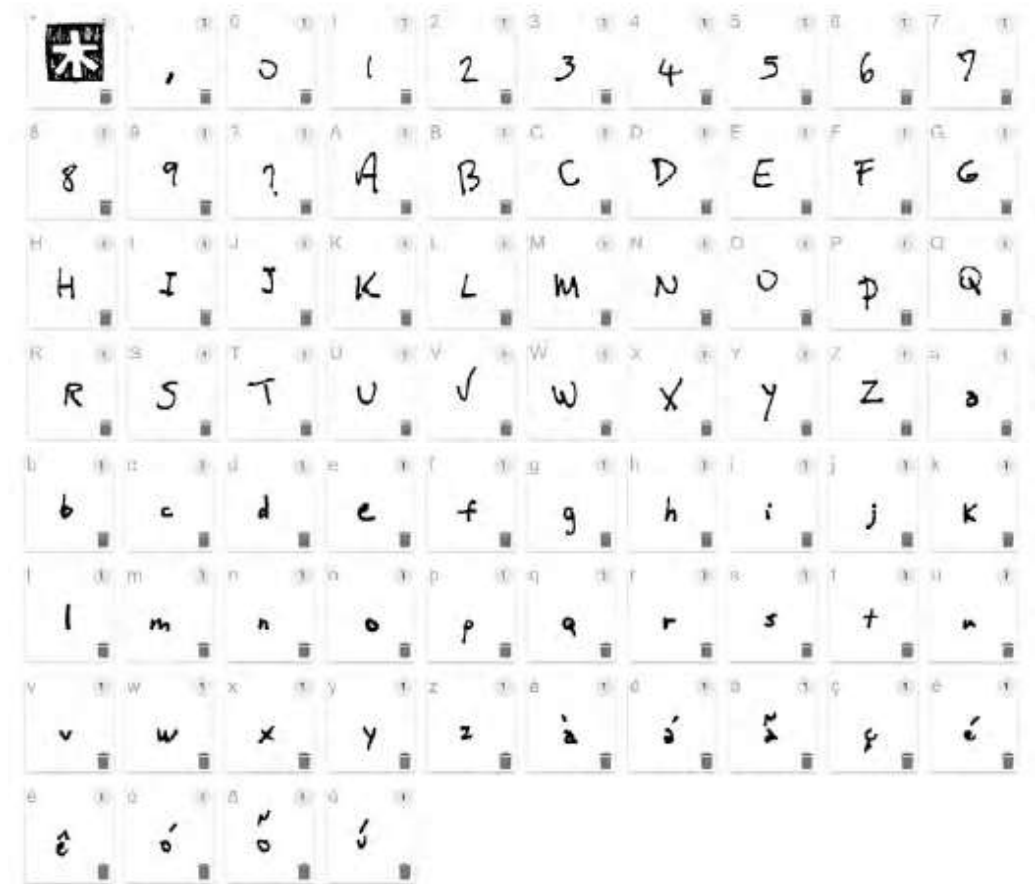


Figura 50 Template digitalizado da tipografia caligráfica autoral, como visto na plataforma de usuário no site do Calligraphr.

tGPT. Permutando-se entre três elementos de significação pessoal, dois deles sendo ilustrações digitais e outro um dos experimentos finais de gravura – da série que integrava a linoleogravura com os experimentos de colagem aleatória –, foi fabricada uma síntese no primeiro cartaz do projeto (Fig. 51),

no canto superior esquerdo, unificando a colagem de IA com a edição feita diretamente no Photoshop, a fim de garantir uma maior coesão estética com o restante dos documentos.

É possível notar ainda, em última análise, uma tendência em reproduzir efeitos que remetessem aos experimentos analógicos, como um aceno à parte artesanal do ciclo de experimentação prática. Indícios desta tendência estão na sobreposição, em cada cartaz, de uma textura de papel enrugado – alcançada através da digitalização de um pedaço de papel levemente amassado e aplicando-se um modo de sobreposição no Photoshop, como a opção “luz indireta”. Outros indícios da tendência manual residem na digitalização de elementos compositivos – referenciando a prática de colagens manuais – posicionados de maneira relativamente aleatória nos cartazes (Fig. 52).



Figura 52 Detalhes de elementos digitalizados, em uma alusão às colagens manuais.

A última versão do projeto, como vimos anteriormente, acresceu aos seis cartazes originais três peças, a fim de preencher mais expressivamente o espaço de exibição da obra. Destes três trabalhos adicionais, dois deles enfocaram na abstração informal de uma única cor – elemento que adiciona uma camada de suspensão e minimalismo em comparação à quantidade de informações visuais dos cartazes restantes; enquanto outro cartaz dedicou-se à expressão referencial dos exercícios de ilustração do bloco de experimentos práticos (Fig. 53). A disposição espacial dos cartazes afixados na parede seguiu o conceito de irregularidade que conduziu esteticamente o presente projeto. É importante citar, também, que os últimos momentos de edição do arquivo com os cartazes coincidiu com os testes de impressão feitos na gráfica da FAU-USP, culminando na decisão subsequente de ampliar o tamanho dos cartazes para praticamente o dobro das dimensões originais – o novo tamanho correspondeu à 42 cm de largura por 65 cm de altura.

A seguir, além do diagrama geral do projeto, estão reproduzidos cada cartaz individualmente, podendo-se observar os detalhes discutidos ao longo deste bloco. A obra final recebeu o título “Parafernália”, substantivo que assume significados satisfatoriamente compatíveis com o propósito do projeto prático: (a) um conjunto de apetrechos necessários a uma certa atividade; (b) um conjunto de objetos de uso pessoal, pertences, acessórios; e (c) uma coleção de coisas usadas e/ou velhas, tralha.



eu vejo mas eu quero ficar
mas pessoas têm algo a perder
eu não quero voltar aqui
ninguém vai me tirar do calhinho
eu não quero ser isso

que me
que me
te
que
perse

R-ME. A SER-EM
UMANO QUE A
ODUZZIU

que? que? que?

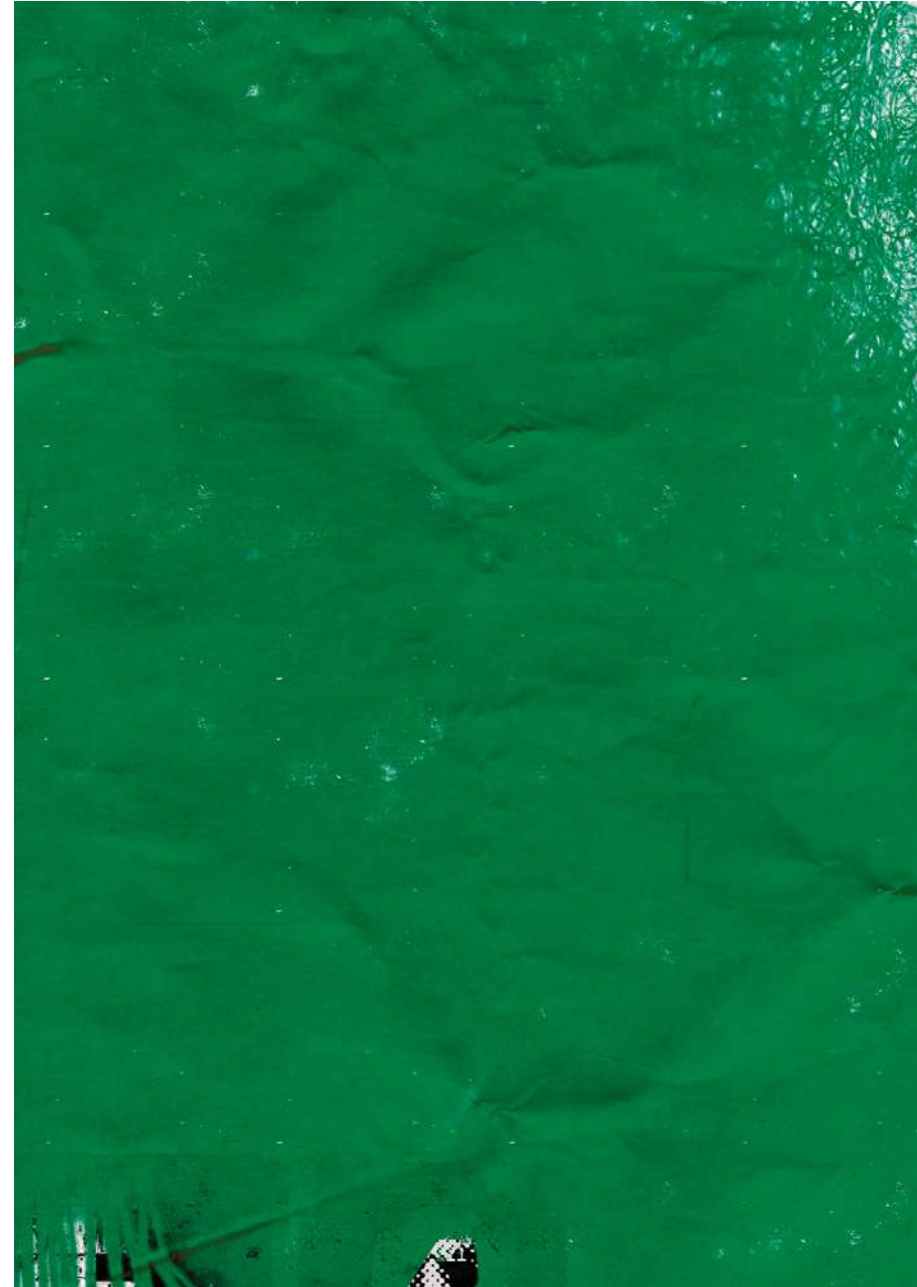
eu vejo

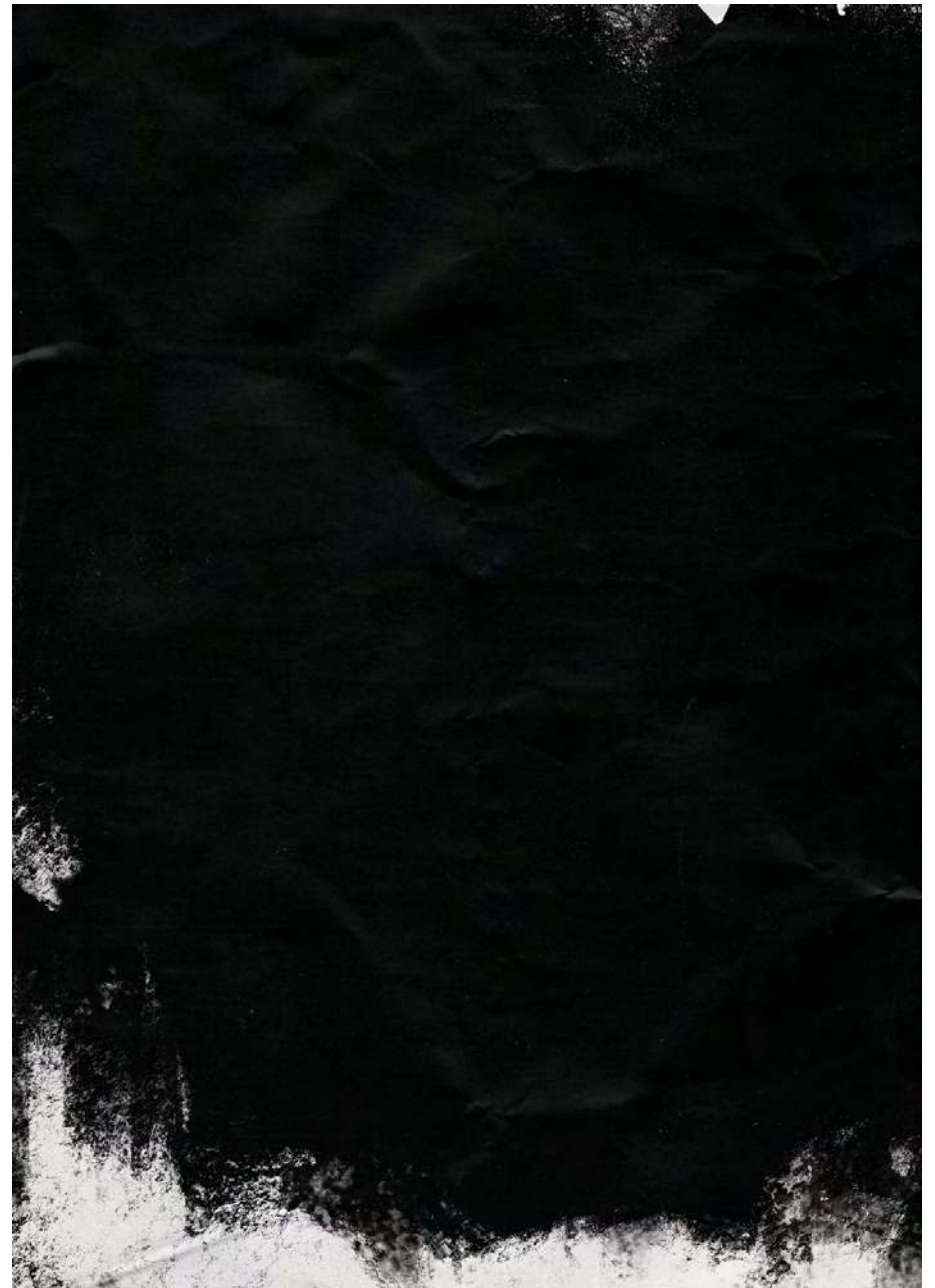
trans como mi-lha
cabeça em som

queria poder chegar totalmente
ao ponto de ausência
deixar o fluido penetrar
no núcleo

ERNÁLIA

eu usava para o topo de uma
[cozinha
teria um esquadro em balde
e papéis e giz de cera
me aposentaria do ego e do
tempo
e aprenderia a assobiar para
falar somente com os pássaros





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em análise retrospectiva, é interessante comparar a concepção original do projeto prático experimental com o rumo que este tomou no processo de criação. Enquanto algumas acepções teóricas e exercícios práticos estimularam uma resposta pontual no conjunto final dos cartazes, outros conceitos, técnicas e metodizações tiveram um efeito inesperado e transformacional no projeto. Um destes efeitos foi aquele provocado pelo uso de ferramentas de programação e inteligência artificial como uma alternativa a um problema que surgiu ao longo do percurso criativo. Em resposta ao método de acaso intencional aplicado às colagens manuais, o algoritmo surgiu como um substituto na área digital à problemática da multiplicidade de resultados que se pode alcançar quando abordamos a arte como um “jogo” – ou seja, como um sistema de criação baseado em parâmetros predeterminados.

Como vimos, a presença de regras não limita a criação, e sim permite uma variabilidade e mutabilidade característica dos objetos variáveis ou *objectiles* dentro de um conjunto limitado. Segundo essa leitura, não somente as colagens ou os cartazes podem ser considerados objetos variáveis, mas o algoritmo em si, quando personalizável, também pode ser classificado desta maneira. O projeto final pareceu priorizar exatamente a variabilidade dos modos de expressão e espacialização dos elementos no “quadro” – que no meio digital corresponde à grade – como a leitura deleuziana propõe, sendo que os efeitos puramente visuais assumiram uma posição não menos importante, mas menos especulativa no conjunto dos cartazes, fazendo parte, genericamente, do meu filtro estético.

Em termos gerais, pode-se também analisar o projeto final tomando como medida a contribuição deste para o questionamento temático do presente texto: o projeto final conseguiu contribuir para o debate sobre um eixo dinâmico entre arte e design? Com outras palavras, será que o presente projeto foi bem-sucedido na sobreposição e expansão entre as linguagens, técnicas e teorizações no campo das artes visuais com as abordagens e conceitos na área de design – o gráfico, em especial? Talvez, tal questão seja demasiadamente conjectural para ser respondida aqui. Em todo caso, o processo metodológico do presente trabalho manteve-se justamente na linha expositiva e interpretativa e culminou na prática final que complementou alguns dos conceitos abordados no bloco teórico, de modo a encontrar os pontos de intersecção entre o campo de arte e design e expandí-los na prática – nunca intencionando uma síntese que solucionasse de maneira categórica o objeto de pesquisa.

Vista de um ângulo crítico, podemos analisar também a exposição histórica do presente trabalho e chegar a algumas considerações. Movimentos como o Arts & Crafts, a Jugendstil, a Secessão de Viena e a Art Nouveau, ao contribuírem para a consolidação e o desenvolvimento das chamadas artes aplicadas – que posteriormente se designou por design – e empreendimentos modernistas como a Bauhaus – que objetivaram a comunhão entre diferentes atividades humanas (artes visuais, arquitetura e design) num esforço formalizar as áreas produtivas que se desenvolveram com a expansão industrial –, inadvertidamente fundamentaram um aspecto menos positivo e que terá determinado por parte da historiografia da arte uma apreciação negativa deste período: a gradual transformação das suas propostas formais e estéticas num academismo simplificado que rapidamente caiu no superficialismo da produção de objetos industriais banais englobados no conceito

de indústria cultural.

Contrariamente à essa visão, no entanto, o próprio fluxo histórico evidencia a ubiquidade da cultura de massa e a reversão relativa de seu status por um processo cultural e social de “auratização”. Pode-se dizer que certos produtos culturais no limiar entre arte e design – com ênfase nos cartazes artísticos – modificaram a percepção sobre objetos de massa positivamente, ressignificando-os. Vale destacar também as tentativas na artes visuais de subverter o regime de atenção quanto aos objetos utilitários, colocando-os em par de igualdade – mesmo que de forma crítica – com qualquer outro objeto de contemplação artística, estabelecendo a relação indissolúvel da sociedade moderna com a imagem e tornando visível a linha, por vezes tênue, entre arte e comércio. Tal inovação pode ser sentida no conjunto final dos cartazes do projeto experimental, que não comporta significação comercial alguma, subvertendo a função esperada deste meio, mas mantendo com ele semelhanças formais e sintático-visuais – ou seja, a relação entre imagem e texto –, combinadas com um registro temático e estético fortemente autográfico.

Mais contemporaneamente, conceitos como “artemídia” e “artes eletrônicas” englobam um novo sistema de expressões criativas contemporâneas produzidas, modificadas e transmitidas por meio de tecnologias digitais que têm sua origem em um contexto científico e industrial, servindo como uma espécie de “ponte reconciliadora” – mesmo que ainda se mantenha a ligação com os rótulos classificatórios e hierarquizantes das atividades humanas – da longa história apartada entre arte e design. Preservadas suas distinções fundamentais, as influências mútuas entre design e arte visual evoluem continuamente diante das mudanças culturais e tecnológicas, hoje em um ritmo notadamente acelerado.

REFERÊNCIAS

MUNARI, Bruno. **A arte como ofício**. Lisboa: Presença – Coleção Dimensões, 1982.

ISKIN, Ruth E. **The Poster: Art, Advertising, Design and Collecting, 1860s–1900**. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press, 2014.

LEAL, Leopoldo Augusto. **Processo de criação em design gráfico: Pandemonium** — São Paulo: Senac São Paulo, 2020.

BOMENY, Maria Helena Werneck. **O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção e desconstrução e a nova ordem** — São Paulo, 2009; 204p. Tese de doutorado (FAUUSP). Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-17112010-094224/publico/Doutorado_Maria_H_W_Bomeny.pdf>. Último acesso em: 23 Jun, 2024.

TAVARES, Monica. **Design, arte e artesanato: a retomada de relações pela via da customização** — PORTO ARTE: Revista De Artes Visuais (Qualis A2), 24(40). Disponível em: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.92072>

KRAUSS, Rosalind. **Grids**; pp. 50-64, 1979.

CARDOSO, Rafael. **O Design Brasileiro Antes do Design** — São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

DORMER, Peter. **The Culture of Craft: status and future**. Manchester University Press: 1997. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=wSZASV70krMC&pg=PT66&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>. Último acesso em: 17 Jun, 2024.

FREITAS A. **Obra expandida: as vanguardas e o regime alográfico**. ARS (São Paulo), 11 (21); Jan-Jun 2013. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2013.64435>>. Último acesso em: 23 Jun, 2024.

“O artista e o artesão” — o reverenciador e o reverenciado em Mário de Andrade. Nina Gaul, 2016. In: Medium; <<https://ninagaul.medium.com/o-artista-e-o-artes%C3%A3o-o-reverenciador-e-o-reverenciado-em-m%C3%A1rio-de-andrade-f0ffcd9d7b4>>. Último acesso em: 23 Mai, 2024.

GARCEZ, Maria Helena Nery. **A estética de Luigi Pareyson: alguns princípios fundamentais e alguma aplicação da articulista** (2021). Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, FFLCHUSP. Disponível em: <<https://dlcv.ffeilch.usp.br/estetica-de-luigi-pareyson-alguns-principios-fundamentais-e-alguma-aplicacao-da-articulista>>. Último acesso em: 20 Jun, 2024.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora, 1984.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo, Editora Cosac Naify, 2006.

SESMA, Manuel. **Tipografismo**. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2004.

GOMES, Débora P. e OLIVEIRA, Paula Martins de. **O que são o gênio, sublime e a bela arte para Kant**. 11 Dez, 2017. v. 2 n. 1 (2018): Seminário de Filosofia e Sociedade; Periódicos UNESC. Disponível em: <<https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/filosofia/article/view/3998>>. Último acesso em: 23 Jun, 2024.

ARTS & Crafts e o Design Gráfico. In: About Design. Disponível em: <<https://design764.wordpress.com/2017/08/14/arts-crafts-e-o-design-grafico/>>. Último acesso em: 20 jun, 2024.

LATE 19th-Century Paris Documented in Graphic Prints and Posters by Toulouse-Lautrec. 23 Ago, 2017. In: My Modern Met. Disponível em: <<https://mymodernmet.com/toulous-lautrec-posters/>>. Último acesso em: 23 jun, 2024.

STOLARSKI, André. **Jan Tschichold e o estatuto da tradição na modernidade**. 2004. In: AgitProp, Revista Brasileira de Design, Ano I, Número 3. Disponível em: <http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&iid=15&titulo=ensaios>. Último acesso em: 25 jun, 2024.

